

# *Programme d'ouverture aux langues et aux cultures*

*Ecole primaire: Emile Bokstael*

*OLC: "LE PERIPLE D'ULYSSE"*

*LES JEUX DES ELEVES DE LA 6me*



*Enseignants responsables:*

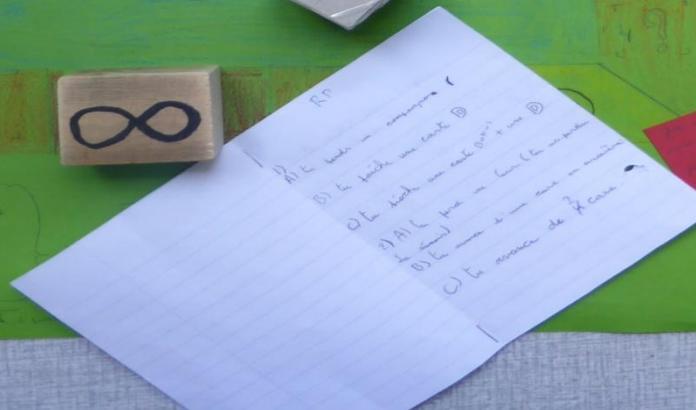
*KISTERS Bernadette*

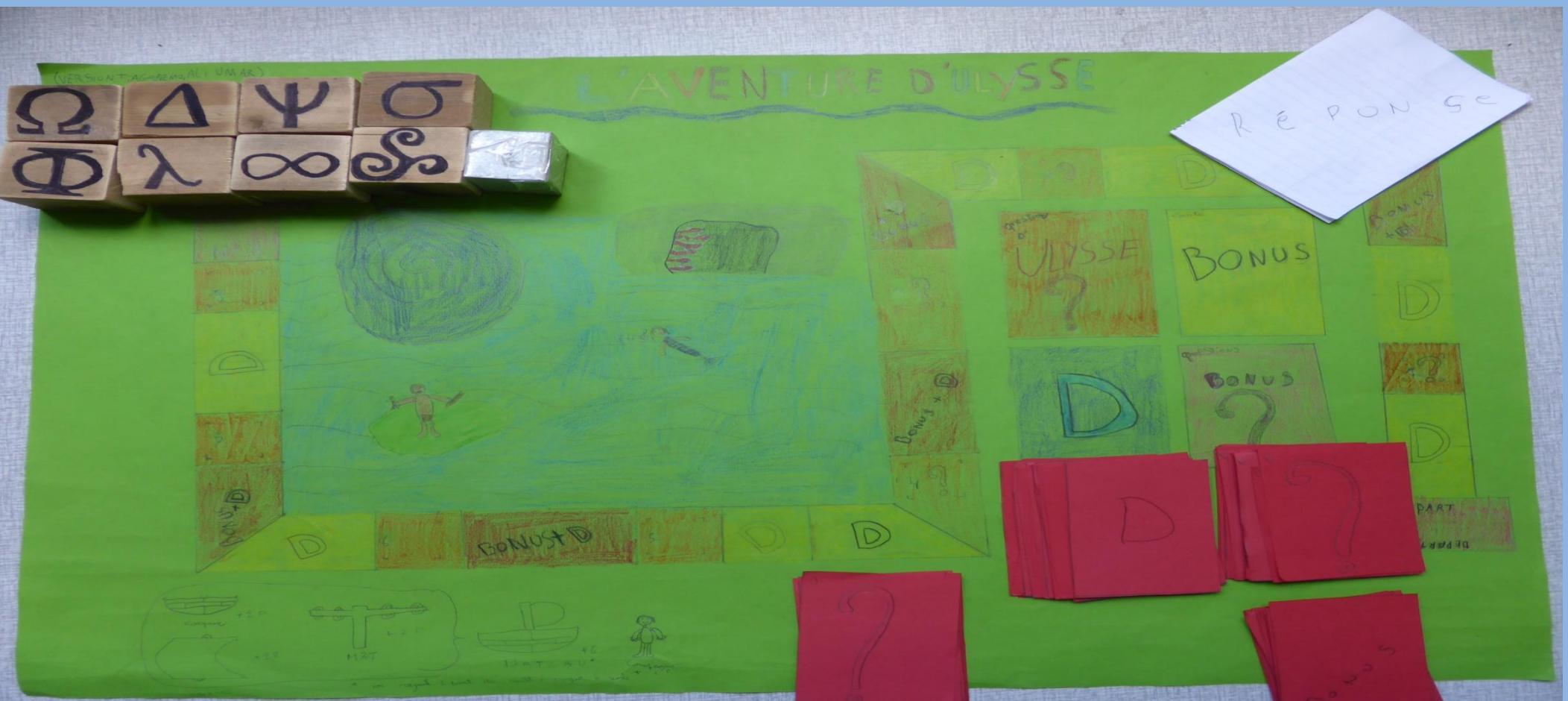
*MALAMATI Paraskevi*

*PRETINCKX Lionel*

*PRETINCKX Jérôme*

*SMEYERS Cécile*



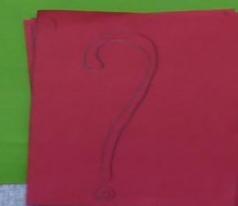
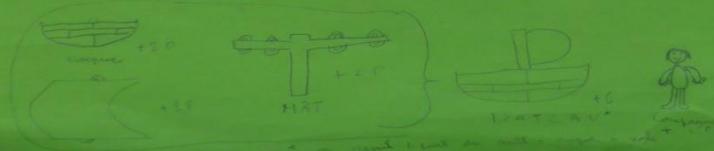
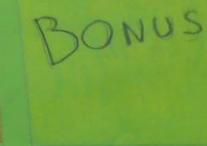


(VERSUNTAGNEAALIUMAR)



## L'AVVENTURE D'ULYSSE

RE PON Se



(VERSION, TiAGO, NEMO, ALI UMAR)

# L'AVENTURE D'ULYSSE

os σ



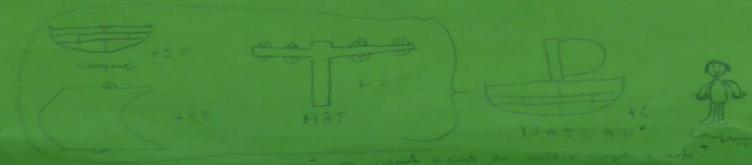
D  
x  
BONUS





(VERSION T, AG=NEMO, ALIUMAR)

# L'AVENTURE D'ULYSSE











Mohamed - Amine  
Oliver  
Jerome









# Les Malheurs D'Ulysse!



The diagram illustrates the "Miseries of Ulysses" (Les Malheurs d'Ulysse) as depicted in the epic poem. It features several large, light-blue clouds against a red background. The clouds are interconnected by black arrows pointing from one to the next. Labels and numbers are placed within or near the clouds:

- Cloud 1 (Left): Contains a red box labeled "HEUR".
- Cloud 2 (Top Left): Contains a red box labeled "MALHEUR".
- Cloud 3 (Bottom Left): Contains a red box labeled "MALHEUR".
