



ACTIVITÉS AUTOUR DU FILM AZUR ET ASMAR

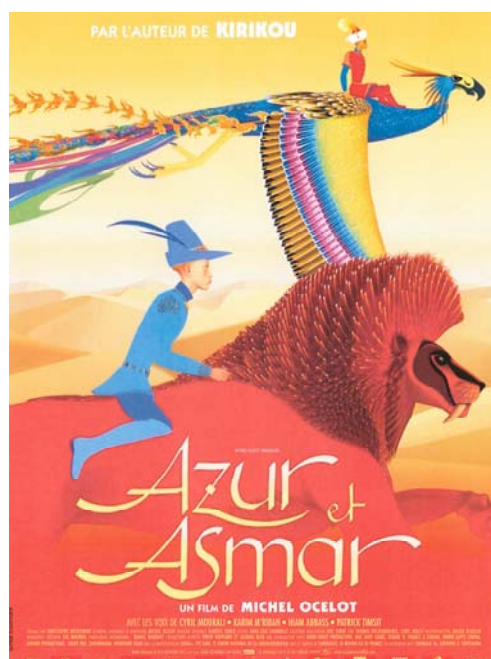


Table des matières

<u>L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR</u>	3
<u>ACTIVITÉ 1</u> : LA MAISON D'AZUR ET ASMAR	3
<u>ACTIVITÉ 2</u> : AZUR ET ASMAR	3
<u>ACTIVITÉ 3</u> : AZUR, ASMAR ET LA NOURRICE.	4
<u>ACTIVITÉ 4</u> : LES PASSE-TEMPS	4
<u>LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD</u>	5
<u>ACTIVITÉ 1</u> : OÙ HABITE ASMAR ?	5
<u>ACTIVITÉ 2</u> : LES DRAPEAUX	7
<u>ACTIVITÉ 3</u> : UN PEU DE GÉOGRAPHIE....	8
<u>ACTIVITÉ 4</u> : "C'EST MOCHE, COMME TOUT CE QUI EST ICI !"	8
<u>ACTIVITÉ 5</u> : L'AMI CRAPOUX	9
<u>ACTIVITÉ 6</u> : LA SAGESSE DE JENANE.	9
<u>LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS</u>	10
<u>ACTIVITÉ 1</u> : AS-TU BIEN COMPRIS ?	10
<u>ACTIVITÉ 2</u> : QUI SUIS-JE ?	11
<u>ACTIVITÉ 3</u> : EN ROUTE !	12
<u>ACTIVITÉ 4</u> : A VOS STYLOS !	12



L'ENFANCE D'AZUR ET ASMAR

ACTIVITÉ 1 : LA MAISON D'AZUR ET ASMAR

Où habitent Azur, Asmar et la nourrice ? (en ville, à la mer, à la campagne, dans un appartement, dans une maison...).

😊 A toi ! Où habites-tu ?

ACTIVITÉ 2 : AZUR ET ASMAR

Regarde la photo. Décris Azur et Asmar et note les différences dans le tableau.



AZUR	ASMAR

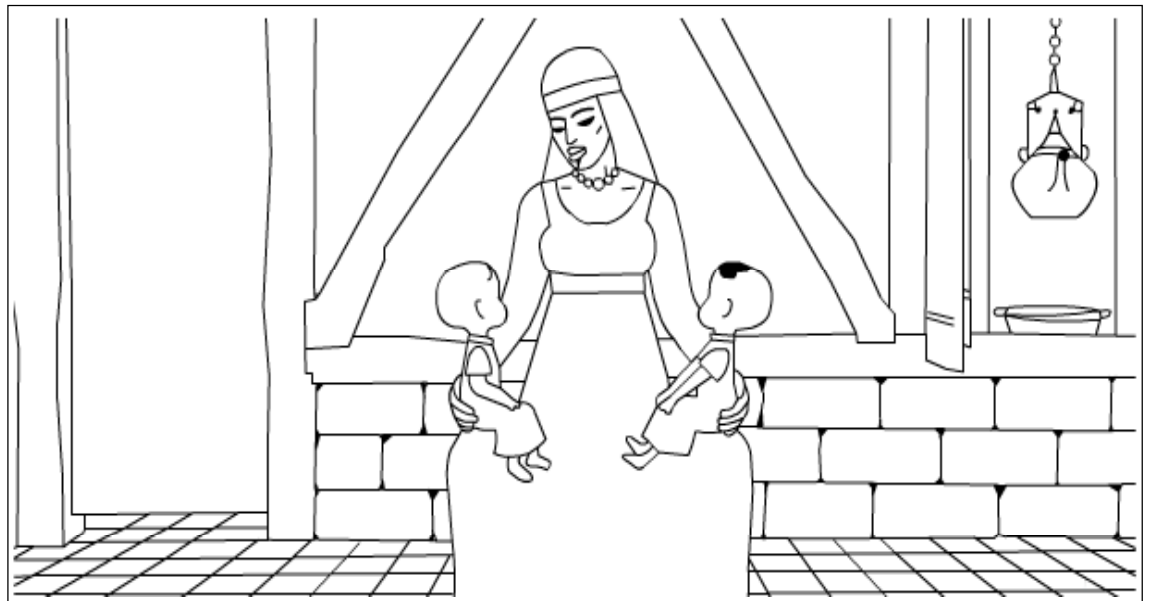
😊 A toi ! Décris-toi.



