



La fileuse de paille

Cahier pédagogique

 LES ÉDITIONS
L'INTERLIGNE



La fileuse de paille

et autres contes

Auteure : Françoise Lepage

Madame Lepage a choisi les contes de ce recueil parmi les 33 de la série *Les vieux m'ont conté* (Montréal/Paris, Éditions Bellarmin/Maisonneuve et Larose), du père Germain Lemieux. Elle les a réunis et adaptés.

Biographie

Née en France, Françoise Lepage fut spécialiste de littérature jeunesse. Elle a enseigné la littérature pour la jeunesse à l'Université d'Ottawa. Elle a beaucoup écrit sur le sujet, et a publié plusieurs romans jeunesse récompensés de prix littéraires tels que le prix Trillium. Elle a aussi été bibliothécaire, et traductrice en bibliothéconomie, archivistique et muséologie. Françoise Lepage est décédée à Ottawa, le 23 janvier 2010.

Bibliographie

En plus de ces contes adaptés, Françoise Lepage a publié :

POUR LES JEUNES, DANS LA COLLECTION « CAVALES » DES ÉDITIONS L'INTERLIGNE

Le collier de la duchesse, 2009

Les chercheurs d'étoiles, 2008

Poupeska, 2006

Le héron cendré, trilogie romanesque Sébastien de French Hill, 2004

Le montreur d'ours, trilogie romanesque Sébastien de French Hill, 2003

Le chant des loups, trilogie romanesque Sébastien de French Hill, 2003

CHEZ D'AUTRES ÉDITEURS

Léo sur l'eau, Montréal, Éditions du Phoenix, 2006

Le cadeau de l'ours, Ottawa, Éditions du Vermillon, 2006

Le Noël de Florent Létourneau, Montréal, Les 400 coups, 2004

POUR LES ADULTES

Soudain l'étrangeté, Ottawa, Éditions David, 2010

La littérature pour la jeunesse 1970-2000, Montréal, Éditions Fides, 2003



Daniel Mativat, Orléans, Éditions David, 2003

Paule Daveluy ou la passion des mots, Montréal, Éditions Pierre Tisseyre, 2003

Histoire de la littérature pour la jeunesse. Québec et francophonies du Canada, Orléans, Éditions David, 2000



L'information générale

Ce livre est un recueil de contes. Le cahier pédagogique sera quelque peu différent des cahiers d'accompagnement que les éditions l'Interligne proposent habituellement pour l'étude des romans jeunesse. Étant donné la brièveté des histoires racontées et la simplicité du vocabulaire, ce recueil est recommandé pour initier à la littérature les élèves qui n'ont pas encore développé leur goût pour la lecture.

Le genre du livre

recueil de 11 contes (illustrés par Marion Arbona), 130 pages

Le niveau

9 ans et plus ; 4e à 8e année

Les contes

Ces contes font partie du folklore franco-ontarien. Ils ont été recueillis, à partir de 1948 par le père Germain Lemieux qui avait reçu de la Société historique du Nouvel-Ontario le mandat de parcourir cette région à la recherche de chansons, de contes et de légendes locales.

Les thèmes conté.

Ces onze contes sont tirés de la série Les vieux m'ont
« Ils s'organisent autour de la quête du bonheur et de la fortune, mettant en scène des héros qui, grâce à leur intelligence et à leur intrépidité, finissent par triompher des traîtres et des méchants et par s'affirmer au sein de la société. » (*Nicole Bourbonnais, préface du livre*)

Pour en connaître davantage sur le folkloriste Germain Lemieux, vous pouvez consulter le site de l'*Encyclopédie canadienne / Encyclopédie de la musique au Canada* :

[http : // www.thecanadianencyclopedia.com/index
cfm ?PgNm=TCE&Params=Q1ARTQ0002036](http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=TCE&Params=Q1ARTQ0002036)



Le résumé des contes et leurs thèmes

Corps-sans-âme

Résumé : Ti-Jean part à la recherche de la fortune. Il reçoit une bille de verre qui lui permet de se changer en l'animal de son choix. Au service du roi, il apprend qu'un mauvais génie Corps-sans-âme doit s'emparer de la fille du roi. Il manigance avec la princesse de manière à connaître le secret de l'immortalité du génie. Grâce à la bille magique, Ti-Jean parvient à éliminer Corps-sans-âme et épouse la princesse.

Thème : *la victoire de l'intelligence et de l'habileté sur le mal*

La fileuse de paille

Résumé : Une jeune fille sait filer la paille pour en faire de l'or. Le roi l'apprend. Il l'amène dans une pièce remplie de paille et lui ordonne de filer toute la nuit. Elle éclate en sanglots. Alors paraît un lutin qui lui propose de filer la paille à sa place en échange de son bracelet. La nuit suivante, elle lui donne un médaillon pour qu'il effectue le travail. Mais le troisième soir, comme elle n'a plus rien à échanger, le lutin lui propose de lui donner son premier enfant. Comme elle est sans enfant, elle accepte. Peu de temps après, le roi l'épouse. Et elle a un enfant. Le lutin revient et exige son dû à moins qu'elle ne devine son nom. L'ancienne fileuse envoie enquêter ses valets. Et quand le lutin se présente, sûr de son coup, elle le nomme car il s'est lui-même trahi.

