



CE1

Culture

TRIMESTRE 3

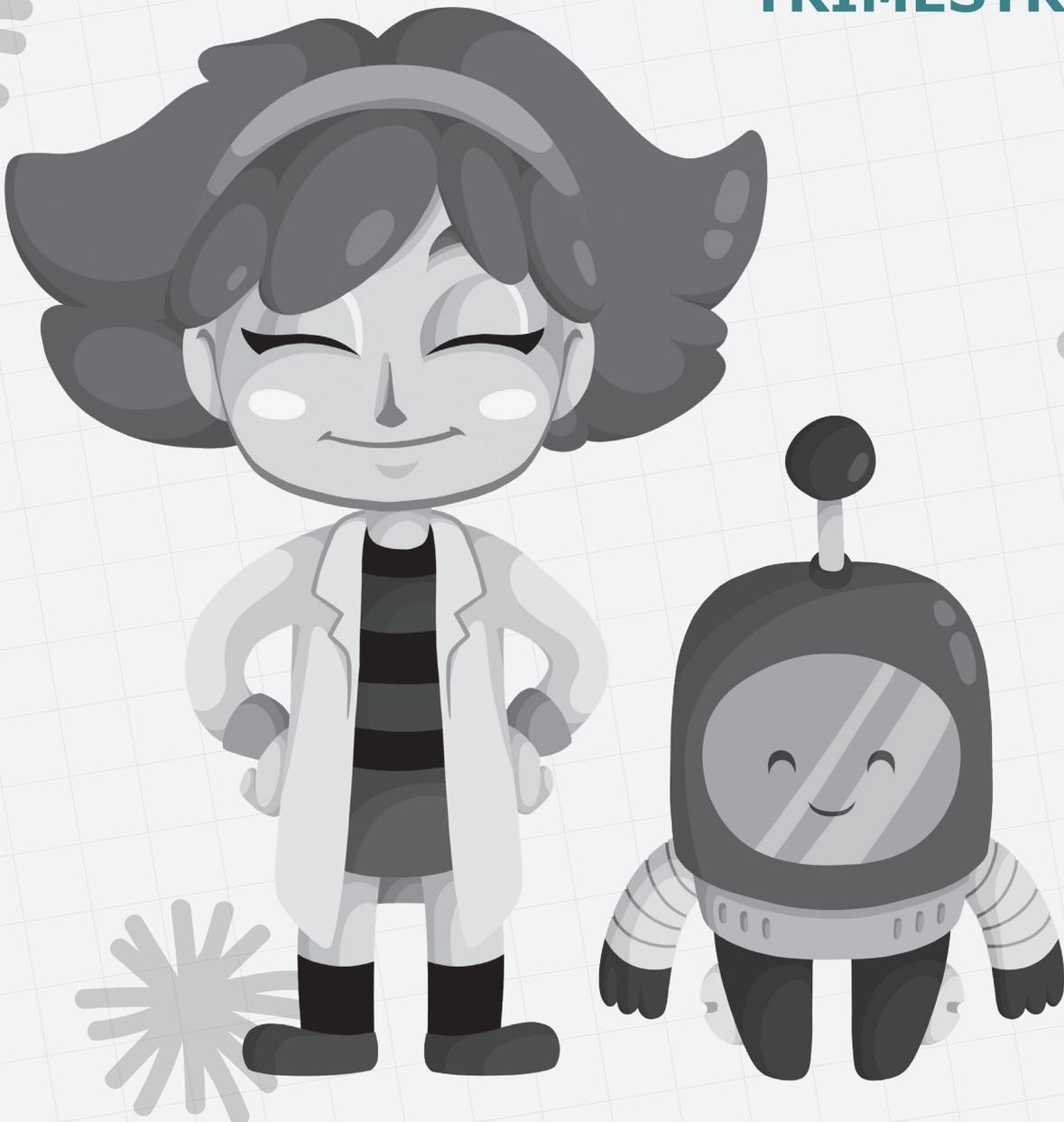




CE1

Culture

TRIMESTRE 3





LE MODE D'EMPLOI

Chaque trimestre se compose de **deux manuels interdépendants** et distinctifs. Le premier propose une approche académique et classique, tandis que le second se veut ludique et immersif.

1 Le manuel encadrant

Il s'agit du manuel que vous êtes en train de lire. Sa couverture est en noir et blanc.

Destiné à **l'adulte**, il présente : les objectifs pédagogiques, les compétences travaillées, les corrections, divers conseils, ainsi que le matériel nécessaire pour chaque activité.

Les dernières pages constituent **les annexes**, à découper dans l'ordre inverse de lecture. Elles complètent les activités du manuel apprenant.

2 Le manuel apprenant

Il s'agit du manuel de **l'élève**, qui est amené à écrire directement sur ses pages.

Chaque trimestre se compose de trois chapitres.

Chaque chapitre propose une ou plusieurs missions, qui correspondent chacune à des séquences d'apprentissage.

Le tout se présente sous forme d'histoire interactive : les différentes activités permettent aux personnages d'avancer dans leurs aventures ; laissez-vous guider par le fil rouge proposé !

Vous pouvez accéder aux histoires en audio en scannant les QR codes.

12

Un cercle vert, similaire à une barre de chargement, entoure la pagination en bas à droite. En affichant la progression au sein de la mission, il sert de repère et permet de s'organiser dans ses apprentissages.



LE DÉROULÉ D'UNE MISSION

Chaque mission offre un déroulé pédagogique explicite et progressif, menant à la leçon et à l'objectif d'apprentissage. Une mission se découpe en **cinq parties distinctes** :

1 L'histoire

Une double-page de lecture introduit les aventures des protagonistes et induit la notion à étudier. Les rectangles vert clair contiennent les textes narratifs, relatifs aux actions des personnages. Il est possible de colorier les zones blanches qui recouvrent le bord des photographies.

2 Je comprends

C'est le cœur de la séquence, centrée sur une approche d'apprentissage par soi-même. Plusieurs activités se succèdent, avec de la manipulation, des jeux, des expérimentations...

Les éléments découpables en annexes sont parfois nécessaires pour les réaliser.

Une activité aboutit à **un mémo**, qui sert de bilan des apprentissages.

3 La leçon de mon prof

Une leçon-bilan de l'entièreté de la mission est présentée sous deux formats, afin que l'apprenant choisisse celui qui lui correspond. Une icône y est associée.



La leçon textuelle permet un apprentissage par la lecture.



La carte mentale est adaptée pour un apprentissage visuel.

4 À toi de jouer !

Cette partie sert à se réapproprier la notion étudiée à travers quelques jeux.

5 On s'entraîne

Pour finir, plusieurs exercices classiques sont proposés avec une difficulté croissante. Le but est de réinvestir les connaissances acquises progressivement dans la mission.



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Zoé est une jeune inventrice, passionnée par les sciences. Sa création la plus aboutie est **Pixel**, un véritable robot miniature ! Elle lui apprend à vivre dans le monde qui nous entoure.

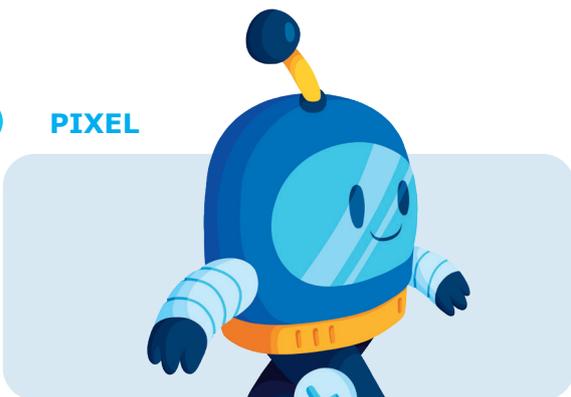
1

ZOÉ



2

PIXEL



LE GRAND PUZZLE FINAL

Chaque page du manuel de l'apprenant présente dans son coin supérieur droit une pièce de puzzle. Décryptage de cette activité qui a en réalité bien plus qu'une seule finalité ludique :

1

Repère de progression

Page après page, au fil de l'avancée, les pièces manquantes de notre puzzle sont à découper et à positionner dans la représentation du tableau « à trous » qui se trouve en premières pages des annexes.