- Cloud 4 (Top Right): Contains a red box labeled "MALHEUR".
- Cloud 5 (Bottom Right): Contains a red box labeled "MALHEUR".
- Cloud 6 (Center): Contains a blue box labeled "Dernière".

Arrows indicate the flow between numbered points:

- Point 6 (top left) has an arrow pointing to Point 15 (top right).
- Point 15 (top right) has an arrow pointing to Point 16 (center).
- Point 16 (center) has an arrow pointing down to Point 17 (bottom right).
- Point 17 (bottom right) has an arrow pointing down to Point 18 (bottom center).
- Point 18 (bottom center) has an arrow pointing down to Point 19 (bottom right).
- Point 19 (bottom right) has an arrow pointing down to Point 20 (bottom center).
- Point 20 (bottom center) has an arrow pointing down to Point 21 (top right).
- Point 21 (top right) has an arrow pointing down to Point 22 (bottom right).
- Point 22 (bottom right) has an arrow pointing down to Point 23 (bottom center).
- Point 23 (bottom center) has an arrow pointing up to Point 19 (bottom right).
- Point 13 (bottom center) has an arrow pointing up to Point 14 (bottom left).
- Point 14 (bottom left) has an arrow pointing up to Point 15 (top right).
- Point 8 (bottom left) has an arrow pointing up to Point 6 (top left).
- Point 1 (top left) has an arrow pointing up to Point 2 (top left).

