

LES COULOIRS



DU TEMPS^{#2}

Elliot est un sacré casse-cou ! Il n'en fait qu'à sa tête... Grâce à une amulette magique trouvée au musée d'Histoire lors d'une sortie de classe, il entraîne Hugo, son meilleur ami, dans les Couloirs du temps...

Que de belles découvertes ils vont faire ! Décidément, l'Histoire regorge de personnages fascinants. Veux-tu aller à leur rencontre ?



- **Activité 1**
Historien·ne·s en herbe
- **Activité 2**
Les Couloirs de la mémoire
- **Activité 3**
Sacré Charlemagne !

Date du jour





Activité 1

HISTORIEN·NE·S EN HERBE

Ouuuf ! On a frisé la catastrophe ! Tu te rappelles, la semaine dernière ? Il avait fallu raccompagner un tas de personnages dans leurs époques. Mais d'ailleurs, qui sont-ils tous ? Encore une fois, Elliot a préféré rêver à des aventures extraordinaires plutôt que d'écouter ses leçons d'Histoire. Heureusement, Hugo et toi êtes là pour lui rafraîchir la mémoire !

Choisis au moins trois de ces personnages, et mène l'enquête ! Qui étaient-ils, qu'ont-ils accompli ? Note ensuite les trois éléments de leur vie qui te semblent les plus marquants.

Tu peux interroger ton papa, ta maman ou effectuer une recherche dans tes livres d'Histoire !



Personnage 1

1.

.....

2.

.....

3.

.....





Activité 1

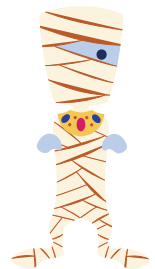
HISTORIEN·NE·S EN HERBE

Personnage 2



1.
.....
2.
.....
3.
.....

Personnage 3



1.
.....
2.
.....
3.
.....





Activité 2

LES COULOIRS DE LA MÉMOIRE

Bravo, quel travail ! Même Elliot a arrêté sa course vers l'aventure pour s'intéresser à tes découvertes ! Seulement voilà, il confond encore un peu tout. Peut-être qu'un jeu de mémoire pourrait l'aider ?

Pour cette activité, tu auras besoin de ciseaux.

Partie 1/3

Règles du jeu

Le but du jeu est simple : réunir un maximum de paires séparées !



PRÉPARE TON TERRAIN !

Toutes les cartes sont étalées face cachée sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).



TU RETOURNES DEUX CARTES !

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.



C'EST AU TOUR DE TON ADVERSAIRE !

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Celui ou celle qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il ou elle en aura besoin pour compléter une paire !

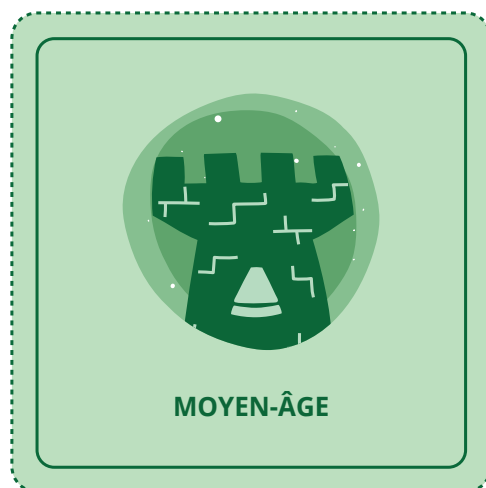
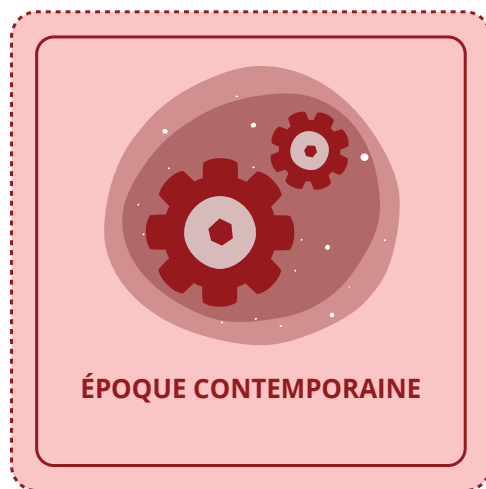




