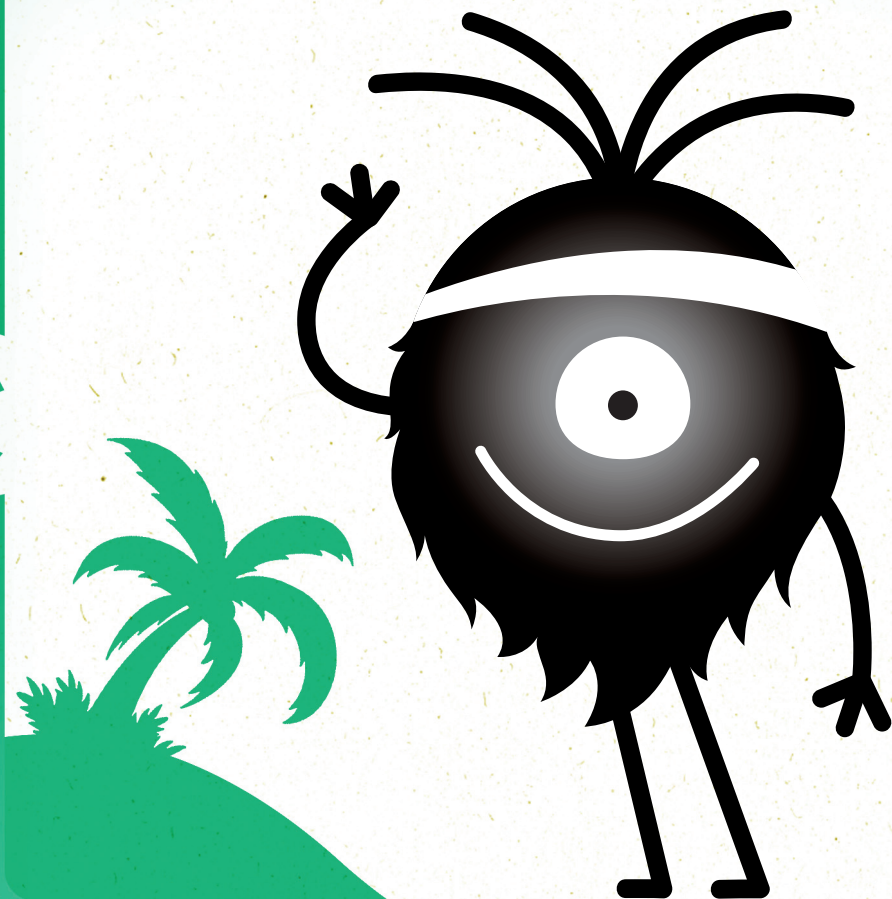


4-8 ANS

9-13 ANS



LIVRET D'ACTIVITÉ

• Robinson(s) d'hier et d'aujourd'hui



CANOPÉ
MUNAÉ
LE MUSÉE NATIONAL DE L'ÉDUCATION



LIVRET D'ACTIVITÉ

Robinson(s) d'hier et d'aujourd'hui

- Activité pour les 4-8 ans
- Activité pour les 9-13 ans

PRÉAMBULE

Il est nécessaire que les jeunes connaissent l'histoire de Robinson Crusoé dans ses grandes lignes avant d'aborder l'exposition. Nous recommandons comme lecture l'ouvrage dans les versions suivantes :

===== AUDIO =====
325-91-30-16973 Robinson Crusoé (Boîte) avec 1 CD audio Daniel Defoe

===== ALBUM =====
Robinson Crusoé Magnard Vincent Dutrait 2004

LES PICTOGRAMMES UTILES :



Activités à faire directement sur les feuilles d'activité.



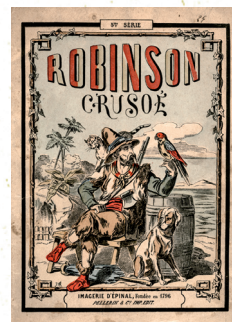
Activités ayant besoin d'objets ou documents présents dans la malle



Activités à faire directement à partir des illustrations des panneaux

1 JOUER AUTOUR DE...

Robinson(s) d'hier et d'aujourd'hui



JEU 1 Activité orale

➤ Décris le personnage de Robinson.