Thème : *le danger de crier victoire trop tôt*

Le petit Moïse

Résumé : La ressemblance du début de ce conte avec la vie du Moïse de la Bible est évidente. Un roi fait tuer tous les garçons nés une certaine année pour contrer une prédiction disant que l'un d'eux épousera plus tard la fille du roi. Le Moïse du conte, lui, n'échoue pas chez un pharaon, mais chez un meunier. Quatorze ans plus tard, la rumeur court qu'un garçon a échappé au massacre. Le roi le fait rechercher et utilise une ruse pour l'éliminer. Mais le garçon, bien qu'apparemment candide, déjoue la ruse du roi grâce à la chance, à l'aide de géants, à sa bravoure et à sa prudence. Il entreprend un voyage initiatique dont il sort vainqueur.

Thème : *l'épreuve qui fait acquérir la maturité*



Les boutons sans queue

Résumé : Trois jeunes filles vivent en retrait du monde avec leur père. Elles n'ont aucune notion de l'argent, car leur père appelle les vingt-cinq sous qu'il gagne péniblement des « boutons sans queue ». Il les dépose chaque soir dans un bocal. Un jour, un marchand ambulant frappe à la porte, leur présente des robes. Les jeunes filles prennent les vêtements, mais le marchand exige de l'argent en échange. Elles ne comprennent pas. Le marchand découvre les « boutons sans queue » et s'empare du bocal. Le soir, le père cherche son argent. Les filles racontent. Furieux, le père leur ordonne de retrouver l'homme et son argent. Les filles se présentent à l'auberge où loge le marchand ; l'aubergiste saisit mal ce que les jeunes filles disent au marchand et il expulse son client, ce qui permet aux jeunes filles de reprendre l'argent de leur père.

Thèmes : *le quiproquo, l'apprentissage rapide de la valeur de l'argent*

Petit Morveux

Résumé : Un jeune garçon va à la pêche avec son père. Ils n'ont pour manger que le poisson qu'il pêche. Le garçon réussit à prendre le plus gros poisson que le père n'ait jamais vu. Le poisson parle au garçon : le poisson confie au garçon comment fabriquer une baguette magique et il lui promet que s'il lui laisse la vie sauve, un poisson aussi gros, mais qui n'aura pas le don de la parole, se laissera prendre. Fidèle à sa promesse, le garçon remet le poisson parlant à l'eau malgré la colère de son père. Il en prend un autre aussitôt après. Avec la baguette magique qu'il s'est fabriquée, Petit Morveux assure la subsistance de ses parents, puis décide de devenir le berger du roi. Il s'assure de la docilité du troupeau, et prédit la naissance d'un enfant à la princesse. Cette prédiction se réalise et le roi invite tous les jeunes hommes du royaume à tenter leur chance comme époux de la princesse. Une boule d'or touchera l' élu. Petit Morveux devient l'époux de la princesse. Il s'agit d'un voyage initiatique.

Thème : *la foi en soi symbolisée par la baguette magique*

Les deux joueuses de cartes

Résumé : Un bûcheron apprend que sa femme est gravement malade. Il doit quitter le chantier et retourner chez lui. On lui remet son chèque de paye. Il part. À la nuit, il trouve une demeure isolée. Une femme ouvre et lui offre l'hospitalité à condition qu'il accepte de jouer aux cartes avec elle. L'homme dit qu'il ne sait pas jouer. Elle lui dit que sa sœur qui vit avec elle le guidera. Les deux sœurs sont de connivence. L'homme perd tout. Elles lui disent que le lendemain, elles lui remettront son argent. Au matin, il leur rappelle leur promesse. Elles posent une condition : qu'il exécute un saut plus long que le leur. Il se lance le premier. Les deux femmes referment leur porte derrière le naïf, qui ne revoit plus son argent.

Thèmes : *la naïveté et l'attrait du jeu*



Jean-de-l'Ours

Résumé : Une femme, en forêt, rencontre un ours qui l'oblige à le suivre. Il habite une grotte dont un lourd rocher ferme l'entrée. La femme a un enfant, qu'elle nomme Jean-de-l'Ours. Devenu grand, il s'évade avec sa mère. Il cherche fortune, il se fabrique une canne d'une puissance inouïe, rencontre Tord-Chênes et Tranche-Montagne, des hommes d'une grande force physique, et les trois compères partent ensemble. Les trois filles du roi ont été enlevées par des géants. Les compères décident de délivrer les princesses. Après de nombreuses péripéties où Jean-de-l'Ours vainc tour à tour la force physique du nain Bonnet-Rouge, et la peur que lui inspire un puits profond, les princesses sont délivrées. Mais au moment où il va regagner l'air libre, Tranche-Montagne et Tord-Chênes coupent le câble et Jean-de-l'Ours reste prisonnier dans le puits. Les deux hommes forts ramènent les princesses à leur père, se présentant comme les héros. À l'aide de Bonnet-Rouge qu'il a retrouvé, Jean-de-l'Ours revoit la lumière et arrive au château. Tranche-Montagne et Tord-Chênes qui ont menacé les princesses de mort si elles disent la vérité ignorent ce retour. Au banquet, un invité raconte une histoire. C'est Jean qui, publiquement, dévoile le mensonge de Tranche-Montagne et Tord-Chênes. La canne de Jean-de-l'Ours les chasse à tout jamais. Il s'agit d'un voyage initiatique.

