

NOM:

DATE:

**CLIK CLAK d'Aurélie Fréchinos, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner -
Parcours 1**

Objectifs	Tâches
<i>Communicatifs</i>	Repérer des informations visuelles dans un film
Décrire quelqu'un	Dessiner et décrire un personnage
Comparer	Définir un mot
<i>Linguistiques</i>	
Correspondance graphème/phonème	

Activité 1 - Dans la liste suivante, repérez les mots qui s'inscrivent à l'écran et entourez-les.

citron	fil
avril	luge
cible	raquette
découvre	plaît

Activité 2 - Un nouveau personnage entre dans l'histoire. Imaginez-le.

Qui est-il ?

Comment est-il ?

Que fait-il ?

J'imagine et je dessine ce personnage :

Activité 3 - Faites la liste de 4 différences entre le personnage du film et celui de votre dessin.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Activité 4. Choisissez deux mots sur le modèle poudre/coudre. Donnez une définition d'un des deux mots.

Les deux mots que nous avons choisis sont : _____ et _____

_____ est

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à...	
/J'aimerais savoir...	

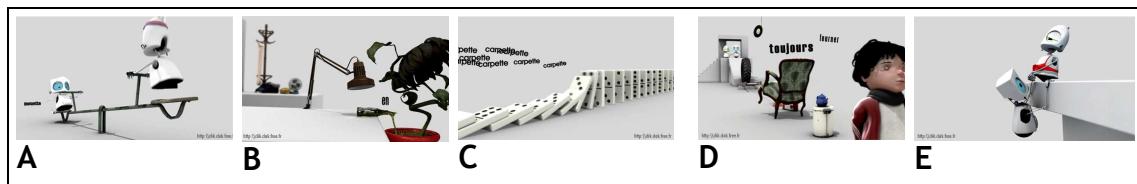
NOM:

DATE:

CLIK CLAK d'Aurélie Fréchinos, Victor-Emmanuel Moulin et Thomas Wagner - Parcours 2

Activité 1 - Observez le film et relevez tous les objets que vous voyez.

Activité 2 - Regardez les images et remettez-les dans l'ordre d'apparition dans le film.



1	2	3	4	5

Activité 3 - Vrai ou faux ?

Si la phrase est exacte entourez VRAI, si elle est fausse entourez FAUX.

- | | |
|---|-------------|
| Le titre est TIC TAC | VRAI - FAUX |
| C'est un dessin animé | VRAI - FAUX |
| Les robots discutent | VRAI - FAUX |
| Le langage des robots a des règles | VRAI - FAUX |
| Le petit garçon apprend le langage des bruits | VRAI - FAUX |
| Les robots apprennent le langage de l'enfant | VRAI - FAUX |

Activité 4 - Inventez les bruits correspondant aux situations suivantes et écrivez-les.

- Une guêpe fait du ski : _____
- Un kangourou saute en baskets : _____
- Un enfant marche sur des nuages : _____
- Un morceau de lune tombe dans un jardin : _____

Inventez ensuite deux situations sur le même modèle et imaginez leur bruit.

1. _____

2. _____

Choisissez votre situation préférée et dessinez-la. Comme dans Clikclak, écrivez le bruit à l'aide de belles lettres.

Auto-évaluation

Réfléchissez à votre apprentissage en complétant le tableau.

/Je savais déjà...	
/J'ai appris à ...	
/J'aimerais savoir ...	