JEU 2 Écriture

➤ Donne la parole à l'un des animaux de Robinson qui présente son maître. Rédige un texte à la 1ère personne qui commencerait ainsi : bonjour, je m'appelle, je suis le chien / chat / perroquet de Robinson...



JEU 3 Activité orale autour des vignettes

➤ Que signifie Robinson Academy ? Connais-tu des émissions de télé-réalité où les candidats jouent aussi aux Robinsons ? Aimerais-tu y participer ? Le pour, le contre.



JEU 4 Autour de Robinson Academy Franquin (BD)

➤ Ils sont forts les marsupilamis, ces rois de la jungle pour mettre de l'ambiance sur le tournage du jeu de télé-réalité « Robinson academy » qui a lieu sur leur île ! 3 garçons et 2 filles sous l'œil des caméras ont fort à faire avec les « houba » et « bi » toujours aussi curieux quand arrive une indienne de la tribu Chahutas. Et toi, qui soutiens-tu ? La famille Marsupilami ou le producteur de l'émission ?

Pour mémoire (source wikipedia)

Dans une émission sur Tf1, quatorze à vingt candidats doivent survivre sur une île inhabitée pendant 40 jours. Ils doivent trouver de la nourriture afin d'accompagner la maigre ration de riz qui leur est fournie en début d'aventure. Ils doivent construire un abri afin de se protéger des conditions extérieures (intempéries, insectes, etc) et entretenir le feu qu'ils sont parvenus à faire ou qu'ils ont remporté lors de la première épreuve de confort. Chaque candidat possède un sac à dos contenant quelques vêtements. Tout produit lié à l'hygiène ou l'alimentation est interdit (sauf si maladie).

2 JOUER AUTOUR DE...

Une aventure qui tourne mal

JEU 1 activité orale

➤ Aimerais-tu faire un grand voyage ? Pourquoi ?

JEU 2 activité orale

➤ Jeu collectif du jeu de l'oie du petit voyageur.

JEU 3 Autour de la mappemonde

➤ Compléter les 4 points cardinaux et faire placer en fonction des niveaux les éléments géographiques suivants : Océan atlantique, Amérique du Sud, Afrique, Antilles, Angleterre, Brésil, Colombie, Venezuela.

JEU 4 Autour de la mappemonde

➤ Retracer le trajet de Robinson Crusoé depuis l'Angleterre jusqu'aux Antilles, en passant par le Brésil.



JEU 5 Jeu des intrus

➤ Dans la gravure de la tempête, retrouve les intrus et entoure-les !

JEU 6 Activité orale ou dessinée

➤ Tu dois partir pour une île déserte avec seulement 5 objets : nomme-les et/ou dessine-les et explique pourquoi tu les as choisis.

JEU 7 Autour du thème de la tempête et du naufrage

➤ Mots-croisés météorologiques

A_Houle : mouvement d'ondulation que la mer conserve après une tempête.
B_Tornado : bourrasque violente en tourbillon. **C_Bourrasque** : coup de vent impétueux et de peu de durée. **D_Éclair** : lumière vive et soudaine causée par la foudre. **E_Grêle** : pluie qui tombe sous forme de petits blocs de glace. **F_Typhon** : en Extrême-Orient (principalement Mer de Chine et Pacifique ouest), cyclone tropical très violent. **G_Déluge** : Pluie torrentielle.

1_cyclone : tempête qui balaie la terre ou la mer en tournoyant sur elle-même.

2_Lame : grosse vague. **3_Ouragan** : tempête violente causée par la rencontre de plusieurs vents qui forment des tourbillons. **4_Tonnerre** : bruit de la foudre. **5_Pluie** : ensemble de gouttes d'eau dues à la condensation de la vapeur d'eau de l'atmosphère, qui tombent du ciel sur la terre.

6_Rafale : coup de vent subit et de courte durée.

JEU 8

➤ Regarde le film fixe Robinson Crusoé. Les Trésors de l'épave (*les 36 vues sont disponible sur la clé USB*) puis sur le document joint, entoure ce que Robinson peut trouver sur l'épave du bateau.

