

LE PETIT PRINCE LE GÉOGRAPHE (T3)



S22
T3
D9
L1 P3

Focus sur :

- Développement du talent (D9)

Tâche 1 : Imaginez et modélisez un immense désert!

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser tous les outils et matériaux que vous souhaitez !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériaux proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar d'idées – quelques suggestions :

- Ils peuvent utiliser du sable ou de la semoule et de la peinture pour réaliser un tableau sur le thème du désert.
- Ils peuvent utiliser de la céramique séchant à l'air libre ou de la pâte à modeler, des cailloux, des plantes et des animaux en plastique, des matériaux recyclés pour construire une maquette ou un diorama.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Créativité
- Géographie

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents
- Compétences sociales

Tâche 3 : Quelles sont les caractéristiques de la biosphère désertique ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.

Bazar d'idées – quelques suggestions :

- Remplissez le tableau de la fiche d'idées sur les caractéristiques climatiques, la végétation et la faune des déserts.
- Regardez des vidéos sur différents déserts et recensez leurs caractéristiques communes et différentes.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En bref :

- Matière – Nature
- Esprit critique
- Compétences de vie
- Orientation spatiale

En outre :

- Créativité
- Compétences sociales
- Développement des talents

température diurne	
température nocturne	
précipitations	
vent	
végétation	
faune	

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les et affichez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

LE PETIT PRINCE LE GÉOGRAPHE (T3)



S22
 T3
 D9
 L1 P4

Focus sur :

- Développement du talent (D9)

Tâche 3 : Construisez votre propre système solaire ! Réalisez un système solaire à l'aide de techniques de papier mâché !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser tous les outils et matériaux que vous souhaitez !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériaux proposées dans le « Idea Bazaar », trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Bazar à idées – quelques idées :

- Discutez des caractéristiques et de l'ordre des planètes du système solaire !
- Fabriquez les planètes à l'aide de ballons et de papier mâché !
- Peignez-les en fonction de leurs caractéristiques !
- Suspendez-les au plafond dans le bon ordre !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En point de mire :

- Motricité fine
- Créativité
- Géographie
- Mathématiques

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents
- Compétences sociales

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

Tâche 4 : Explorez le système solaire avec vos robots !

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux peuvent être utilisés ! Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Différents types de robots de sol peuvent être utilisés.
- La programmation sans écran des robots peut être basée sur un code couleur, des boutons poussoirs pour les directions, un contrôle par application, etc.
- Programmez le robot afin qu'il parcoure les champs en marquant les planètes dans le bon ordre !

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Orientation spatiale
- Créativité
- Pensée algorithmique
- Compétences sociales

En outre :

- Compétences pratiques
- Matière – Informatique
- Développement des talents

LE PETIT PRINCE LE GÉOGRAPHE (T3)



S22
 T3
 D9
 L1 P5

Focus sur :

• Développement du talent (D9)

Tâche 5 : Faites germer des haricots ! Observez comment la lumière et la température affectent la germination des haricots !

Toutes les solutions sont bonnes !

Vous pouvez utiliser n'importe quel type d'outil et de matériel !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Préparez quatre récipients identiques avec une épaisse couche de coton humide dans un bol plat et placez quelques haricots secs dessus !
- Placez les 4 bols à 4 endroits différents où la température et la luminosité varient !
- Observez comment les haricots se développent ! Prenez une photo des plantes en croissance chaque jour !
- Notez vos observations dans un tableau, prenez des photos.
- Réalisez une vidéo en accéléré à partir des photos ! (par exemple, <https://www.youtube.com/watch?v=I36VF7ZVy-o>)

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Domaines de développement :

En bref :

- Compétences de vie
- Esprit critique
- Nature

En outre :

- Compétences sociales
- Responsabilité
- Développement des talents

Tâche 6 : Comment les émotions se manifestent-elles sur le visage ? À quelles émotions ces expressions faciales correspondent-elles ?

Toutes les solutions sont bonnes !

Tous les outils et matériaux sont autorisés !

Vous pouvez utiliser les idées et la liste de matériel proposées par Idea Bazaar, trouver vos propres idées ou simplement laisser les enfants faire preuve de créativité.



Idea Bazaar – quelques idées :

- Utilisez de la pâte à modeler pour créer des visages exprimant différentes émotions sur les têtes figurant sur les pages de la fiche d'idées !
- Représentez la joie, la tristesse, la peur, la fierté, la honte.

Pour plus de détails sur les différentes solutions, consultez les fiches d'idées !

Prenez des photos des bâtiments pendant leur construction et une fois terminés.

Domaines de développement :

En point de mire :

- Compétences sociales
- Motricité fine
- Compétences de vie
- Orientation spatiale
- Créativité

En outre :

- Matière – Arts plastiques
- Développement des talents

Comment gérer les résultats :

Organisez les photos terminées dans un répertoire en ligne ou imprimez-les sur un tableau d'affichage. Si les enfants ont pris des notes ou ont d'autres idées, joignez-les également.

