



**Conception d'un environnement immersif et ludique pour l'enseignement du français aux enfants à l'Alliance Française de Vancouver :
l'apport des contes
*-Annexes-***

**Emeline
DE PORRE**

Sous la direction de Catherine MULLER

UFR LLASIC – Langage, Lettres, Arts du spectacle, Information et
Communication
Département des sciences du langage et français langue étrangère
Section didactique du FLE

Mémoire de master 2 mention didactique des langues - 15 crédits

Parcours : FLES – Français Langue Étrangère

Année universitaire 2023-2024

**Conception d'un environnement immersif et ludique pour l'enseignement du français aux enfants à l'Alliance Française de Vancouver :
l'apport des contes
*-Annexes-***

**Emeline
DE PORRE**

Sous la direction de Catherine MULLER

UFR LLASIC – Langage, Lettres, Arts du spectacle, Information et
Communication
Département des sciences du langage et français langue étrangère
Section didactique du FLE

Mémoire de master 2 mention didactique des langues - 15 crédits

Parcours : FLES – Français Langue Étrangère

Année universitaire 2023-2024

Table des annexes

Annexe 1 Livret sur les pirates.....	4
Annexe 2 Livret sur la conquête spatiale	14
Annexe 3 Livret sur les agents secrets	22
Annexe 4 Livret sur les jeux olympiques.....	34
Annexe 5 Livret sur les Pokémons.....	40
Annexe 6 Livret sur Harry Potter	51

Annexe 1

Livret sur les pirates



BIENVENUE À BORD MOUSSAILLON !

Commençons par rencontrer l'équipage !
Présente-toi à tes nouveaux collègues !

Ma carte d'identité de pirate

✦ Carte de pirate de :



Zip Zap des prénoms

En cercle avec le meneur au centre : quand le meneur montre un enfant et dit "zip", il doit nommer la personne à sa droite. Quand le meneur dit "zap", il faut nommer la personne à sa gauche. À "zip zap" on change de place !

Le vocabulaire du pirate



Un pirate
Un pirate



Une pirate
Une pirate



Un bateau pirate
Un bateau pirate



Un perroquet
Un perroquet



Un tonneau
Un tonneau



Une bouteille à la mer
Une bouteille à la mer



Une carte
Une carte



Un coffre au trésor
Un coffre au trésor



Une pièce d'or
Une pièce d'or



Un drapeau
Un drapeau



Un cache-œil
Un cache-œil



Un chapeau pirate
Un chapeau pirate

Relie chaque image au mot qui correspond :



Un drapeau pirate



Un pirate



Un perroquet

Un bateau pirate



Une carte

Une pirate



Un tonneau



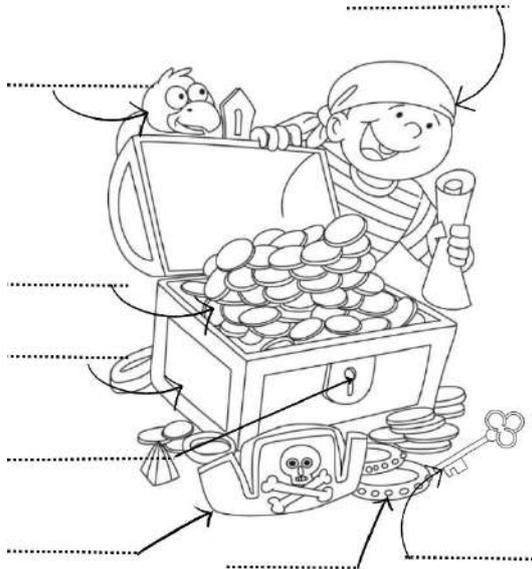
La chasse aux mots

Les cartes des mots de vocabulaire sont dispersées dans la salle et les enfants se placent en ligne. Quand le meneur de jeu dit un mot, les enfants doivent ramener la bonne carte le plus vite possible.

Le memory

Les cartes de vocabulaire sont retournées sur une table. À tour de rôle les enfants doivent retourner 2 cartes et tenter de reformer les paires mot-image.

Le trésor



Fabrique ton costume de pirate

Fabrique ton chapeau et ton cache-œil de pirate à l'aide de feutrine, de feuilles cartonnées et d'un élastique !



L'histoire de Mad-Jac le pirate

Il était une fois, un pirate qui se nommait Mad-Jac. Il avait acheté un bateau car, pendant la dernière bataille contre des marchands, Mad-Jac et son équipage avaient reçu un boulet de canon.

Il partait à la recherche d'un trésor qui se trouvait quelque part sur une île déserte. Avant le départ, il a vu un vieil homme qui demandait quelques morceaux de pain. Il a eu pitié de l'homme, lui a donné un morceau de pain et dit :

- Je te donne ce morceau de pain. Il doit être précieux à tes yeux. Ne le gaspille pas !

- Comment pourrais-je vous remercier ?

- Heu... je ne sais pas... Ah, j'y suis ! sais-tu lire une carte ?

- Bien sûr, je naviguais à bord d'une galère auparavant, et je faisais le guide.

- Et bien, pour me rendre ce service, tu vas faire mon guide. Veux-tu ?

- Je ne refuserais guère une proposition pareille !

- Alors, év AVANT ! et Mad-Jac embarqua sur le navire.

Ils ont navigué pendant deux heures, paisiblement. Tout à coup, Mad-Jac aperçut une cascade, et ils tombèrent dedans. Quelques minutes plus tard, il était seul avec le vieillard :

- Où sommes nous ?

- Je pense que nous sommes sur l'île que nous cherchons.

- Bien. Alors, commençons à chercher le trésor.

Plusieurs heures après, ils étaient à l'emplacement du fameux trésor, et commencèrent à creuser.

Mad-Jac découvrit une lampe et un peu de bijoux. Il frotta la lampe car elle était très sale, et un génie en sortit. Le génie dit :

- Tu m'as fait sortir, je t'en remercie. Comme la coutume le veut, tu as droit à trois vœux.

- Mon premier vœu est de trouver un trésor. De retrouver la route pour rentrer chez moi, est mon second, et mon dernier c'est de me marier avec une belle princesse.

Les vœux furent exaucés, et Mad-Jac le pirate repartit chez lui.

FIN

Les questions :

1- Combien y a-t-il de personnages dans l'histoire ? **1 2 3 4 5 6 7 8**

2- Que font-ils ?

- Ils cherchent un trésor.
- Ils reconstruisent le bateau.

3- Pourquoi le vieil homme aide le pirate à trouver son trésor ?

- Le pirate lui a donné quelques bouts de pain.
- Le vieil homme sait lire une carte
- L'homme veut bronzer sur le bateau.

4- Où sont-ils tombés ? _____

5- D'où vient le génie ?

- Du bateau
- De la lampe
- Des bijoux

6- Quels sont les 3 vœux de Mad-Jac ?

- _____
- _____
- _____

Vas à la médiathèque ! Mad-Jac a laissé une surprise pour toi !



Fabrique tes objets de pirate

Utilise du carton et tes talents de dessinateur pour fabriquer ton sabre et ta longue vue de pirate !



Dans ma longue vue, je vois...

Les enfants s'assoient au sol et disent : « Dans ma longue-vue, je vois quelque chose qui est... » et les autres doivent retrouver l'objet.

Le jeu des ombres

Le pirate a perdu son ombre ! Sauras-tu la retrouver ?



C'est comment un pirate ?

Les pirates ont un costume bien particulier qui nous permet de les reconnaître. Quand ils partent en mer, ils emportent aussi avec eux des objets IN-DIS-PEN-SABLES ! Les connais-tu ?

Colorie le pirate et nomme les objets que tu connais.



À la rencontre d'un nouveau pirate

Regarde cet extrait de dessin animé pour découvrir un ami de Mad-Jac le pirate !

<https://vimeo.com/824887698?share=copy>

Les questions :

1- Relie chaque personnage à la bonne image
Le capitaine crochet Peter Pan Mr Mouche



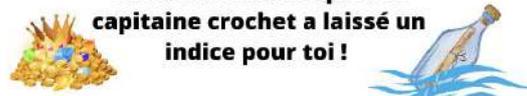
2- Vrai ou Faux ?

- . Les pirates veulent repartir en mer. V / F
- . Le capitaine crochet est en colère car il n'arrive pas à attraper Peter Pan. V / F

3- Qu'est-ce que le crocodile a avalé ?



Vas à la médiathèque ! Le capitaine crochet a laissé un indice pour toi !



Les objets du pirate

--	--	--

Une jambe de bois
Une jambe de bois Un crochet
Un crochet Un bateau pirate
Un bateau pirate

--	--	--

Un crocodile
Un crocodile Un sabre
Un sabre Une longue vue
Une longue vue

--	--	--

Des bottes
Des bottes Un cache-œil
Un cache-œil Un chapeau pirate
Un chapeau pirate

Les 7 différences

Retrouve les 7 différences cachées dans les dessins :



Les mimes

Pioche une carte de vocabulaire et regarde-la. Sois discret, personne ne doit la voir ! Ensuite fais deviner ton mot à tes camarades en utilisant des gestes.

Les devinettes

Les pirates se servent de moi pour voyager sur la mer. Qui suis-je ?

À ton tour, fais une devinette pour que tes camarades trouve l'objet du pirate auquel tu penses.

Fabrique ton crochet

Comme le capitaine, tu as besoin d'un crochet ! Prends un verre en carton et du papier aluminium et c'est parti !



Le jeu de la planche

Marche sur la planche sans tomber à la mer ! Si tu réussis, niveau difficile : recommences en ne regardant que dans ta longue vue !



Capitaine Sabredefer

Bonjour les apprentis pirates ! Regardez, aujourd'hui un nouveau pirate vient se présenter à nous ! Il va nous parler de l'époque où il apprenait encore le métier, comme vous. Écoutez son histoire...



Les questions :

1- Qui est dans cette histoire ?



Un cuisinier Un requin Un poulpe

2- Quand se passe l'histoire ?



3- Où se passe l'histoire ?



4- Remets les aventures de Sabredefer dans l'ordre.

- Il tombe à la mer.
- Il se bat contre un poulpe géant.
- Il devient le capitaine du bateau.
- Il a le mal de mer.
- L'équipage part à l'abordage d'un bateau.
- L'équipage prend un bain.

4- Qui dit quoi ?

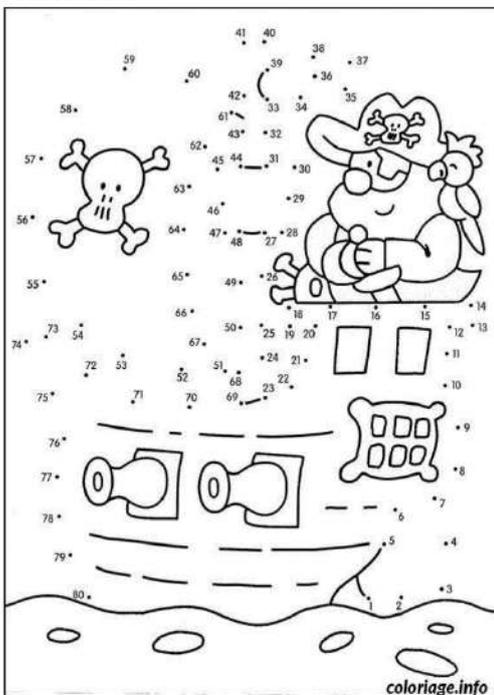


Regarde ! Le capitaine Sabredefer a laissé un indice pour toi !



Le mystérieux dessin

Relie les points pour retrouver le dessin caché, puis colorie.



Le vocabulaire du bateau et de la mer



Ouvre ce lien pour jouer avec le vocabulaire : <https://wordwall.net/play/56301/297/472>
 Relie les mots à la partie du bateau correspondante.

Mots mêlés

Z	I	L	E	T	O	N	N	E	A	U
I	X	X	V	M	C	A	N	O	N	U
C	D	P	I	R	A	T	E	U	B	Y
G	Y	E	R	E	Q	U	I	N	R	F
V	E	B	G	F	B	O	U	L	E	T
M	Â	T	J	P	P	O	N	T	X	X
V	M	Z	D	R	A	P	E	A	U	H
O	Y	P	O	I	S	S	O	N	Q	Y
I	N	C	B	A	T	E	A	U	C	K
L	N	N	A	N	C	R	E	T	S	T
E	G	O	U	V	E	R	N	A	I	L

educol.net

- ancré bateau
- boulet canon
- drapeau gouvernail
- île mât
- pirate poisson
- pont requin
- tonneau voile



Quand on pense aux pirates, la première image qui vient à l'esprit est un perroquet ! Il va donc t'en falloir un aussi !
 Mais connais-tu toutes les espèces de perroquet que tu peux choisir ?



1*2> 7'5/*2-14



+5+5€@4\$



5>5\$



5&5{@94\$



+@9!>4\$



6@>2*14€\$

Le code :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
 5 8 + 7 4 / 1 ^ 2 0 3 6 & 9 @ ~ * > \$ € ! ? ç

X Y Z
 # () {

Fabrique ton bateau pirate

Prends du papier, des feutres et de la colle pour fabriquer ton bateau pirate. Ensuite, fabrique ton plus beau drapeau !



À ton tour !

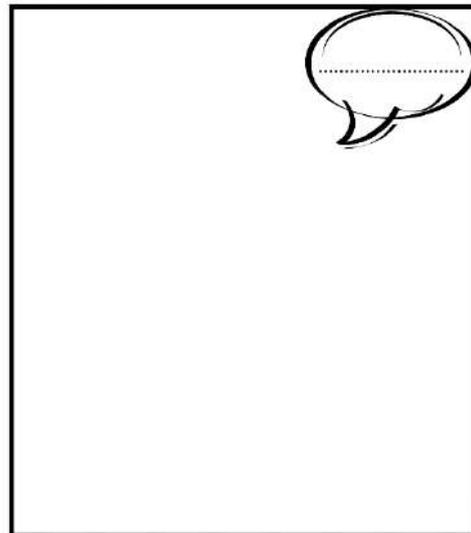
Ton équipement de pirate est bien fourni maintenant ! Tu as un chapeau, un cache-oeil, un sabre, une longue vue, un crochet et un bateau !

Sers-toi de tout ça et joue l'histoire du capitaine Sabredefefer avec tes amis !



Fabrique ton perroquet

Choisis ton perroquet maintenant ! Prends le coloriage de l'espèce que tu veux et colle-le. Ensuite choisis ses couleurs, son prénom et son mot fétiche !



Prénom :

Écoute les instructions du meneur de jeu et trace le bon chemin jusqu'au trésor.



Ouvrir un trésor

Bravo moussaillon tu as trouvé le trésor ! Mais il faut réussir à l'ouvrir maintenant !

Alors cette clé peut ouvrir quelle serrure ?



C'est ton dernier jour à bord moussaillon ! Vérifions tes connaissances de pirate pour voir si tu peux obtenir ton diplôme !

Cap sur l'île aux Brumes ! Chapitres 1&2

Aujourd'hui, découvrons l'histoire de Zoé, l'apprentie pirate. Allons-y pas à pas et lisons d'abord les deux premiers chapitres.



Les questions :

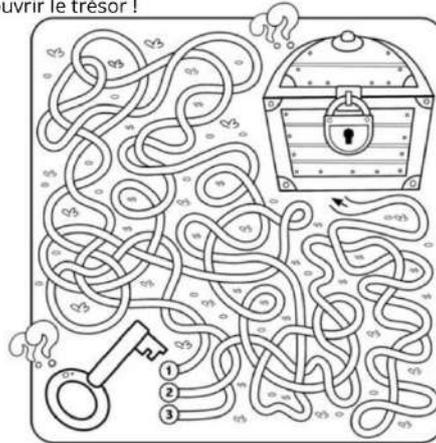
1- Relie les personnages à leur rôle dans l'histoire :

- | | | |
|--------------------|---|-------------------------|
| Zoé | . | La mère |
| Jeanne la Tigresse | . | Le perroquet |
| Nathan | . | Le personnage principal |
| Maxime | . | Le frère |
| Kiwi | . | Le second du navire |

En équipe, enlevez la corde qui entoure le coffre le plus rapidement possible !