Elles sont un marqueur symbolique de sa progression pour l'apprenant.

Leur découpe permettra également de retourner plus aisément à la page où il s'est arrêté, tel un marque-page.

2

Une belle aventure menée à bien mérite souvenir !

Une fois notre tableau reconstitué, il ne manquera plus que la signature de l'aventurier au cœur de la médaille, pour disposer d'une œuvre à mettre sous cadre !

3

Une ouverture au monde des Arts de plus

La finalité pédagogique de cette activité n'est pas pour autant oubliée : zoom sur l'auteur et son œuvre !

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE

CULTURE

CE1

Trim. 3

PAGINATION : REPÈRES

Manuel
Encadrant

Manuel
Apprenant

CHAPITRE

01

C'ÉTAIT COMMENT, AVANT ?

1

Mission 1 : temps

p.1

Joyeux anniversaire

p.3

Mémé Marguerite !

- Identifier l'évolution des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, déplacements.
- Nommer quelques objets des générations antérieures.

2

Mission 2 : temps

p.5

Un monde sans horloge ?

p.27

- Appréhender le temps qui passe sans instrument.
- Découvrir et nommer les instruments pour mesurer le temps.
- Différencier les instruments qui indiquent l'heure, de ceux qui mesurent une durée.
- Construire un cadran solaire.





02

LES JOLIES COLONIES DE VACANCES !

1 Mission 1 : enseignement moral et civique Rencontres en colonie de vacances

p.9

p.47

- Définir la différence et l'empathie.
- Le respect d'autrui : accepter et respecter les différences.
- Être capable d'écoute et d'empathie.

2 Mission 2 : espace Mille et une cultures

p.13

p.67

- Comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : alimentation, habitat, vêtements, déplacements.
- Identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.



03

À CHACUN SON ARBRE GÉNÉALOGIQUE !

1 Mission 1 : temps Des branches et des ancêtres

p.19

p.103

- Aborder la mémoire familiale.
- Se situer dans la généalogie de sa famille en s'appuyant sur un arbre généalogique.
- Construire son propre arbre généalogique.

Objectifs de la mission :

- identifier l'évolution des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, déplacements ;
- nommer quelques objets des générations antérieures.

HISTOIRE



1 **Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

- **Si pas de possibilité d'écoute** : L'adulte fait une lecture magistrale et expressive.

ACT 1

Compétence travaillée : activité 1

- identifier l'évolution des modes de vie.

1 **Lis** les explications de Mémé Marguerite.

2 **Barre** les actions que Mémé Marguerite ne pouvait pas faire quand elle était petite.

- Mémé Marguerite s'occupait des animaux à la campagne, pendant que ses parents cultivaient les champs.
- La nuit, dehors, elle s'éclairait avec une lampe à pétrole.
- ~~Elle regardait la télévision avec ses parents.~~
- Pour monter dans sa chambre, elle s'éclairait avec une bougie.
- ~~Elle jouait sur son ordinateur, dans sa chambre.~~
- Pour boire, elle allait chercher de l'eau dans un puits.

| Super ! Maintenant, Zoé et Pixel en savent plus sur la vie de Mémé Marguerite !

ACT 2

Compétences travaillées : activité 2

- identifier l'évolution des modes de vie ;
- nommer quelques objets des générations antérieures : les objets du quotidien.

1 **Observe** l'image ci-dessous.

Puis, **complète** les pointillés avec les mots suivants :
télévision – machine à laver – cabine téléphonique – réfrigérateur

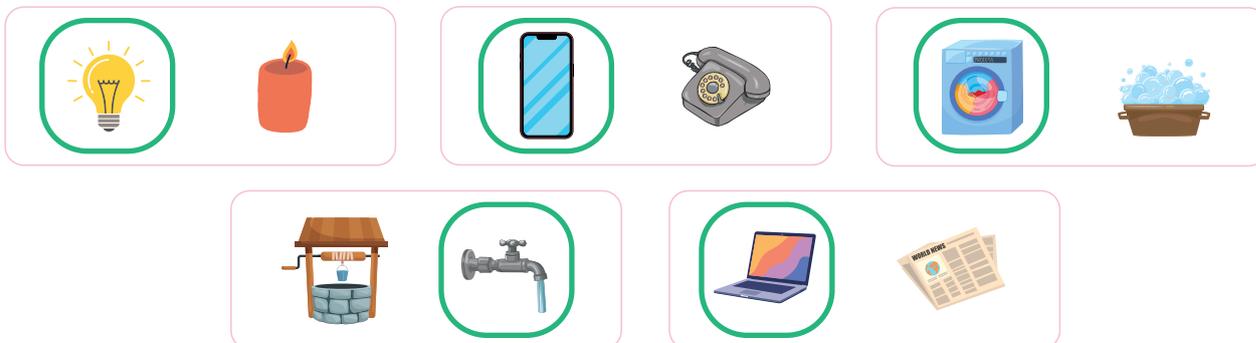


- Autrefois, il n'y avait pas de **réfrigérateur** pour garder les aliments au frais : on ne pouvait pas conserver la nourriture très longtemps.
- Avant l'invention de la **machine à laver**, il fallait laver le linge à la main, dans une bassine ou au bord de la rivière.

- Pour connaître l'actualité, on lisait les journaux. Aujourd'hui, les informations sont aussi transmises à la **télévision**.
- Pour pouvoir téléphoner dans la rue, on se rendait dans une **cabine téléphonique**, alors qu'aujourd'hui, les téléphones portables sont dans nos poches !

2

Observe l'exemple, puis **entoure** l'objet le plus récent.



| Bien ! Grâce à toi, Zoé et Pixel en savent plus sur l'évolution des objets du quotidien !

ACT 3

Compétences travaillées : activité 3

- identifier l'évolution des modes de vie ;
- nommer quelques objets des générations antérieures : les moyens de transport.

1

Observe l'image ci-dessous.

Puis, **complète** les pointillés avec les mots suivants :

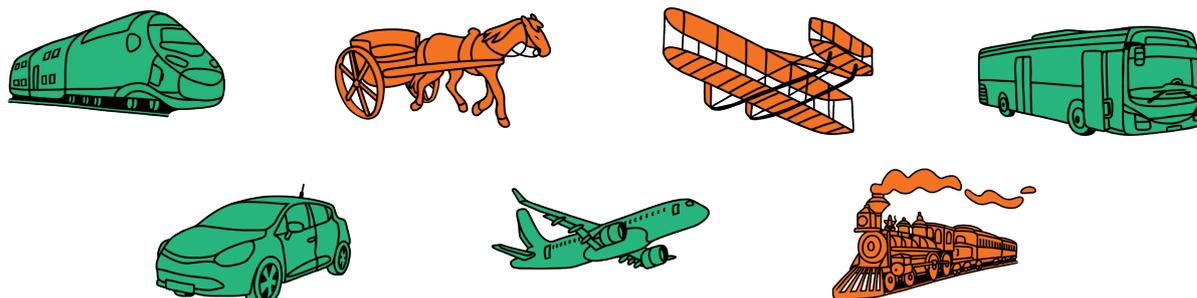
vapeur – bois – marche à pied – animaux



- Autrefois, le principal moyen de transport était la **marche à pied**.
- Avant l'invention des voitures, les premiers véhicules étaient tirés par des **animaux**.
- Pour parcourir de grandes distances, on pouvait prendre le train, qui fonctionnait grâce à de la **vapeur**.
- Quant aux premiers avions, ils étaient construits en **bois**.

