

• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Valérie Galarneau

Illustrations de :
Isabelle Malenfant

Les Éditions de la Bagnole
Collection Klaxon
(5 ans et +)
Prix : 14,95 \$
ISBN : 978-2-89714-054-0

Résumé

Agathe adore la berceuse des grillons et le clairon des cochons; l'odeur croquante des pommes bien rouges et celle, piquante, des pommes de pin. Obligée de déménager dans la grande ville, Agathe ne se résigne pas à quitter ce qu'elle aime le plus au monde : elle emballe la campagne et l'apporte avec elle !



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Sciences et technologies
Éducation physique

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Sciences et technologies – Univers vivant
Transformation de la matière et jardinage

Discipline : Éducation physique
Motricité globale et jeu actif

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Déménagement rime avec changement et c'est tout un changement qui attend l'héroïne de cette histoire. Heureusement, Agathe est une jeune fille pleine de vie et de ressources. Un modèle à suivre.

La poésie du texte et la fraîcheur qui se dégage des illustrations donnent le goût de faire un saut à la campagne sitôt l'album terminé !

Légende des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Difficile ***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.



Activités de français

Petit questionnaire campagnard

ACTIVITÉ DE GROUPE * À **

Compréhension de lecture, observation et expression orale

Participe à la lecture de l'album *Agathe et la campagne* en répondant à des questions liées à l'histoire de Valérie Galarneau et aux illustrations de Isabelle Malenfant.

Note pour l'éducateur ou l'enseignant :

Vous trouverez, ici-bas, des suggestions de questions que vous pourrez poser au cours de la lecture. N'hésitez pas à les adapter à vos besoins !

Questions :

- Première de couverture :

- a) S'attarder au titre puis demander : Comment se prénomme l'héroïne de cette histoire ? À ton avis, où habite-t-elle ?
- b) Sur cette illustration, Agathe semble-t-elle heureuse ou malheureuse ?

(Réponses : Agathe; à la campagne; heureuse.)

- Pages 1 et 2

- a) À quelle période de la journée Agathe adore-t-elle vivre à la campagne ?
- b) Lequel de ces cinq sens *la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût ou le toucher* est mis en évidence à l'intérieur du deuxième paragraphe ?
- c) À combien de reprises l'auteure emploie-t-elle des rimes en « on » dans ce même paragraphe ? Connais-tu d'autres mots qui ont la même terminaison sonore ?
- d) Nomme le bâtiment que tu aperçois en arrière-plan et qui abrite les vaches. Quel nom donne-t-on au bâtiment qui sert de maison aux chevaux ?
- e) Comment s'appellent les plantes aquatiques qui flottent à la surface de l'eau et sur lesquelles une grenouille se repose ?

(Réponses : le matin, le midi, le soir et la nuit; l'ouïe; cinq reprises; étable, écurie; nénuphars.)

- Pages 3 et 4

- a) Agathe préfère-t-elle ses œufs brouillés, pochés ou à la coque ?
- b) Auxquels des cinq sens font référence les passages suivants :
« Elle se délecte des carottes [...] qui ravissent ses papilles. »
« Elle aime l'odeur piquante des pommes de pin. »

- c) Quel autre nom donne-t-on aux pommes de pin ?
- d) Qu'est-ce que des pommes de route ?
- e) Observe attentivement l'illustration et nomme deux **rongeurs** qui y apparaissent.

(Réponses : à la coque; goût, odorat; cocottes; du crottin de cheval; lapin et écureuil.)

- Pages 5 à 8

- a) Quel est le surnom d'Agathe
- b) Quelle nouvelle ses parents ont-ils à lui annoncer ?
- c) Quand déménageront-ils en ville ?
- d) Quelle est la réaction d'Agathe ?
- e) Comme quel animal tape-t-elle du pied ?

(Réponses : écureuil ébouriffé; ils déménageront en ville; sitôt l'été terminé; elle est dévastée, car elle ne veut pas déménager; comme le bœuf.)

- Pages 9 et 10

- a) Faire la lecture des pages 9 et 10 puis inviter les enfants à bien observer l'illustration durant une minute. Leur demander d'énumérer de mémoire les objets qui s'y trouvent.

(Plusieurs réponses possibles.)

- Pages 11 à 18

- a) Faire la lecture de ces pages puis demander aux enfants de répondre **de mémoire** aux questions suivantes :

Lundi : Que cueille Agathe au bord de la rivière ?