Thème : *la force physique ne suffit pas ; il faut aussi la force mentale et la force morale*

Le prince Georges

Résumé : Jugé paresseux et mauvais exemple par son père le roi, le prince Georges est exilé. En peu de temps, le voilà ruiné : il doit travailler. De rencontre en rencontre, il apprend la valeur d'une promesse, les dangers de la cupidité, la valeur d'un bon jugement et du sens de la justice. Éprouvé de diverses manières, il est aussi récompensé des services qu'il rend. Grâce aux pouvoirs qu'il a acquis et à l'intelligence qu'il met à les exercer, il arrive à délivrer une famille royale emprisonnée au fond de la mer. Et il trouve l'amour. Il s'agit d'un voyage initiatique.

Thème : *l'apprentissage du jugement et de la sagesse*

Le bon devineur

Résumé : Une princesse perd une bague précieuse. Elle s'en plaint à son père le roi qui fait venir le « bon devineur », un homme qui peut trouver le ou la coupable. Cet homme demande de passer quelques jours au château. Bien logé et nourri, l'homme étire son séjour. Après quelque temps, le roi lui ordonne de trouver vite la personne coupable. L'homme se met à dire qu'il sait ce qui s'est passé et qui a volé la bague. Les servantes apeurées finissent pas se trahir. Elles avouent, rendent la bague, mais implorent le bon devineur de ne pas révéler leurs noms. Le bon



devineur utilise une ruse pour que le roi et la princesse trouvent la bague sans que l'identité des voleuses soit divulguée.

Thème : *l'habileté et la finesse rusée des gens ordinaires*

L'habitant sans-souci

Résumé : Lors d'une promenade, un roi voit une ferme prospère. Il demande à rencontrer le propriétaire. C'est un homme heureux qui se nomme Sans-Souci. Le roi lui ordonne de venir au château une semaine plus tard : il aura trois questions à lui poser et si l'homme ne répond pas correctement, il sera exécuté. L'homme tracassé, angoissé, perd sa joie de vivre. Son commis remarque que son maître a changé et lui en demande la raison. Au bout d'une semaine, le commis qui a convaincu son maître de le remplacer pour répondre aux questions du roi, se rend au château et habilement met le roi devant l'absurdité de ses questions. Le commis a sauvé son maître. En échange il lui demande la main de la fille.

Thème : *l'habileté et la finesse rusée des gens ordinaires*

La chatte blanche

Résumé : Un meunier a trois fils. Il décide de donner ses biens en héritage à celui d'entre eux qui lui rapportera le plus beau cheval. Les deux frères aînés cherchent à éloigner leur cadet, Ti-Jean. Celui-ci rencontre une chatte blanche qui le guide vers un château rempli de chats. Elle lui promet de l'aider à trouver le plus beau cheval s'il demeure avec elle pendant sept (7) ans. Ti-Jean accepte et, gagné par l'ennui, offre de travailler. La chatte est ravie et lui demande de lui construire un château. Au bout de sept années, elle ordonne à Ti-Jean de reprendre ses habits de miséreux et de rentrer chez lui. Il aura droit à un beau cheval au bout de trois jours. Ti-Jean obéit. Il est mal accueilli par ses frères et son père qui refusent qu'il couche dans leur maison. Il dort donc dans le poulailler. Le troisième jour, la promesse de la chatte blanche se réalise : un magnifique cheval arrive derrière un carrosse d'où descend une princesse... Il s'agit d'un voyage initiatique.

Thème : *la victoire du petit sur les plus forts, du bien sur le mal*

Activités pour la salle de classe

voici quelques suggestions de questions que vous pouvez adapter aux besoins de vos élèves. Elles encouragent la recherche, la discussion, la déduction et l'imagination. Elles peuvent être amorcées en groupe classe ou en équipes et se poursuivre en équipes ou individuellement.

Fixons le décor...

Recherches de PRÉPARATION au contexte de l'œuvre

1. Le folklore

Petite recherche : Que veut dire le mot FOLKLORE ?

Quelle est son origine ? Que recouvre-t-il ? Donnez des exemples de chansons ou d'histoires de folklore.