2

Colorie les transports du passé **en orange** et les transports du présent **en vert**.



| Parfait ! Grâce à toi, Zoé et Pixel en savent plus sur l'évolution des moyens de transport !

Colorie en vert les étiquettes qui sont vraies.

Il y a 100 ans, il n'y avait ni eau courante, ni électricité dans les maisons.

Plusieurs objets ont été inventés pour simplifier les tâches ménagères.

Avant l'invention du réfrigérateur, les aliments ne pouvaient pas être conservés longtemps.

La machine à laver existe depuis 250 ans.

Les cabines téléphoniques dans la rue servaient à aller sur internet.

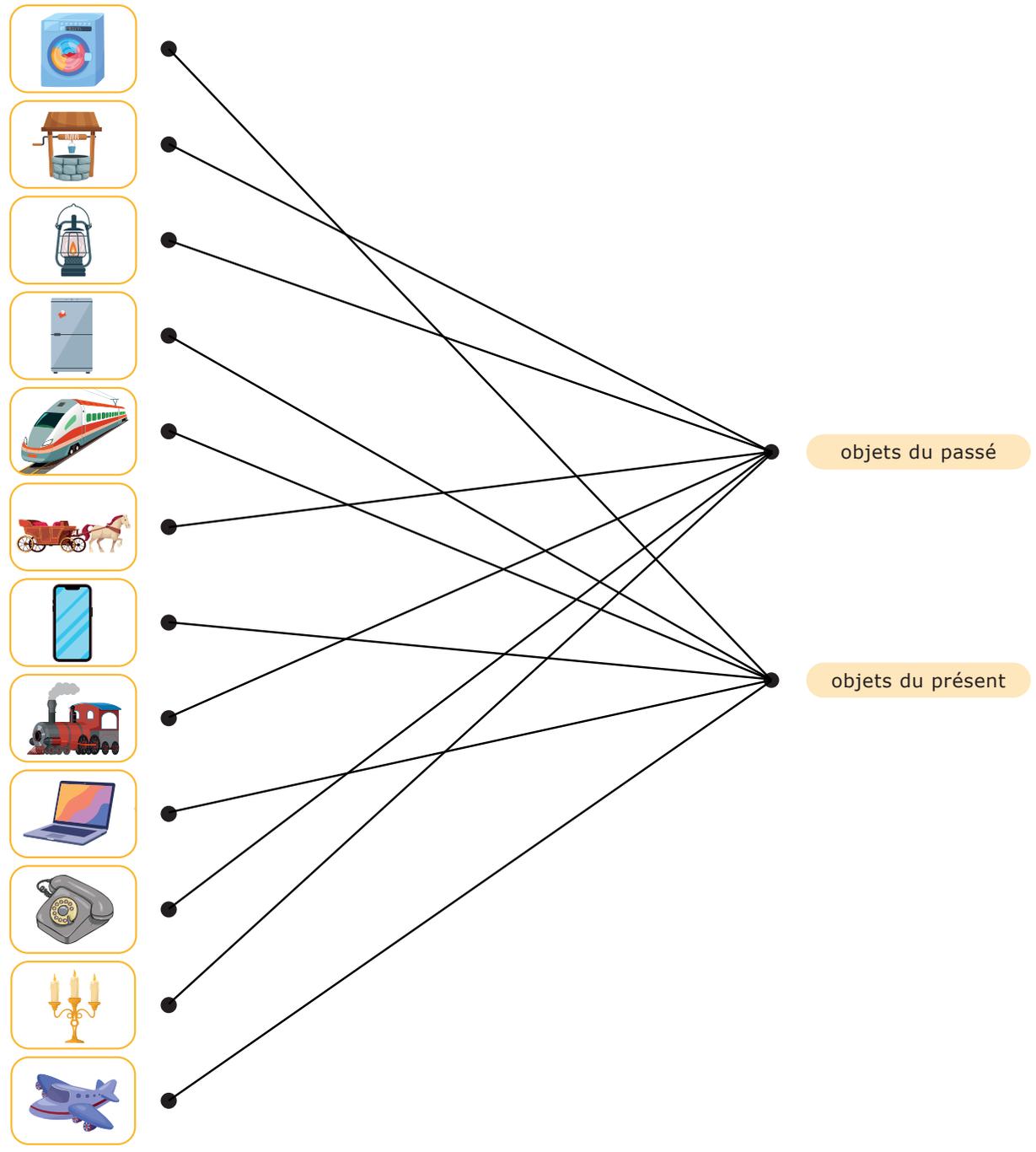
Une carriole est une charrette reliée à un cheval.

Le train à vapeur est le train le plus moderne qui existe.

Les premiers avions étaient construits avec du bois et de la toile.

EXOS

1

 Avec une règle, **relie** les images à la bonne catégorie.


2

 Lis les phrases suivantes : c'est l'histoire de Georges, âgé de 7 ans en 1925.
 Dis si les phrases sont vraies ou fausses en écrivant **V** pour **vrai** et **F** pour **faux**.

Georges gardait les animaux de la ferme pendant que ses parents travaillaient dans les champs.	V
Georges jouait avec ses amis dehors à la marelle, aux billes et avec des bâtons.	V
Georges jouait aux jeux vidéo avec ses frères et sœurs.	F
La nuit, Georges s'éclairait avec une bougie.	V
Pour boire, Georges se servait de l'eau à partir du robinet, dans la cuisine.	F
L'hiver, Georges se chauffait près du radiateur électrique.	F

Objectifs de la mission :

- appréhender le temps qui passe sans instrument ;
- découvrir et nommer les instruments pour mesurer le temps ;
- différencier les instruments qui indiquent l'heure, de ceux qui mesurent une durée ;
- construire un cadran solaire.

HISTOIRE

1 Écoute ou lis à voix haute le texte.

- **Consignes pour l'adulte :** Cette mission aborde l'écoulement du temps, et les instruments inventés par l'Homme pour le mesurer. Ces notions sont directement liées aux Mathématiques, notamment la compétence « se repérer sur une horloge à aiguilles », étudiée dans les deux dernières missions du Trimestre 3 de Mathématiques (CE1).

Dans cette mission, la dernière activité propose de fabriquer soi-même un cadran solaire, avec peu de matériel. Pour fonctionner, l'expérience se déroule sur plusieurs heures, idéalement une journée ensoleillée.

ACT 1

Compétence travaillée : activité 1

- appréhender le temps qui passe sans instrument.

1 Réponds à la question de Zoé en entourant les bonnes réponses.

La position du Soleil dans le ciel



La direction du vent



La forme de la Lune chaque nuit



La forme des nuages dans le ciel



Le cycle du jour et de la nuit



Le cycle des saisons

| Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel s'est imaginé un monde sans instrument pour mesurer le temps !

ACT 2

Compétences travaillées : activité 2

- découvrir et nommer les instruments pour mesurer le temps ;
- différencier les instruments qui indiquent l'heure, de ceux qui mesurent une durée.

● **Matériel :** Utilisez l'**annexe 1**. L'enfant découpe et colle les étiquettes dans la bonne colonne.

1

Récupère le matériel, puis **observe** les images et le tableau ci-dessous.
Découpe et **colle** chaque outil dans la bonne colonne.