Mardi : Quel animal trotte jusqu'à son baluchon ?

Mercredi : Combien de joyeux canetons adopte Agathe ?

Jeudi : Qui courtise-t-elle ?

Vendredi : De quelle couleur est la grenouille qui la rejoint d'un bond ?

Samedi : Quel est le nom du repaire déserté par le renard ?

Dimanche : Que fait Agathe ?

(Réponses : des pierres; un triton; quatre; la reine des abeilles et ses guerrières; verte; tanière; elle capture une grande bouffée d'air et la met dans un flacon.)

- Pages 19-20

- a) Nomme les différents animaux qui se cachent dans les boîtes de déménagement.

(Réponses : vache, canards, poule, chat, lapin et renard.)

- Pages 23 et 24

- a) Quel animal sert de ceinture à Agathe ?
- b) Quel animal lui sert de taille-crayon ?
- c) Qu'est-il écrit au tableau ?



(Réponses : serpent ou couleuvre; souris; « Bonjour Agathe ».)

- Pages 25 et 26

- a) Auxquels des cinq sens fait référence le passage suivant :
« Elle laisse un parfum de prune, de poire ou de pomme dans son sillon. »
- b) À quoi jouent les enfants lors de la récréation ?

(Réponses : l'odorat; à la corde à sauter et au soccer.)

- Pages 27 et 28

- a) Identifie le cri des animaux qui se trouvent sur l'illustration.
Ex. : Le chat miaule.

(Réponses : le chat miaule, le chien aboie ou jappe, la souris couine ou chicote, l'oiseau chante ou gazouille, le lapin clapit ou glapit, le renard glapit ou jappe, la grenouille coasse.)

- Pages 29 et 30

- a) Pourquoi l'auteure écrit-elle qu'il n'y a plus de différence entre le dehors et le dedans ?

(Plusieurs réponses possibles.)

Bonne lecture !

Qui suis-je?

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Observation, vocabulaire et orthographe

Vivant à la campagne, Agathe est entourée d'animaux. Identifie quelques-uns d'entre eux grâce à un jeu d'association. Détermine ensuite quels animaux seraient heureux d'emménager en ville avec elle.

Matériel :

- Images et fiches d'activité à imprimer (fournies en annexe);
- Ciseaux;
- Bâtons de colle.

Préparation pour l'enseignant :

Consulter et imprimer les images et les fiches d'activité fournies en annexe.

Déroulement de l'activité :

1. Remettre le matériel nécessaire aux enfants et expliquer l'activité :

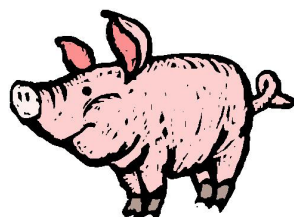
- Découper les images d'animaux en s'aidant des traitillés.
- Associer ces images aux ombres qui correspondent en les collant dans la colonne du centre (voir fiches d'activité).
- À l'intérieur de la dernière colonne, écrire le nom de l'animal puis indiquer si ce dernier habite la campagne ou la ville à l'aide d'un X.

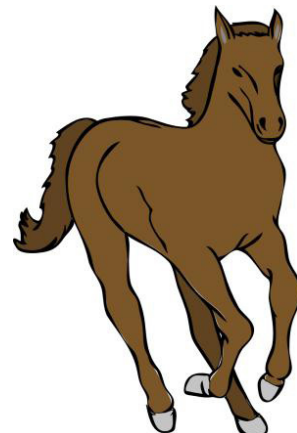
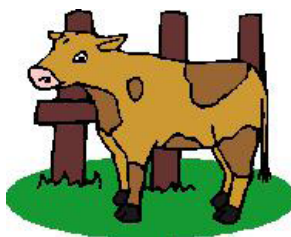
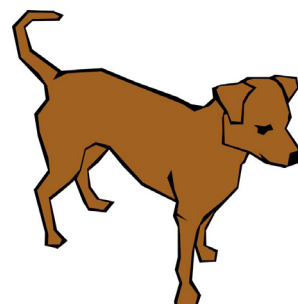
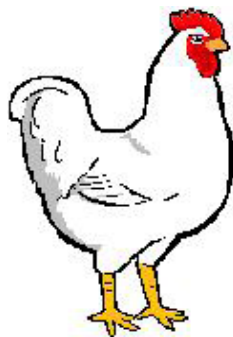
		Nom de l'animal : _____ Animal de campagne : Animal de campagne et de ville :
--	--	--

2. Classer les douze animaux en ordre alphabétique dans un cahier ou sur une feuille prévue à cet effet (étape facultative) et encercler ceux qui pourraient accompagner Agathe en ville.

3. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail.

Annexe (à imprimer) : Images à découper et à coller :





Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :

Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :

Nom de l'animal :

Animal de campagne :

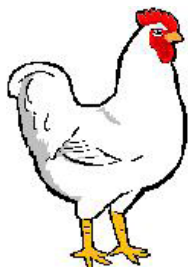
Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

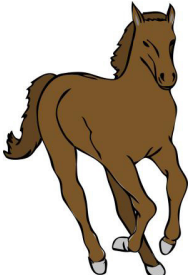
Animal de campagne et de ville :



Nom de l'animal :

Animal de campagne :

Animal de campagne et de ville :

		Nom de l'animal : _____ Animal de campagne : Animal de campagne et de ville :
		Nom de l'animal : _____ Animal de campagne : Animal de campagne et de ville :

+ **Faciliter l'activité :** Fournir une liste présentant le nom des animaux afin que les élèves les recopient.

+ **Pousser l'activité :** Recycler les images du présent exercice sous forme de jeu de mémoire. Pour ce faire, découper celles-ci et les coller sur des fiches cartonnées de format identique. Une fois les 24 cartes terminées, suivre les règles du jeu original en associant les ombres aux bonnes images couleur !

La campagne ou la ville ?

ACTIVITÉ DE GROUPE ET INDIVIDUELLE *

Connaissance de soi, expression orale, prise de position et écriture

Au départ, Agathe ne veut absolument pas déménager en ville. N'ayant pas le choix de suivre papa et maman, elle se fait une raison et décide d'affronter la situation de manière positive.

Et toi, si tu avais le choix, choisirais-tu d'habiter la campagne ou la ville ?

Déroulement de l'activité :

1. S'asseoir au sol en vue de former un cercle de discussion.

2. À l'aide de questions et en faisant référence à la situation et aux réactions d'Agathe, amener les enfants à parler de déménagement. Ex. : Tout comme Agathe, as-tu déjà été obligé de déménager ? Comment as-tu réagi en apprenant cette nouvelle ? Quels changements ce déménagement a-t-il entraînés ? Etc.

3. Inviter les élèves à soulever, à tour de rôle, un point **positif** sur le fait de vivre à la campagne puis faire de même avec la ville. **Ex.** : À la campagne, il y a de grands espaces pour courir; en ville, il y a de beaux parcs pour s'amuser.

4. Une fois ces points soulevés, compléter le texte troué ci-dessous en vue de répondre à la question :
« Si tu devais déménager, choisirais-tu d'habiter la campagne ou la ville ? »

Texte à compléter :

Si je devais déménager, je choisirais d'habiter _____ parce que (donner une raison)

+ **Faciliter l'activité :** Ne pas tenir compte du volet écriture présenté au point 4, passer simplement au vote et donner oralement une raison pour appuyer son choix.

Activités de sciences et technologies

Mmm... de la crème glacée !

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Transformation de la matière

Gourmande, Agathe te propose de transformer le lait d'une de ses vaches en crème glacée, et ce, sans congélateur ! Comment est-ce possible ? À toi de le découvrir...

Matériel (par enfant) :

- 1/4 tasse de lait 3,35 %;
- 1/4 tasse de crème 10 %;
- 2 cuillères à soupe de sucre blanc;
- Quelques gouttes d'essence de vanille ou d'érable;
- 4 tasses de glaçons;
- 8 cuillères à soupe de sel de table;
- Un grand sac de congélation refermable (type Ziploc®);
- Un sac refermable de grandeur moyenne (type Ziploc®);
- Une cuillère et un verre (pour mélanger);
- Une paire de gants.