*Le folklore est un savoir populaire qui a parfois un aspect fantastique et magique. Le folklore émerge souvent d'une tradition religieuse ou historique. Le conte veut instruire d'un danger, amuser, exprimer la créativité des individus et des communautés. Il aide à saisir l'environnement social, à s'y conformer ou à s'en affranchir. Outre sa portée sociale, le folklore, ses contes et ses légendes ont une portée morale et construisent la **sagesse populaire**. Le folklore se développe sans cesse. Dans sa version moderne, il se manifeste par exemple par les légendes urbaines et la théorie du complot.*

Pour plus d'informations, visitez les sites :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Folklore>

<http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=TCE&Params=f1AR Tf0002880>

2. Les caractéristiques d'un conte

À partir de contes qu'ils ont entendus (y compris ceux de la petite enfance comme *Le Petit Chaperon rouge*, *Blanche-Neige*, *Les trois petits cochons*, etc.), faites trouver aux élèves les caractéristiques de base d'un conte.

Dans le conte, on rencontre :

des objets ou des incantations magiques : baguette, bille, canne, anneau, mots, gestes...

des personnages fantastiques : fée, lutin, elfe, géant, sorcier, nain, génie...

des personnages ordinaires : gens de condition modeste, pauvres, travailleurs et serviteurs

des personnages puissants : roi, princesse, homme fort, gens riches

un héros ou une héroïne :

personne démunie : humble, pauvre, jeune, ignorante, vulnérable, malhabile au départ, infirme ou méprisée, etc.

On retrouve généralement l'idée de la :

- **lutte** du bien contre le mal, du faible contre le fort, de l'arrogant contre le rusé et l'habile, de la force mentale contre la force physique, de l'agilité contre le nombre, etc.
- **mission** à poursuivre qui prend la forme d'une mise à l'épreuve, d'un voyage initiatique avec ses rites de passage : combats contre des personnages fantastiques, défis à relever, énigmes à résoudre, ruses à déjouer pour rapporter un objet précieux ou délivrer un prisonnier ou une princesse captive.

3. Le conte dans la vie d'aujourd'hui

Le conte reste vivant, même si on ne se raconte plus, comme autrefois, d'histoires fantastiques au coin du feu les soirs d'hiver, ou isolé dans les chantiers. Le héros de conte devient le personnage central de pièces de théâtre, de bandes dessinées, etc.

Demandez aux élèves s'ils connaissent des livres, des films ou des bandes dessinées qui s'inspirent de contes ou qui en sont une manifestation.

Le cinéma perpétue le conte, le fantastique et le magique : Le Seigneur des anneaux, les films scénarisés à partir de la série Harry Potter et, au Québec, de Babine. On constate présentement une recrudescence des conteurs. L'on organise des soirées, des regroupements de conteurs se forment dans les communautés.

Consultez le site : <http://www.cceo.ca/liens>

Les conteurs existent toujours. Ex. : Gilles Vigneault et Fred Pellerin au Québec. En Ontario, ils se multiplient. Voici quelques noms : Marc Scott, Laurent Glaude, Danielle Vallée, Serge Côté, André Gélinais, etc.

Ti-Jean est le Canadien français typique de notre folklore. Rusé, bon et généreux, il est souvent le héros des contes franco-ontariens. Deux contes du présent recueil le désignent comme leur personnage central : Corps-sans-âme et La chatte blanche.

Consultez le site : <http://www.crcf.uottawa.ca/passeport/II/A1a/IIA1a04.html>

4. Le travail du père Germain Lemieux

Avec vos élèves, peut-être dans le contexte d'un cours d'histoire, recréez les années 1950 pour mieux comprendre la difficulté du travail du père Germain Lemieux dans le Nouvel-Ontario.

Quels étaient les moyens de transport de l'époque ? Comment le chercheur pouvait-il recueillir les chansons, les légendes et les contes dans les villages du Nord ? Quels étaient les moyens d'enregistrer son son et image ? Comment pouvait-il mettre les gens en



confiance pour qu'ils racontent ou chantent ? Pourquoi a-t-il accompli ce travail ?

Consultez l'entrevue du site : <http://www.jesuites.org/repertoire/GermainLemieux/index.html>



Discutons-en...

pistes de discussion sur les principaux thèmes de l'œuvre APRÈS sa lecture

Vous pouvez aborder cette œuvre de deux manières, pour vous adapter aux particularités de votre école/classe et aux habiletés de lecture de vos élèves :

- 1. tous les élèves lisent tous les contes du recueil ;*
- 2. chaque élève lit un seul conte (on peut assigner le même conte à deux élèves) ; le résumé en est fait devant la classe, de façon que tous les élèves puissent échanger ensuite sur le recueil et discuter des thèmes touchés.*

Les thèmes des contes

Les présentes formulations de thème ne sont qu'un exemple. On peut trouver d'autres thèmes à la lecture attentive des contes.