Vite ! Trouve le chemin pour récupérer la clé et ouvrir le trésor !



Oh regarde ! Le perroquet Lucky a laissé la carte de Peter le Pirate !



2- Remets l'histoire dans le bon ordre

- Zoé se fait repérer par Kiwi.
- Zoé embarque sur le bateau en cachette.
- Zoé veut partir en mer pour être pirate.
- La mère de Zoé la trouve trop jeune.
- Zoé est envoyée en vigie.

3- Retrouve les mots cachés

a. Je suis utile pour parcourir les mers. Qui suis-je ?

b. Grâce à moi, Zoé a pu se cacher et monter sur le bateau. Qui suis-je ?

c. Je suis l'animal fétiche du pirate ! je peux être de différentes races et couleurs. Qui suis-je ?

d. Je fais partie de l'équipage du bateau et je recherche des trésors avec le capitaine. Qui suis-je ?

e. Quand il y a du vent, on me hisse et je fais avancer le bateau. Qui suis-je ?

f. On m'utilise pour accrocher la voile et le drapeau. Qui suis-je ?

g. À l'abordage ! Tous les pirates sur le _____

h. Zoé m'a mis sur sa tête pour ne pas être reconnue.
Qui suis-je ? _____

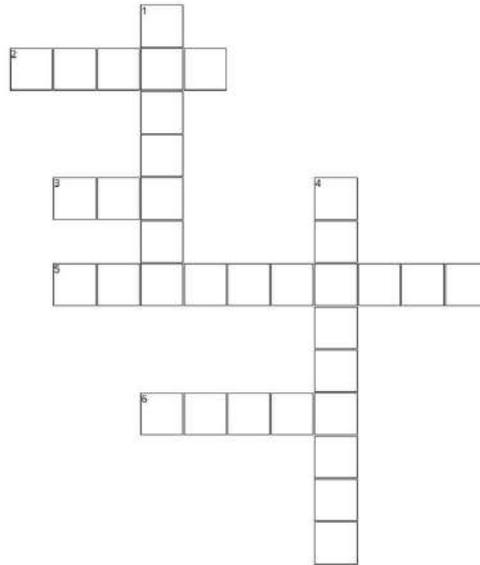
Chapitres 3 et 4



Les questions :

- 1- Remets l'histoire dans le bon ordre
- L'équipage cherche le trésor toute la journée.
 - Zoé aperçoit l'île et prévient les autres.
 - Zoé trouve le rocher vert en fin de journée.
 - Ils font deux groupes de recherche.
 - Jeanne la tigresse lit l'énigme de la carte.
 - L'équipage part sur l'île en canots.

2- Résous ces mots croisés :



Horizontal

Vertical

- | | |
|----------------------------------|---|
| 2. Pour arrêter le bateau. | 1. Il est accroché tout en haut du mât. |
| 3. Lieu où l'on cache un trésor. | 4. Pour regarder très loin. |
| 5. Pour diriger le bateau. | |
| 6. Pour retrouver un trésor. | |

Chapitres 5, 6 et 7



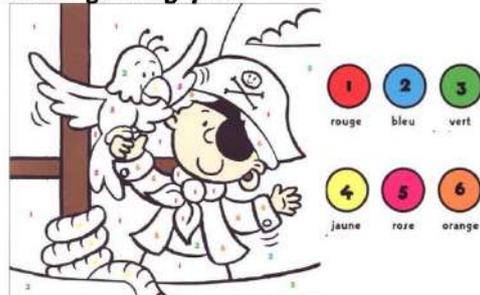
Les questions :

- 1- Qui a trouvé le trésor ? _____
- 2- Qui se fait hypnotiser par la sirène ? _____
- 3- Comment Zoé a-t-elle sauvé sa mère ?
 avec un galet en criant avec son sabre
- 4- Jeanne la tigresse accepte Zoé comme pirate.
 Vrai ou Faux ? _____

5- Remets les lettres dans le bon ordre pour retrouver les mots :

- nu feocfr ua rréost → _____
- neu cèpie d'ro → _____
- nu baser → _____
- sde xujbio → _____
- nu mehcin → _____
- neu eontmnga → _____

Coloriages magiques





On joue avec les mots

Utilise ce lien pour t'amuser avec les mots de pirate !
<https://wordwall.net/fr/myactivities/folder/3623405/wordwall>

Devine à quoi je pense

Le meneur de jeu pense à un mot (mais ne le dit pas, chuuut !). Les enfants doivent poser des questions pour deviner quel objet le meneur du jeu a en tête.



Zoé nous a laissé un dernier indice. Partons à la recherche du trésor !




Annexe 2

Livret sur la conquête spatiale



Chèr(e)s participant(e)s,

Vous êtes sélectionnés pour participer à la prochaine mission intitulée "À la découverte de l'univers" !

Vous allez passer une semaine au centre de formation de l'Alliance Française pour vous former et vous préparer à partir dans l'espace. Attention, ce ne sera pas facile, mais nous avons sélectionné les meilleurs des meilleurs alors nous savons que vous allez réussir !

L'équipe des recruteurs



Vous allez partager cette semaine de formation avec d'autres futurs collègues astronautes ! Faisons connaissance !

Dessine ton insigne !

Commence par écrire ton prénom.
Ensuite, choisis un avatar et colle-le dans le cadre de la photo.



Fabrique ton insigne !

Prends du carton, une épingle à nourrice et des crayons de couleur pour reproduire ton badge et pouvoir le porter toute la semaine.



Le cercle des prénoms

Les joueurs sont disposés en cercle. Le premier joueur énonce son prénom. Son voisin de droite répète le prénom du meneur, puis énonce le sien. Le troisième joueur doit énoncer les deux prénoms précédents, auquel il rajoute le sien, et ainsi de suite.

C'est quoi le métier d'astronaute ?

Regarde cette vidéo :

<https://www.1jour1actu.com/science-et-environnement/cest-quoi-le-metier-dastronaute>

Questions :

1- Relie le métier à son explication :

Un astronaute • • Il observe les étoiles depuis la terre.

Un astronome • • Il va dans l'espace.

2- Il y a une école qui apprend à voler dans l'espace. Vrai ou Faux ?

3- Il y a beaucoup d'astronautes et c'est facile de le devenir. Vrai ou Faux ?

4- Un astronaute doit suivre un entraînement très dur pendant ...

des années

deux jours

5- Quels sont les critères de sélection ?

- être un grand scientifique.
- avoir entre 27 et 37 ans.
- parler anglais.
- être en bonne santé.

6- Écoute et complète la phrase :

Puis, quand il est dans l'espace, il fait des scientifiques pour faire avancer la

7- Relie chaque astronaute à ses informations :

- | | |
|---|---------------------------|
|  | • américain |
| Youri Gagarine | • russe |
|  | • français |
| Neil Armstrong | • le 1er dans l'espace |
|  | • presque 1 an dans l'ISS |
| Thomas Pesquet | • le 1er sur la lune |

Devine-tête des astronautes

Chaque joueur pioche la carte d'un astronaute et la place sur sa tête sans regarder. Chacun doit ensuite poser des questions à son équipe pour deviner son astronaute.

Vocabulaire



Un astronaute
Un astronaute



Une astronaute
Une astronaute



Une fusée
Une fusée



Une planète
Une planète



Le soleil
Le soleil



La lune
La lune



Un casque
Un casque



Une combinaison
Une combinaison



La Terre
La Terre

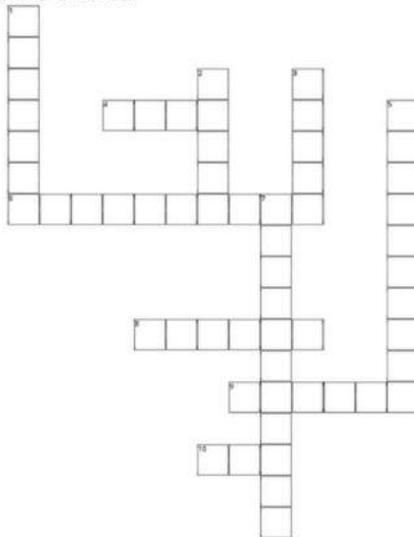


Une expérience scientifique
Une expérience scientifique



L'ISS (Station Spatiale Internationale)
L'ISS (Station Spatiale Internationale)

Mots croisés



Horizontal

4. Ca qu'on voit dans le ciel la nuit.
6. C'est pour faire avancer la recherche.
8. Ce qui brille dans notre ciel le jour.
9. C'est pour protéger la tête des astronautes.
10. Station Spatiale Internationale.

Vertical

1. Remets les lettres en ordre : anilpè.
2. Notre planète.
3. L'appareil qui sert à aller dans l'espace.
5. Une personne qui va dans l'espace.
7. C'est pour protéger le corps des astronautes.

Devinettes

Les astronautes m'utilisent pour partir de la Terre et aller dans l'espace. Qui suis-je ?
À ton tour, fais une devinette pour que tes camarades trouve le mot auquel tu penses.

Pourquoi les astronautes flottent-ils dans l'espace ?

Regarde ces deux vidéos pour comprendre l'impesanteur :

- <https://www.youtube.com/watch?v=yfkXYWNXMDQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Njz8GI6FLug>

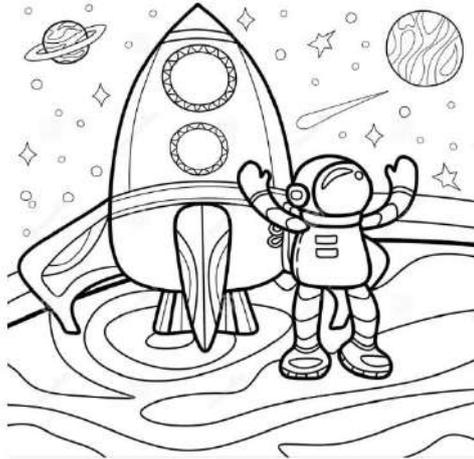
Questions :

- 1- Quand on tombe, on est en impesanteur. Vrai ou Faux ?
- 2- Les astronautes tombent toujours vers la Terre. Vrai ou Faux ?
- 3- Dans l'espace, tous les objets tombent à la même vitesse. Vrai ou Faux ?
- 4- Les astronautes n'ont pas d'appui car le vaisseau tombe vers la Terre à la même vitesse qu'eux. Vrai ou Faux ?

Comme un astronaute

Le meneur de jeu donne une instruction : prendre une douche, se laver les dents, faire du roller, etc. Les joueurs doivent tenter de réaliser l'action en bougeant au ralenti, comme un astronaute en impesanteur

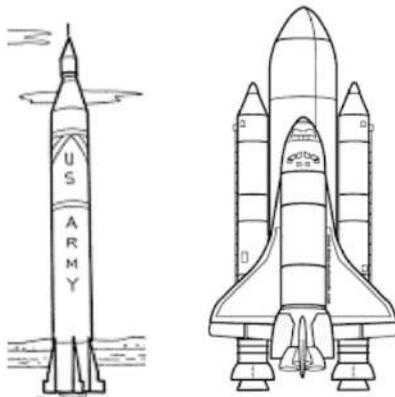
Coloriage



3- Qu'est-ce qui est plus fort que la gravité pour aller dans l'espace ?

4- Que fait un satellite ?

5- Colorie et légende les dessins de la fusée et de la navette spatiale avec les mots suivants : des réservoirs ; des moteurs ; l'objet à amener dans l'espace ; des fusées-moteurs ; la navette ; le réservoir extérieur



Fabrique ton équipement

Maintenant que tu connais un peu le métier d'astronaute, il te faut un équipement !

Prends un ballon de baudruche, du film, du ruban adhésif et du papier aluminium. Nous allons construire ton casque d'astronaute !



Comment va-t-on dans l'espace ?

Lis le livre "L'espace" de Kididoc (page 11 à 19) pour en apprendre plus sur le départ des astronautes dans l'espace !



Questions :

1- Quel instrument nous aide à observer le ciel ?



2- C'est la gravité qui nous attire vers la Terre. Vrai ou Faux ?

6- Où vivent les savants qui vont dans l'espace ?
 dans l'ISS dans leur navette spatiale

7- Que font les astronautes dans l'espace ?
 du sport des réparations des expériences

8- Comment font-ils pour manger, boire et dormir ?

Fabrique ta fusée

Tu sais tout ce qu'il y a à savoir sur la vie dans l'espace alors prépare-toi à partir ! Prends du carton et de la peinture, puis fabrique ta fusée.



Écoute, retrouve et répète

Observe les mots ci-dessous et écoute. Entoure à chaque fois que tu entends le son [o], souligne pour le son [y] et surligne pour le son [ɔ].

l'astronote ; la fusée ; le soleil ; la lune ; l'ombre ; les informations ; russe ; les questions ; le vaisseau ; l'action ; le carton ; le moteur ; les jumelles.

Retrouve l'ombre

L'astronote a perdu son ombre, retrouve-la !



Pictionary

Ce jeu se joue en équipes. À tour de rôle, un dessinateur prend un petit papier où est écrit un mot à faire deviner par le dessin. Faites deviner le plus de mots possible à votre équipe dans le temps imparti pour gagner !



Retrouve le chemin

L'astronote est sorti de la station pour faire des réparations mais il s'est emmêlé les pincesaux ! Aide-le à retrouver le bon chemin pour rentrer !



Le système solaire

Notre planète Terre se trouve dans un système composé de plusieurs planètes qui tournent autour du soleil.

Découvre notre système solaire en regardant cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=jdlNvnkwlk> (jusqu'à 3:43)

Questions :

- 1- Ce sont les planètes qui tournent autour du soleil. Vrai ou Faux ?
- 2- Le soleil est une étoile. Vrai ou Faux ?
- 3- Comment s'appellent les 4 planètes les plus proches du soleil ?
- 4- Comment s'appellent les 4 planètes les plus éloignées du soleil ?
- 5- Il y a combien de planètes dans le système solaire ?
 1 4 8 9

6- Quelle est la phrase pour retenir l'ordre des planètes ?

7- Quel est l'ordre des planètes ?

- Saturne, Uranus, Neptune, Jupiter, Terre, Mercure, Venus, Mars.
- Mars, Vénus, Terre, Mercure, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune.
- Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune.

L'ordre des planètes

Pour retenir l'ordre des planètes, plusieurs phrases sont possibles ! Tu viens d'apprendre "Me Voilà Tout Mouillé, J'ai Suivi Un Nuage".

En voici une autre : Ma Vieille Terre Montre Joliment Son Univers Nuageux.

À toi maintenant, essaie d'inventer ta propre phrase pour retenir l'ordre des planètes !

M.....

V.....

T.....

M.....

J.....

S.....

U.....

N.....

Ma phrase entière :

.....

.....

Devine à quelle planète je pense

Les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur pense à une planète du système solaire. Les autres doivent poser des questions pour trouver de laquelle il s'agit. Le joueur penseur ne peut répondre que par "oui" ou par "non".

Devinettes

Je suis la plus grosse planète du système solaire. Qui suis-je ?
À ton tour, fais une devinette pour que tes camarades trouve la planète à laquelle tu penses.

Fabrique ton système solaire

Munis-toi d'une boîte en carton, de boules en polystyrène et de peinture puis reproduis le système solaire.



Elles sont faites comment les planètes ?

Regarde cette vidéo pour en apprendre plus sur les planètes de notre système solaire : <https://www.youtube.com/watch?v=yaokGqGEIQM>

Questions :

1- Quelles sont les 4 planètes rocheuses ?

