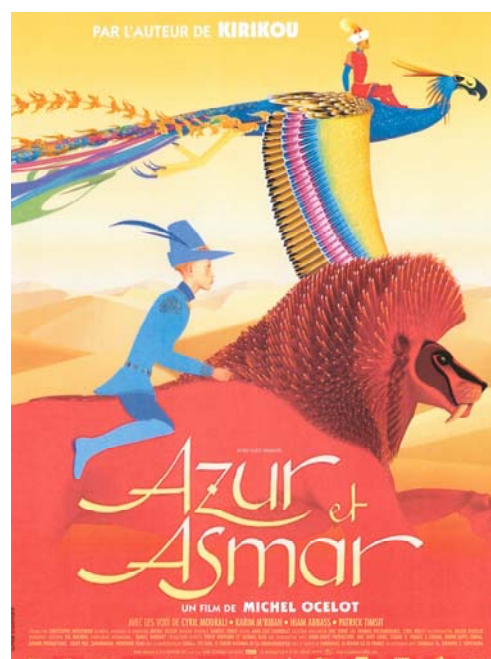




# ACTIVITÉS AUTOUR DU FILM AZUR ET ASMAR



# Table des matières

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



## 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

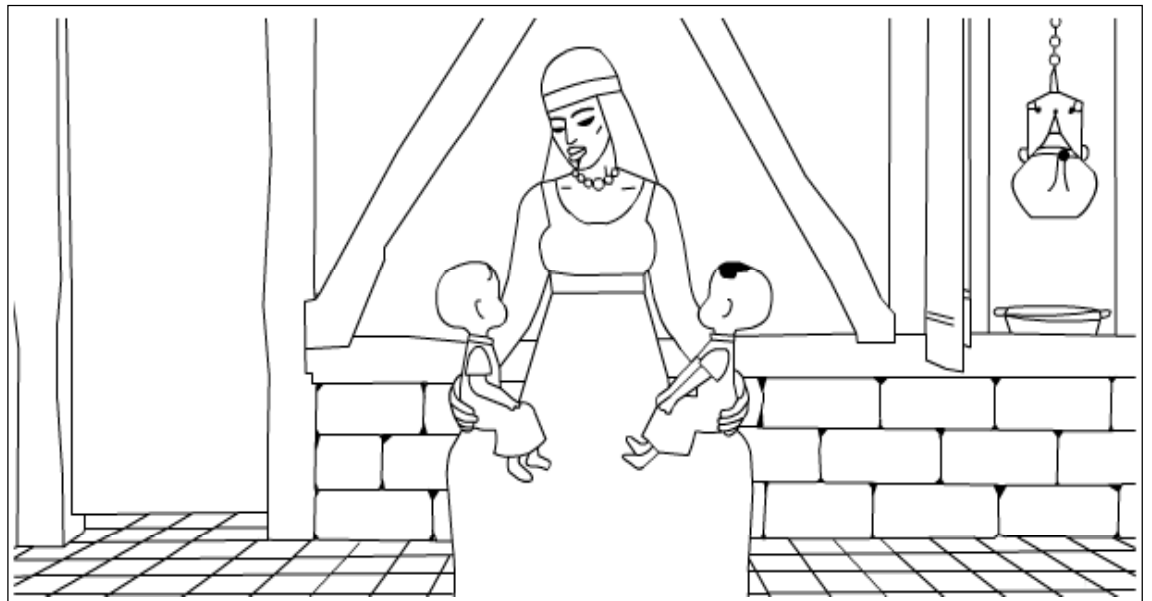
😊 A toi ! Décris-toi.



### 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 :*

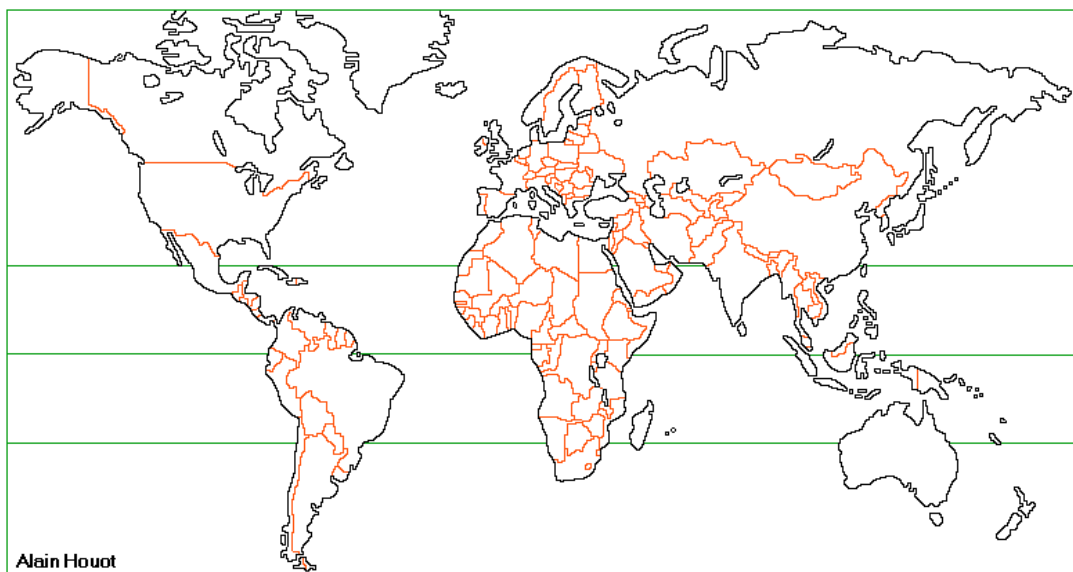
[www.wikipedia.fr](http://www.wikipedia.fr)

<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

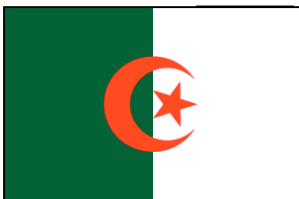
La Tunisie



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...