Instruments qui indiquent l'heure			Instruments qui indiquent une durée		
					
l'horloge numérique	le cadran solaire	le réveil	le sablier	le chronomètre	le minuteur
					
l'horloge mécanique		la montre			

| Superbe ! Grâce à ton aide, Pixel sait différencier les instruments pour mesurer le temps !

ACT 3

Compétence travaillée : activité 3

- construire un cadran solaire.

● **Consignes pour l'adulte :** La manipulation du cadran solaire se déroule sur plusieurs heures, lors d'une journée ensoleillée, pour que les ombres soient facilement visibles. L'idéal est de commencer cette activité le matin, de manière à poursuivre les heures suivantes, tant que le Soleil est haut.

- **Matériel à préparer :**
- une boîte à chaussures ;
 - une feuille blanche ;
 - de la colle ;
 - deux crayons ;
 - une montre.

1

Récupère le matériel nécessaire.

2

Suis les indications pour **fabriquer** et **utiliser** le cadran solaire.



| Félicitations ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont fabriqué un cadran solaire !

1 Avec une règle, **relie** chaque début de phrase à la fin qui lui correspond.

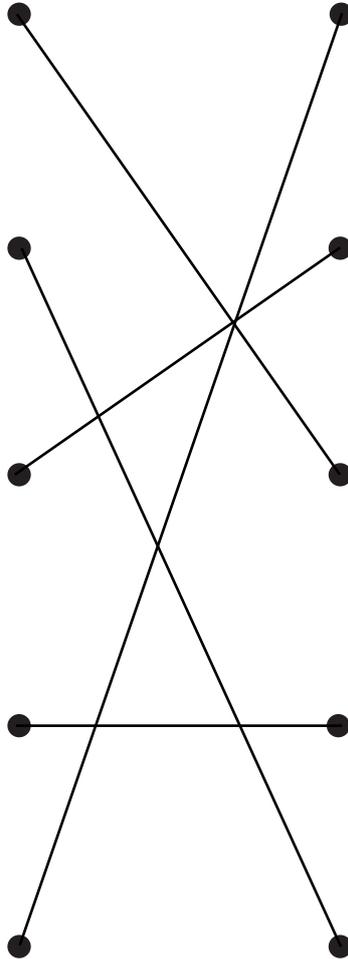
Il y a des milliers d'années, pour se repérer dans le temps, l'Homme devait ...

Aujourd'hui, on mesure le temps ...

L'Homme a inventé des instruments pour ...

Le cadran solaire et l'horloge sont des instruments qui servent à ...

Le sablier et le minuteur sont des instruments qui servent à ...



... indiquer une durée.

... organiser ses activités.

... observer les phénomènes naturels.

... indiquer une heure précise.

... en heures, en minutes et en secondes.

2 Écris le nom des différents instruments.



une horloge

un minuteur



un chronomètre

un sablier



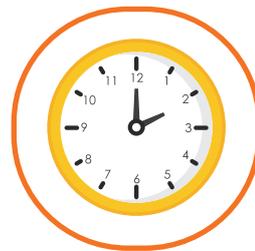
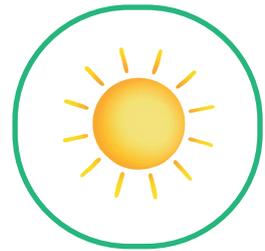
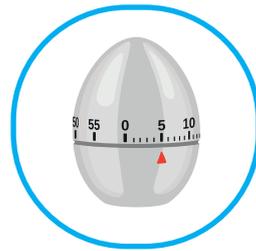
un cadran solaire

1

Observe les images ci-dessous.

Barre en rouge ce qui ne permet pas de mesurer le temps.

Puis, entoure en vert les phénomènes naturels, en orange les instruments pour indiquer l'heure, et en bleu les instruments pour mesurer une durée.



2

Lis les énigmes suivantes.

Devine et écris le nom des instruments décrits.

Sur un écran, j'affiche l'heure sous forme de chiffres.

Qui suis-je ? **l'horloge numérique**

Lorsqu'on me retourne, du sable s'écoule vers le bas, toujours au même rythme.

Qui suis-je ? **le sablier**

Un bâton planté en mon centre projette une ombre, qui révèle la position du Soleil dans le ciel. Cette ombre remplace les aiguilles d'une montre.

Qui suis-je ? **le cadran solaire**

Je produis un « *tic-tac tic-tac...* » pendant une durée précise. Puis, je sonne pour avertir que le temps est écoulé.

Qui suis-je ? **le minuteur**

Objectifs de la mission :

- définir la différence et l'empathie ;
- le respect d'autrui : accepter et respecter les différences ;
- être capable d'écoute et d'empathie.

HISTOIRE



1

Écoute ou **lis à voix haute** le texte.

- **Consignes pour l'adultes** : Cette séance d'Enseignement Moral et Civique (EMC) aborde deux thématiques importantes : la différence et l'empathie. Comme pour tout enseignement lié à l'EMC, l'échange oral est primordial : pour chaque activité, l'adulte doit être présent auprès de l'enfant pour écouter, partager les opinions et développer les pensées.

ACT 1

Compétence travaillée : activité 1

- définir la différence.

1

Dans chaque groupe, **entoure** celui qui est différent.
Puis, **complète** la phrase.

- **Proposition de correction :**

Celui qui est différent est toujours celui qui **ne ressemble pas aux autres, qui se démarque par des caractéristiques différentes : une autre couleur, une autre forme, une autre taille...**

| Très bien ! Grâce à toi, Pixel a compris ce que signifie la différence !

ACT 2

M1
M2**Compétences travaillées : activités 2 & 3**

- définir la différence ;
- le respect d'autrui : accepter et respecter les différences.

● **Consignes pour l'adulte :** Ces deux activités reposent sur la conversation avec l'enfant : c'est un temps de réflexion et d'échange. L'objectif n'est pas de l'influencer dans ses pensées, mais de le pousser à développer son propre point de vue.

1

Observe les personnages ci-dessous.
Ensuite, **lis** les questions.

Après un temps de réflexion, **réponds** à l'oral.

⚠ *Partage tes pensées avec l'adulte. Il n'y a pas de bonnes réponses à ces questions, car ton avis est personnel !*

ACT 3

1

Lis le poème de Jean-Pierre Siméon.

Souligne les mots que tu ne comprends pas, puis **cherche** la définition dans le dictionnaire.
Enfin, après un temps de réflexion, **explique** à l'oral ce que tu as compris de ce poème.

ACT 4

Compétences travaillées : activités 4 & 5

- définir l'empathie ;
- le respect d'autrui : accepter et respecter les différences ;
- être capable d'écoute et d'empathie.

1

Observe la scène ci-contre.

Barre les paroles et les gestes qui montrent un manque de respect envers Octave.

Imagine les pensées d'Octave : **écris-les** dans la bulle.

Enfin, **réponds** à la question de Pixel.



● **Consignes pour l'adulte :** Les pensées d'Octave sont formulées à la première personne et expriment ses émotions : de la tristesse et/ou de la honte.



Face à cette scène, comment réagir ?

● **Proposition de correction :**

On peut se mettre à la place d'Octave, imaginer ce qu'il ressent.
On ne se moque pas, même si les autres le font.
On peut proposer de l'aide à Octave, lui apporter du réconfort.

| Bien joué ! Grâce à toi, Zoé et Pixel savent comment réagir pour aider Octave !

ACT 5



● **Matériel :** Découpez et utilisez l'annexe 2.

● **Consignes pour l'adulte :** Le jeu « Mission empathie » se joue avec le nombre de joueurs que l'on souhaite. S'il y a plusieurs joueurs, on pioche une carte chacun son tour. La durée de jeu est également libre : on peut lire plusieurs cartes d'affilée, ou une seule carte par jour, de temps en temps. D'ailleurs, ce jeu peut devenir un rituel. Par exemple, chaque matin, l'enfant prend une nouvelle carte.