-
-
-
-

2- Qu'ont-elles de spécial ?

- Elles ont un sol solide.
- Elles sont loin du soleil.
- Elles sont petites.

3- Quelles sont les 4 planètes gazeuses ?

-
-
-
-

4- Qu'ont-elles de spécial ?

- Elles n'ont pas de sol solide.
- Elles sont plus loin.
- Elles sont plus grosses.



Les constellations

Les constellations sont des dessins que nous avons imaginés dans le ciel, en reliant les étoiles de façon imaginaire.

Quelles sont les plus connues ? Regarde cette vidéo pour comprendre (jusqu'à 1:30) :

<https://www.youtube.com/watch?v=O1423Fr2zYs>

Questions :

1- Une étoile c'est une très grosse boule de gaz qu'on voit de très loin. Vrai ou Faux ?

2- Pourquoi peut-on imaginer des constellations dans le ciel ?

- Les étoiles gardent la même position entre elles.
- Il y a des fils qui relient les étoiles entre elles.

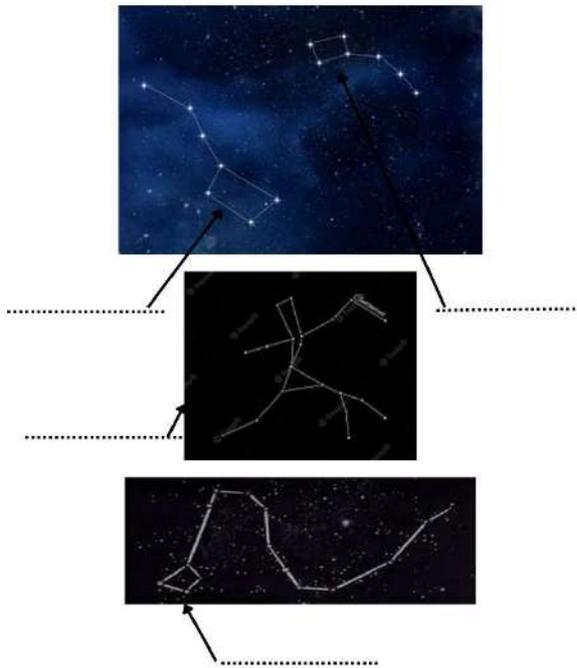
3- Il existe combien de constellations ?

- 80 8 18 88

4- Quelles sont les 4 constellations les plus connues ?

-
-
-
-

Les constellations les plus connues



Mots mêlés

O	S	N	O	R	S	U	H	Y	R	W
E	Y	N	C	T	N	U	T	F	H	L
F	G	H	E	U	Z	H	X	N	W	W
F	U	I	V	D	R	A	G	O	N	L
P	E	T	I	T	E	O	U	R	S	E
Y	U	C	E	N	T	A	U	R	E	E
G	R	A	N	D	E	O	U	R	S	E
S	G	D	C	Z	S	P	U	S	I	W
J	G	A	W	H	U	O	D	J	K	F
B	P	F	F	P	I	Q	R	V	A	W
G	Z	I	R	S	L	J	B	E	O	Z

Centaure Dragon
GrandeOurse PetiteOurse

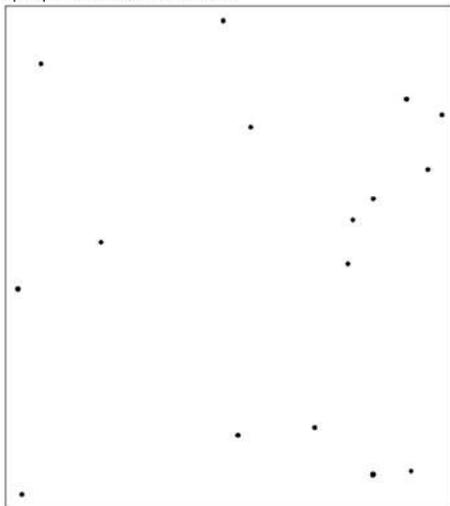
Memory des constellations

Les cartes sont retournées sur une table. À tour de rôle les enfants doivent retourner 2 cartes et tenter de reformer les paires constellation-nom.

Crée ta constellation

Relie les étoiles entre elles pour former une nouvelle constellation. Essaie de représenter une personne, un animal ou un objet important pour toi!

Ensuite, trouve un nom à ta constellation et explique à tes camarades.



Nom :

C'est quoi un astéroïde ?

Regarde cette vidéo et réponds aux questions : https://www.youtube.com/watch?v=P_drcD5ogU

Questions :

- Un astéroïde est fait de quoi ?
 roche métal eau
- Tous les astéroïdes sont gros. Vrai ou Faux ?
- Comment s'appelle l'anneau d'astéroïdes qui tourne autour du soleil entre Mars et Jupiter ?
.....
- "Astéroïde" veut dire "reste d'étoiles". Vrai ou Faux ?
- Qu'est-ce qu'une étoile filante ?
 une étoile télécommandée.
 un astéroïde qui brule dans l'atmosphère.
 une étoile qui change de place.
- C'est quoi une météorite ?
 une étoile filante qui n'a pas totalement brûlé.
 un vaisseau extraterrestre.
 un petit caillou de la Terre.

Ne laisse pas tomber l'astéroïde !

Les petits explorateurs de l'espace doivent garder tous les astéroïdes (ballons) en l'air lorsqu'il y a de la musique. Quand la musique s'arrête, ils attrapent tous un astéroïde. Le meneur du jeu dit une couleur et celui qui tient un astéroïde de cette couleur doit l'éclater et accomplir le défi qui était à l'intérieur.

Préparation pour l'espace

Comme tu l'as déjà compris, dans l'espace l'astronaute doit être prêt à toutes les situations ! Il doit faire des expériences, des réparations, il doit connaître tout le système solaire... Et surtout, il doit faire du sport !

Pour t'entraîner, fais le parcours d'obstacles le plus vite possible !

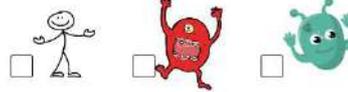


La vie dans l'espace

Y a-t-il d'autres planètes habitées ? Lis le livre "L'espace" de Kididoc (page 20) pour le découvrir.

Questions :

1- Comment imaginait-on les Martiens ?



2- La planète Mars est-elle vraiment habitée ?

Les extraterrestres

Apprentis astronautes tenez-vous prêts ! C'est parti pour une classe verte spatiale, accrochez vos ceintures et préparez-vous au décollage !



Les questions :

1- Qui est dans cette histoire ?



Katyx



Adrin



Un lapin

2- Quand se passe l'histoire ?



Au temps des dinosaures



À notre époque



Dans le futur

3- Où se passe l'histoire ?



Dans un vaisseau



Sur Émeraude



Sur Rubis

4- Remets les aventures dans l'ordre.

- Ils atterrissent sur de l'herbe rebondissante.
- Ils partent en vaisseau.
- Ils rapportent un échantillon de plitane.
- Un hamster surgit face à eux.

4- Qui dit quoi ?

Il pousse sur Émeraude d'étranges plantes.

Plitanou... tu aimes les chatouilleux ?



Rappelez-vous, cette plante a un secret...

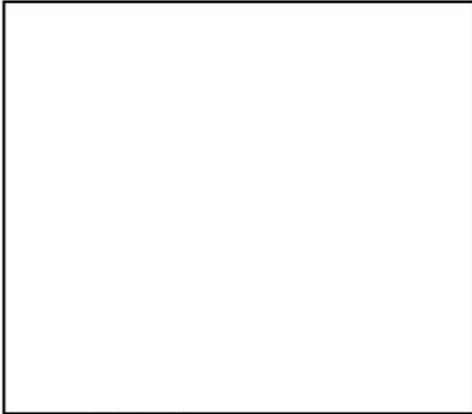


Il est fou, le maître ! Il veut nous tuer ou quoi ?

Partons en classe verte spatiale

À toi maintenant ! Nous partons en classe verte spatiale mais sur quelle planète veux-tu partir ?

1. Invente ta planète : quelle est sa couleur ? quelles sont ses spécificités ? a-t-elle une ou plusieurs lune(s) ? des cratères ? un ou plusieurs anneaux ?
2. Comment sont les habitants de cette planète ? Dessine-les !



Le nom de ta planète :

Fabrique ton masque

Transforme-toi en petit extraterrestre de ta planète. Fabrique ton masque à l'effigie des habitants de ta planète !



Emprisonne les extraterrestres !

Les enfants doivent essayer de toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon. Si le joueur est touché, il va dans la « prison » située derrière le camp adverse. Si le joueur arrive à attraper le ballon qui lui est destiné, celui qui l'a lancé est alors fait prisonnier. Pour se libérer, le prisonnier doit toucher un joueur de l'équipe adverse. Quand une équipe entière se retrouve en prison, l'équipe adverse a gagné !

Attrape l'extraterrestre !

Les enfants mettent un foulard dans leur poche arrière ou dans la ceinture de leur pantalon en les laissant dépasser de 10 à 15 cm. Au signal, ils doivent attraper les foulards des adversaires sans se faire voler le leur.

Expérience scientifique

Comme les astronautes dans l'espace, toi aussi fais une expérience !

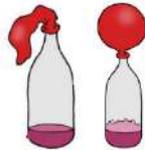
À l'aide d'un adulte, prends un ballon de baudruche, une bouteille, du vinaigre et du bicarbonate.

À ton avis, que va-t-il se passer ?

Hypothèse :

.....

Ouvre grand les yeux et admire le spectacle !



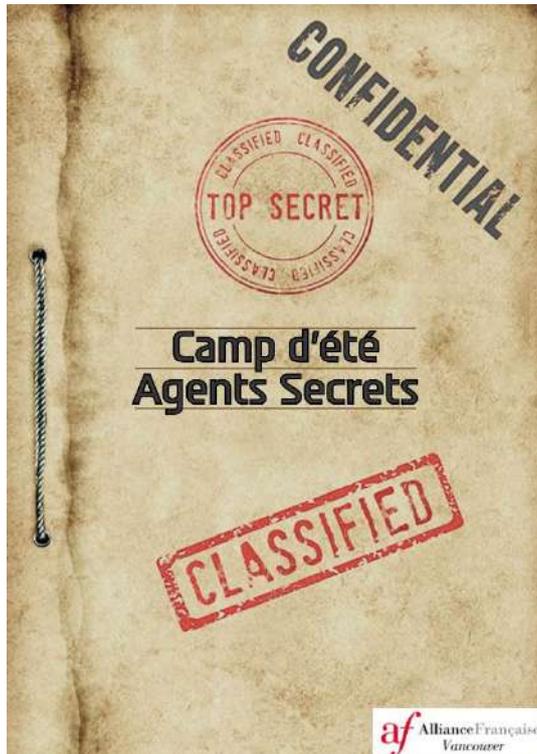
Chasse au trésor intergalactique

Retrouve le trésor que Katyx a caché dans la galaxie ! Réponds correctement aux énigmes pour avoir des indices !



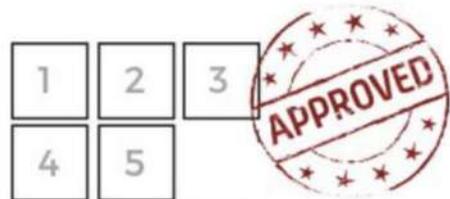
Annexe 3

Livret sur les agents secrets



CE LIVRET APPARTIENT À

MES MISSIONS



Chaque jour, remplis tes missions pour que ta professeure les valide !

LUNDI

Bonjour à nos nouvelles recrues ! Bienvenue à l'Alliance Française de Vancouver, la plus grande agence d'agents secrets de la ville !

Pour commencer, tout agent secret a besoin d'un nom de code pour communiquer sans se faire repérer. Découvre ton nom de code grâce à tes initiales et à ce tableau :

Trouve ton nom de code							
Ton prénom			Ton nom				
A	Phoenix	N	Acier	A	Noir-e	N	Surprise
B	Chevalier	O	Nuit	B	Alpha	O	Libre
G	Nuage	P	Secret	C	Double	P	Bruneux-se
D	Nuit	Q	Vent	D	Rapide	Q	Polaire
E	Top	R	Nage	E	Pointu-e	R	Brave
F	Etoile	S	Mega	F	Etrange	S	Grand-e
G	Tigre	T	Ombre	G	Invisible	T	Froid-e
H	Ninja	U	Lune	H	Profond-e	U	Habile
I	Flash	V	Metal	I	Indigo	V	Puissant-e
J	Feu	W	Loup	J	Mystérieux-se	W	Tenace
K	Jupiter	X	Néon	K	Furtif-ve	X	Energique
L	Scorpion	Y	Visible	L	Fort-e	Y	Carré-e
M	Ciel	Z	Piège	M	Discret-ète	Z	Vaillant-e

Zip Zap des noms de code

Les enfants sont en cercle avec le meneur au centre. Quand le meneur montre un enfant et dit "zip", il doit nommer la personne à sa droite. Quand le meneur dit "zap", il faut nommer la personne à sa gauche. À "zip zap" on change de place !

Badge d'agent secret

Photo	NOM : _____
Empreinte digitale	PRENOM : _____
	SURNOM : _____
	Signature : _____

Coloriage d'agent secret



Un peu de vocabulaire

Tu as vu ? Un agent secret a une tenue et des accessoires très spécifiques ! Déconvrns-les ensemble.



Ton sac d'agent secret

Tu as enfilé ton imperméable et mis ton chapeau sur ta tête ? Tu te crois prêt à partir pour une séance d'espionnage ? Mais attends !! Tu as oublié de préparer ton sac ! Entoure tous les objets dont tu auras besoin dans ton sac.



La chasse aux objets

Les cartes des objets indispensables de l'espion sont dispersées dans la salle et les enfants se placent en ligne. Quand le meneur de jeu dit un objet, les enfants doivent ramener la bonne carte le plus vite possible afin de constituer leur sac.

Le pictionary

Le meneur du jeu tire une carte de vocabulaire. À tour de rôle, chaque membre de l'équipe dessine le mot et les autres doivent deviner. La première équipe qui devine remporte le point.

Fabriquons notre équipement

Prends du carton, des feutres, de la colle et de la ficelle. Avec tout ça tu vas pouvoir fabriquer ton chapeau et tes jumelles d'espion !



C'est quoi un agent secret ?

Ton équipement et ton sac sont prêts ! Il est temps de te former au métier d'agent secret ! Mais dis-moi, sais-tu en quoi consiste ce métier ?

Découvre-le en regardant cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=PrquigeYGNM>



Les questions :

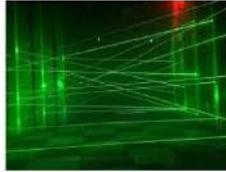
- 1- Est-ce que les espions font un métier comme les autres ?
 Oui, comme boulanger ou maçon.
 Non, c'est comme au cinéma.
- 2- Pour qui travaillent les espions en France ?
 Le FSB La CIA La DGSE
- 3- Quelles sont les missions d'un espion ?
 Vendre du pain, prendre l'avion pour faire le tour du monde, téléphoner à quelqu'un.
 Empêcher des actes terroristes, aider à libérer des otages ou encore surveiller les activités de pays ennemis.
 Se cacher, regarder des immeubles avec des jumelles ou encore faire des courses poursuites.
- 4- Où travaillent principalement les espions ?
 Dans un bureau Dans une base secrète

5- Quelles sont les qualités d'un espion ?

- Bruyant,
- Discret,
- Gentil.

Le challenge des lasers

Préparez-vous apprentis espions ! Votre mission du jour est la suivante : Vous devez récupérer un diamant volé ! Il est au fond de la pièce, bien visible, cela semble simple n'est-ce pas ? Mais méfiez-vous ! Il ne faudra pas toucher un seul laser sur votre chemin sinon vous risquez de vous faire démasquer !



