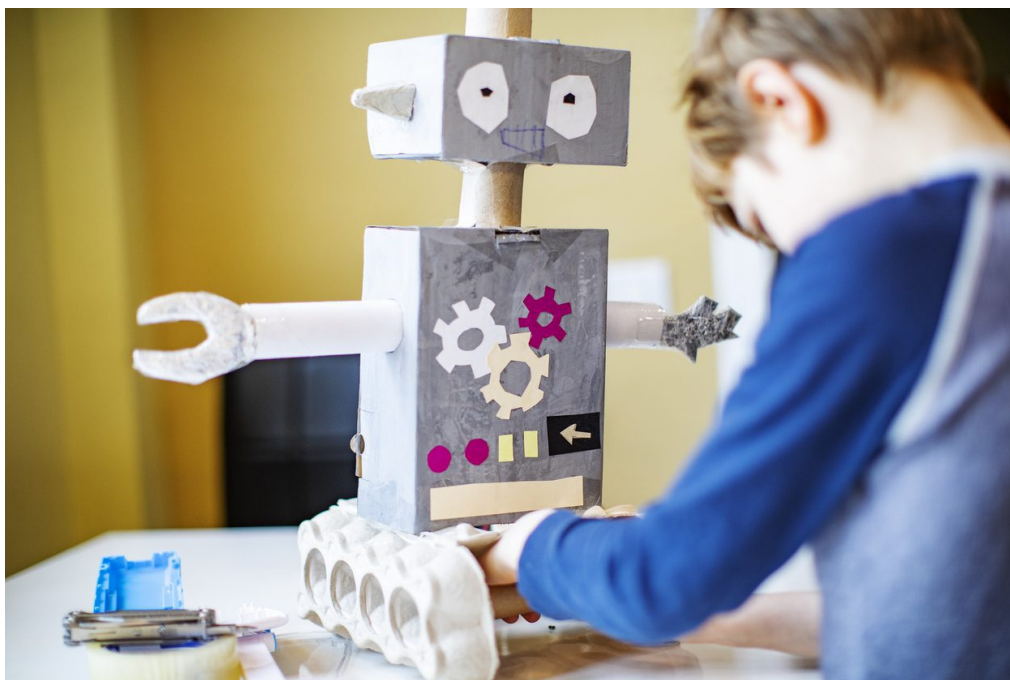


Franco-Robot



Âge visé

4-5 ans

Conception

Boudreau, Ronald

Disciplines scolaires

Arts plastiques, Communication orale,
Éducation artistique, Français

Thème(s)

Connaissance de soi et relations humaines

Principes directeurs

Miser sur la créativité et l'innovation

Mot(s)-clé(s)

communication, francophonie, identité,
symboles et emblèmes

Introduction

Les jeunes enfants ont souvent l'habitude de donner vie à des personnages, de leur prêter une voix et de leur faire vivre des aventures. Cette activité leur permet de créer des personnages qui formeront une petite communauté dans la classe et à qui l'on pourra faire vivre des aventures durant les temps libres... en français, bien entendu!

Démarche

En groupe-classe

En groupe-classe, dressez une liste de noms d'objets en métal. C'est une occasion de faire réviser le vocabulaire de certains mots que les enfants connaissent peut-être moins. Vous pouvez aussi demander aux enfants de découper des illustrations d'objets en métal (photos de catalogues, coupures de journaux ou de magazines) et de vous les remettre. C'est une activité qu'ils peuvent faire à l'école comme à la maison.

Individuellement

Invitez tous les élèves à construire un robot à l'aide d'un petit berlingot de lait. Avec de la colle et du papier d'aluminium, faites-leur recouvrir le berlingot, qui deviendra le corps d'un robot. Fournissez-leur des bâtonnets de bois, des cure-pipes, du carton et tout autre matériel pouvant servir à personnaliser leur robot. Ajoutez des symboles de la francophonie à ce matériel (épinglettes, drapeaux, etc.) pour mettre en évidence le fait que les robots sont francophones. En groupe-classe Revenez avec les élèves à la liste d'objets en métal. Proposez-leur de trouver un nom original pour leur robot à partir de ces objets en métal (trombone peut devenir Tromboneau, automobile devient Automobillissimo, etc.). Demandez-leur de donner la raison de leur choix.

En équipe

En petits groupes, demandez aux élèves de présenter leur robot aux autres en expliquant d'où vient son nom et quelles sont ses particularités. Les élèves pourront inventer des caractéristiques à ce personnage, en s'inspirant de celles qu'ils voient dans les personnages fictifs qu'ils connaissent.

POUR ALLER PLUS LOIN

Utilisez un théâtre de marionnettes pour faire vivre à ces personnages des aventures improvisées. Faites créer aux élèves des petites scènes qu'ils présenteront aux autres en faisant interagir leurs personnages inventés.

Créez dans un coin de la classe un endroit où ces robots pourront s'animer dans les moments libres des élèves et provoquer ainsi de multiples occasions de communication orale, par robot interposé!