

À l'aventure !

Consignes à l'élève

- Cette activité te propose d'inventer un explorateur ou une exploratrice qui voyage lors de l'expansion européenne dans le monde. Tu dois d'abord faire une petite recherche pour bien comprendre le contexte de l'époque.
 - Lis la rubrique portant sur [les grandes explorations](#) du site Allô prof
 - Écoute la vidéo sur les [causes et conséquences des grandes découvertes](#)
 - Remplis le tableau synthèse en annexe
- Invente un explorateur ou une exploratrice dans la section prévue à cet effet en annexe. Ton personnage doit refléter la réalité historique de l'époque. Rédige une courte description du voyage qui informe sur les points suivants :
 - Comment se nomme-t-il?
 - Quelle est sa nationalité?
 - Quel pays finance son voyage?
 - Quelle est sa destination?
 - Quel est son motif d'exploration?
 - En quelle année part-il et combien de temps dure le voyage?
 - Rapporte une conséquence de son voyage?
- Dessine le trajet du voyage de ton explorateur sur la carte en annexe

Matériel requis

Selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

- Matériel d'écriture (papier, crayon, gomme à effacer)
- Matériel d'impression
- Appareil numérique muni d'une connexion internet

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Explorer l'expansion européenne dans le monde
- Se familiariser avec les concepts de technologies et de grandes découvertes

Vous pourriez :

- Encourager votre enfant à créer un plan pour structurer ses idées
- Vérifier si l'explorateur inventé correspond à la réalité historique de l'époque. Vous pouvez référer aux éléments inscrits dans le tableau.

Annexe – À l’aventure

1) Tableau synthèse

Motifs	Explorateurs (3)	Destinations des explorateurs choisis	Instruments utilisés ainsi que leur fonction respective

2) Description de ton explorateur ou de ton exploratrice

3) Dessine le trajet du voyage de ton explorateur ou de ton exploratrice



Source : [Différentes cartes du monde](#)