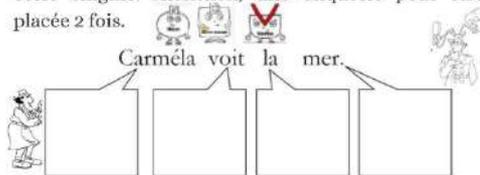
La dynamite

Les enfants sont en cercle et se passent la "dynamite" dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui tient la dynamite lorsqu'elle "explose" est éliminé. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur : le gagnant.

	1	2	3	4	5
a	A	B	C	D	E
b	F	G	H	I	J
c	K	L	M	N	O
d	P	Q	R	S	T
e	U	V	W	X	Y/Z

Enquête grammaticale

Remplace les étiquettes à la bonne place pour résoudre cette énigme. Attention, une étiquette peut être placée 2 fois.



Indices : Le verbe c'est l'action. Le nom est une personne, un objet ou une chose. Le déterminant est le petit mot devant le nom.

MARDI

Bonjour jeunes détectives !

Aujourd'hui nous allons poursuivre votre formation. Pour devenir le meilleur agent secret, il faut avoir une excellente logique afin de déchiffrer tous les codes secrets et toutes les énigmes !

Le code

Aide-toi du tableau à la page suivante pour déchiffrer ce code secret.

c2 a5 a3 c5 a4 a5

- - - - -

d4 a5 a3 d3 a5 d5

- - - - -

a5 d4 d5 d4 b4 e4

- - - - -

L'encre invisible

À votre tour maintenant d'écrire des messages secrets !

Commençons par fabriquer de l'encre invisible. Mélange du bicarbonate de soude avec de l'eau, trempe un coton-tige dedans et écris ton message secret sur une feuille. Ensuite, patiente un peu. Lorsque c'est sec, trempe un pinceau dans du jus de raisin et peins sur ton message.



Messages secrets

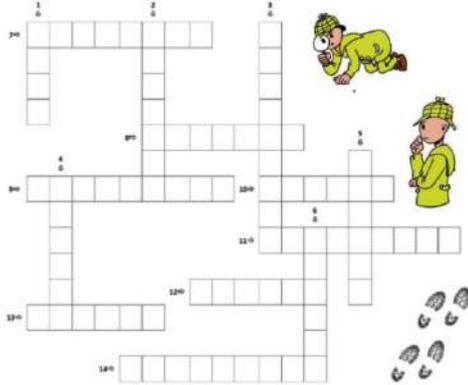
En attendant que ton message à l'encre invisible soit sec, découvrons une autre méthode pour écrire un message secret !

Si tu n'as pas de citron sous la main pas de panique, je vais t'apprendre la méthode de la pression pour écrire tes messages secrets !



Mots croisés

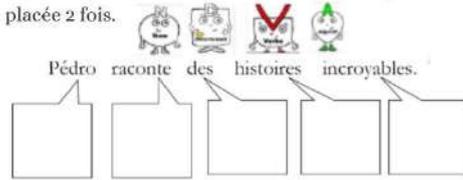
Retrouve les mots cachés ! Sois stratégique !



1. Objet utilisé pour tuer (nf).
2. Une personne que l'on soupçonne (nm).
3. Supposition concernant un évènement (nf).
4. Question difficile, on y répond après une longue réflexion (nf).
5. Une personne qui prend des affaires ne lui appartenant pas (nm).
6. Quelque chose qui montre qu'une personne est coupable (nf).
7. Un homme qui tue volontairement une autre personne (nm).
8. Une recherche faite par la police ou un détective pour trouver ce qui s'est passé (nf).
9. Raisonnement où l'on tire des conclusions en partant d'une hypothèse ou d'indices pour résoudre une enquête (nf).
10. Une personne qui recherche des informations confidentielles, le plus souvent pour les donner à un pays (nm).
11. Une trace en relief ou en creux (nf).
12. L'ensemble des policiers d'un pays (nf).
13. Une personne qui a assisté à quelque chose et qui peut dire ce qui s'est passé (nm).
14. Une personne (pas un policier) faisant une enquête (nm ou nf).

Enigme grammaticale

Replace les étiquettes à la bonne place pour résoudre cette énigme. Attention, une étiquette peut être placée 2 fois.



Indices : Un adjectif décrit et donne des informations sur un nom.

Cambriolage à la banque

Deux malfaiteurs se sont introduits dans la banque et sont parvenus à craquer le code secret du coffre fort. Ils ont dérobé tous les billets et lingots d'or qui s'y trouvaient. A défaut de pouvoir arrêter toi-même les cambrioleurs, saurais-tu, toi aussi, décoder le code secret?

3 6 8 1 chiffre est correct et bien placé
3 8 7 Aucun chiffre n'est correct
8 7 4 1 chiffre est correct mais mal placé
5 7 1 1 chiffre est correct et bien placé

Le code:

Le voleur de dinosaure

Panique au Muséum ! On a volé des dinosaures. Qui a osé, nom d'un ptérodactyle ? Félix File-Filou mène l'enquête...



Vérifions maintenant que tu aies bien compris !

1- Écris le nom et le métier de ces personnages :



2- Qui dit quoi ?



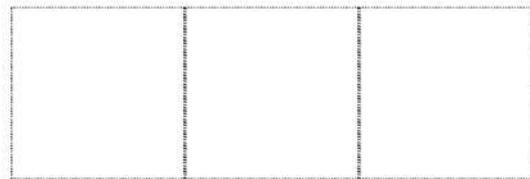
3- Remets l'histoire dans l'ordre en collant les étiquettes :

Situation initiale	
Élément déclencheur	
Péripéties	
Dénouement	
Situation finale	

4- Retrouve la définition de ces mots :

Situation initiale ●	●Présentation du héros.
Élément déclencheur ●	●Présentation du problème à résoudre.
Péripéties ●	●Enchaînement d'actions du héros.
Dénouement ●	●Élément qui permet de résoudre le problème.
Situation finale ●	●Le problème initial est résolu.

5- Découpe les images et recolle-les dans le bon ordre. Ensuite, écris à quelle étape du conte elles correspondent.



6- Classe ces mots de détective dans la bonne catégorie, puis complète la liste :

Les traces ; Les indices ; un complice ; ouvrir l'oeil ; un détective ; soupçonner

Les personnes	Les objets	Les attitudes

Retrouve le chemin

Démêle les fils et aide le détective à retrouver le cambrioleur.



Les objets volés

Un individu a dérobé des objets de la précieuse collection égyptienne du British Museum de Londres. Il les a cachés dans la grille ci-contre. Sauras-tu les retrouver sachant que les chiffres indiquent combien de cases sont occupées horizontalement ou verticalement par les objets? Attention: les objets ne peuvent pas se toucher, même en diagonale.

Portrait codé

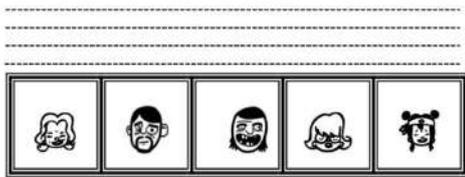
Décode les phrases et identifie les agents ennemis.

Le décodeur :

P	X	↑	†	€	⊙	Λ	⊗	†	∇	Δ	β	Υ	
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	é
◀	◊	⊗	†	Λ	∇	⊗	M	∇	⊗	I	⊗	◊	
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	â

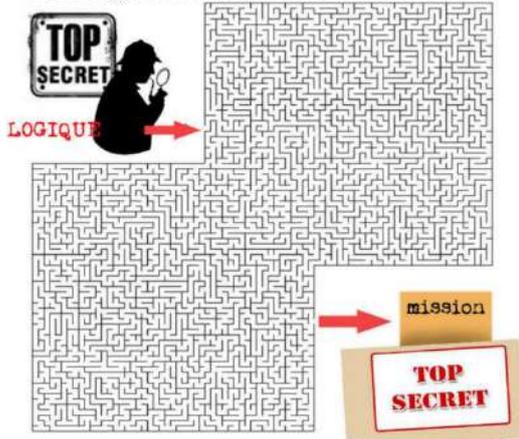
Le message :

€ΛΔ€ P Δ€Λ †⊗€M€M⊗ XΔC◊+Λ €∇ †€Λ
ΔM◊€∇€Λ.



Labyrinthe

Aide cet agent à trouver le lieu de sa mission secrète.



MERCREDI

Bonjour jeunes détectives !

Êtes-vous prêts à poursuivre votre formation ? Aujourd'hui, nous allons travailler deux compétences essentielles pour les agents secrets : les capacités d'observation et de mémorisation.

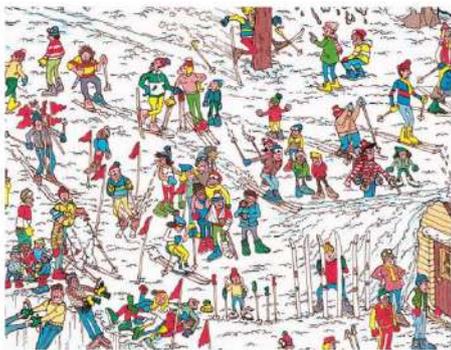
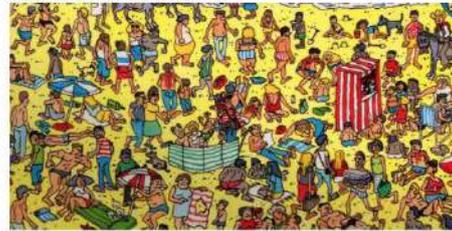
Retrouve l'objet manquant

Des objets sont posés sur une table. Les enfants doivent bien observer, puis ils ferment les yeux. Le meneur du jeu enlève un objet ou change l'ordre. Les joueurs ouvrent les yeux et disent ce qui a changé.



Où est Charlie ?

Un bon espion doit être capable de repérer les agents ennemis au milieu de la foule. Retrouve Charlie dans cette foule !



Jeu des différences

Comme je te l'ai déjà dit, un agent secret doit avoir une très bonne capacité d'observation. Essaie donc de retrouver les 7 différences dans ces dessins !



C'est quoi un portrait-robot ?

Les enquêteurs utilisent beaucoup le portrait-robot pour résoudre leurs affaires. Mais sais-tu de quoi il s'agit ?

Découvre-le en regardant cette vidéo :

<https://www.dailymotion.com/video/x6wtno3>

Questions :

1- Comment on fait un portrait-robot ?

- On assemble des parties du visage.
- On dessine un robot.
- Un robot dessine un visage.

2- Quelles sont les parties du corps qu'on peut assembler ?

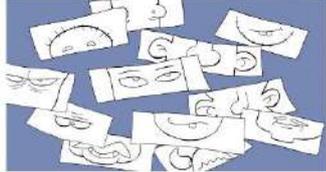
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cheveux | <input type="checkbox"/> Yeux |
| <input type="checkbox"/> Nez | <input type="checkbox"/> Bouche |
| <input type="checkbox"/> Sourcils | <input type="checkbox"/> Oreilles |
| <input type="checkbox"/> Bras | |

3- Ça sert à quoi un portrait-robot ?

- Faire un joli dessin.
- Passer à la télé.
- Identifier un coupable.
- Faire de la publicité.

Les pièces d'un portrait robot

Comme te l'a dit la vidéo, toi aussi fabrique différentes pièces pour pouvoir faire des portrait-robot !



Jeu du portrait-robot

Super tu as maintenant tout le matériel pour jouer au portrait-robot !

Regarde une personne de la classe, tourne-toi et essaie de réaliser son portrait robot.

Ensuite, demande à un camarade s'il devine de qui il s'agit.



Qui est-ce ?

Pour commencer, fabriquons notre support de jeu.



Maintenant nous pouvons jouer. Pose des questions fermées à ton adversaires pour deviner le personnage qu'il a pioché.

Écris ton histoire !

À votre tour, inventez vos personnages et reprenez les étapes clés du conte pour écrire leur histoire.



Fabrique ta loupe

Que serait un détective sans sa loupe ? Fabrique ta loupe pour compléter ton équipement et partir à la recherche de nombreux indices !

Pour cela, prends une petite boîte en plastique, du carton, de la colle et de l'eau.



Mots mêlés

Essaie de retrouver les 13 mots cachés.

P	M	E	N	O	T	T	E	S	H	E	O	E	T
O	O	P	J	K	E	R	D	M	J	S	P	K	K
R	C	H	O	J	P	F	C	H	A	P	E	A	U
T	R	J	E	I	Z	K	O	P	R	I	S	O	N
R	A	E	M	M	L	O	U	P	E	O	X	O	U
A	Y	R	P	P	K	W	P	E	J	N	K	O	I
I	O	D	R	E	Q	V	R	Z	D	C	A	D	S
T	N	K	E	R	T	Y	A	R	F	U	G	C	Z
-	W	P	I	M	A	T	K	E	H	S	H	H	Z
R	N	B	N	E	M	J	U	M	E	L	L	E	S
O	W	K	T	A	P	C	J	D	H	M	Z	N	V
B	E	Z	E	B	O	H	X	D	Y	X	F	W	I
O	P	E	U	L	N	V	B	A	D	G	E	S	N
T	E	R	K	E	C	A	L	E	P	I	N	A	R

Choisir ses personnages :

- _____
- _____
- _____
- _____

1. **La situation initiale** : décris tes personnages et explique comment ils vivent et se connaissent.

Retrouve les nombres de 1 à 9 cachés dans le dessin.



1- Quel est le plus court et le plus gros doigt de la main ?

C'est le (P C U O E) _ _ _ _ _

2- Quel est le doigt de la main servant à montrer ?

C'est l'(D X I N E) _ _ _ _ _

3- Quel est le plus long doigt de la main ?

C'est le (E A M J U R E) _ _ _ _ _

4- Quel est le doigt portant parfois un anneau ?

C'est l'(A E I N N L U R A) _ _ _ _ _

5- Quel est le plus petit doigt de la main ?

C'est l'(U A C L R U I E R A I) _ _ _ _ _

C'est quoi une empreinte ?

Regarde cette vidéo pour en apprendre plus sur les empreintes digitales :

<https://www.dailymotion.com/video/x39d37g>

Questions :

1- La peau des doigts est lisse. Vrai ou Faux ?

2- On utilise de la poudre pour révéler les empreintes. Vrai ou Faux ?

3- Il existe 10 grandes familles d'empreintes. Vrai ou Faux ?

4- Les minuties permettent d'identifier un individu. Vrai ou Faux ?

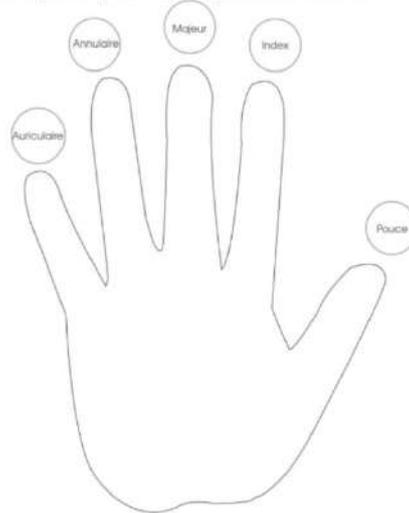
JEUDI

Bonjour mes petits agents secrets !

Aujourd'hui, vous allez tout apprendre sur les empreintes !

Le vocabulaire des doigts

Observe le nom des doigts, puis remets les lettres en ordre pour répondre aux questions suivantes.



5- Les empreintes ne changent pas en vieillissant. Vrai ou Faux ?

6- Il faut 14 points communs entre deux empreintes pour prouver qu'elles appartiennent à la même personne. Vrai ou Faux ?

Analyse tes empreintes

Nous allons observer nos empreintes pour nous entraîner.

Dessine le contour de ta main. Ensuite, trempe chacun de tes doigts dans le tampon encreur. Puis, appuie tes doigts à la bonne place sur ton dessin.