Labels and numbers:

- Point 1: "Le"
- Point 2: "malheurs D'Ulysse!"
- Point 6: "6"
- Point 8: "8"
- Point 13: "13"
- Point 14: "14"
- Point 15: "15"
- Point 16: "16"
- Point 17: "17"
- Point 18: "18"
- Point 19: "19"
- Point 20: "20"
- Point 21: "21"
- Point 22: "22"
- Point 23: "23"

de Nooit

(troie

Zayd, Zyaad, Amin





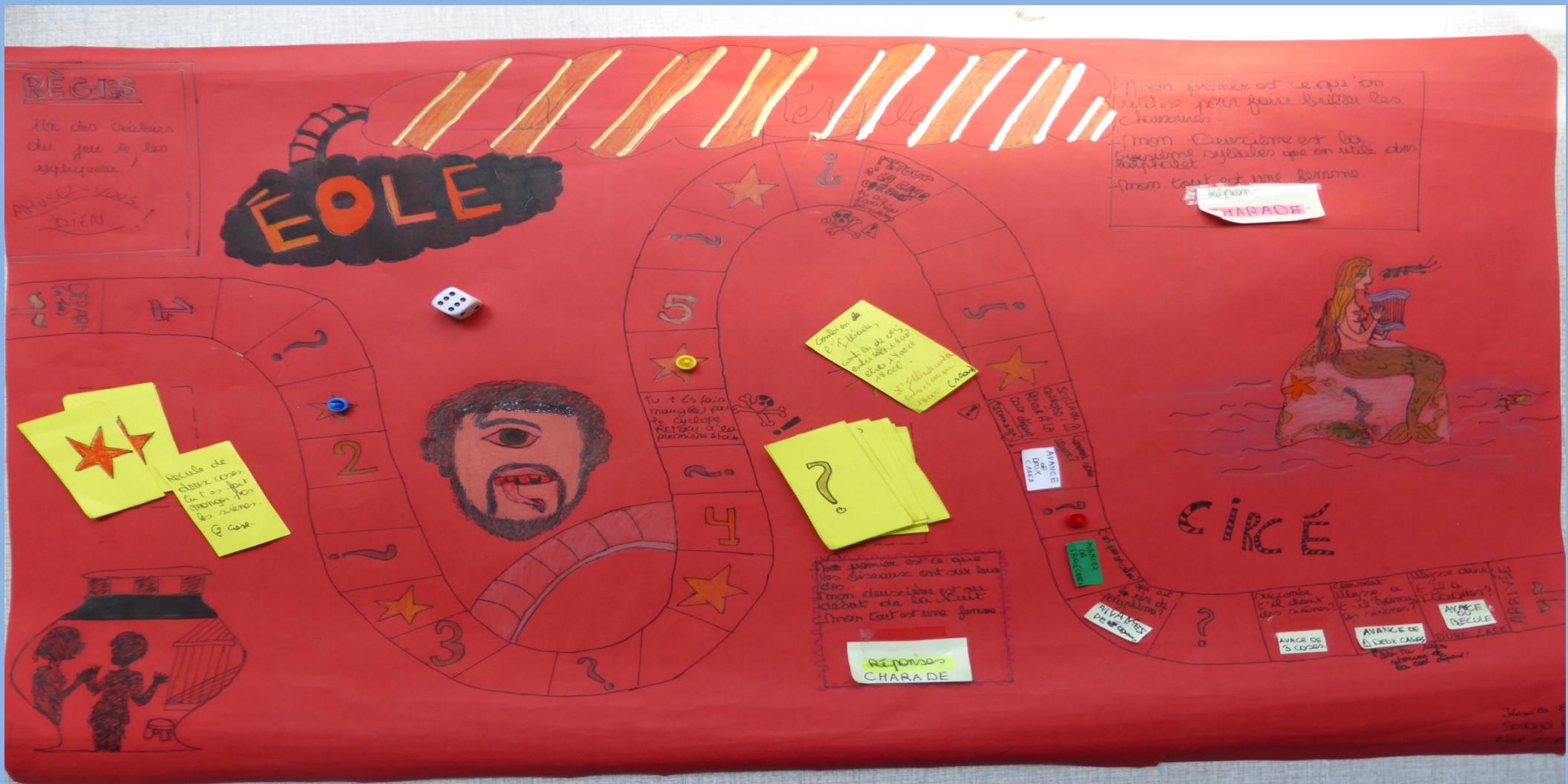


angelita.