1

Récupère le jeu de cartes « Mission empathie ».
Lis à voix haute les règles.
Fais une partie, seul ou avec d'autres participants !

ATDJ

1

Complète le texte **en utilisant** les mots qui conviennent :
identitaires – religieuses – empathie – différence – respecter – physiques – s'enrichir

- La **différence**, c'est lorsque deux personnes n'ont pas les mêmes caractéristiques :
 - **physiques** : couleur de peau, cheveux, yeux, taille...
 - **identitaires** : prénom, fille/garçon, caractère...
 - **religieuses** : chrétien, musulman...

- Accepter les différences d'une autre personne, ça signifie :
 - la **respecter** : on ne se moque pas.
 - **s'enrichir** : on découvre de nouvelles choses.

- Avoir de l'**empathie**, c'est être capable de se mettre à la place de l'autre.

1

Lis les textes suivants.
Pour chaque situation, **colorie en vert** l'étiquette avec la meilleure réaction à avoir.

1

Rosalinda parle une autre langue et ne comprend pas très bien le Français.

Comment réagirais-tu ?

Tu ne lui parles pas du tout.

Tu te moques d'elle en imitant sa façon de parler.

Tu essaies de lui parler avec des gestes pour l'aider à comprendre.

2

Marc pleure, assis seul dans un coin. Ses camarades restent à l'écart et le pointent du doigt.

Comment réagirais-tu ?Tu demandes aux camarades :
« C'est quoi, son problème ? »Tu demandes à Marc :
« Qu'est-ce que je peux faire pour t'aider ? »

Tu ignores Marc et tu continues de jouer avec les autres.

3

C'est l'hiver et tout est gelé. Emma glisse sur une plaque de verglas et tombe par terre. Un groupe d'enfants éclate de rire.

Comment réagirais-tu ?

Tu aides Emma à se relever et lui demandes si ça va.

Tu éclates de rire toi aussi.

Tu pousses les enfants avec violence pour qu'ils tombent eux aussi.

4

Sacha a un bras dans le plâtre et n'arrive pas à écrire correctement. Cela le met en colère.

Comment réagirais-tu ?

Tu dis à Sacha d'arrêter de se mettre en colère.

Tu lui proposes de l'aider à écrire.

Tu lui dis que son écriture est bizarre en rigolant.

Objectifs de la mission :

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : alimentation, habitat, vêtements, déplacements ;
- identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.

HISTOIRE

1 **Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

ACT 1

Compétence travaillée : activité 1

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : alimentation, habitat, vêtements, déplacements.

1 **Observe** les photographies ci-dessous.
Entoure uniquement celles qui, selon toi, ont été prises en France.
 Puis, **réponds** à la question d'Octave.



- **Proposition de correction :** Sur les photographies qui n'ont pas été prises en France, on voit des différences dans la manière de se déplacer, de s'habiller, et de se loger.

| Génial ! Grâce à ton aide, Pixel a retrouvé les photographies prises en France !

ACT 2

Compétences travaillées : activité 2

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : l'alimentation ;
- identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.

1 **Observe** les illustrations ci-dessous, et sur la page suivante.

Puis, **complète** les pointillés avec les mots suivants :

couverts – baguettes – hamburger – au sol – table – traditionnel – mains – sushi



En France, comme dans la majorité des pays du monde, on mange assis, installé autour d'une **table**. Pour attraper la nourriture, on utilise des **couverts**.



Dans plusieurs pays d'Afrique et d'Asie, on mange assis **au sol**, en utilisant directement ses **mains**.



Dans les pays asiatiques, comme la Chine et le Japon, on mange principalement avec des **baguettes**.



Chaque pays possède un repas que l'on cuisine très souvent : c'est ce qu'on appelle un plat **traditionnel**. Par exemple, aux États-Unis, la spécialité est le **hamburger**, tandis qu'au Japon, il s'agit du **sushi**.

| Super ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont découvert d'autres façons de manger !

ACT 3

Compétences travaillées : activité 3

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : l'habitat ;
- identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.

● **Matériel** : Découpez et utilisez **l'annexe 3**.

1

Récupère les 8 photographies et **observe-les**.

Lis les descriptions ci-dessous, et sur la page suivante.

Colle chaque image à côté du texte qui correspond.



En France, et dans la plupart des pays du monde, on habite dans des **maisons individuelles** ou des **immeubles**.

Aux États-Unis, dans les plus grandes villes d'Amérique, d'immenses immeubles ont été construits. Ces bâtiments, qui s'élèvent à plusieurs centaines de mètres, s'appellent des **gratte-ciel**.



Dans plusieurs pays d'Afrique, on habite dans des **cases**. Ce sont des maisons construites en bois et en terre séchée.

Dans le Sahara, les peuples nomades se déplacent dans le désert. Lorsqu'ils font une halte pendant quelques jours, ils installent des **tentes** pour se protéger du soleil.



Un **igloo** est un abri construit en blocs de neige. Cette habitation d'hiver a été inventée par les inuits, dans les régions arctiques, dans le Pôle Nord.

Les **maisons blanches aux toits bleus** se retrouvent dans les îles Cyclades, en Grèce. Ces couleurs rappellent les couleurs du drapeau grec.



La **yourte** en toile, de forme circulaire, se compose d'une pièce unique, avec un poêle au centre. C'est l'habitation traditionnelle des familles nomades de Mongolie.

Les **machiya** sont les maisons traditionnelles japonaises. Ces résidences en bois, présentes dans le centre-ville de Kyoto, servent à la fois de logement et de boutique.



| Bravo ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont découvert d'autres types d'habitations !

ACT 4

Compétences travaillées : activité 4

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : les vêtements ;
- identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.

1

Lis les descriptions et **observe** les photographies ci-contre. Sous chaque image, **complète** les pointillés **en indiquant** le nom du vêtement représenté.



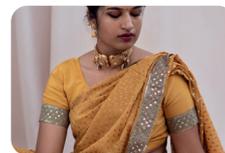
le kimono



le boubou



le kilt



le sari



le poncho

| Pas mal ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont découverts plusieurs vêtements traditionnels !

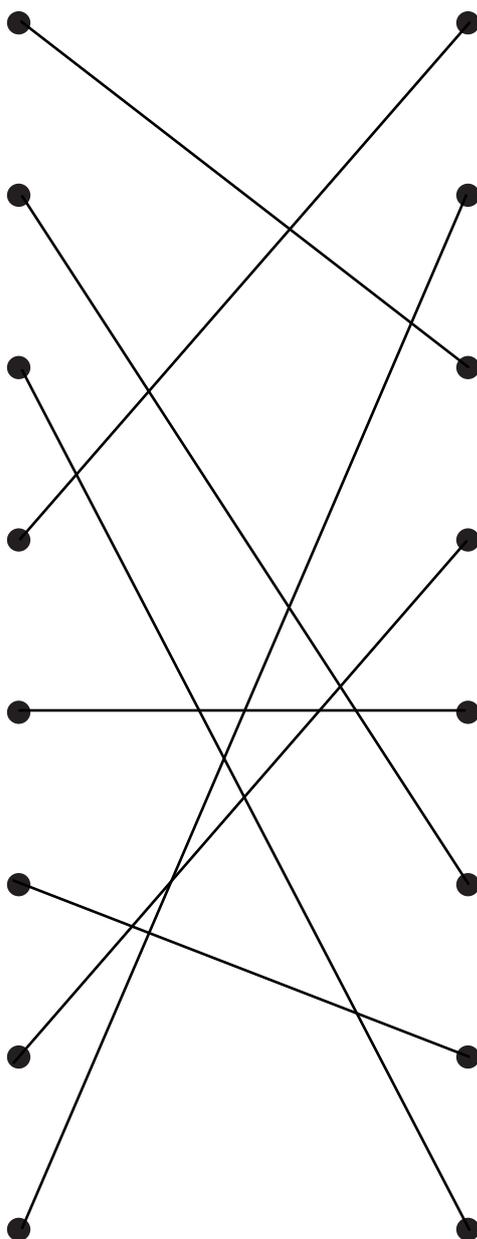
ACT 5

Compétences travaillées : activité 5

- comparer des modes de vie en France et dans d'autres pays : les déplacements ;
- identifier des interactions simples entre modes et vie et environnement.