Ensuite, écris le nom de chacun de tes doigts. Puis regarde tes empreintes, à quelles familles appartiennent-elles ? Compare avec tes camarades !

Mes empreintes sont de la famille des

.....

Le labyrinthe des empreintes

Retrouve la sortie grâce à ton sens de l'observation.



Les paires d'empreinte

Retrouve les empreintes de pas jumelles.



Le Twister

les joueurs doivent placer leurs mains et leurs pieds à divers endroits du tapis de jeu sans tomber, en suivant les instructions du meneur de jeu.



Les empreintes de pas

Retrouve le voleur grâce aux traces de chaussures qu'il a laissées.



VENDREDI

Vous avez appris plein de choses cette semaine ! D'abord, vous avez rassemblé tout votre équipement d'agent secret. Ensuite vous avez appris à déchiffrer des codes secrets, à reconnaître des empreintes, à bien observer, à mémoriser, etc.

Vous avez toutes les compétences nécessaires à un bon détective, bravo !

Vous allez maintenant pouvoir tester vos connaissances sur le terrain, en résolvant des enquêtes. C'est parti !

Mission impossible

Testons la discrétion de nos agents.

Un des agents va quitter la salle pendant 1 min. Les autres agents vont modifier quelque chose dans la salle. Quand l'agent revient, soyez discrets et essayez de ne pas révéler ce que vous avez modifié.

Retrouve le coupable

Retrouve les deux hommes dont parle la femme dans la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=X1GQ1OoWJZc>



Histoire policière

Une puce se promenait sur un fauteuil. Elle rencontra un long cheveu blond qui se regardait dans un miroir.
 - Hé ! Fit le cheveu, faites donc attention où vous marchez. Surtout ne me touchez pas, ne me déplacez pas - je suis un indice !
 - Un indice, qu'est-ce que c'est que ça ?
 - Figurez-vous qu'un crime a été commis ici, dans cette pièce. On a découvert la victime sur le fauteuil d'en face, une balle en plein cœur. L'enquête a prouvé que l'assassin était assis sur le fauteuil où nous nous trouvons. Alors, voyez-vous, je suis extrêmement important : quand les policiers me découvriront, ils chercheront d'où je viens et, grâce à moi, ils démasqueront l'assassin ! Tout le monde parlera de moi, les journaux, la télé, je vais devenir célèbre !
 - Si je comprends bien, dit la puce, il vaut mieux être chauve pour trahir (= tuer quelqu'un) quelqu'un : ces bavards de cheveux sont toujours prêts à vous trahir, rien que pour se faire mousser (= pour avoir du succès) !
 Alors elle jeta la perruque bouclée qu'elle portait ce jour-là et tua froidement le long cheveu blond d'un coup de revolver tiré en plein cœur.

Questions :

- Où se passe la scène ?
- Quels sont les personnages de l'histoire ?
- Où était assis l'assassin ? Et la victime ?

- Comment a été tuée la victime ?
- Qui est le cheveu ?
- Pourquoi la puce tue le cheveu ?
 - Elle rêve d'avoir des cheveux.
 - Elle est jalouse.
 - Elle veut devenir un indice à sa place.
 - Elle ne veut pas qu'on retrouve l'assassin.

Trois mini-enquêtes

<p>1 Trouve un moyen de déchiffrer ce message pour découvrir un indice</p> <p> 2101mo 200's 20010v 01 01110 01000g 010 01010 00'00 01010-01013 010 00000g 01 1000 0101000 ...? ...? </p> <p>Réponse : _____</p>	<p>2 Identifie les chaussures du voleur grâce à ses traces de pas :</p> <p>Alors garçon ou fille ?</p> <p>Réponse : _____</p>																																																										
<p>3 Déchiffre ce code pour découvrir un tout nouvel indice :</p> <table border="1"> <tr><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>13/ C1 =</td></tr> <tr><td>1</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>15/ C1 =</td></tr> <tr><td>2</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>13/ C4 =</td></tr> <tr><td>3</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>15/ C5 =</td></tr> <tr><td>4</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>14/ C5 =</td></tr> <tr><td>5</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>14/ C5 =</td></tr> <tr><td>6</td><td>Z</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>15/ C5 =</td></tr> </table> <p>Réponse : _____</p>		1	2	3	4	5	13/ C1 =	1	A	B	C	D	E	15/ C1 =	2	F	G	H	I	J	13/ C4 =	3	K	L	M	N	O	15/ C5 =	4	P	Q	R	S	T	14/ C5 =	5	U	V	W	X	Y	14/ C5 =	6	Z					15/ C5 =	<p>4 Nomme le coupable !</p> <table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Réponse : _____</p>	A	B	C						
	1	2	3	4	5	13/ C1 =																																																					
1	A	B	C	D	E	15/ C1 =																																																					
2	F	G	H	I	J	13/ C4 =																																																					
3	K	L	M	N	O	15/ C5 =																																																					
4	P	Q	R	S	T	14/ C5 =																																																					
5	U	V	W	X	Y	14/ C5 =																																																					
6	Z					15/ C5 =																																																					
A	B	C																																																									

<p>1 Mets ce message en face d'un miroir pour déchiffrer ce code :</p> <p> 01 01000 01010 01010 01010 010000 01010 01010 01010 01010 01010 01010 01010 01010 01010 01010 01010 </p> <p>Réponse : _____</p>	<p>2 Attention ! Coupe le bon fil vert et le bon fil rouge :</p>
<p>3 Déchiffre ce code pour savoir ce que contient la clé USB :</p> <p> 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 6 7 8 </p> <p>Réponse : _____</p>	<p>4 Trouve l'énigme contenue dans la clé avant que la bombe n'explode :</p> <p> Enigme (France) : - Je n'ai ni bras ni jambes. - Je suis toujours au top de moi. - Je te tire la langue et tu m'embrasses. Réponse : _____ </p>

1. Trouve mon outil de dessin préféré, mon outil préféré pour dessiner, mon outil préféré pour dessiner, mon outil préféré pour dessiner.
 2. Cherche le ou les coupable(s) parmi ces suspects, ils te donneront un indice.
 3. Cherche le ou les coupable(s) parmi ces suspects, ils te donneront un indice.
 4. Cherche le ou les coupable(s) parmi ces suspects, ils te donneront un indice.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Premier indice : _____
 Deuxième indice : _____
 Troisième indice : _____
 Quatrième indice : _____

Portrait-robot

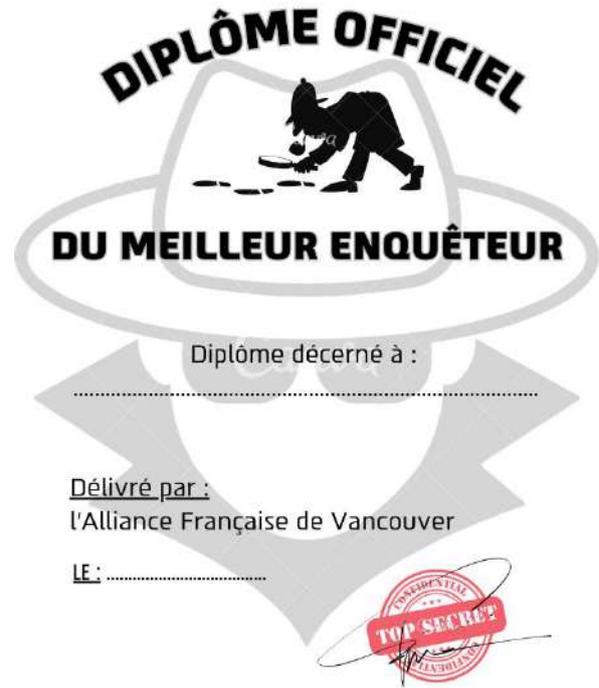
Dans chaque case, écris le numéro correspondant à la bonne description.



- J'ai des lunettes rondes. Je n'ai pas de moustache. J'ai des cheveux longs.
- J'ai une moustache. Je n'ai pas de lunettes. J'ai des cheveux courts.
- Je n'ai pas de lunettes. J'ai les cheveux courts. Je souris.
- Je n'ai pas les cheveux courts. Mes lunettes sont rondes. Je porte une barbe.
- Je n'ai pas de cheveux. Je n'ai ni barbe, ni moustache. J'ai des lunettes rondes.
- J'ai une moustache mais pas de barbe. Mes lunettes sont rondes. Mes cheveux sont courts.
- Je porte les cheveux longs, une moustache et des lunettes rondes.
- Je suis chauve. Mes lunettes ne sont pas rondes.
- Mes lunettes sont rondes, mes cheveux courts. Je n'ai ni barbe, ni moustache.

Coloriage

Colorie l'inspecteur gadget, le plus rigolo de tous les agents secrets.



Annexe 4

Livret sur les jeux olympiques

af Alliance Française
Vancouver

Bienvenue

Camp d'été



LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ

Chères participantes, Chers participants,

Bienvenue aux Jeux Olympiques d'été de l'Alliance Française Vancouver. Vous allez vous affronter pendant 4 jours. Cette compétition permettra à chacun et chacune de prouver sa force, son endurance, son agilité, sa logique et son sens de la communication.

Nous vous souhaitons beaucoup de chance et de courage !

L'équipe organisatrice.

Fiche d'inscription



Participant :

Sexe : Fille Garçon

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : _____

Adresse : _____

Date d'inscription : _____

Mardi

C'est quoi les jeux olympiques ?

Avant de participer aux jeux olympiques, il faut bien comprendre en quoi ça consiste ! Regarde cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=YaMRLbA4UZU>

Questions :

1- Vrai ou Faux ?

Les Jeux olympiques existent depuis l'Antiquité. V / F

Le Comité International Olympique (CIO) décide des sports. V / F

Les personnes qui participent ne sont pas des champions. V / F

2- Où se passent les jeux ?

dans le même pays dans des pays différents

3- Quand se déroulent les jeux ?

tous les ans tous les 4 ans tous les 5 ans

4- Que veut dire "JO" ?

Journal Officiel Journée de l'Océan Jeux Olympiques

5- Quels sont les 3 types de jeux olympiques ?

- _____
- _____
- _____

6- Quels sont les symboles des JO ?



Les sports des JO



L'athlète est euphorique

Vous l'avez compris, les Jeux olympiques sont une compétition où les athlètes se disputent les médailles d'or, d'argent et de bronze. Les médailles sont des récompenses pour les athlètes qui ont gagné.



Les mimes

Pioche une carte de vocabulaire et regarde-la. Sois discret, personne ne doit la voir !
Ensuite fais deviner ton sport à tes camarades en utilisant des gestes.

La chasse aux sports

Les cartes des sports sont dispersées dans la salle et les enfants se placent en ligne. Quand le meneur de jeu dit un sport, les enfants doivent ramener la bonne carte le plus vite possible.

Jacques a dit...

Les enfants sont en cercle et le meneur du jeu est au centre.
Quand le meneur du jeu dit "Jacques a dit ...", les enfants doivent mimer le sport entendu.
Quand le meneur ne dit pas "Jacques a dit", les enfants ne doivent rien mimer.

Que se passe-t-il quand on gagne les JO ?

Vous l'avez compris, les Jeux olympiques c'est une compétition sportive.

Et que se passe-t-il quand on gagne une compétition ? On monte sur le podium et on reçoit une médaille (même une coupe parfois !)

Colorie le dessin sur la page suivante et place les mots au bon endroit :

podium ; médaille d'or ; médaille d'argent ; médaille de bronze ; coupe.

Ça commence comment les JO ?

Regarde cet extrait d'Astérix aux Jeux olympiques :
<https://vimeo.com/826360129?share=copy>

Questions :

1- Relie chaque personnage à sa photo.

Astérix Obélix Alafolix Brutus



2- Où sont-ils ?



3- Après l'arrivée de César, les sportifs défilent avec le drapeau de leur pays. Vrai ou Faux ? _____

4- Qu'allume-t-on avant le premier jeu ?

la flamme olympique un barbecue une lampe

5- Entoure les pays qui participent :



Qui participe aux JO ?

Comme vous avez vu dans la vidéo, de grands sportifs représentent leurs pays aux jeux olympiques. Aujourd'hui, plus de 70 pays participent aux jeux olympiques ! Ouvre ce lien pour en découvrir quelques uns : <https://wordwall.net/fr/ressource/56549402/quelques-pays-des-jo>

Vous aussi, vous devez donc faire partie d'une équipe nationale pour défendre les couleurs d'un pays !

Pierre - feuille - ciseaux

Commençons par un duel de "pierre-feuille-ciseaux" pour savoir qui seront les chefs d'équipe !

Règle du jeu :

La **pierre** gagne contre les ciseaux en les cassant.

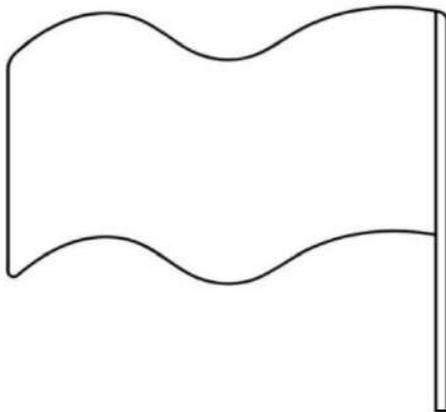
Les **ciseaux** gagnent contre la feuille en la coupant.

La **feuille** gagne contre la pierre en la couvrant.



Écris les prénoms des membres de ton équipe :

- _____
- _____
- _____
- _____



Dessinez votre drapeau

Quel pays allez-vous représenter ?

Aidez-vous des couleurs et des symboles, puis mettez-vous d'accord avec les autres membres de l'équipe !

Dessine ton drapeau sur le livret. Ensuite reproduis-le sur la grande affiche pour défilé avec pendant la cérémonie d'ouverture !



Une feuille
Une feuille



Un soleil
Un soleil



Une étoile
Une étoile



Un cercle
Un cercle



Un triangle
Un triangle



Une lune
Une lune



Une croix
Une croix



Des lignes verticales
Des lignes verticales



Des lignes horizontales
Des lignes horizontales

La cérémonie d'ouverture

C'est le moment de commencer vos jeux olympiques jeunes sportifs !

1. Regroupez-vous par équipe et défilez avec votre drapeau.
2. Ecoutez l'hymne olympique.
3. Enfin, fabriquez et allumez la flamme olympique !



Le vocabulaire du jour

un peu de vocabulaire utile pour les épreuves d'aujourd'hui :



Un témoin
Un témoin



Passer la ligne d'arrivée
Passer la ligne d'arrivée



Un couloir
Un couloir



Grand
Grand



Un seau
Un seau



Petit
Petit



Un gobelet
Un gobelet

Pictionary

Le meneur du jeu tire une carte de vocabulaire. À tour de rôle, chaque membre de l'équipe dessine le mot et les autres doivent deviner. La première équipe qui devine remporte le point.



La course de relais

Règle du jeu : Les joueurs s'alignent les uns derrière les autres. Pour gagner la course, chacun doit faire le parcours à tour de rôle en tenant le témoin. Il faut passer le témoin au prochain joueur pour qu'il puisse partir.



Attention, si le témoin tombe, il faut repartir du début.

La course aux gobelet

Règle du jeu : Remplissez le seau le plus vite possible avec un gobelet troué ! Trouvez la meilleure stratégie avec votre équipe !