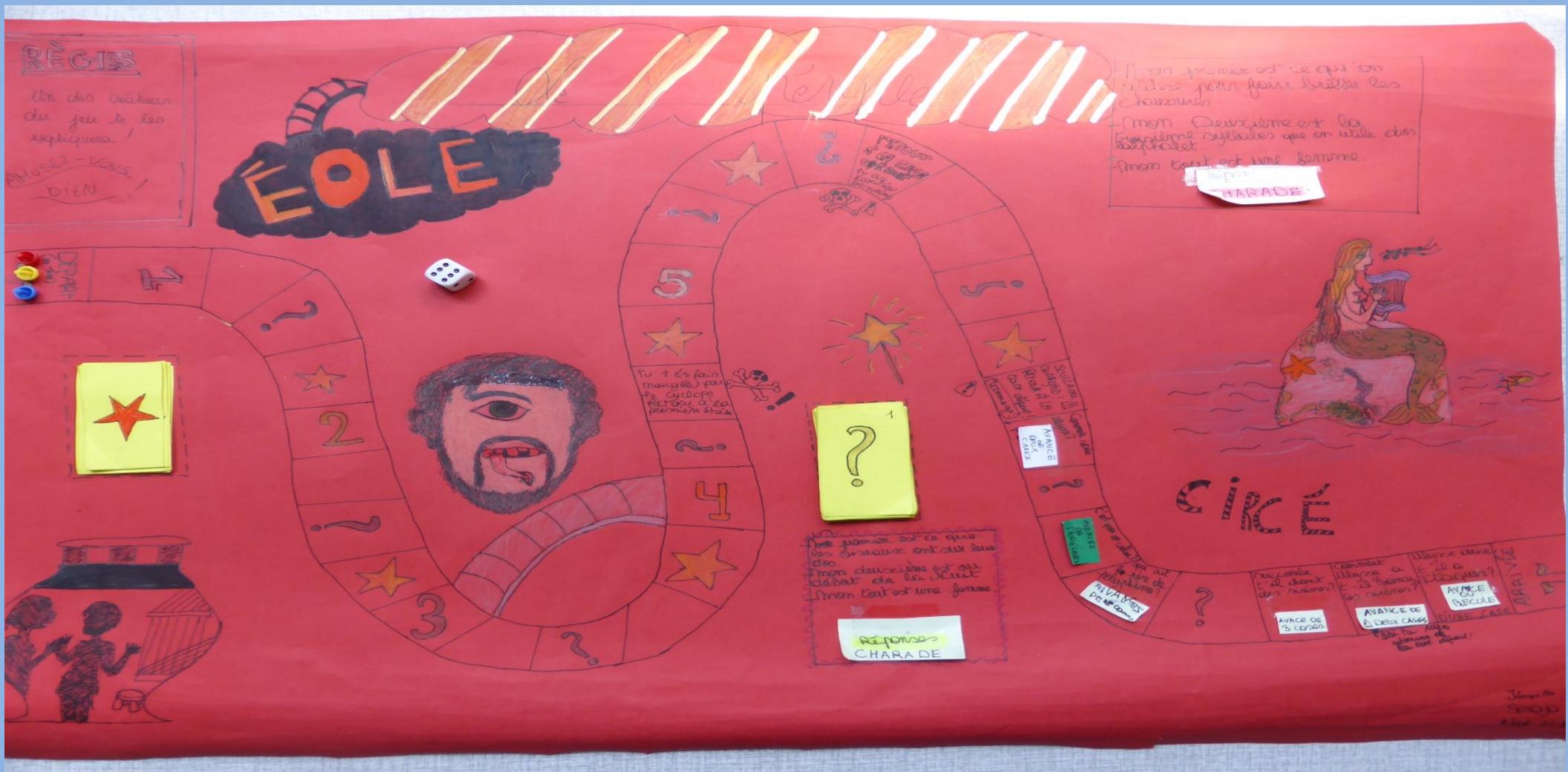
Zaynab.