ACTIVITÉ 3 : AZUR, ASMAR ET LA NOURRICE.

Sur le dessin, colorie :

- ◆ La robe de la nourrice en rose.
- ◆ Le voile de la nourrice en rouge.
- ◆ La robe d'Azur en bleu.
- ◆ La robe d'Asmar en vert.
- ◆ La maison en marron.



ACTIVITÉ 4 : LES PASSE-TEMPS

Quels sont les passe-temps d'Azur ?

Qu'est-ce qu'il préfère faire ?

😊 A toi ! Quels sont tes loisirs ? Qu'est-ce que tu aimes faire ?



LE VOYAGE VERS LE PAYS DU SUD

Les premières activités de ce chapitre requièrent un atlas ou une connexion Internet. Elles représentent un travail de recherche d'informations en français pour faire découvrir le Maghreb.

Sites en français consultables :

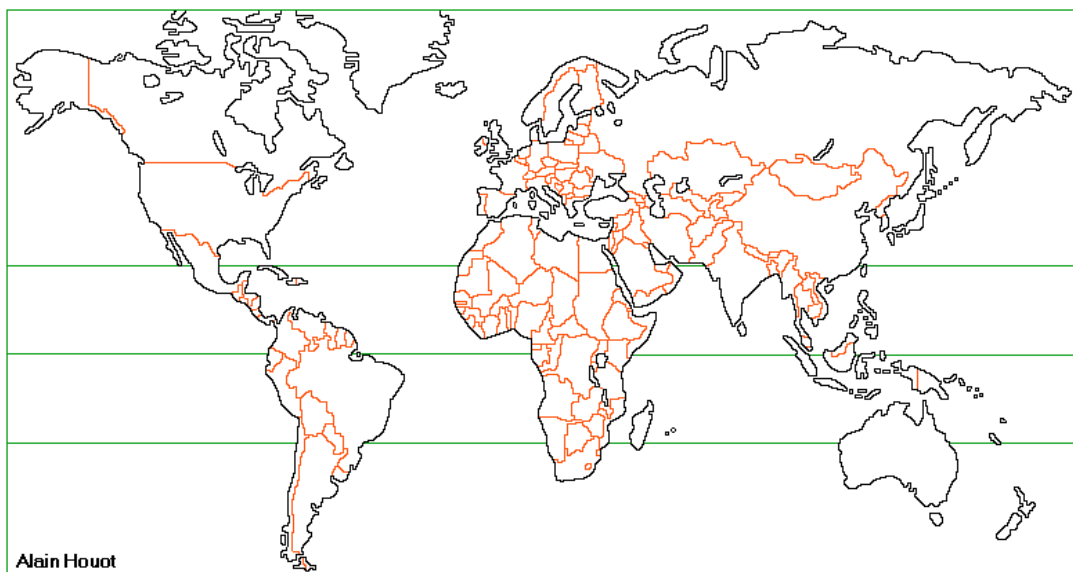
www.wikipedia.fr

<http://fr.encarta.msn.com>

ACTIVITÉ 1 : OÙ HABITE ASMAR ?

Tu as besoin d'un atlas pour découvrir le pays d'Asmar.

◆ Sur quel continent vit Asmar ? Colorie-le en jaune.