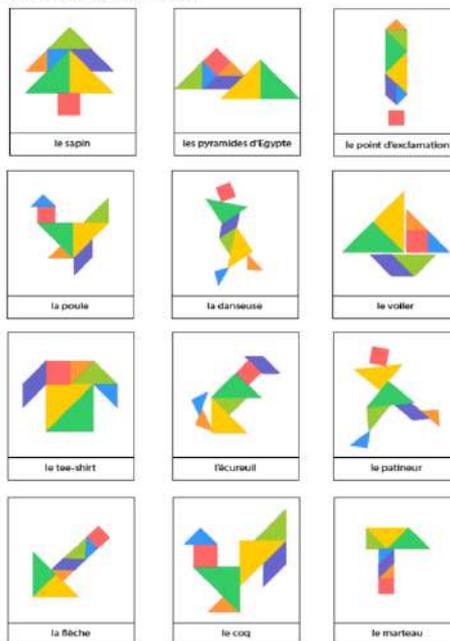
Basket des seaux

Règle du jeu : Chaque enfant prend 2 balles et se place face aux seaux de tailles différentes. Le but est de faire entrer la balle dans un seau. Plus le seau est petit, plus vous gagnez des points.



Tangram

Règle du jeu : Utilisez les pièces en carton pour reproduire les formes le plus vite possible !



Jeudi

Le vocabulaire du jour



Un ballon
Un ballon



Une cuillère
Une cuillère



Un disque
Un disque



Des balles
Des balles



Une boîte de conserve
Une boîte de conserve

Time's Up !

Une partie se joue en 3 manches.

Durant son tour, l'équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de mots.

1. Première manche : Le joueur fait des phrases.
2. Deuxième manche : Le joueur ne peut dire qu'un mot par carte.
3. Troisième manche : Le joueur ne peut plus parler, il fait des mimes et des bruits.

Chamboule-tout !



Règle du jeu : À l'aide de balles, essaie de faire tomber la pile de boîtes. L'équipe qui utilise le moins de balles gagne !

La balle au prisonnier

Règle du jeu : Les enfants doivent essayer de toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon.

Si le joueur est touché, il va dans la « prison » située derrière le camp adverse. Si le joueur arrive à attraper le ballon qui lui est destiné, celui qui l'a lancé est alors fait prisonnier. Pour se libérer, le prisonnier doit toucher un joueur de l'équipe adverse.

Quand une équipe entière se retrouve en prison, l'équipe adverse a gagné !



Retrouve l'objet manquant

Règle du jeu : Des objets sont posés sur une table. Les enfants doivent bien observer, puis ils ferment les yeux. Le meneur du jeu enlève un objet ou change l'ordre. Les joueurs ouvrent les yeux et disent ce qui a changé.



Fabrique ta coupe de vainqueur

Prends du papier cartonné, de la colle et des crayons de couleur. Avec ça, nous allons construire une coupe pour la remise des prix des jeux olympiques de l'alliance française de Vancouver.



Remise des prix

Félicitation à tous les jeunes sportifs ! Vous avez réalisé toutes les épreuves des jeux olympiques avec brio !

Nous allons maintenant faire le total des points et des médailles pour savoir quelle équipe remporte cette semaine de jeux olympiques d'été.

Mais n'oublie pas : l'important ce n'est pas de gagner mais de participer ! 😊



La cérémonie de clôture

Il est temps de clôturer cette semaine de jeux olympique de l'alliance française de Vancouver.

1. Défilez avec votre équipe et votre drapeau.
2. Écoutez l'hymne olympique pour la dernière fois.
3. Éteignez la flamme olympique.



DIPLÔME DE CHAMPION



Félicitations à

pour ta — place.

Bravo pour ta participation aux jeux olympiques d'été !

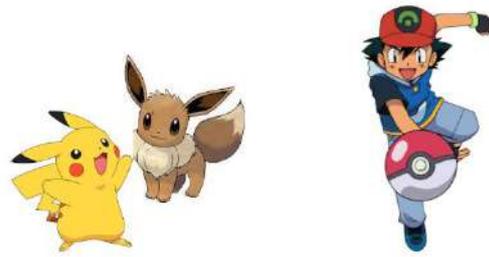
Tu as fais de gros efforts !

L'équipe de l'alliance française de Vancouver



Annexe 5

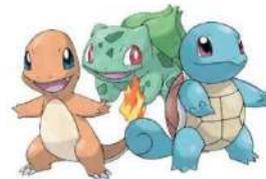
Livret sur les Pokémons



Salut jeune dresseur de Pokémons !

L'Alliance Française de Vancouver t'invite à venir jouer avec Sacha. Tu vas découvrir tous les secrets sur ton dessin animé préféré ! Alors pars à la découverte du monde magique des Pokémons et tu pourras rencontrer le célèbre Pikachu, Évoli et bien d'autres.

Alors, es-tu prêt pour l'aventure ?



Quelques Pokémons connus



Chasse aux Pokémons

Les cartes des Pokémons sont dispersées dans la salle et les enfants se placent en ligne. Quand le meneur de jeu dit un Pokémon, les enfants doivent ramener la bonne carte le plus vite possible.

Mots mêlés

P	V	E	V	O	L	I	O	L	L	T
S	B	U	L	B	I	Z	A	R	R	E
M	P	G	G	C	S	O	B	W	A	G
P	O	U	S	S	I	F	E	U	H	N
B	P	I	K	A	C	H	U	N	T	K
M	M	O	U	S	T	I	L	L	O	N
Z	E	Z	P	N	K	V	L	E	O	V
O	Y	W	O	O	S	M	T	U	U	F
M	J	S	A	L	A	M	E	C	H	E
R	T	O	R	T	I	P	O	U	S	S
C	P	C	A	R	A	P	U	C	E	V

Bulbizarre
Évoli
Moustillon
Poussifeu
Tortipouss

Carapuce
Mew
Pikachu
Salamèche

Carte de dresseur

Choisis ton Pokémon fétiche

Choisis ton Pokémon et demande le coloriage correspondant.

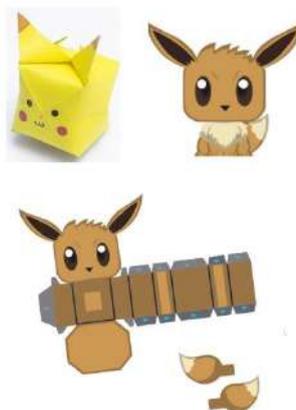


Zip Zap des prénoms

En cercle avec le meneur au centre : quand le meneur montre un enfant et dit "zip", il doit nommer la personne à sa droite. Quand le meneur dit "zap", il faut nommer la personne à sa gauche. À "zip zap" on change de place !

Fabriquer ton Pokémon

Prends le patron du Pokémon de ton choix. Ensuite, coupe, plie et colle pour le faire vivre !



Le type des Pokémon



- Type Acier
- Type Combat
- Type Dragon
- Type Eau
- Type Électik
- Type Fée
- Type Feu
- Type Glace
- Type Insecte
- Type Normal
- Type Plante
- Type Poison
- Type Psy
- Type Roche
- Type Sol
- Type Spectre
- Type Ténèbres
- Type Vol

Clique sur ce lien pour jouer au jeu : <https://wordwall.net/fr/resource/57421891/les-types-de-pok%C3%A9mon>

Essaie de classer les Pokémon dans le bon type !

Projet de la semaine !

Cette semaine tu vas découvrir plein de Pokémon et comment ils fonctionnent : leurs types, leurs attaques, leurs évolutions, etc...

Ta mission sera donc de créer de nouveaux Pokémon et de fabriquer leurs cartes !

Ensuite, avec tes copains dresseurs vous allez inventer de superbes histoires pour mettre en scène vos Pokémon et leur inventer toutes sortes d'aventures passionnantes !



Message codé

Utilise le code pour déchiffrer ce que te dit Sacha.

● → N ● → O ● → A
 ● → S ● → E ● → B
 ● → C ● → V

Les 5 différences



Le corps humain

Sacha, pour devenir le plus grand Maître Pokémon peut toujours compter sur son Pokédex pour le renseigner.

Et si Pikachu voulait en savoir plus sur Sacha ? Donne-lui des informations en reliant chaque partie du corps au bon endroit sur Sacha.

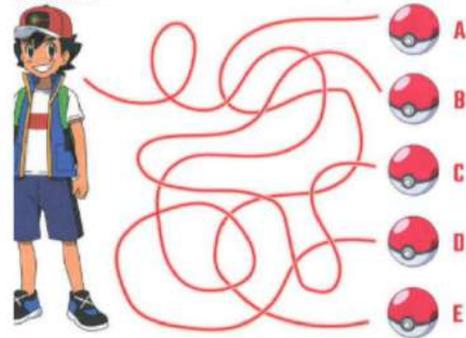
Jeu des ombres

Chaque Pokémon a son ombre, sauf un ! Trouve-le et entoure-le.



Les fils emmêlés

Dans quelle Pokéball de Sacha se trouve le dernier Pokémon attrapé ? Pour le savoir, suis le fil qui part de Sacha.



Pokémon mystère

Pour connaître le nom de ce Pokémon, barre le nom "GOH" à chaque fois que tu le vois. Puis recopie les lettres restantes dans l'ordre.

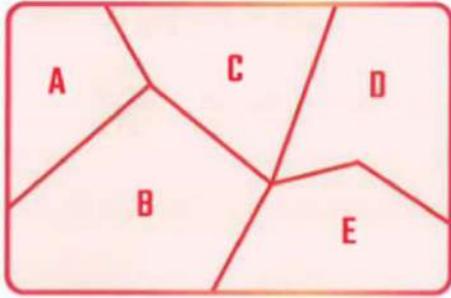


GOHGOHGOHGOHREGOHGOH
LAGOHGOHGOHGOHÇGOHO
GOHNGOHGOHGOH

Il s'agit de :

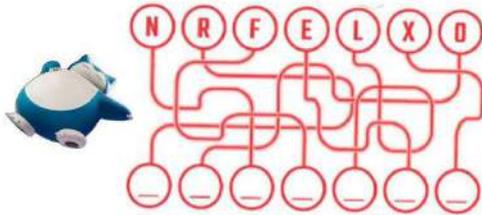
Puzzle

Demande les pièces au professeur et colle-les correctement pour reconstituer le dessin.



Fils emmêlés

Démêle les fils pour retrouver le nom de ce Pokémon.



C'est quoi une attaque ?

Lis le texte et réponds aux questions.
 Une attaque possède, à la manière des Pokémon, son propre élément (Feu, Psy, Roche, etc...).
 Les attaques sont toutes dotées d'une certaine puissance. Plus la puissance de l'attaque est grande, plus celle-ci fera de dégâts.
 La précision, en pourcentages (%), calcule les chances de réussites d'une attaque.
 Les Pv correspondent aux points de vie du Pokémon.

Les questions :

- 1- Une attaque est associée à un élément comme les Pokémon. Vrai ou Faux ?
- 2- Si l'attaque est du même type que le Pokémon, la puissance est moins forte. Vrai ou Faux ?
- 3- Les pourcentages (%) indiquent le nombre d'utilisations possibles de l'attaque. Vrai ou Faux ?

Regarde les attaques de tes Pokémon préférés dans le Pokédex !

La Team Rocket

Pour rejoindre Jessie, Miaous se laisse guider par sa voix. Il ne doit passer que par le mot "JESSIE". Aide-le en traçant le bon chemin.



Sauras-tu reconnaître les célèbres méchants de la Team Rocket ? Légende le dessin avec : Miaous, Jessie, James.



Les cartes Pokémon

Légende les cartes Pokémon suivantes avec les mots : PV ; Nom du Pokémon ; Type du Pokémon ; Attaques ; Type de l'attaque.



Les combats de Pokémon

Regarde cet extrait de dessin animé : <https://www.youtube.com/watch?v=cgb2UWDeLew>
 Découvre le combat entre Pikachu et Mentali !

Les questions :

- 1- Que dit la dresseuse pour envoyer Mentali au combat ?
 "Mentali, à ton tour !"
 "Mentali, à toi !"
 "Vas-y Mentali !"
- 2- Que dit Sacha pour envoyer Pikachu au combat ?
 "Pikachu, à ton tour !"
 "Aller à toi Pikachu !"
 "Vas-y Pikachu !"
- 3- De quel type est Mentali ?

- 4- De quel type est Pikachu ?

- 5- Que dit Sacha pour lancer l'attaque "Vive Attaque" ?
 "En Avant !" "À l'attaque!"
- 6- Quelle est la première attaque de Mentali ?

On s'entraîne !

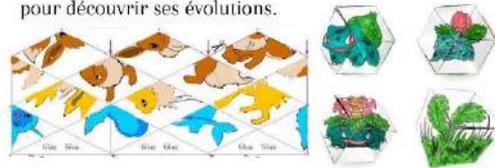
Entraîne-toi maintenant à lancer une attaque !
 Chaque joueur pioche 5 cartes, lisez les attaques disponibles et lancez-les comme vous l'avez vu dans le dessin animé.



Les Pokémon et leurs évolutions

Les animaux grandissent pendant leur vie et changent de forme selon les espèces. Pour les Pokémon c'est pareil : on dit qu'ils "évoquent" !

Construis le kaléïdocycle du Pokémon de ton choix pour découvrir ses évolutions.



Les syllabes

Colorie le nombre de syllabes que tu entends dans chaque nom de Pokémon.



Compte le nombre de syllabes dans les noms de ces Pokémon pour trouver l'intrus. Ensuite, barre-le.



Comment se construisent les noms des Pokémon ?

Complète les phrases en choisissant le bon mot parmi les propositions : *Mouflon ; Souris ; Chien ; Renard.*

Goupix est un Pokémon _____

Voltoutou est un Pokémon _____

Pikachu est un Pokémon _____

Moumouflon est un Pokémon _____

Relie chaque Pokémon à son nom. Il en reste un, sais-tu comment il s'appelle ?

De quelle sorte sont ces Pokémon. Complète ces mots croisés avec les mots suivants :

Chinchilla ; Cochon ; Escargot ; Hibou ; Lapin ; Renard .

Décomposition

Observe les noms des Pokémon. Quels mots reconnais-tu dedans ? Entoure-les



Tu as vu ? Pour créer un nom de Pokémon, on prend deux mots-clefs et on essaye de les mixer ensemble ! Les mots-clefs peuvent être en lien avec l'apparence physique, avec le type ou avec les pouvoirs du Pokémon !

Les objets cachés dans l'eau

Peux-tu trouver les 8 objets cachés dans cette image ? Ensuite, colorie les dessins.



Comprendre un texte sur les Pokémon

1. Lis chacune des descriptions suivantes, puis relie-les au bon Pokémon.

Ce Pokémon de type Insecte et Électrik s'accroche à l'aide ses quatre pattes aux autres Pokémon pour capter leur électricité statique. On le reconnaît à sa fourrure jaune et à ses yeux bleus. Il peut évoluer en Mygavolt.



Ce Pokémon de type Plante et Dragon est l'évolution de Verpom. Il cache à l'intérieur de ses joues un liquide très dangereux. On le reconnaît à ses ailes formées à partir de pelures de pomme.



Ce Pokémon de type Psy a une figure qui ne laisse pas voir ses émotions. Ses pouvoirs psychiques sont très puissants. On le reconnaît à sa fourrure grise. Il peut évoluer en Mystigrix.



2. Pour chacun de ces Pokémon, remets leurs évolutions dans l'ordre.

..... >

..... >

..... >

Labyrinthe sucré

Les Germignon ont découvert une baie délicieuse, peux-tu les aider à l'attraper ?





Invente ton Pokémon !

À ton tour d'ajouter un nouveau Pokémon au Pokédex. Pour cela : choisis d'abord le type de ton Pokémon. Colorie l'emblème que tu choisis et écris le bon nom à côté.



Deuxième étape : choisis son apparence et dessine-le !



Troisième étape : choisis ses attaques. Aide-toi du Pokédex pour avoir de l'inspiration.

Passons à la dernière étape, mais très importante quand même : le nom de ton Pokémon !