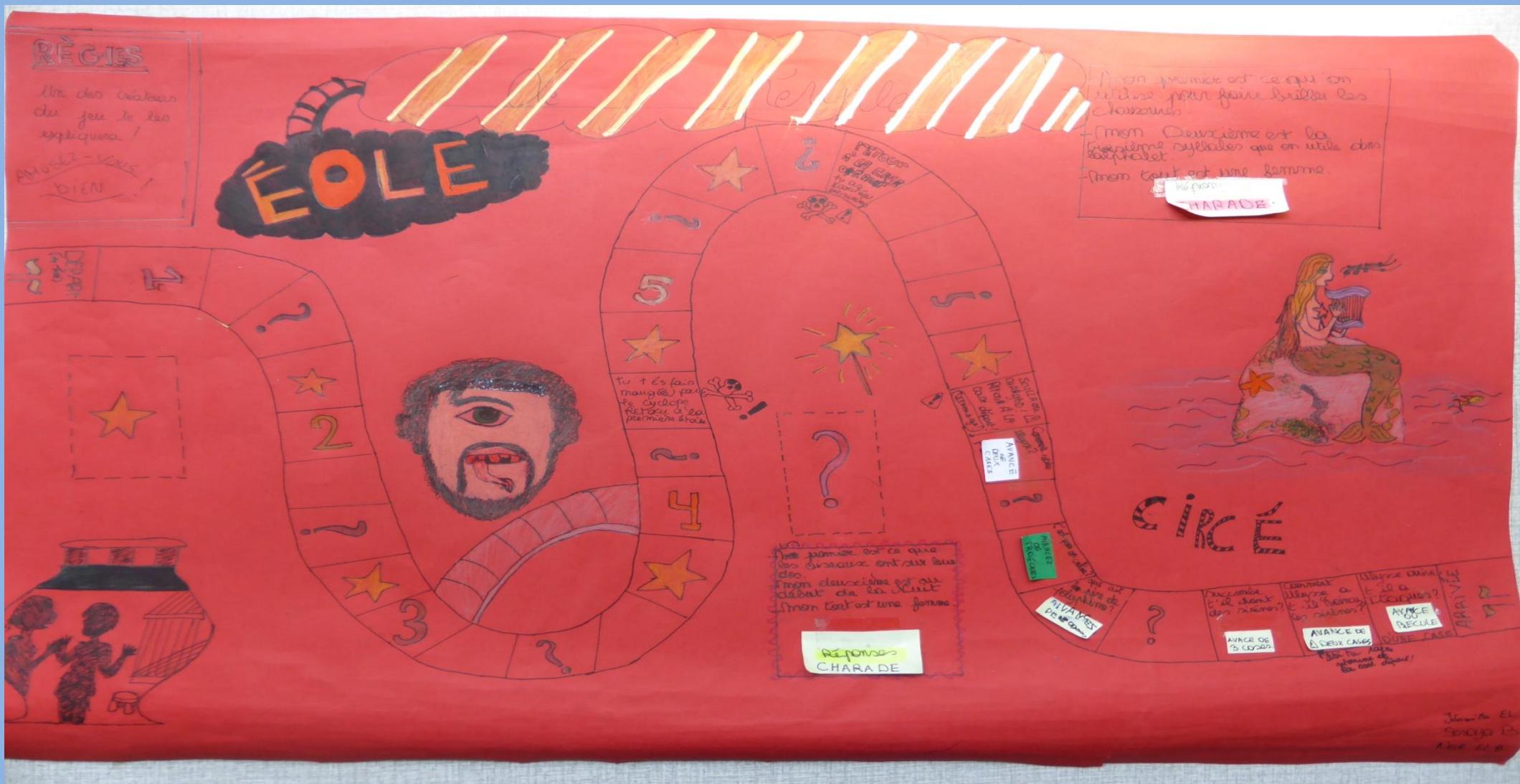
Aleya.