- ♦ **Le Maghreb se compose de trois pays : le Maroc, l'Algérie et la Tunisie.**

Colorie sur la carte d'Afrique :

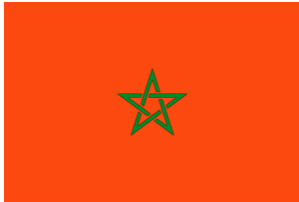
1. **Le Maroc en vert.**
2. **L'Algérie en rouge.**
3. **La Tunisie en orange.**
4. **La mer Méditerranée et l'océan Atlantique en bleu.**





ACTIVITÉ 2 : LES DRAPEAUX

Les pays du Maghreb ont tous un drapeau différent. Relie chaque pays à son drapeau.



1

A

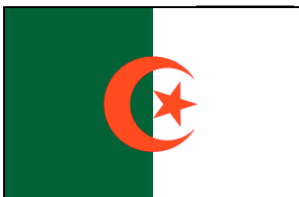
La Tunisie



2

B

L'Algérie



3

C

Le Maroc



ACTIVITÉ 3 : UN PEU DE GÉOGRAPHIE....

Complète les phrases en utilisant les mots suivants : *à l'ouest, entre, à l'est, le nord.*

1. L'Algérie se situe ----- le Maroc et la Tunisie.
2. Asmar habite dans ----- de l'Afrique.
3. La Tunisie est située ----- de l'Algérie.
4. L'océan Atlantique se trouve ----- du Maroc .

😊 A toi ! Où se trouve ton pays ? Quelles sont les couleurs du drapeau de ton pays ?

ACTIVITÉ 4 : "C'EST MOCHE, COMME TOUT CE QUI EST ICI ! "

Le premier personnage que rencontre Azur à son arrivée dans le pays du Sud est Crapoux. Mais Crapoux n'est jamais content ! Il critique toujours son pays d'accueil.

Mets les phrases de Crapoux à la forme positive.

1. Ils n'ont pas de pluie. ▶
2. Ils n'ont pas de chansons. ▶
3. Ils n'ont pas de gris. ▶
4. Ils n'ont pas de cassoulet. ▶
5. Ils n'ont pas de moutarde. ▶



ACTIVITÉ 5 : L'AMI CRAPOUX

Relie les mots au dessin sur le corps de Crapoux :

la bouche

les jambes

le bras

le nez

la main

les oreilles

l'épaule



les yeux

ACTIVITÉ 6 : LA SAGESSE DE JENANE.

Complète la bulle.

*Écoute mon fils. Je connais
deux ----, deux -----, deux
-----, ce qui fait que j'en sais
deux ---- plus que les autres.*





LA CONQUETE DE LA FEE DES DJINNS

ACTIVITÉ 1 : AS-TU BIEN COMPRIS ?

1. Pour sauver la fée des djinns, Asmar et Azur doivent d'abord découvrir :

- Trois clés magiques
- Trois messages secrets
- Trois fruits miraculeux

2. Quel est le nom de l'oiseau merveilleux ?

- Majastra
- Saïmouth
- Phénix

3. Qui est Chamsous-Sabah ?

- Une mendiante
- Une princesse
- Un djinn

-



ACTIVITÉ 2 : QUI SUIS-JE ?

Réponds.

1. **Je suis rouge et j'ai les ongles bleus.
Je suis le roi des animaux.
Je porte Azur sur mon dos.
Qui suis-je ?**

2. **Je suis petite mais très intelligente.
Je vis dans un palais magnifique.
Qui suis-je ?**

3. **Je suis colorée.
Je ne parle pas mais j'ai des pouvoirs magiques.
Qui suis-je ?**

😊 A toi ! A l'aide des personnages du film invente des devinettes et joue au jeu *Qui suis-je ?* avec tes camarades.



ACTIVITÉ 3 : EN ROUTE !

Pour aller délivrer la fée des djinns, quels sont les moyens de transport utilisés par Azur, Asmar et Crapoux ?

😊 A toi ! Quel(s) moyen(s) de transport utilises-tu pour aller à l'école ?

ACTIVITÉ 4 : A VOS STYLOS !

Ecris une histoire comme celle d'*Azur et Asmar*.

Imagine un lieu lointain et féérique, des personnages magiques et une intrigue qui finit bien...