JEU 9 À l'oral et/ou écrit et possibilité de jouer la scène

➤ Imagine le dialogue entre Robinson et son père. Robinson explique son désir de voyager, alors que son père cherche à le convaincre de rester.

3 JOUER AUTOUR DE...

L'île et la nature sauvage

JEU 1

Entoure ce que les Robinsons trouvent à manger sur l'île.



JEU 2

Sur leur île, les Robinson croisent de nombreuses bêtes sauvages, certaines sont inoffensives, mais il y en a d'autres qu'il faut mieux éviter. Associe chaque animal à l'empreinte qu'il a laissée.



JEU 3 Activités des textes : extrait Nouvelle Robinsonnette - Extrait Robin Jouet

Retrouvez dans les textes les images du paradis terrestre (*possibilité de travail sur la description*). À ton tour, décris ce que serait pour toi une île paradisiaque.



JEU 4 Activité de lecture

Lis l'album *Macao et Cosmage* et arrête-toi sur la dernière page « Ici finit l'histoire de Macao et de Cosmage ». Analyse la composition de l'image et les mondes qui s'opposent. Comment comprends-tu la morale au centre de l'illustration ? Qu'en penses-tu ?



NOTE

Macao et Cosmage est un album de 1919 (*version PDF sur dé*) qui évoque les thèmes du développement durable (déforestation, animaux en disparition...) : « la nature entière fut courbée par la main de l'homme... La solitude n'exista plus... Le travail fit un bruit d'enfer ».



JEU 5

Écoute les bande-sons (*disponible sur la clef USB*) réalisées par les élèves de seconde « Arts du son » du Lycée Jeanne d'Arc de Rouen. Traduis oralement, par écrit, par un dessin ou par expression corporelle (mine, danse) ce que tu as ressenti.



4 JOUER AUTOUR DE...

La vie quotidienne

JEU 1

- Lecture à voix haute des deux albums «Tout là-haut dans l'arbre» et «L'île du monstriel». Des échanges sont possibles autour des thèmes de l'autonomie et la prise d'initiative : à quoi joue-t-on quand on est Robinson (sans jouet) ?



JEU 2 Écrit ou oral suivant le niveau

- Le film fixe sur Robinson a perdu ses dialogues : retrouve-les !
Contenu disponible sur la clé USB



JEU 3

- On part vivre sur une île déserte : à partir de ce manuel indispensable à tout bon Robinson moderne, recherche comment faire du feu et te procurer de l'eau potable. Invente une recette de cuisine, à partir des éléments qui te sont suggérés.





5 JOUER AUTOUR DE...

La rencontre avec l'Autre



JEU 1



- Un enfant de 5 ans a dessiné Vendredi en mettant cette légende : « Vendredi est un sauvage gentil, il est bronzé et il est malheureux parce que son ami est mort ». Que penses-tu des mots qu'il a choisis, et particulièrement du terme sauvage ? Ce mot a-t-il le même sens aujourd'hui ?

JEU 2



- Vendredi a appris des choses à Robinson (et réciproquement). Dans la vie, nous avons tous quelque chose à apprendre des autres, de leur mode de vie, de leur culture : peux-tu en donner un exemple personnel ?



JEU 3



- Sur ton île, pas de jouets, pas de doudous : à toi d'en fabriquer un à partir d'objets de récupération (bouchons plastiques, rouleau papier, catalogues publicitaires...), en imitant Tom Hanks et son ballon de volley « Wilson ». Crée un doudou (une mascotte) pour te tenir compagnie et donne-lui un nom.



JEU 4



- Compare l'image de Vendredi prostrné devant Robinson et l'image de Robin Jouet secouru par une Guyanaise : quelles différences vois-tu et qu'en penses-tu ? Sur le modèle de Tom Hanks et de son ballon, décris l'ami imaginaire que tu t'inventerais pour ne pas être seul et imagine le discours que tu lui tiendrais.





LIVRET D'ACTIVITÉ

Robinson(s) d'hier et d'aujourd'hui

Nous invitons les médiateurs
et enseignants à prévoir du matériel
pour mener à bien les activités de dessin
(feutres, gouache....) ou de création
plastique (objets à recycler de type
bouchons, catalogues de publicité,
chutes de papier....)