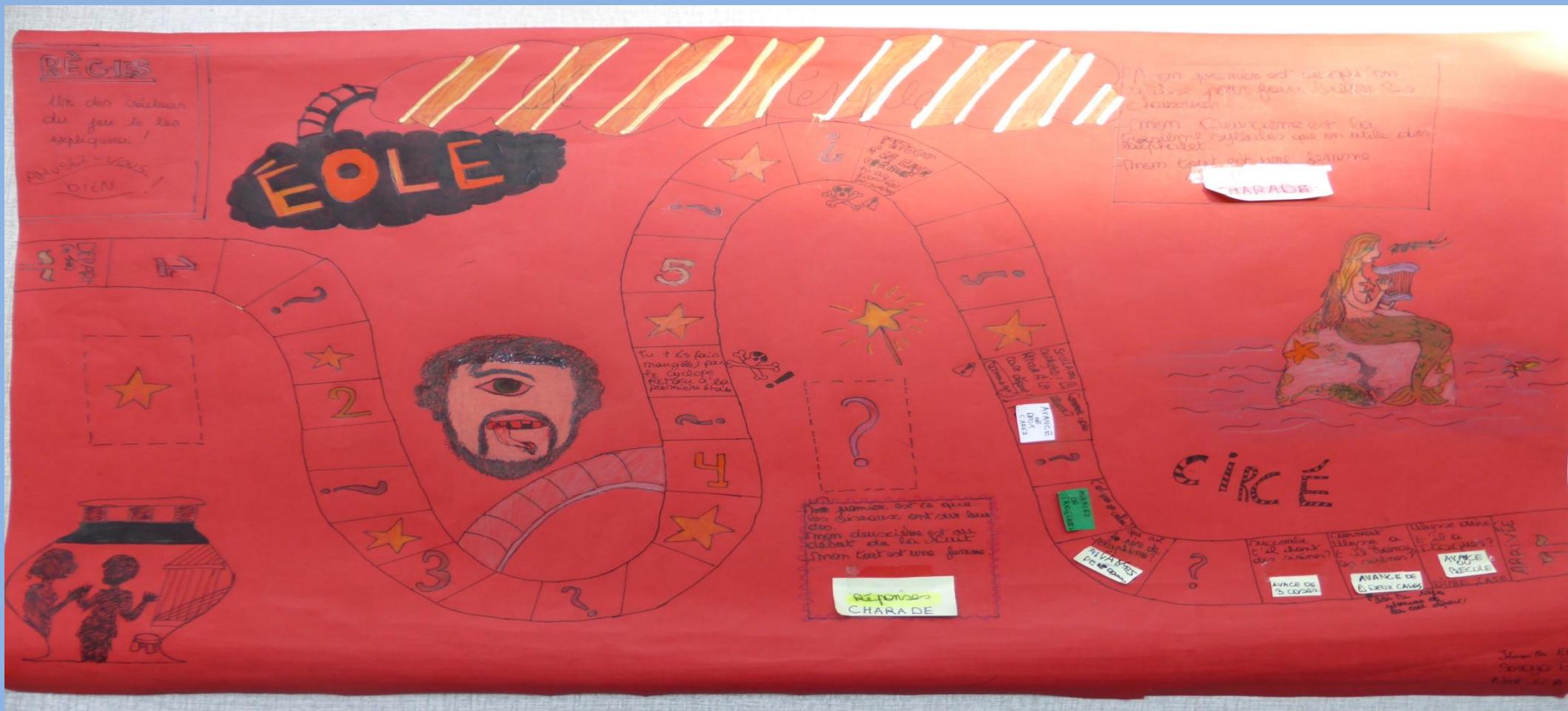












Mamila . EL.

Soroya . B.