En fonction de son type, de son apparence et de ses attaques, choisis deux mot-clefs pour chaque Pokémon :

Mot-clef 1 :
 Mot-clef 2 :
 Mot-clef 3 :

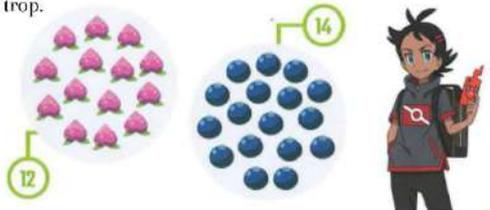
Écris le nom entier de tes Pokémon et c'est terminé !

Nom du Pokémon 1 :
 Nom du Pokémon 2 :
 Nom du Pokémon 3 :



Les baies

Goh est parti cueillir des baies, il veut 12 roses et 14 bleues. Compte les baies et barre celles qui sont en trop.



Chloé a préparé des baies pour les Pokémon. Entoure celui qui en a le moins.



Observe l'image et complète la phrase en entourant la bonne réponse parmi les propositions en vert.

Observe l'image puis complète la phrase en entourant la bonne réponse parmi les propositions en vert.

Dans l'image, il y a plus • autant • moins de Pokémon que de Baies.



Dessine des baies pour qu'il y en ait autant que de Pokémon dans ce groupe.

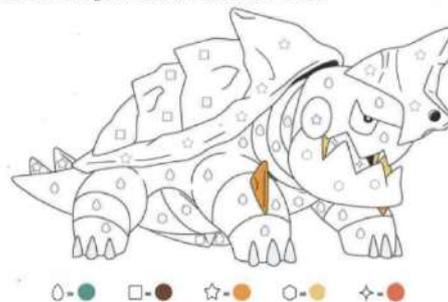


4. Le dénouement : Comment le problème est-il finalement résolu ?

5. La situation finale : racontez la nouvelle vie des héros après tout ça, une fois le calme revenu.

Coloriage magique

Colorie Torgamord en suivant le code.



Pokémon mystère

LES SUSPECTS



Lokhlass

Rhinastoc

Polagriffe

Bourrinos



INDICE N°1

De quelle couleur est la Baie qui complète cette suite logique ?
Le Pokémon mystère n'a pas cette couleur.



..... n'est pas le Pokémon mystère.

INDICE N°2

Pour compléter l'indice, décode ce mot en remplaçant chaque nombre par la lettre qui se trouve à cette place dans l'alphabet (1 = A, 2 = B, 3 = C...). Puis complète la phrase par le mot trouvé pour obtenir un nouvel indice.



Le Pokémon mystère n'est pas de type : ce ne peut donc pas être

INDICE N°3

Trouve le bon chemin à partir de l'étoile : tu y liras un indice qui te permettra de démasquer le Pokémon mystère.



Le Pokémon mystère est

Mise en page et illustration des contes

Il est temps d'écrire votre histoire au propre sur de belles feuilles. Essayer de traduire votre histoire dans les langues de vos choix. Enfin, faites vos plus beaux dessins !

Pourquoi le héros n'a-t-il des zigzags sur sa peau ?

C'est une très bonne question de l'histoire mais une petite feuille, bien sûr, des petits héros et héros.



Sur une belle page blanche, dans votre histoire, au milieu, vous lirez le code et vous lirez cela. À la fin de l'histoire, choisissez pour la fin de l'histoire.

Le héros, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire, une grande histoire.



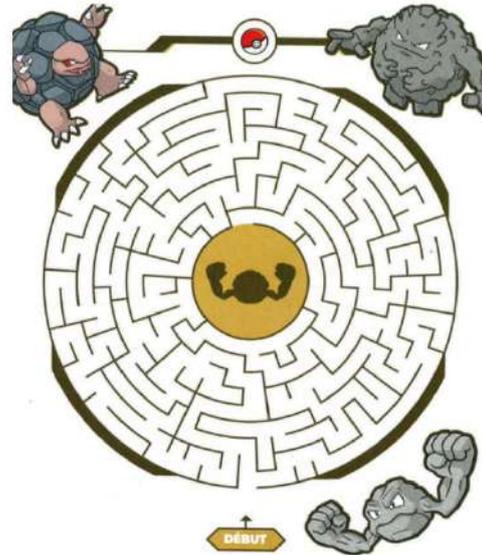
Les objets cachés dans les fleurs

Peux-tu trouver les 8 objets cachés dans cette image ?
Ensuite, colorie les dessins.



Labyrinthe sous-terrain

Rocaillou est prêt pour une course de roulé-boulé contre Gravalanch et Golem. Aide-le à remporter la course en le guidant dans ce labyrinthe sous-terrain.



VENDREDI

Crée ta carte Pokémon !

Suis les étapes pour fabriquer ta carte Pokémon.

1. Découpe la forme de ta carte dans du papier cartonné.
2. Dessine un rectangle pour la photo de ton Pokémon.
3. Colorie le fond dans la couleur de ton choix et mets des paillettes si tu as envie.
4. Dessine le logo du type de ton Pokémon, écris ses PV, son nom et ses attaques.
5. Dessine ton Pokémon dans l'espace prévu.
6. Ajoute des autocollants, des paillettes, ou tout autre décoration de ton choix.
7. Dessine l'arrière de ta carte pour la rendre encore plus réelle.

Voilà tu as terminé, félicitations !



Le jeu des 7 différences



La chanson de Pokémon

Va sur ce lien pour écouter la chanson :

<https://www.youtube.com/watch?v=jVm1NbrXaXc>

Paroles :

Un jour je serai le meilleur dresseur
Je me battrai sans répit
Je ferai tout pour être vainqueur
Et gagner les défis
Je parcourrai la terre entière
Traquant avec espoir
Les Pokémon et leurs mystères
Le secret de leurs pouvoirs

(Refrain)

Pokémon !
Attrapez les tous
C'est notre histoire
Ensemble pour la victoire
Pokémon !
Rien ne nous arrêtera

On passe aux combats !

Utilise maintenant ta ou tes cartes pour lancer une attaque ! Essaie de vaincre ton adversaire avec les attaques secrètes de ton nouveau Pokémon.



Charades

Mon premier peut accueillir des fleurs ou des plantes.

Mon deuxième est la maison des oiseaux.

Mon troisième est la dernière syllabe de chipolata.

Mon tout est le nom de ce Pokémon.



Mon premier rebondit sur la raquette de tennis.

Mon deuxième arrive quand le footballeur met le ballon au fond du filet.

Mon troisième peut se boire.

Mon tout est le nom de ce Pokémon.

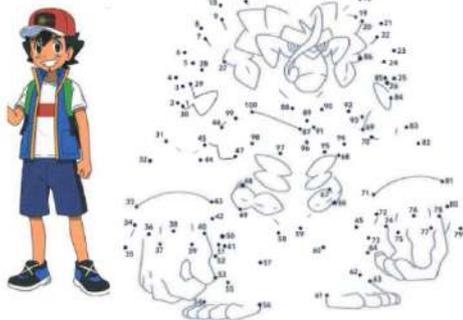


Colorie le rond qui correspond à la syllabe où tu entends le son [ou].



Points à relier

Quel est ce Pokémon ? Relie les points de 1 à 100 pour le savoir ! Lorsque tu atteins une ★, il faut lever le crayon.



Jouons avec les sons

Entoure les Pokémon quand tu entends le son [a].



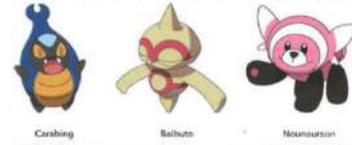
Entoure les Pokémon si tu entends le son [i].



Entoure les Pokémon si tu entends le son [o].

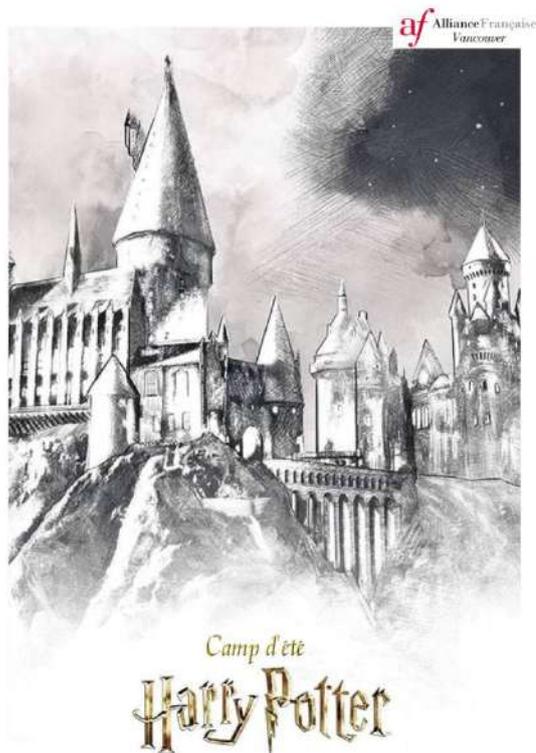


Entoure le Pokémon dont le nom contient le son [u].



Annexe 6

Livret sur Harry Potter



Bienvenue



Chers toutes, chères tous,

Nous avons le plaisir de vous annoncer que vous bénéficiez d'ors-et-déjà d'une inscription à la célèbre école de sorcier : Poudlard.

Vous trouverez la liste des affaires qui vous seront utiles.

Nous vous attendons à l'école pour la rentrée qui sera le lundi 21 août.

Veillez croire en l'expression de nos plus sincères sentiments.



La direction



LUNDI



Bonjour jeunes sorciers !

Cette semaine sera sur le thème d'Harry Potter. Mais le connaissez-vous ?

Harry Potter est un garçon de 10 ans qui vit en Angleterre et qui est bien malheureux. Quand il était bébé, ses parents sont morts dans un accident de voiture.

Harry aussi était dans la voiture mais n'est pas mort, il a seulement une cicatrice en forme d'éclair sur le front. En tout cas, c'est ce qu'on lui a raconté.

Depuis l'accident, il habite avec son oncle et sa tante : Vernon et Péunia Dursley et son cousin Dudley.

Dudley est un garçon égoïste, coléreux et très capricieux et ses parents lui donnent tout ce qu'il veut.

La famille Dursley déteste Harry. Ils le font dormir sous les escaliers, dans un placard. Il n'a pas de chambre.

Il n'a pas de vêtements non plus. Il porte les vieux vêtements de son cousin, Dudley quand il grandit. Mais Dudley est très gros et ses vêtements sont beaucoup trop grands pour Harry.

A l'école Harry n'a pas d'ami. Les enfants le trouvent bizarre et mal habillé.

Harry est seul au monde.

Il se passe souvent des choses bizarres autour de Harry et il ne sait pas pourquoi. Un jour, ses cheveux ont poussé en une nuit.

Un autre jour, un pull laid est devenu tout petit.

Une fois, à l'école, Dudley et ses copains voulaient l'attraper. Il a sauté pour se cacher derrière des poubelles et, ... il ne sait pas comment, ... il est arrivé sur le toit de l'école. A chaque fois qu'il se passe quelque chose de bizarre, l'oncle Vernon se met dans une colère noire. Il déteste tout ce qui est bizarre.

Le rêve de Vernon c'est une vie normale et il pense que Harry n'est pas normal.



Le jour du onzième anniversaire de Dudley, toute la famille va visiter le zoo. Harry vient aussi.

Ils se promènent, ils déjeunent au zoo et après le déjeuner, ils vont voir les reptiles. La pièce est sombre et fraîche.

Des lézards, des serpents sont dans des cages en verre.



Harry observe un boa. Le serpent ouvre ses petits yeux brillants et regarde Harry. Harry parle au serpent et le serpent lui répond.

- Tu viens d'où ? demande Harry.
- Du Brésil.

Dudley arrive et il pousse Harry qui tombe par terre. Tout à coup, la vitre en verre disparaît. Dudley crie, mort de peur. Le boa s'en va et Harry l'entend dire :

- Et maintenant, direction le Brésil ! Mercci, amigo.

Quand ils rentrent à la maison, Vernon, furieux, enferme Harry dans le placard et il s'endort, sans manger.

Il est puni pendant des semaines.



Un jour, un homme immense, chevelu et barbu défonça la porte.



- Salut Harry ! dit le géant, tu as bien changé ! La dernière fois que je t'ai vu, tu étais un bébé. Tiens, j'ai quelque chose pour toi.

De sa poche, il sort un gros gâteau au chocolat écrié avec écrit « Joyeux anniversaire Harry ! »

- Merci mais qui êtes-vous ? dit Harry.
- Je m'appelle Rubicus Hagrid, je suis le gardien des Clés à Poudlard.
- C'est quoi Poudlard ?
- Tu ne sais pas ? Ton oncle et ta tante ne t'ont pas expliqué d'où tu viens ? Le monde de tes parents ?
- Quel monde ?

Hagrid devient rouge de colère :

- VERNON DURSLEY ! Pourquoi tu n'as rien expliqué à Harry ?

Vernon tremble et se cache derrière un canapé.

Hagrid explique à Harry qu'il est un sorcier, comme ses parents. Harry apprend aussi que ses parents ne sont pas morts dans un accident de voiture : un terrible sorcier les a tués. Ce sorcier s'appelle Voldemort. Les gens ont peur de lui et ils n'osent pas dire son nom. Tout le monde l'appelle « Vous-savez-qui ».

Hagrid donne alors une enveloppe jaune à Harry. Il lit :

Harry Potter,

Dans le placard sous l'escalier

Puis il ouvre l'enveloppe et il lit la lettre :

Collège Poudlard, école de sorcellerie, Directeur Albus Dumbledore

Cher Monsieur Potter,

Vous êtes inscrit au collège Poudlard. Voici la liste des livres et du matériel que vous devez acheter pour pouvoir étudier.

La rentrée est le 1er septembre, nous attendons votre insou avant le 31 juillet.

A bientôt,

Minerva MacGonagall, Directrice adjointe

- Hagrid, je crois que c'est une erreur. Je ne suis pas un sorcier.
- Pas un sorcier, toi ? Il ne se passe jamais rien de bizarre quand tu as peur, ou quand tu es en colère ?

Harry réfléchit puis il sourit. Il comprend enfin tout : il est un sorcier. Quelle nouvelle !

- Tu deviendras un grand sorcier, comme ses parents ! lui dit Hagrid.
- Non, tu n'iras pas dans cette école de fous ! Je refuse ! crie l'oncle Vernon.

Alors, Hagrid lève son parapluie rose, et un éclair apparaît. Dudley voit qu'il a maintenant une queue de cochon. C'est la panique dans la cabane !

Harry, amusé et heureux, s'en va avec Hagrid.

Questions :

Harry

1- Quel âge a Harry ?

2- Où habite-t-il ?



En France



En Turquie



Aux USA



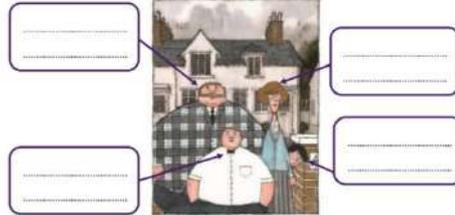
En Angleterre

3- Où dort-il ?

- Sur le canapé du salon.
- Sur le toit de la maison.
- Dans un placard sous les escaliers.

Les Dursleys

4- Écris les prénoms de la famille.



La cicatrice

5- Où est la cicatrice d'Harry ?

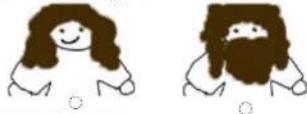
- Sous son bras
- Sur son nez
- Sur son front

6- Comment est la cicatrice d'Harry ?



Hagrid

7- Comment est Hagrid ?



Le passé d'Harry

8- Hagrid explique à Harry qu'il est comme ses parents :



un pâtissier un pirate un sorcier

9- La vérité c'est que ses parents ont été tués par un sorcier.

Vrai ou Faux ?

10- Comment s'appelle ce sorcier ?