Corps-sans-âme

Thème : la victoire de l'intelligence et de l'habileté sur le mal

La fileuse de paille

Thème : le danger de crier victoire trop tôt

Le petit Moïse

Thème : le voyage initiatique qui oblige à la débrouillardise et fait acquérir la maturité

Les boutons sans queue

Thèmes : le quiproquo, l'apprentissage rapide de la valeur de l'argent

Petit Morveux

Thème : la foi en soi symbolisée par la baguette magique

Les deux joueuses de cartes

Thèmes : la naïveté et l'attrait du jeu

Jean-de-l'Ours

Thème : la force physique ne suffit pas ; il faut aussi la force mentale et la force morale



Le prince Georges

Thème : l'apprentissage du jugement et de la sagesse

Le bon devineur

Thème : l'habileté et la finesse rusée des gens ordinaires

L'habitant sans-souci

Thème : l'habileté et la finesse rusée des gens ordinaires

La chatte blanche

Thème : la victoire du petit sur les plus forts, du bien sur le mal

Éléments de discussion avec les élèves

1. Certains contes touchent aux mêmes thèmes, mais ils ne racontent pas nécessairement la même chose. Prenons *L'habitant sans-souci* et *Le bon devineur*.

En quoi ces deux contes qui traitent d'un même thème diffèrent-ils ? Quelles sont les raisons de ces différences ?

Plusieurs réponses possibles. Par exemple, l'auteur traite le thème sous des angles différents ; les personnages n'étant pas les mêmes, ils vivent très différemment une situation semblable.

2. Plusieurs de ces contes sont des voyages initiatiques. Qu'est-ce qu'un voyage initiatique ?

Le principe du voyage initiatique est d'apporter une expérience à celui ou celle qui le vit. Le héros ou l'héroïne apprend à connaître les autres, le monde, ses dangers et ses grandeurs, et apprend surtout à se connaître en surmontant des épreuves. Le voyageur rompt avec son quotidien et ses habitudes, il apprend à douter de lui, de ses pratiques et des idées préconçues. Le voyage initiatique se distingue par l'ouverture qu'il exige aux rencontres et aux imprévus qui vont permettre la découverte de soi et de ses forces.

3. Quels personnages de livres ou de films ont accompli de tels voyages ?

Quelques exemples : les deux personnages centraux du Seigneur des anneaux, les apprentis sorciers d'Harry Potter, Sébastien de la trilogie Sébastien de French Hill, les héros de contes d'enfants.

4. Quels contes de ce recueil sont des voyages initiatiques ?

Corps-sans-âme, Le petit Moïse, Petit Morveux, Jean-de-l'Ours, Le prince Georges et La chatte blanche

5. Dans les contes, il y a souvent des échanges d'un bien contre un autre, d'un service ou travail contre un bien, d'un bien ou d'un service contre un savoir ou un pouvoir.



En quoi consistent l'échange ou les échanges de chaque conte du recueil :

1. Corps-sans-âme : *service contre récompense*
2. La fileuse de paille : *biens contre service ; enfant contre service*
3. Le petit Moïse : *résolutions de problèmes contre services*
4. Les boutons sans queue : *robes contre argent ; recherche contre valeur de l'argent*
5. Petit Morveux : *vie libre contre savoir (baguette)*
6. Les deux joueuses de cartes : *hospitalité contre argent ; perte de naïveté contre argent*
7. Jean-de-l'Ours : *services contre récompense (princesses) ; aide contre protection ; (avec Bonnet-Rouge)*
8. Le prince Georges : *apprentissage contre perte ; services contre récompense*
9. Le bon devineur : *logement/nourriture contre enquête ; service contre service*
10. L'habitant sans-souci : *vie contre réponses à questions ; service contre récompense*
11. La chatte blanche : *travail contre récompense*

6. Les contes servent à instruire, à mettre en garde, à faire la morale, à dicter une conduite. Avec vos élèves, passez en revue chaque conte et faites trouver une expression ou un proverbe qui pourrait lui servir de morale.

1. Corps-sans-âme	<i>Le plus fin n'est pas celui qui chante, c'est celui qui écoute</i>
2. La fileuse de paille	<i>Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué.</i>
3. Le petit Moïse	<i>Bien pris qui voulait prendre Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne (ou le moine)</i>
4. Les boutons sans queue	<i>Il est trompeur d'écouter d'une oreille distracte</i>
5. Petit Morveux	<i>En faisant une promesse, on contracte une dette</i>
6. Les deux joueuses de cartes	<i>Le jeu n'en vaut pas la chandelle</i>
7. Jean-de-l'Ours	<i>Le mensonge rend service un jour, la vérité toujours</i>
8. Le prince Georges	<i>Plus on en a, plus on en veut La sagesse s'apprend avec l'expérience</i>
9. Le bon devineur	<i>Les complices sont amis comme la salive et la langue</i>
10. L'habitant sans-souci	<i>Bien pris qui voulait prendre L'habit ne fait pas la personne</i>
11. La chatte blanche	<i>Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne</i>



Imaginons !

À partir de l'histoire, poursuivre l'œuvre de l'auteur

1. Il était une fois

Demandez aux élèves de choisir un des thèmes des contes du recueil et d'écrire un conte fantastique différent sur le même thème. L'écriture doit prendre le ton des contes « à l'ancienne » et l'on peut se servir du héros franco-ontarien typique : Ti-Jean... On peut aussi « féminiser » le conte et inventer une héroïne : Jeannette.