Noor . EL. B

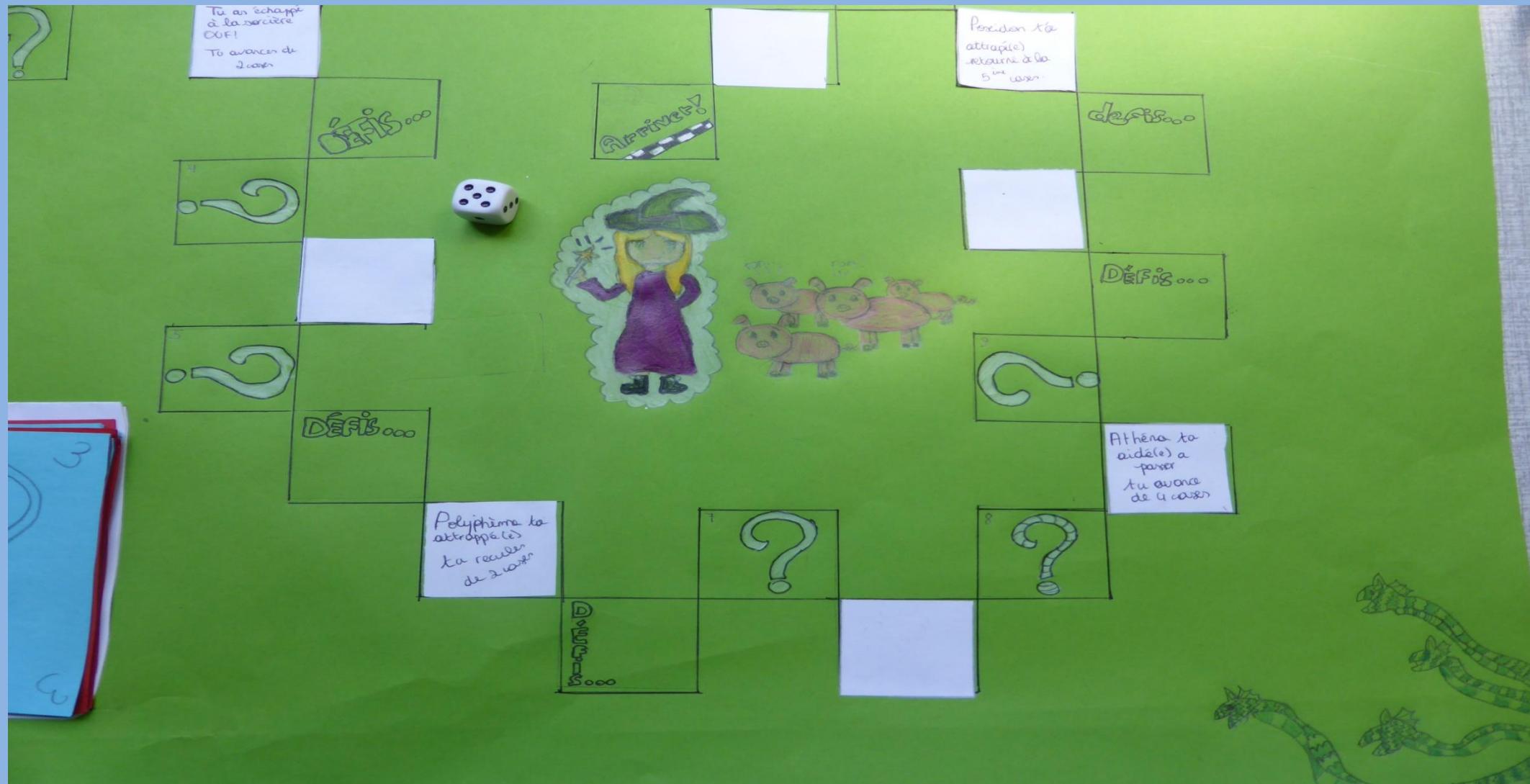


## Règle du jeu

Avancer d'une case à la case "Départ".

Lors d'une question, répondre, si vous avez juste, avec faux,  
reculer du nombre de cases demandée. Lors des épreuves  
si nous estimons que vous avez réussi, avancer du nombre de cases demandée ou sinon, reculer.

→ tu possèdes 5 Jokers.



# Souvenir

Tu as échappé  
à la serrière  
OUF!

Tu avances de  
2 cases

ORANE, SOUKAINA, SALOUA

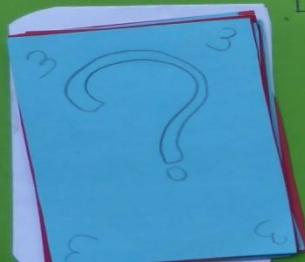
# Souorlyse



## Règle du jeu

Démarre d'une case à la case "Départ".  
Tu as toujours 5 jetons, si tu avances avec moins, tu perds un jeton.  
Avancer de 1 case, déposer un jeton et lancer le dé.  
Si tu es tombé sur une case "Défis...", tu devras répondre à la question et avancer de 2 cases.  
Si tu es tombé sur une case "Arriver!", tu as gagné!

tu possèdes 5 jetons



Tu as sauté à la sorcière Ouf!  
Tu avances de 2 cases.

Défis...

Défis...

Polyphe le  
souris(s) a  
la récolte  
de 2 vol



Athéna ta  
aidé(e) a  
porter  
tu avous  
de 4 cases

Défis...

Défis...

Petit(e) ble  
attrapé(s)  
retrouvez le  
à la fin

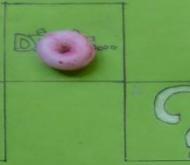


ORANE, SOUKAÏNA, SALOUA ❤

eden t'a  
rapile)  
ourne à la  
ine

# Souonjesc

ORANE, SOORAIJA, SALOUA



Tu as sauté à la mercredi DEF!  
Tu avais de 2 cases.

## Règle du jeu

Demande d'une case à la Case "Départ".  
Tu as deux questions, répondre, si tu veux faire avec gout,  
calculer du nombre de cases demandées. Puis des questions  
Si nous échouons que nous avons  
tous avancé de membres de  
nos familles ou amis.

tu possèdes 5 Jokers.

improvise une histoire  
de lo records  
(2 cases)

Paroles un poème  
(1 case)

6  
6  
- Je possède 9 lettres dans  
mon prénom.  
Tu vois un tableau qui  
est mort au son que  
cette personne connaît  
bien du nom de  
l'autre personne.  
④ Tu aimes l'heure  
(verses 1) + répondre

