

Chapitre 6. Créer son carnet de voyage imaginaire.

Objectifs : - se documenter et traiter des informations ;
- réinvestir les compétences de lecture dans un projet créatif ;
- décrire un lieu ;
- raconter une rencontre ;
- partager ses sentiments et exprimer ses émotions

Support : les revues Géo Junior ou Guides touristiques

Séance 1. Le vocabulaire du voyage

Objectifs : - fixer le cap ou réfléchir à la notion du voyage ;
- explorer les sens du mot ;
- justifier sa réponse, argumenter

ACTIVITÉ 1. Le champ lexical du voyage

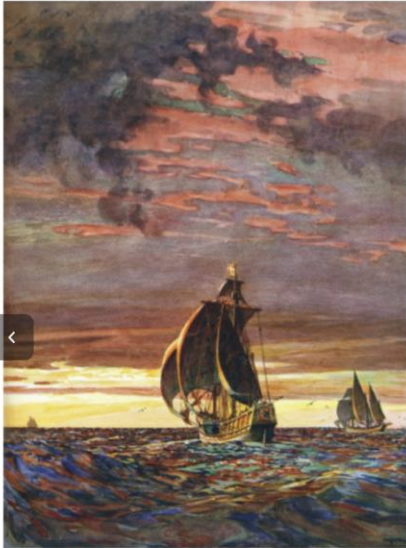
— Voici une liste de mots en lien avec le voyage. Colorie cinq mots qui caractérisent le voyage selon toi et justifie ton choix en suivant le modèle suivant : « J'ai choisi le mot CAR / PARCE QUE ... (raison) »

Touriste	Loisir	Dépaysement	Rencontres
Inconnu	Danger	Évasion	Croisière
Exotisme	Découverte	Imaginaire	Lointain
Expédition	Explorateur	Traversée	Aventure

J'ai choisi les mots suivants :

- 1)car.....
.....
.....
.....
- 2), parce que.....
.....
.....
.....
- 3), parce que
.....
.....
.....
- 4)
.....
.....
.....
- 5).....
.....
.....

ACTIVITÉ 2. Analyse d'image



1



2



3

Quel document représente le mieux le voyage selon vous ? Et l'inconnu ? Justifiez.

Je donne mon avis en rédigeant une réponse développée. Pour cela j'observe, je prends en compte les détails et je décris l'image qui correspond à mon idée du voyage et de l'inconnu. Je justifie mon choix de l'image en montrant le lien avec l'idée du voyage.

Activité 3. Réfléchir aux motivations qui pourraient nous conduire à entreprendre un voyage.

Pourquoi partir ? Que voudriez-vous trouver dans un pays jamais visité, nouveau pour vous ?