2. Ce conte dont je suis le héros... ou l'héroïne

À la manière des conteurs et des conteuses, faites raconter oralement une histoire fantastique qui se situe DE NOS JOURS. L'élève doit utiliser le JE pour narrer son histoire, comme s'il en était le personnage central.

3. Raconte-moi

À partir des contes du recueil ou des contes inventés par vos élèves, préparez une performance de conteurs et de conteuses, soit pour les élèves d'autres classes, soit lors d'une soirée à l'école ou d'un événement communautaire.

4. Moi, c'est...

Demandez aux élèves de nommer le conte du recueil qui lui a plu davantage et de préciser pourquoi.



La fileuse de paille

Cahier d'exercices pour l'élève

 LES ÉDITIONS
L'INTERLIGNE



1. D'un coup d'œil

Montre que tu as compris ces histoires

1. Pourquoi, selon toi, madame Lepage a-t-elle choisi de donner à son recueil de contes le titre du deuxième conte : *La fileuse de paille* ?
2. Quel autre conte aurait pu servir de titre à ce recueil ? Justifie ta réponse.
3. Choisis cinq (5) contes du recueil et donne le thème central de chacun.
4. Quels contes abordent les mêmes thèmes ou des thèmes semblables ?
5. Quels contes mettent en scène le même personnage ou des personnages semblables ?
6. Quels contes, selon toi, pourraient être basés sur un fait vécu autrefois ? Justifie ta réponse.



2. Pas à pas

Montre que tu as saisi les détails des histoires

Choisis la bonne réponse :

1. *Corps-sans-âme* : Qui Ti-Jean désire-t-il rencontrer ?
 - a. une jolie princesse
 - b. le roi
 - c. l'oiseau jaune
2. *La fileuse de paille* : Qui offre à la fileuse de l'aider à accomplir son travail ?
 - a. le roi
 - b. la fée Roulette
 - c. un lutin
3. Le petit Moïse : Pourquoi le pommier ne donnait plus de belles pommes ?
 - a. une souris mangeait les racines
 - b. un voisin volait ses pommes d'or
 - c. un voleur les arrachait la nuit
4. *Les boutons sans queue* : Qu'est-ce que le père appelait des boutons sans queue ?
 - a. les vingt-cinq sous qu'il gagnait
 - b. les billes du bocal
 - c. les petits cailloux
5. *Petit Morveux* : Quel objet donnait un pouvoir à Petit Morveux ?
 - a. un morceau de fer
 - b. une baguette magique
 - c. un canard de bois
6. *Les deux joueuses de cartes* : Pourquoi le bûcheron avait-il quitté le chantier ?
 - a. parce que sa femme allait avoir un enfant
 - b. parce que son enfant était malade
 - c. parce que sa femme était malade



7. *Jean-de-l'Ours*: Pourquoi les deux camarades de Jean-de-l'Ours le laissent-ils dans le puits ?

- a. pour faire croire qu'ils ont sauvé les princesses
- b. parce qu'ils veulent se venger de Bonnet-Rouge
- c. parce qu'ils ont hâte de rentrer chez eux

8. *Le prince Georges*: Par quel moyen le prince peut-il quitter l'île au sol d'or ?

- a. grâce à l'or de l'île
- b. grâce à un mouchoir magique
- c. grâce à la force d'un vieil homme

9. *Le bon devineur*: Pourquoi le bon devineur prend-il tout son temps pour trouver le voleur de bague ?

- a. parce qu'il est amoureux de la princesse
- b. parce qu'il est bien logé et bien nourri
- c. parce qu'il n'est pas un vrai devineur

10. *L'habitant sans-souci*: Quel effet la visite du roi a-t-il sur l'habitant sans-souci ?

- a. l'homme perd sa joie de vivre
- b. l'homme perd sa fille
- c. l'homme perd sa ferme

11. *La chatte blanche*: Qu'apporte la chatte blanche à Ti-Jean ?

- a. un carrosse doré
- b. un moulin
- c. un cheval blanc



3. Mot à mot

Apprivoise les mots des histoires

Trouve un synonyme des mots soulignés en te basant sur le contexte du conte :

1. *Corps-sans-âme*, p. 17 : Que veut dire se métamorphoser ?
2. *La fileuse de paille*, p. 23 : Que veut dire horrifiée ?
3. *Le petit Moïse*, p. 31 : Qu'est-ce qu'un passeur ?
4. *Les boutons sans queue*, p. 37 : Qu'est-ce qu'un colporteur ?
5. *Petit Morveux*, p. 48 : Que veut dire je m'engage solennellement ?
6. *Les deux joueuses de cartes*, p. 55 : Que veut dire elle a raflé tout son argent ?
7. *Jean-de-l'Ours*, p. 65 : Que veut dire il restera au logis ?
8. *Le prince Georges*, p. 88 : Que veut dire il procède à la distribution des parts ?
9. *Le bon devineur*, p. 107 : Qu'est-ce qu'un écriteau ?
10. *L'habitant sans-souci*, p. 115 : Que veut dire le domestique ?
11. *La chatte blanche*, p. 124 : Que veut dire abruptement ?