Déroulement de l'activité :

1. Demander aux enfants d'énumérer quelques produits laitiers (facultatif).
2. Remettre le matériel nécessaire puis commencer l'expérience :
 - a) Mettre le lait, la crème, le sucre et quelques gouttes d'essence de vanille ou d'érable dans un verre. Mélanger le tout à l'aide d'une cuillère.
 - b) Verser le contenu du verre à l'intérieur du plus petit sac et **voir à bien le refermer**.
 - c) Remplir le grand sac de glace et y ajouter le sel.
 - d) Placer le mélange de crème glacée (petit sac) au centre de la glace. Fermer le grand sac et enfiler des gants.
 - e) Agiter le sac de glace entre ses mains pendant 6 à 8 minutes. C'est très froid, voilà pourquoi il est important de porter des gants !
 - f) Après 6 à 8 minutes, sortir le sac de crème glacée et le passer rapidement sous l'eau. Ceci, dans le but d'éviter que du sel n'entre. La crème glacée est prête ! **Note :** Si celle-ci semble trop liquide, il suffit de la remettre dans le sac de glace et de l'agiter pendant quelques minutes supplémentaires.
3. Déguster sans tarder.

Explication : Le sel a la propriété de faire fondre la glace. En fondant, celle-ci absorbe la chaleur du lait et de la crème ce qui fait geler le mélange.

Un bonhomme gazon pour enjoliver la classe

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET D'ÉQUIPE **

Jardinage, croissance d'une plante et création

À la fin de l'histoire, l'école d'Agathe regorge de verdure grâce à l'amour qu'elle voue à la nature. Égaye, à ton tour, ton local de classe en faisant pousser du gazon à l'intérieur !

Note pour l'éducateur ou l'enseignant :

Bien que chaque enfant crée son propre bonhomme gazon, il est recommandé de travailler en binôme afin de faciliter la réalisation de l'étape 2b.

Matériel par enfant :

- Semences à gazon (environ 2 cuillères à soupe);
- 2 tasses de terreau;
- Bas de nylon fin ou moyen (pointes sans renfort);

- Pot de yaourt;
- Ciseaux;
- Bol de plastique;
- Colle blanche;
- Colle chaude (**usage réservé à l'enseignant**);
- Matériaux de bricolage (gouache, yeux en plastique, boutons, feutrine, etc.);
- Eau.

Déroulement de l'activité :

1. Former des équipes de deux puis présenter l'activité.

2. Procéder à la création du bonhomme gazon :
 - a) Couper le bas de nylon de manière à ce qu'il mesure une trentaine de centimètres.
 - b) Aider de son coéquipier (ce dernier verra à tenir le bas), verser les semences au fond du bas de nylon et couvrir de terreau.
 - c) Former une boule et, sans trop tasser la terre, fermer le bas en faisant un nœud. Voilà la tête du bonhomme !
 - d) Verser un peu d'eau dans un bol et y plonger le haut de la tête (côté semences) en vue de l'imbiber. Vider l'eau restante dans un pot de yogourt qui servira de corps et permettra d'irriguer le tout.
 - e) Retourner la tête (semences vers le haut) et poser la boule de terreau sur le pot de yogourt, nœud à l'intérieur.
 - f) Décorer le bonhomme en lui donnant une apparence humaine ou animale.
 - g) Mettre à la lumière.

3. Voir à ce que la terre reste humide et observer, jour après jour, la pousse des « cheveux » (résultats visibles en une semaine).

Entretiens cette belle chevelure gazonnée en la coupant de temps en temps !

Activité d'éducation physique !

Ça déménage !

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Motricité globale et jeu actif

Le déménagement est synonyme de grand ménage et demande beaucoup d'énergie.
Voici un jeu qui le prouve !

Âge et nombre de joueurs :

5 ans et +

10 et plus

Lieux :

Grand local, gymnase ou cour d'école

Durée :

3 minutes par partie

**Matériel :**

- Plusieurs éponges, foulards et ballons de mousse;
- Cônes (facultatif selon le lieu).

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Former deux équipes et diviser l'espace à l'aide de cône ou de lignes afin de créer deux zones identiques.
- Disperser au sol les éponges, les foulards et les ballons de mousse en quantité égale sur le territoire des deux équipes.

Déroulement du jeu :

Campagne et ville s'affrontent lors du déménagement d'Agathe. Le but ? Envoyer le plus de poussière possible chez l'adversaire !

1. Former deux équipes et leur demander de prendre place dans leur territoire.
 2. Commencer le jeu : les enfants ont 3 minutes pour lancer les objets dans le territoire voisin, et ce, sans traverser la ligne centrale. Ils doivent donc garder leur terrain le plus propre possible tout au long du jeu !
- À la fin de la partie, l'équipe qui compte le moins d'objets sur son terrain marque un point.

3. Répéter le jeu à quelques reprises en cumulant ou non les points.

Bon ménage !