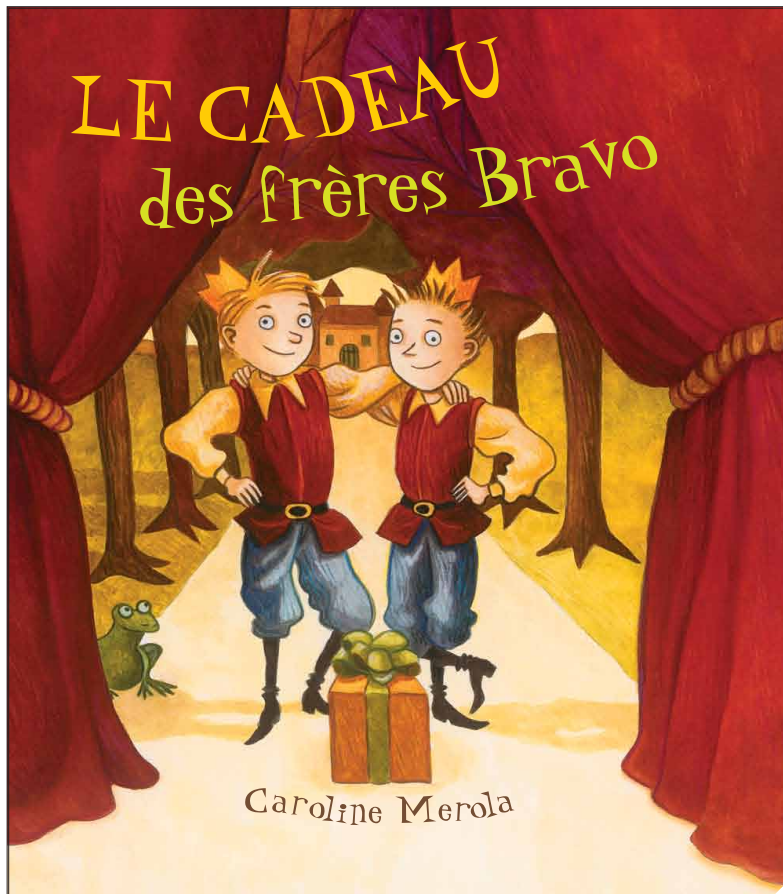


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte et illustrations de :
Caroline Merola

Les Éditions de la Bagnole

Album jeunesse (5 ans et +)

Prix : 19,95 \$

ISBN : 978-2-89714-032-8

Résumé

De bon matin, Max et Marco partent à la recherche d'un cadeau pour leur sœur, la princesse Bella. Dit comme ça, on pourrait croire que ce sera facile. Mais les choses se compliquent : les bonbons sont empoisonnés, les lutins jouent des tours, la forêt est peuplée de bêtes effrayantes... Les deux jeunes princes réussiront-ils à accomplir leur mission ?

Tourne les pages lentement, ce livre est magique !



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Arts plastiques
Art dramatique
Art culinaire

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Arts plastiques
Motricité fine, observation et création

Discipline : Art dramatique
Expression corporelle, observation et interprétation

Discipline : Art culinaire
Recettes inspirées de contes

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Cet album est un véritable cadeau pour les yeux, l'esprit et les doigts ! Non seulement il permet une interaction directe avec le livre, mais plonge aussi le lecteur dans l'univers des contes ayant bercé l'enfance. Des clins d'œil auxquels s'ajoute une merveilleuse histoire imaginée par Caroline Merola dont le talent créatif rend magique chaque page !

Niveau de difficultés des activités proposées :

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

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

Il était une fois des activités de français teintées d'arts plastiques...

D'un clin d'œil à l'autre

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET DE GROUPE *

Contes populaires, compréhension de lecture et observation

Dans ce conte, l'auteure et illustratrice, Caroline Merola, fait allusion à d'autres contes ainsi qu'à une comptine que tu connais bien – faire allusion, c'est rappeler quelque chose à la mémoire de quelqu'un sans la nommer. C'est ce qu'on appelle, au sens figuré, des **clins d'œil**.

Au cours de ta lecture, tente de repérer ces clins d'œil et identifie le titre des contes qui y sont associés. Pour y arriver, porte attention à chaque image ainsi qu'aux textes, ceux-ci cachent de précieux indices. **Ex. :** Les frères Bravo songent d'abord à offrir des bonbons en cadeau (pages 3 et 4). À quel conte populaire cela te fait-il penser ? Tu n'en as aucune idée ? Tourne la demi-page derrière laquelle se cache la suite de l'histoire... Que découvres-tu ? Une affreuse sorcière proposant des friandises aux deux héros et une maison décorée de bonbons. À quel conte cela fait-il référence ? *Hansel et Gretel*, bien entendu !

Notes pour l'enseignant :

Cette activité peut se dérouler oralement, lors d'une lecture de groupe, ou à l'écrit, lors d'une lecture individuelle (les élèves notent alors les titres sur une feuille réponse prévue à cet effet ou dans un cahier). La lecture de groupe permet cependant des réflexions supplémentaires dont voici quelques pistes...

- **Pages 7-8 :** Combien comptes-tu de lutins ? À ton avis, à quoi ressemble la licorne que l'un de ces lutins propose aux frères Bravo ? Une fois la bête décrite par les élèves, tourner la demi-page afin de découvrir l'illustration.