4. D'une idée À l'autre

Apprivoise les façons de dire

Associe le conte (chiffre) dont le titre apparaît à gauche à un des proverbes ou expressions de la colonne de droite (lettre)

1. <i>Corps-sans-âme</i>	a. Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué
2. <i>La fileuse de paille</i>	b. Le jeu n'en vaut pas la chandelle
3. <i>Le petit Moïse</i>	c. Le mensonge rend service un jour, la vérité toujours
4. <i>Les boutons sans queue</i>	d. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne Bien pris qui voulait prendre
5. <i>Petit Morveux</i>	e. Le plus fin n'est pas celui qui chante, mais celui qui écoute
6. <i>Les deux joueuses de cartes</i>	f. Les complices sont amis comme la salive et la langue
7. <i>Jean-de-l'Ours</i>	g. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne
8. <i>Le prince Georges</i>	h. Écouter d'une oreille distraite est trompeur
9. <i>Le bon devineur</i>	i. Plus on en a, plus on en veut La sagesse s'apprend avec l'expérience
10. <i>L'habitant sans-souci</i>	j. En faisant une promesse, on contracte une dette
11. <i>La chatte blanche</i>	k. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne



5. Et toi, qu'en penses-tu?

Exprime ton opinion

1. Expliquer

Dans les contes que tu as lus, quel personnage t'a plu davantage ?

Décris-le, physiquement et psychologiquement.

Fais un résumé de l'histoire.

Explique pourquoi ce personnage te plaît.

2. Juger

Si tu avais un conte de ce recueil à lire à un enfant de 5 ou 6 ans, lequel choisirais-tu ? Pourquoi ?

Selon toi, quel conte de ce recueil pourrait facilement se passer de nos jours ? Pourquoi ?

3. Réagir

Écris un courriel ou une lettre à un ami ou une amie pour lui conseiller la lecture d'un des contes de ce recueil. Parle-lui de ce que tu as apprécié dans ce conte et donnes-en les raisons.



La fileuse de paille

Corrigé

 LES ÉDITIONS
L'INTERLIGNE

1. D'un coup d'œil

Montre que tu as compris ces histoires

1. Pourquoi, selon toi, madame Lepage a-t-elle choisi de donner à son recueil de contes le titre du deuxième conte : *La fileuse de paille* ?

Plusieurs réponses sont possibles. Ex. : on y voit presque tous les éléments du conte, c'était son conte préféré, etc.

2. Quel autre conte aurait pu servir de titre à ce recueil ? Justifie ta réponse.

Plusieurs réponses sont possibles.

3. Choisis cinq contes du recueil et donne le thème central de chacun.

Voir le cahier pédagogique.

4. Quels contes abordent les mêmes thèmes ou des thèmes semblables ?

Voir le cahier pédagogique. Plusieurs réponses sont possibles.

5. Quels contes mettent en scène le même personnage ou des personnages semblables ?

Ti-Jean : Corps-sans-âme et La chatte blanche.

Un roi : Tous excepté : Les boutons sans queue, Les deux joueuses de cartes et La chatte blanche.

Des princesses : Corps-sans-âme, Petit Morveux, Jean-de-l'Ours, Le prince Georges, Le bon devineur et La chatte blanche.

Des géants : Le petit Moïse, Jean-de-l'Ours et Le prince Georges.

Une vieille femme : Le petit Moïse et Jean-de-l'Ours.

6. Quels contes, selon toi, pourraient être basés sur un fait vécu autrefois ? Justifie ta réponse.

Les contes qui n'ont pas recours au merveilleux, au fantastique et à la magie.

Ex. : Les deux joueuses de cartes, Les boutons sans queue et L'habitant sans-souci.



2. Pas À pas

Montre que tu as saisi les détails des histoires

Réponds aux questions suivantes :

1. *Corps-sans-âme* : Qui Ti-Jean désire-t-il rencontrer ?

- a. une jolie princesse
- b. le roi**
- c. l'oiseau jaune

2. *La fileuse de paille* : Qui offre à la fileuse de l'aider à accomplir son travail ?

- a. le roi lui-même
- b. la fée Roulette
- c. un lutin**

3. *Le petit Moïse* : Pourquoi le pommier ne donnait plus de belles pommes ?

- a. une souris mangeait les racines**
- b. un voisin volait ses pommes d'or
- c. un voleur les arrachait la nuit

4. *Les boutons sans queue* : Qu'est-ce que le père appelait des boutons sans queue ?

- a. les vingt-cinq sous qu'il gagnait**
- b. les billes du bocal
- c. les petits cailloux

5. *Petit Morveux* : Quel objet donnait un pouvoir à Petit Morveux ?

- a. un morceau de fer
- b. une baguette magique**
- c. un canard de bois

6. *Les deux joueuses de cartes* : Pourquoi le bûcheron avait-il quitté le chantier ?