Activité 2

LES COULOIRS DE LA MÉMOIRE

Partie 2/3

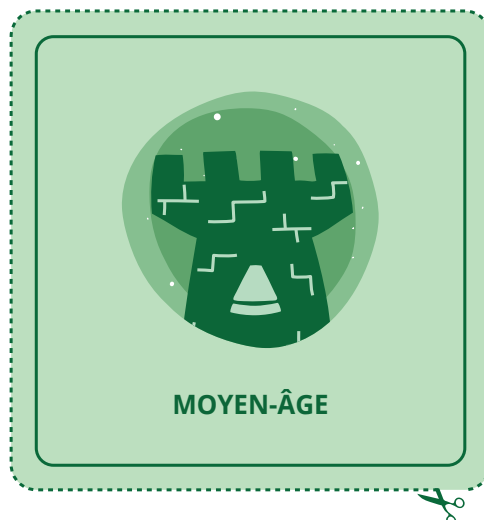
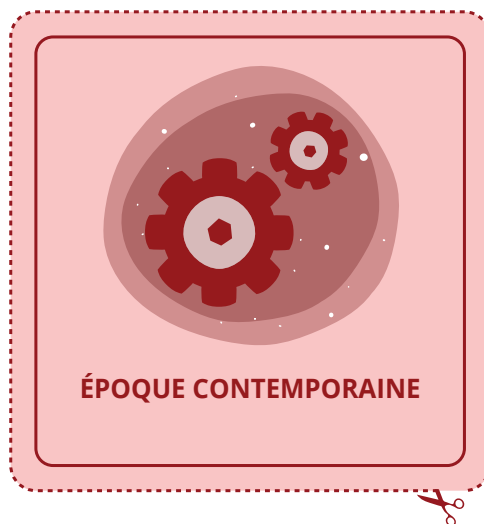




Activité 2

LES COULOIRS DE LA MÉMOIRE

Partie 3/3





Activité 3

SACRÉ CHARLEMAGNE !

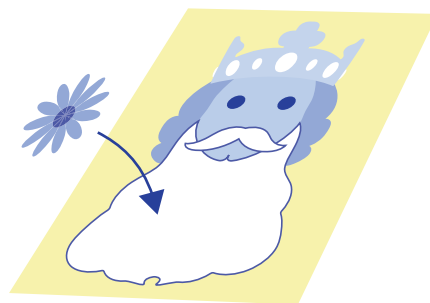
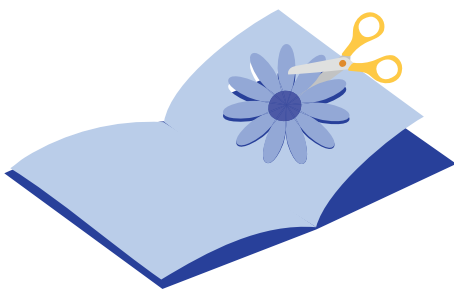
Que sais-tu de ce grand empereur ? On dit qu'il aurait inventé l'école... Elliot aimerait bien le convaincre que l'école ne devrait être obligatoire que les lundis et mardis. Imagine ! Des week-ends de 5 jours ! Heureusement, le souverain à la barbe fleurie ne se laisse pas influencer si facilement...

Mais il y a quelque chose qui cloche... Cette barbe, elle n'est pas fleurie du tout !



Pour cette activité, tu auras besoin de vieux magazines, de ciseaux, d'un bâton de colle.

- Découpe dans des magazines des images de fleurs de toutes sortes et colle-les en les assemblant en un beau bouquet pour fleurir la barbe de Charlemagne, et lui rendre sa majesté légendaire.





Activité 3

SACRÉ CHARLEMAGNE !