1

Observe les photographies et **lis** les descriptions ci-dessous. **Relie** les images au texte qui correspond.



Dans les régions froides, comme en Alaska, les **chiens** d'attelage sont utilisés pour tirer les traîneaux sur la neige.

Au Pérou, les **ânes** transportent les hommes et les bagages sur les sentiers escarpés des montagnes.

Dans plusieurs régions d'Afrique, les **pirogues** sont utilisées depuis des siècles pour naviguer sur les rivières, pêcher et transporter des marchandises.

Au Royaume-Uni, Londres possède un symbole : les **bus à l'impériale**, de couleur rouge, qui permettent aux touristes de visiter la ville.

Sur l'île de Madagascar, le **pousse-pousse** est un moyen de transport populaire. Un homme tire un chariot coloré, dans lequel s'installe un ou deux passagers.

Aux États-Unis, la ville de New York est connue pour ses **taxis** de couleur jaune.

Dans les régions chaudes d'Afrique, les **dromadaires** permettent de traverser les déserts.

En Inde, les personnes fortunées se déplacent à dos d'**éléphant**, sur des sièges richement décorés.

| Superbe ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont découvert différents moyens de transport !

ATDJ

1

Sur cette page et la suivante, **complète** chaque phrase **en coloriant** la réponse qui convient.

- En France, on prend son repas assis , en utilisant .
- Lorsqu'on cuisine souvent un repas dans un pays, on appelle cela un plat . Par exemple, en Espagne, il s'agit ; au Japon, il s'agit .

- L'Homme a dû s'adapter dans les environnements **dangereux** **touristiques** **peuplés** , en construisant des habitations différentes. Par exemple, pour se protéger du froid polaire, les inuits se réfugient dans des **tentes** **igloos** **gratte-ciel** .
- Dans certains pays, on porte des tenues traditionnelles **pour dormir** **lorsqu'on passe à table** **lors d'événements importants** . Par exemple, en Écosse, il s'agit du **kimono** **kilt** **boubou** .
- Certains lieux **touristiques** **imaginaires** **dangereux** sont connus pour leurs transports. Parfois, il s'agit d'animaux, comme en Égypte, où l'on se déplace sur le dos des **éléphants** **chiens de traîneaux** **dromadaires** . Il y a aussi les véhicules particuliers, facilement reconnaissables. Par exemple, la ville de Londres est connue pour ses **taxis jaunes** **bus à l'impériale** **pirogues** .

1

Avec une règle, **relie** chaque photographie au territoire qui lui correspond.



Inde

Japon

Afrique du Nord

États-Unis



2

Indique où vit chaque personnage, à partir des pays suivants :

Grèce – France – États-Unis – Pérou



Ma maison se situe à la campagne. Mon voisin est un éleveur d'escargots : il les vend pour cuisiner un plat traditionnel de notre pays.

France



Là où je vis, nous portons des ponchos colorés et épais pour nous protéger du mauvais temps. Dans nos montagnes, les ânes nous aident à transporter des bagages.

Pérou



Sur mon île, les maisons sont blanches avec un toit bleu. Nos habitations rappellent les couleurs de notre drapeau.

Grèce



J'habite tout en haut d'un immense gratte-ciel. Par la fenêtre, je peux voir les taxis jaunes qui circulent dans l'avenue.

États-Unis

Objectifs de la mission :

- aborder la mémoire familiale ;
- se situer dans la généalogie de sa famille en s'appuyant sur un arbre généalogique ;
- construire son propre arbre généalogique.

HISTOIRE

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1, 2 & 3

- aborder la mémoire familiale ;
- se situer dans la généalogie de sa famille en s'appuyant sur un arbre généalogique.

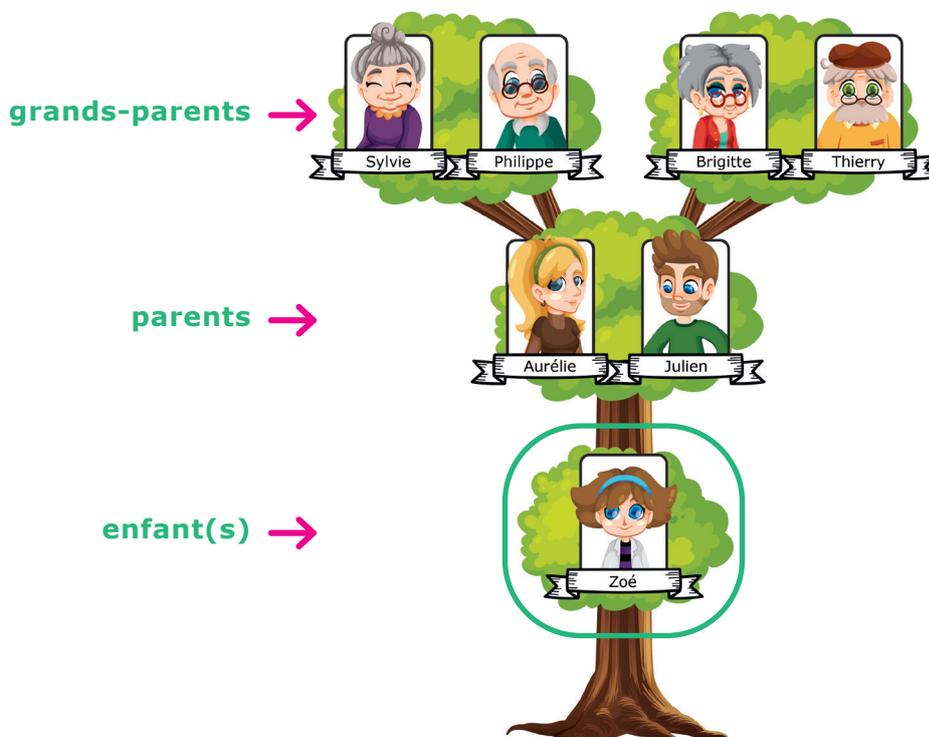
1

Observe l'arbre généalogique de Zoé, ci-dessous.

Pour indiquer chaque génération, **complète** les pointillés avec les mots suivants :

enfant(s) – grands-parents – parents

Entoure la personne la plus jeune de l'arbre généalogique.



ACT 2

Très bien ! Grâce à ton aide, Pixel a compris la composition de l'arbre généalogique de Zoé !

1

Sur l'arbre généalogique de Zoé, **colorie en orange** le prénom des membres de la famille de sa maman.

Puis, **colorie en vert** le prénom des membres de la famille de son papa.

Enfin, **complète** les phrases de Zoé.



Mes grands-parents **maternels** sont les parents de ma **maman/mère** .

Mes grands-parents **paternels** sont les parents de mon **papa/père** .



| Parfait ! Grâce à toi, Zoé a su expliquer la différence entre famille maternelle et famille paternelle !

ACT 3

3

Observe l'arbre généalogique d'Octave. Puis, **réponds** aux questions suivantes.