DÉFIS

Polyphème la  
astrophiles  
tu recevras  
de 2 cases



Précision X5  
attrapez le  
marche à 50  
5 cm/min

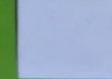
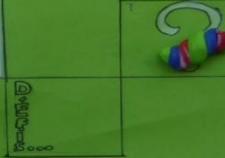
défis



DÉFIS



Athena ta  
aidé(e) a  
parler  
Tu avais  
de 4 cases

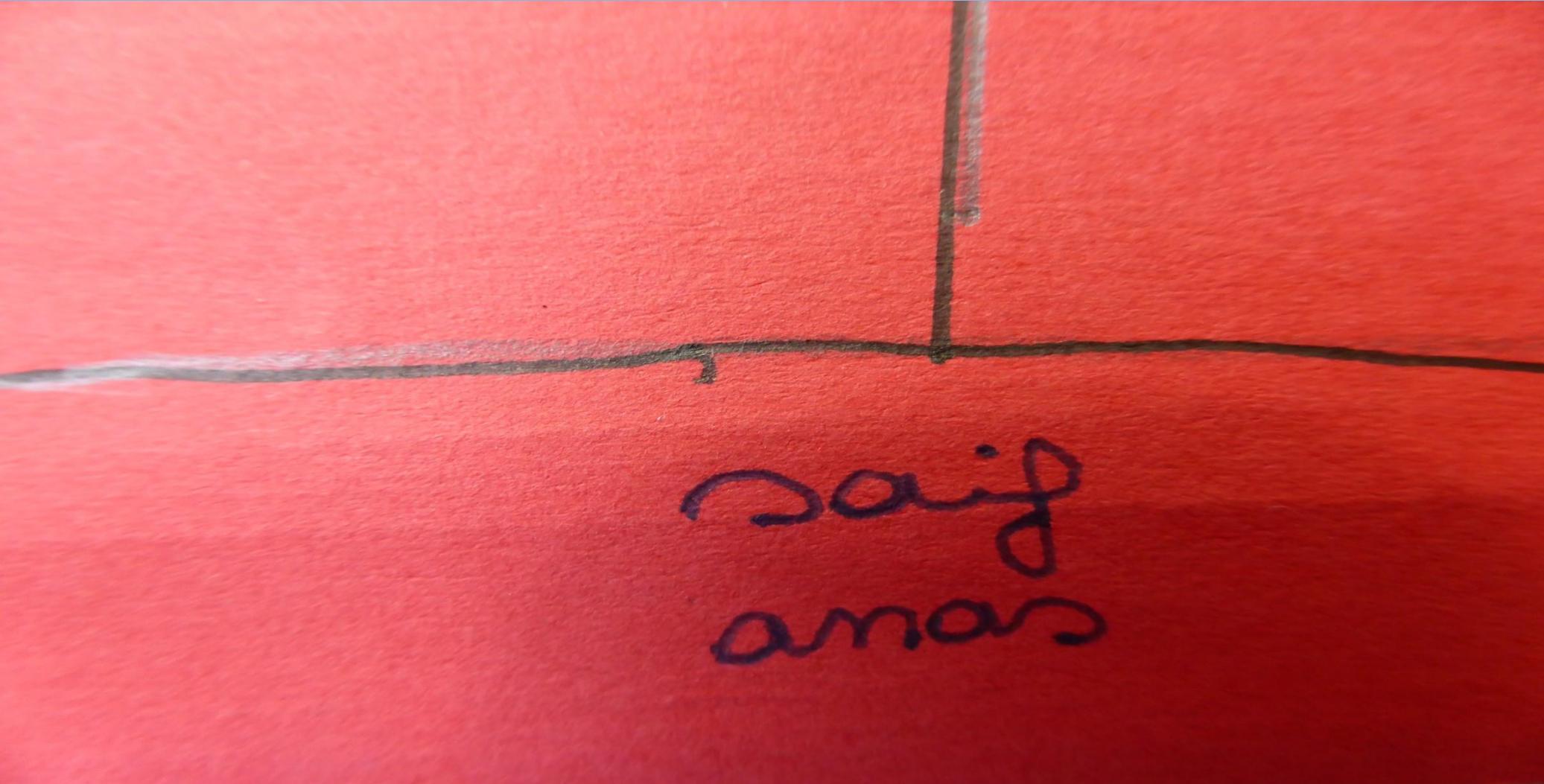












raig  
amas







Zineb  
Selma  
Melek







Graphisme : Melek, Zineb.

Organisation

du jeu : Melek, Zineb, Selma

Couture : Selma, Zineb