11- Mais tout le monde l'appelle

La cérémonie du choixpeau

Vous êtes invités à la cérémonie de répartition, voyons quelle maison te sera destinée...

LE TEST DU CHOIXPEAU !

Quel cours préférerais-tu (s'il existait) ?

A. Sorts
B. Potions
C. Herbologie (étude des plantes magiques)
D. Défense contre les forces du mal

Si Dudley était une brute avec toi, que ferais-tu ?

A. Tu réfléchis à un plan malin pour te venger
B. Tu laisses tomber
C. Tu le dis à Dumbledore
D. Tu fais face et tu te bats

Et d'ailleurs, qui voudrais-tu métamorphoser le plus en rat ?

A. Draco
B. Qui n'estais
C. Rogue
D. Hagrid

Quel métier exercerais-tu plus tard ?

A. Joueur professionnel de Quidditch
B. Auteur (service secret)
C. Professeur à Poudlard
D. Ministre de la Magie

A quel parfum veux-tu tes dragées surprises de Bertie Crochue ?

A. Chocolat
B. Carabosse
C. Brûlée
D. Fiment

Quelle capacité voudrais-tu avoir ?

A. Contrôler la pensée
B. Intelligence extrême
C. Force extraordinaire
D. Voler

Quelle capacité voudrais-tu avoir ?

A. Contrôler la pensée
B. Intelligence extrême
C. Force extraordinaire
D. Voler

Quel animal serait ton animal de compagnie à Poudlard ?

A. Le rat
B. La chouette
C. Le crapaud
D. Le chat

Quelle serait ta position au Quidditch ?

A. Batteur
B. Gardien
C. Fouaillonneur
D. Attrapeur

Quel tableau garde-tu chambre ?

A. Un serpent
B. Un chevalier
C. Une licorne
D. Une grosse dame

Maintenant, compte ton nombre de A = B = C = D =

R E S U L T A T

Tu as le plus de D

GRYFFONDOR

COURAGEUX - BRAVE - LOYAL - CHEVALERESQUE
 Tu es brave et impulsif, parfois téméraire. Tu agis sans réfléchir ce qui te cause des problèmes. Tu te bats contre les injustices. Tu aimes la compétition, et tu ne fais jamais machine arrière. Les gens te voient comment quelqu'un de sûr de lui et comme un leader.



Tu as le plus de A

SERPENTARD

RUSE - AMBITION - LEADER - PLEIN DE RESSOURCE
 Tu es rusé et tu détestes perdre. Tu es confiant en toi et tes capacités, ce qui peut te faire passer pour arrogant. Tu trouves toujours un moyen de gagner. Tu aimes dire la vérité, même si cela peut blesser. Tu es très motivé pour réussir !

Tu as le plus de C

POUFSSOUFFLE

TRAVAILLEUR - POLAIRENT - LOYAL - FAIR-PLAY ET JUSTE
 Tu es toujours loyal, et très travailleur. Tu es souvent d'humeur joyeuse, et content si les autres sont heureux. Tu aimes aider les autres, prendre soin des autres et des animaux. Tu n'aimes pas lorsqu'il y a des tensions, et les autres prennent souvent ta défense car tu apportes beaucoup à chacun.

Tu as le plus de B

SERDAIGLE

INTELLIGENT - CRÉATIF - PLEIN D'ESPRIT - APPRENANT BIEN
 Tu es intelligent et créatif. Tu es plutôt bon élève et tu aimes l'école, lire, résoudre des énigmes, réfléchir à toutes sortes de problèmes. Tu as toujours des solutions aux problèmes rencontrés. Tu as les arguments dans chaque discussion et tu acceptes facilement la discussion.

Coloriage des blasons



Fabriquer ton chapeau

Prends du papier cartonné et des crayons de couleur !



Zazie la sorcière

À l'école, Zazie passe plus de temps à jeter des sorts qu'à apprendre à lire. Pour son plus grand malheur !



Questions :

1- Quel est le nom de la maîtresse ?

- Madame Ogresse
- Madame Pustule
- Madame Vilaine

2. Au lieu de Poudre d'escampette, que lit Zazie sur le bocal ?

- Potion d'escargot
- Poussière magique
- Jus de rat

3. En quoi Zazie transforme-t-elle Victor ?

- En prince
- En chat
- En grenouille

4. Remets les étapes de l'histoire en ordre :

- Zazie décide qu'elle ne veut plus aller à l'école. Mais Fripon lui dit qu'elle doit encore apprendre à lire.
- Fripon vient aider Zazie et annule le sort.
- Le soir, quand les parents de Zazie rentrent, ils la trouvent en train d'apprendre à lire.
- Pour prouver qu'elle sait lire, Zazie lance un sort à Victor mais elle se trompe et il devient une grenouille.
- Les grenouilles se multiplient. Zazie essaie de les chasser avec un balai mais ça ne marche pas.
- Zazie n'aime pas sa maîtresse, elle se fait punir alors que c'est Picpouille qui l'embête.

Écris ton histoire !

Tu vas devoir écrire une histoire avec un(e) sorcier(e), un problème à résoudre, des péripéties et une fin heureuse ! À tes crayons !

1. Choisis au moins 3 personnages :

- _____
- _____
- _____

2. Explique le début de ton histoire, avant le problème :

MAROI

Direction le chemin de traversée

Hagrid amène Harry à Londres, dans une rue cachée qu'on ne peut trouver que par magie : le chemin de traversée.

On y trouve des magasins de balais volants, de baguettes magiques, de robes de sorciers et de chapeaux pointus.

- Il faut se dépêcher. On doit acheter tout ce qu'il y a sur la liste, dit Hagrid.

- Je n'ai pas d'argent, réponds Harry.

Hagrid explique à Harry que ses parents ont laissé de l'argent pour lui chez Gringotts : la banque des sorciers. Ils vont chercher de l'argent pour Harry et Hagrid prend aussi un petit paquet mystérieux.

- Qu'est-ce que c'est ? demande Harry.

- C'est pour Dumbledore, mais c'est un secret. Je ne peux rien te dire, répond Hagrid.

En faisant les courses, ils rencontrent un professeur de Poudlard : le professeur Quirell.

Beaucoup de gens reconnaissent Harry et sont heureux de le rencontrer.

- Tu es très célèbre Harry parce que « Vous-savez-qui » n'a pas réussi à te tuer, explique Hagrid. Tous les sorciers le connaissent.



Hagrid offre à Harry, pour son anniversaire, une chouette blanche comme la neige.

Dans un magasin Harry rencontre un garçon de son âge, pas très sympathique, qui lui demande :

- Tu vas à Poudlard toi aussi ?

- Oui, réponds Harry.

- Tu as un balai ?

- Non, dit Harry.

- Tu joues au Quidditch ?

- Non, répète Harry.

- Tu es un sorcier ou un Moldu ?

- Je suis un sorcier, répond Harry.

2. Que font-ils ?

- Ils font des blagues.
- Ils font du sport.
- Ils font des courses.

3. Entoure ce qu'ils achètent :



4. Qui a la même baguette que Harry ?

5. Comment s'appelle l'école de sorcellerie ?

6. Associe chaque personnage à sa description :

- | | | |
|---------------------------|---|--|
| Un professeur de Poudlard | • | • Il n'est pas sympathique. Il a l'âge de Harry. |
| La chouette de Harry. | • | • Elle est toute blanche. |
| Un élève de Poudlard | • | • Il s'appelle Quirell. |

7. C'est quoi le Quidditch ?

C'est un gâteau. C'est un sport. C'est un objet magique.

Harry ne sait pas ce que c'est le Quidditch ou un Moldu...

Quand il sort du magasin, il retrouve Hagrid qui lui explique : le Quidditch c'est un sport qui se joue avec 4 balles et des balais volants. C'est le sport préféré des sorciers.

Hagrid lui explique aussi que les Moldus sont les gens qui n'ont pas de pouvoirs magiques.

Petit à petit, Hagrid et Harry trouvent tout ce qu'il y a sur la liste de Poudlard : les chaudrons, les robes, le chapeau, les plumes, les livres ...

- Il ne manque plus qu'une baguette magique ! dit Hagrid

La boutique de baguettes magiques est minuscule. Harry essaie plusieurs baguettes mais il casse des objets, il fait souffler du vent rien ne va ! Ces baguettes ne sont pas bonnes pour lui !



Le vendeur lui dit :

- C'est la baguette qui choisit son sorcier. Cherchons encore !

Finalement le vendeur lui propose une baguette.

Quand Harry la tient, elle fait des étincelles.

- Bravo Harry, tu as trouvé ta baguette, dit le vendeur.

Mais c'est étrange, très étrange. Cette baguette a une sœur jumelle : la baguette de « Vous-savez-qui ».

Le soir tombe et Harry doit rentrer chez les Dursley.

- Voilà ton billet pour Poudlard, dit Hagrid. Le 1^{er} septembre, le train part de la gare de King's cross. Tout est écrit sur le billet. Si tu as un problème avec les Dursleys, envoie-moi une lettre avec ta chouette. A bientôt Harry.

Questions :

1- Où vont Harry et Hagrid ?

- À Londres À Paris À Calgary

Chez Ollivanders



Il te faut une baguette ! Avant de la fabriquer, dessine-la et choisis ses caractéristiques.

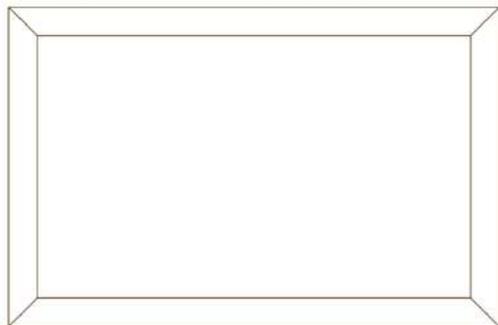
Le type de bois →

Le coeur →

La taille →

La particularité →

La puissance ☆☆☆☆☆



Le saviez-vous

- La baguette de Harry est en bois de houx avec une plume de phénix à l'intérieur et elle mesure 27,5 centimètres
- Celle de Cedric Diggory contient un crin de licorne mâle, mesure 30,5 centimètres et elle est en frêne
- Celle de Fleur est en bois de rose, mesure 33,75 centimètres et contient un cheveux de Velane
- Et pour finir, la baguette de Viktor Krum est en bois de charme, avec un nerf de coeur de dragon à l'intérieur, et mesure 25,5 centimètres

Fabriquer ta baguette

Tu peux maintenant construire ta baguette ! Prends des pics en bois. Enroule-les solidement dans une feuille. Ensuite utilise du papier maché pour donner du relief.



Fabriquer ton balai

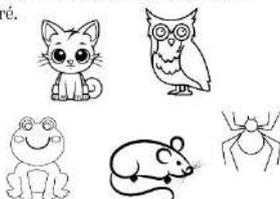
Fabriquer un manche avec des rouleaux de sopalin, découpe des filaments dans une feuille, colle le tout et peins !



Choisis ton animal de compagnie

Relis chaque animal à son nom. Puis colorie et donne un prénom à ton animal préféré.

- Un chat •
- Une chouette •
- Un rat •
- Un crapaud •
- Une araignée •



Découvre les personnages emblématiques de Poudlard en cliquant sur ce lien : <https://wordwall.net/fr/ressource/59154504/les-personnages-dharry-potter>

Les fournitures

Ça y est ? Tu es prêt pour Poudlard ? Pour entrer à Poudlard, il te faut toutes les fournitures de cette liste :

- Un chapeau
- Une baguette magique
- Un balai
- Un animal de compagnie

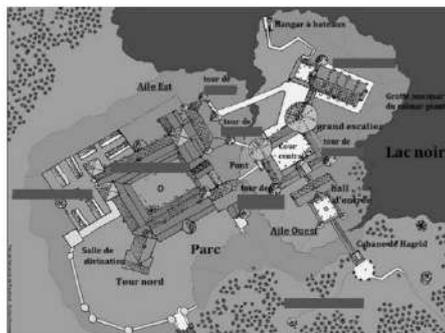
Pourrais-tu raconter ta histoire ?

Il est temps d'expliquer quels problèmes rencontrent les personnages de ton histoire.

3. Quel est le problème à résoudre ?

L'histoire de Poudlard

- L'école de sorcellerie Poudlard se situe dans un très grand château en haut d'une montagne. Il a été fondé par 2 sorciers et 2 sorcières : Godric Gryffondor, Salazar Serpentard, Rowena Serdaigle et Helga Poufsouffle.
- L'année commence le 1er septembre. Les élèves prennent le Poudlard Express à Londres au quai 9 3/4 à 11h.
- Les 4 maisons sont nommées en l'honneur des 4 fondateurs.



Place ces mots au bon endroit sur le plan du château de Poudlard : salles de classe ; tour de Serdaigle ; tour de Gryffondor ; tour de Serpentard ; tour de Poufsouffle ; serres de botanique ; forêt interdite ; grande salle.

Découvre les lieux de Poudlard en cliquant sur ce lien : <https://wordwall.net/fr/ressource/59154289/poudlard>

MERCREDI

Maintenant que tu as tout ton matériel et que tu connais l'école, il est temps de suivre des cours pour devenir sorcier !

Le cours de sortilèges

Regarde cette vidéo et garde les ballons de baudruche en l'air en répétant le sort.

<https://www.youtube.com/watch?v=gkneWUOiwQY>



À toi d'inventer ton sortilège ! Pour cela, lance 3 fois le dé.

Exemple :

• Si au premier lancer le dé affiche 3, choisis et colorie une syllabe dans la colonne 3.

• Si au deuxième lancer le dé affiche 5, choisis et colorie une syllabe dans la colonne 5.

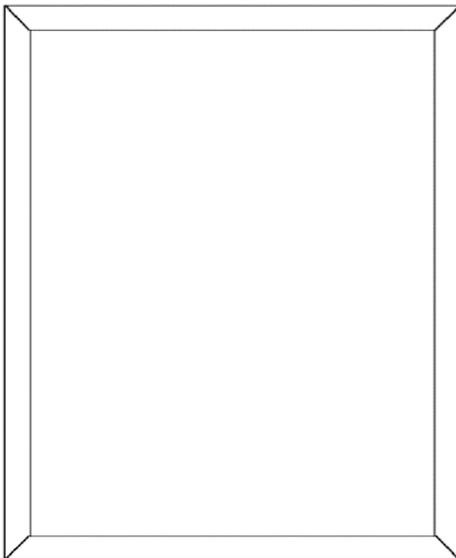
• Si au troisième lancer le dé affiche 6, choisis et colorie une syllabe dans la colonne 6.

Une fois que tu as les 3 syllabes, tu as le nom de ton sort. Décris quels sont ses effets sur le parchemin en dessous.

1	2	3	4	5	6
NI	CIO	RUS	BA	NOR	CU
AMO	UL	LEVI	POU	AMUS	AC
LEN	VAL	PAR	EGO	PU	FLA
OX	TO	ICUS	TROU	DAN	BUS



Dessine-le en entier et colorie-le



Quel est son nom ?

NOM : _____

Le cours de métamorphose

Regarde cet extrait (0:05 - 0:55) puis réponds aux questions : <https://www.youtube.com/watch?v=1b0vfg5h-54>

Questions :

1- Qu'est-ce que la métamorphose ?

- Porter un déguisement
 Se transformer
 Être en retard

2. En quoi se métamorphose le professeur McGonagall ?

- En écureuil En tortue En chat

3. Harry et Ron se font gronder parce qu'ils sont en retard. Vrai ou Faux ?

À votre tour de vous métamorphoser ! Piochez un nom d'animal puis mimez ou dessinez-le !

Voici une petite liste pour vous aider à deviner :





Grande école de magie et de sorcellerie

POUCLARD

**DIPLOME
DU SORCIER**

décerné à



Professeur Rogue

Professeur McGonagall

La direction