Comment s'appellent les enfants de Nicolas ? **Octave, Léa et Jade**

Qui est la femme de Louis ? **Martine**

Qui est le petit-fils d'Isabelle ? **Octave**

Comment s'appellent les parents d'Octave ? **Elodie et Nicolas**

Comment s'appellent les deux grands-pères d'Octave ? **Louis et Laurent**

Qui sont Léa et Jade, par rapport à Octave ? **Ce sont ses deux petites sœurs.**

| Parfait ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont compris la composition de l'arbre généalogique d'Octave !

Compétence travaillée : activité 4

- construire son propre arbre généalogique.

● **Consignes pour l'adulte :** Pour terminer cette séquence, la conclusion idéale est la réalisation de l'arbre de sa propre famille. En construisant cet arbre, l'enfant développe sa curiosité et apprend à se situer dans le temps. C'est aussi une belle occasion de passer du temps avec ses proches, en leur posant des questions et en écoutant leurs souvenirs.

1 **Interroge** les membres de ta famille pour compléter le tableau suivant.

Complète ton propre arbre généalogique, **en te basant sur le tableau** que tu viens de remplir. Pour cela, **écris** le prénom de chacun.

Puis, dans les bonnes cases, **colle** une photographie ou **dessine** le portrait de chaque membre de ta famille.

⚠ *Si tu as plusieurs frères et sœurs, complète dans l'ordre de naissance, c'est-à-dire du plus âgé au plus jeune.*

| Félicitations ! Toi aussi, tu as su créer l'arbre généalogique de ta famille !

1 **Complète** la grille de mots croisés.

1 GÉNÉRATIONS

2 MATERNELLE

3 PATERNELLE

4 ARBRE

5 JEUNES

1 **Observe** l'arbre généalogique ci-dessous. Puis, **réponds** aux questions suivantes.

Comment s'appellent les parents d'Elise ? **Véronique et Jean**

Comment s'appellent les parents de Jean ? **Pauline et Michel**

Comment se nomme l'enfant de Juliette et Paul ? **Véronique**

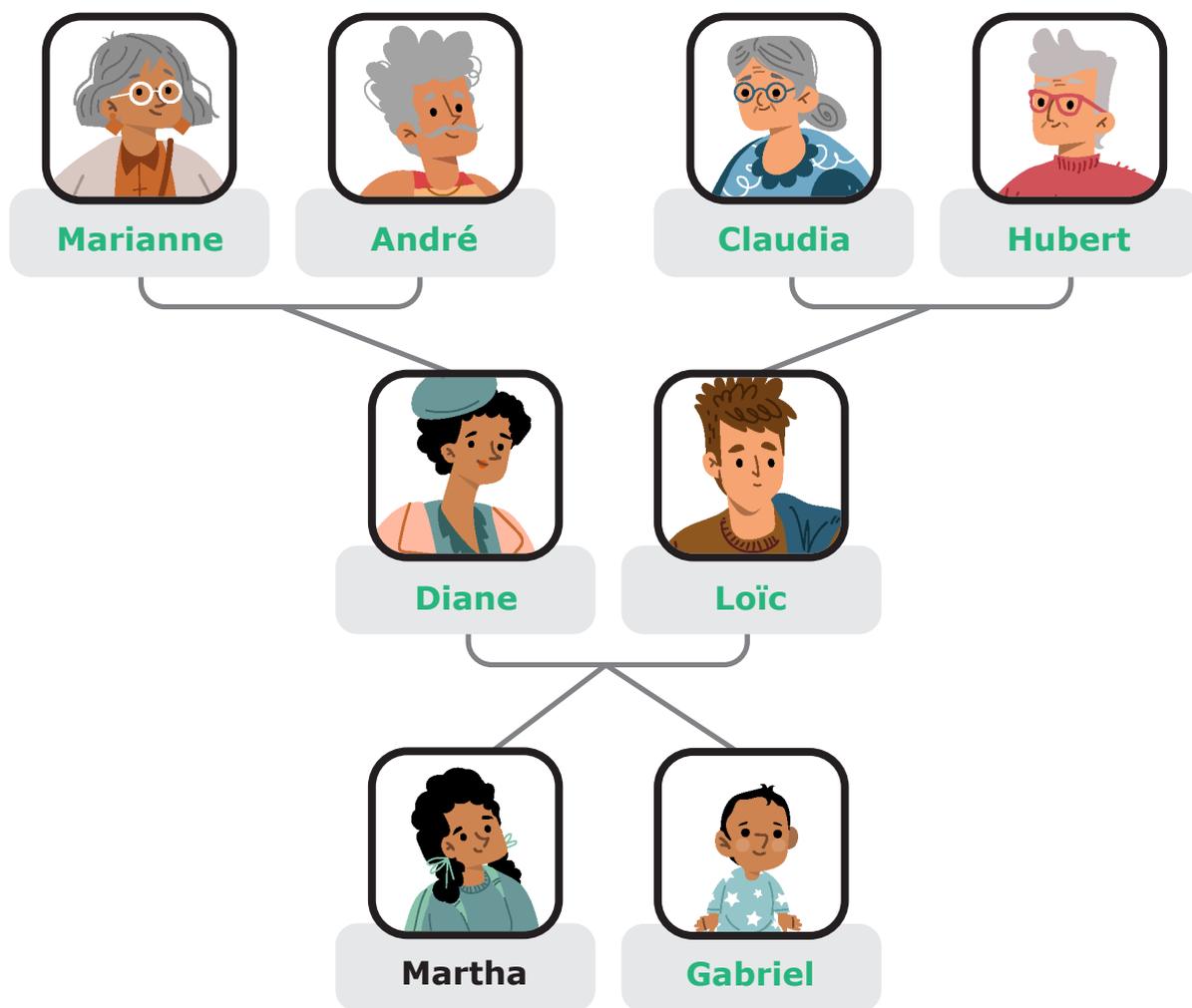
Qui est le mari de Véronique ? **Jean**

Comment se nomment les grands-parents maternels d'Esther ? **Juliette et Paul**

Comment s'appellent les personnes de la génération la plus jeune ? **Emmanuel, Esther et Elise**

2

Lis la description des membres de la famille de Martha.
Puis, **complète** son arbre généalogique.





3

LES RÈGLES DU JEU

MISSION
EMPATHIE !

* **NOMBRE DE JOUEURS** : 1 joueur ou plus

* **MATÉRIEL** : 20 cartes + une fiche de questions « Selon toi... »

* **BUT DU JEU** : répondre aux questions avec sincérité

PRÉPARER LE JEU



Mélangez les cartes et **posez** le paquet face cachée.

À côté du paquet de cartes, **placez** la fiche de questions, de manière à ce qu'elle soit visible par tous les joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

- 1 Le joueur **pioche** une carte et **lit** la situation décrite.
- 2 Il **lit** ensuite les questions sur la fiche intitulée « Selon toi... ».
- 3 Il **répond** à chacune des questions avec sincérité.
- 4 S'il y a plusieurs joueurs, c'est au tour du voisin de **piocher** la carte suivante. Puis, ainsi de suite !

Mission empathie
n°2

Maria n'arrive toujours pas à faire ses lacets.
Son grand frère se moque d'elle.

Mission empathie
n°4

Thomas, qui est de petite taille, se fait bousculer par d'autres enfants plus grands que lui.

Mission empathie
n°6

Au parc, Mathieu n'a pas réussi à se retenir et s'est fait pipi dessus.

Mission empathie
n°8

Malgré ses efforts, Anthony n'arrive pas à retenir le poème qu'il doit apprendre par cœur.