- a. parce que sa femme allait avoir un enfant
- b. parce que son enfant était malade
- c. parce que sa femme était malade**



7. *Jean-de-l'Ours*: Pourquoi les deux camarades de Jean-de-l'Ours le laissent-ils dans le puits ?

a. pour faire croire qu'ils ont sauvé les princesses

b. parce qu'ils veulent se venger de Bonnet-Rouge

c. parce qu'ils ont hâte de rentrer chez eux

8. *Le prince Georges*: Par quel moyen le prince peut-il quitter l'île au sol d'or ?

a. grâce à l'or de l'île

b. grâce à un mouchoir magique

c. grâce à la force d'un vieil homme

9. *Le bon devineur*: Pourquoi le bon devineur prend tout son temps pour trouver le voleur de bague ?

a. parce qu'il est amoureux de la princesse

b. parce qu'il est bien logé et bien nourri

c. parce qu'il n'est pas un vrai devineur

10. *L'habitant sans-souci*: Quel effet la visite du roi a-t-il sur l'habitant sans-souci ?

a. l'homme perd sa joie de vivre

b. l'homme perd sa fille

c. l'homme perd sa ferme

11. *La chatte blanche*: Qu'apporte la chatte blanche à Ti-Jean ?

a. un carrosse doré

b. un moulin

c. un cheval blanc

3. Mot à mot

Apprivoise les mots des histoires

Trouve un synonyme des mots soulignés en te basant sur le contexte du conte :

1. *Corps-sans-âme*, p. 17 : Que veut dire se métamorphoser ?

Se changer, se transformer

2. *La fileuse de paille*, p. 23 : Que veut dire horrifiée ?

Épouvantée, terrifiée

3. *Le petit Moïse*, p. 31 : Qu'est-ce qu'un passeur ?

Un transporteur, un propriétaire de barque ou de bateau

4. *Les boutons sans queue*, p. 37 : Qu'est-ce qu'un colporteur ?

Un commerçant, un marchand ambulant

5. *Petit Morveux*, p. 48 : Que veut dire je m'engage solennellement ?

Je promets, je fais le vœu, je jure que

6. *Les deux joueuses de cartes*, p. 55 : Que veut dire elle a raflé tout son argent ?

Elle l'a pris, volé ; elle a gagné au jeu

7. *Jean-de-l'Ours*, p. 65 : Que veut dire il restera au logis ?

Il restera chez lui, à la maison

8. *Le prince Georges*, p. 88 : Que veut dire il procède à la distribution des parts ?

Il distribue, il divise, il partage ; il donne à chacun un morceau

9. *Le bon devineur*, p. 107 : Qu'est-ce qu'un écriteau ?

Une affiche, une inscription, une pancarte

10. *L'habitant sans-souci*, p. 115 : Que veut dire le domestique ?

Le serviteur, le valet, le commis, l'employé

11. *La chatte blanche*, p. 124 : Que veut dire abruptement ?

Brusquement, soudainement, tout à coup

4. D'une idée À l'autre

apprivoise les façons de dire

Associe le conte (chiffre) dont le titre apparaît à gauche à un des proverbes ou expressions de la colonne de droite (lettre)

1. <i>Corps-sans-âme</i>	a. Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué. (2)
2. <i>La fileuse de paille</i>	b. Le jeu n'en vaut pas la chandelle (6)
3. <i>Le petit Moïse</i>	c. Le mensonge rend service un jour, la vérité toujours (7)
4. <i>Les boutons sans queue</i>	d. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne Bien pris qui voulait prendre (10) (3)
5. <i>Petit Morveux</i>	e. Le plus fin n'est pas celui qui chante, c'est celui qui écoute (1)
6. <i>Les deux joueuses de cartes</i>	f. Les complices sont amis comme la salive et la langue (9)
7. <i>Jean-de-l'Ours</i>	g. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne (11) (3)
8. <i>Le prince Georges</i>	h. Écouter d'une oreille distraite est trompeur. (4)
9. <i>Le bon devineur</i>	i. Plus on en a, plus on en veut La sagesse s'apprend avec l'expérience (8)
10. <i>L'habitant sans-souci</i>	j. En faisant une promesse, on contracte une dette (5)
11. <i>La chatte blanche</i>	k. Il ne faut pas se fier aux apparences L'habit ne fait pas la personne (3) (11)



5. Et toi, qu'en penses-tu?

exprime ton opinion

1. Expliquer

Dans les contes que tu as lus, quel personnage t'a plu davantage ?

Décris-le, physiquement et psychologiquement.

Fais un résumé de l'histoire.

Explique pourquoi ce personnage te plaît.

Plusieurs réponses sont possibles.

2. Juger

Si tu avais un conte de ce recueil à lire à un enfant de 5 ou 6 ans, lequel choisirais-tu ? Pourquoi ?

Plusieurs réponses sont possibles.

Selon toi, quel conte, parmi ceux du recueil, pourrait facilement se passer de nos jours ? Pourquoi ?

Plusieurs réponses sont possibles.

3. Réagir

Écris un courriel ou une lettre à un ami ou une amie pour lui conseiller la lecture d'un des contes de ce recueil. Parle-lui de ce que tu as apprécié dans ce conte et donnes-en les raisons.

Plusieurs réponses sont possibles.