LE PETIT PRINCE LE GÉOGRAPHE (T3)

S22
T3
D9
L2 P3

En bref :

- Développement du talent (D9)

Objectifs de la leçon :

- Compréhension de texte
- résolution de problèmes
- prise de décision
- organisation du travail en groupe

La sixième planète visitée par le Petit Prince était beaucoup plus grande que les précédentes, et elle était habitée par un vieil homme sérieux absorbé dans l'écriture de gros livres : c'était un géographe. Curieux, le Petit Prince le bombarde de questions. Il est fasciné par cette profession apparemment noble et utile qui consiste à connaître les mers, les montagnes, les déserts... mais il découvre rapidement que le géographe ne sait rien de sa propre planète. Il ne quitte jamais son bureau. Il se contente d'enregistrer les récits des explorateurs, après avoir vérifié leur honnêteté et leur sobriété. Car un explorateur menteur ou ivre pourrait écrire des absurdités dans un livre censé être éternel.

Lorsque le géographe apprend que le Petit Prince vient d'une autre planète, il s'anime, impatient de tout noter. Le Petit Prince lui parle de ses trois volcans, dont l'un est éteint, « mais on ne sait jamais », et surtout, de sa fleur. Mais à sa grande tristesse, le géographe refuse de l'enregistrer. Les fleurs, dit-il, sont « éphémères », et la géographie ne s'occupe que des choses éternelles.

Ce mot trouble le Petit Prince. Il ne sait pas ce qu'il signifie. Lorsque le géographe lui explique qu'il signifie « menacé de disparition imminente », un frisson parcourt le cœur du Petit Prince. Sa fleur est fragile, vulnérable, seule. Et il l'a laissée derrière lui.

C'est la première fois qu'il éprouve un véritable sentiment de regret.

Mais il ne s'attarde pas sur sa tristesse. Il relève la tête, demande conseil, et le géographe lui suggère une nouvelle destination : la planète Terre. Elle a bonne réputation, dit-il. Et le Petit Prince repart, pensif... le cœur tourné vers sa fleur.

Personnage	Caractéristiques	Interactions
Petit Prince	Voix douce Il n'est ni perdu, ni fatigué, ni assoiffé Calme, sérieux Enchanté	Réveille l'aviateur Lui demande de dessiner un mouton Répète sa demande
Aviateur	Se sent isolé Stupéfait	Son avion est tombé en panne dans le désert Tente de dessiner un mouton Se précipite

Suggestions

- Identifiez les personnages du texte, en mettant particulièrement l'accent sur les principaux éléments de l'intrigue, les traits de caractère, les émotions et les mouvements.
- Discutez de ce que signifie l'imagination.
- Parlez de l'honnêteté dans l'amitié et les relations basées sur l'intérêt.

Comment utiliser la carte de personnage :

Chaque élève remplit sa propre fiche de personnage :

- inscrit le nom du personnage
- ses caractéristiques, ses mouvements, ses réactions, etc.
- rassemble les éléments de l'environnement, d'autres accessoires, les choses à construire
- réfléchit aux phases, aux outils et matériaux nécessaires à la construction du robot

Les élèves peuvent utiliser davantage de pièces de chaque partie de la carte Personnage si nécessaire !

Petit Prince,
Mouton, Boîte

Ouvrir, fermer,
entrer dans la
boîte

Désert, arbre,
aviateur

Les principales
actions de
l'histoire
Fichiers
multimédias
nécessaires
Diviser le segment
de texte en
plusieurs parties
Faites une liste
des éléments
nécessaires

Personnages — cartes de tâches

	Ton nom: _____
Je construis: _____	
	Ton nom: _____
Sois sûr que ton robot puisse faire: _____	
	Ton nom: _____
Il devrait aussi y avoir: _____	
	Ton nom: _____
Pense à ceci: _____	

Sujets connexes dans le coin technique

LE PETIT PRINCE LE GÉOGRAPHE (T3)



S22
 T3
 D9
 L3-4
 P5

Idées pour des robots à différents niveaux de programmation

Petit Prince et Géographe, figures construites de manière axiale, les planètes tournent sur des engrenages

PROG1

Planète tournant et s'illuminant

PROG2

Planète en rotation et en accélération

PROG3

Accélération, rotation de la planète déclenchée par un capteur infrarouge

PROG4

Le géographe

P1 Une structure mobile mais pas encore programmée

- Nous construisons une structure à engrenages avec 1 moteur à courant continu directement connecté à 1 support de batterie
- Les bras du géographe et du Petit Prince peuvent être déplacés à l'aide d'axes
- Les planètes peuvent être déplacées sur les engrenages, l'eau, les plantes
- Le mécanisme se met en marche lorsque le support de batterie est allumé et s'arrête lorsqu'il est éteint

P2 Action LED

- La planète au-dessus de la figurine est équipée d'une LED.
- La figurine est montée sur une plaque de base, entraînée par le bas par un moteur à courant continu monté horizontalement dans le robot
- Le robot démarre automatiquement lorsque le support de batterie est activé et s'arrête après 3 secondes

P3 Affichage du mouvement d'accélération

- La structure du robot est similaire à celle du P2, mais avec 1 capteur infrarouge.
- Le robot démarre automatiquement lorsque le support de batterie est activé et s'arrête après 3 secondes.
- Lorsque la figurine passe devant le capteur infrarouge, le moteur à courant continu intégré tourne de plus en plus vite

P4 Robot se déplaçant vers le capteur infrarouge

- Structure du robot similaire à P3, mais avec 1 capteur infrarouge
- Lorsque le Petit Prince se déplace vers le capteur infrarouge, le robot exécute un programme similaire à celui du P3