Mission empathie
n°1

Léo a peur de l'orage.
Ses amis rient en le voyant sursauter au bruit du tonnerre.

Mission empathie
n°3

Anais a une nouvelle paire de lunettes, avec des verres très épais. Tout le monde la regarde bizarrement.

Mission empathie
n°5

Maman entend ses enfants faire du vacarme, alors qu'elle passe un appel important au téléphone.

Mission empathie
n°7

Sophie a mangé seule à la cantine, car les autres enfants n'ont pas voulu manger avec elle.

**Mission
Empathie**

Mission empathie
n°10

Le petit frère de Martin a une malformation au visage. Alors qu'ils se promènent dans la rue, les autres enfants le pointent du doigt.

Mission empathie
n°12

Amir est invité à un anniversaire. Il est très timide et n'ose pas aller parler aux autres enfants.

Mission empathie
n°14

Depuis que Fatou a de nouvelles tresses africaines, tout le monde la surnomme « tête de spaghettis ».

Mission empathie
n°16

Lucie a une jambe dans le plâtre. Elle ne peut pas courir avec ses amis. Elle reste seule pendant qu'ils jouent au loup.

Mission empathie
n°9

Pendant sa séance de volleyball, Clara a mal au ventre. Elle n'ose pas demander à sortir et se met à vomir devant tout le monde.

Mission empathie
n°11

Les camarades se moquent de la nouvelle élève, Geneviève, car elle a un prénom ancien.

Mission empathie
n°13

Mathilde a oublié son goûter. Tout le monde mange devant elle pendant la récréation.

Mission empathie
n°15

Cheng parle avec un accent différent. Les autres enfants rigolent lorsqu'ils entendent sa façon de prononcer certains mots.

**Mission
Empathie**

Mission empathie
n°18

Lorsque Lucas montre son dessin à ses camarades, certains élèves rigolent et disent qu'il est moche.

Mission empathie
n°20

Gabriel a du mal à courir vite. Son équipe est déçue et lui reproche d'avoir fait perdre la course.

Mission empathie
n°17

Tom a passé du temps sur ses exercices de Mathématiques. Au moment de corriger, il se rend compte qu'il a perdu son cahier d'exercices.

Mission empathie
n°19

Papa a mal au dos depuis plusieurs jours. Personne ne l'aide à porter les sacs de courses.

**Mission
Empathie**

**Mission
Empathie**

**Mission
Empathie**

**Mission
Empathie**

2

SELON TOI...



Qui est la personne en difficulté dans cette situation ?



Que pense cette personne dans sa tête ?



Que ressent cette personne ?



Que ferais-tu à sa place ?



Quelle aide les personnes autour d'elle pourraient lui apporter ?

1



le
chronomètre



le cadran
solaire



la montre



le sablier



l'horloge
numérique



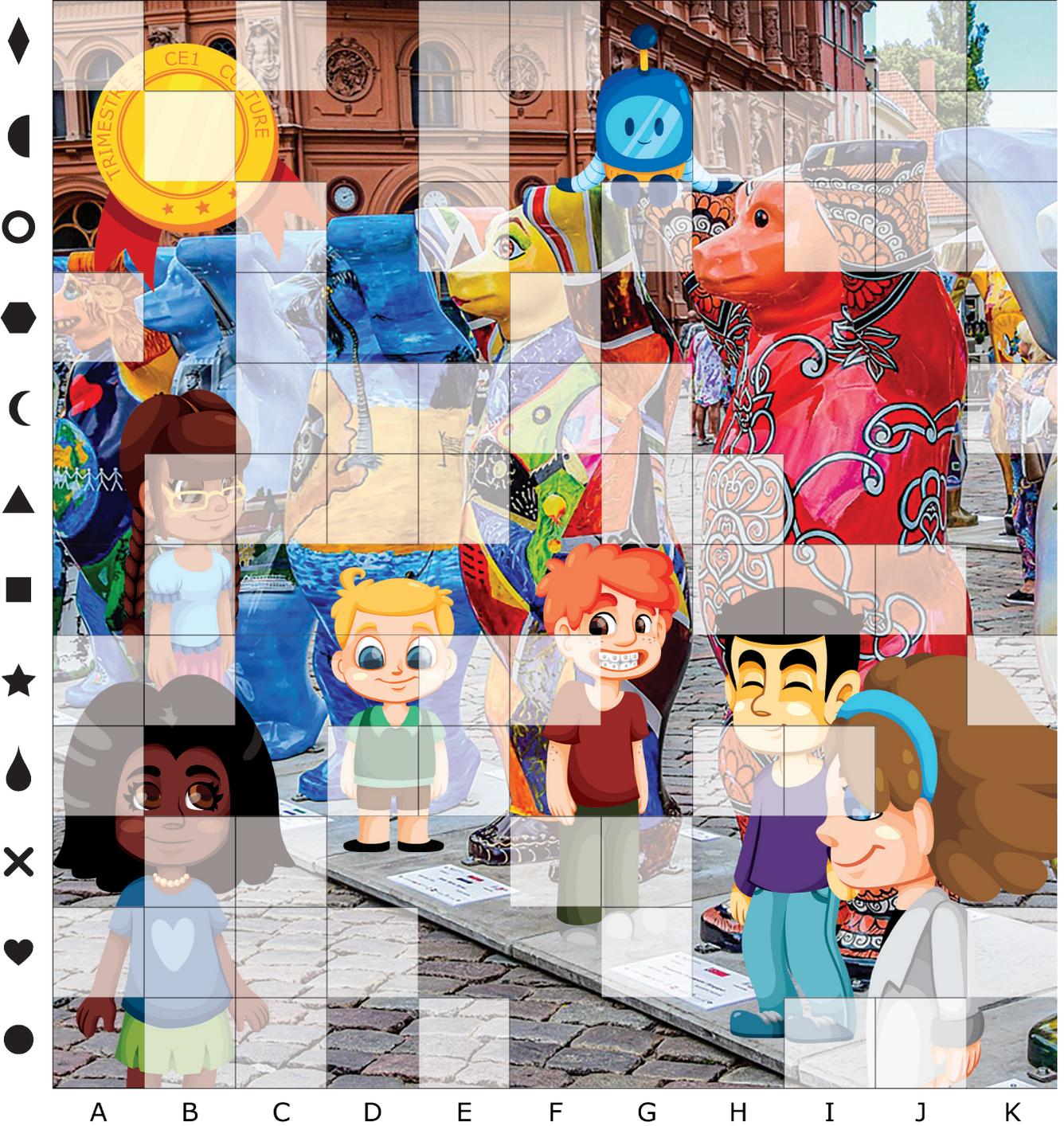
le réveil



le minuteur



l'horloge
mécanique



A B C D E F G H I J K

United Buddy Bears, projet artistique collectif

United Buddy Bears est un projet artistique collectif né à Berlin en 2001. Il réunit des sculptures d'ours debout, emblème de la ville, décorées par des artistes du monde entier.

Chaque ours représente un pays membre des Nations Unies, et porte les couleurs, motifs ou symboles de sa culture.

Avec leur devise « Apprendre à mieux se connaître favorise une meilleure compréhension entre les peuples », les United Buddy Bears voyagent dans le monde entier, promouvant la paix, la tolérance et la solidarité.

Cette œuvre collective impressionne par sa diversité : chaque ours est unique, mais tous forment un cercle, unis dans un esprit de respect mutuel.

Leur sourire, leurs couleurs vives et leurs postures accueillantes donnent à l'ensemble une atmosphère joyeuse et optimiste.

Mais au-delà de leur apparence ludique, ces ours posent une question essentielle : sommes-nous capables, nous aussi, de vivre ensemble, malgré nos différences ?