- **Pages 9-10 :** Connais-tu un conte dans lequel un prince, venue d'une autre planète, demande à un aviateur : « S'il te plaît, dessine-moi un mouton... » ? **Pour enfants du préscolaire et du 1^{er} cycle :** Entonner, en chœur, la comptine *Il pleut bergère*. Paroles et air disponible sur internet.

- **Pages 11-12** (une fois la demi-page tournée) : Quels symboles ou dessins permettent de comprendre que les flacons posés sur la *coiffeuse* – petite table munie d'une glace – contiennent du poison et non du parfum ?

- **Pages 13-14 :** Quel objet permet de deviner que le personnage du lapin est tiré de l'histoire *Alice au pays des merveilles* ?

- **Pages 17-18** (une fois la demi-page tournée) : Nomme deux contes bien connus où le loup joue un rôle important.

- **Pages 21-22** : Compléter la phrase : «Présentez-moi demain à mademoiselle votre sœur. Elle n'aura qu'à me donner un baiser, un seul et je _____ ». Tourner ensuite la demi-page pour vérifier la réponse.

- **Pages 23-24** : Quel cadeau, se trouvant au château, les frères Bravo pourraient-ils offrir à leur sœur, la princesse Bella? Demander aux élèves d'émettre leurs hypothèses avant de conclure l'histoire.

Bonne lecture !

Réponses liées à l'activité de base :

Titres de contes à identifier : *Hansel et Gretel*, *La Belle et la Bête*, *Blanche-Neige*, *Le Petit Chaperon rouge*, *Alice au pays des merveilles*, *Le roi grenouille* (aussi appelé *Le prince grenouille*). **Comptine à identifier** : *Il pleut bergère*.

Réponses liées aux réflexions supplémentaires :

Pages 7-8 : Sept lutins et réponses personnelles – **Pages 9-10** : *Le Petit Prince* – **Pages 11-12** : Une tête de mort (ou symbole de poison) et un « X » – **Pages 13-14** : La montre de poche – **Pages 17-18** : Plusieurs réponses possibles (*Le Petit Chaperon rouge*, *Les trois petits cochons*, *Pierre et le loup*, etc.) – **Pages 21-22** : «... me transformerai en prince.» – **Pages 23-24** : Réponses personnelles.

La morale de l'histoire

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ET DE GROUPE **

Compréhension de lecture et structures de phrases

Tu aimes les chasses au trésor et tu adores les cadeaux? Voici une activité qui saura t'amuser tout en te faisant vivre la morale de l'histoire...

Matériel :

- Enveloppes blanches (deux par équipe);
- Une **grosse** boîte;
- Papier d'emballage, rubans décoratifs, chou, etc.;
- Questionnaires A et B imprimés selon le nombre d'équipes (inclus au bas de l'activité).

Préparation pour l'enseignant :

- Glisser les questionnaires A et B à l'intérieur d'enveloppes distinctes. Identifier celles-ci en tenant compte du nombre d'équipes. Ex. : 1A, 1B, 2A, 2B, 3A, 3B, etc.
- Dissimuler les enveloppes çà et là dans le local.

- Choisir un «cadeau» à offrir aux élèves : un congé de devoir, une période de jeux libres, une activité spéciale à faire en classe... Bref, un cadeau qui fera plaisir à tous et toutes, mais **rien qui ne soit matériel**. Ceci est en lien avec la morale de l'histoire.

- Recouvrir une grosse boîte vide de papier d'emballage puis la décorer comme s'il s'agissait d'un véritable cadeau. Poser la boîte bien en vue dans le local afin d'y intéresser les élèves.

Mission :

Pour ouvrir le cadeau offert par l'enseignant, **chaque équipe** devra trouver deux enveloppes cachées à l'intérieur du local et remplir le questionnaire qu'elles contiennent. Fait à noter : Il ne s'agit pas d'une compétition et **l'accès au livre est permis en tout temps**.

Déroulement de l'activité :

En équipe de deux, les élèves partent à la recherche de la première enveloppe qui leur est destinée (Ex. : l'équipe #1 cherche l'enveloppe 1A, l'équipe #2 l'enveloppe 2A, etc.). Une fois l'enveloppe trouvée, le duo répond, par écrit, aux questions qu'elle renferme à **l'aide de phrases complètes**. Ex. : Quel est le titre du conte mettant en vedette les frères Bravo ? Réponse : Le titre du conte est *Le cadeau des frères Bravo*. **Attention** : Si l'équipe découvre d'abord l'enveloppe **B**, il est interdit de l'ouvrir ou de s'en emparer.

Le questionnaire **A** complété, le duo reprend sa chasse afin de repérer la seconde enveloppe à l'intérieur de laquelle se cachent d'autres questions. Le jeu se termine lorsque toutes les équipes ont complété les questionnaires A et B. Les participants comparent alors leurs réponses et l'enseignant apporte les corrections nécessaires.

Conclusion :

Voici venu le moment tant attendu : l'ouverture du cadeau ! Une fois déballé, les élèves constateront, stupéfaits, que ce dernier ne renferme aucune surprise... une simple boîte vide. L'enseignant conclut donc l'activité en faisant référence à la morale de l'histoire liée au conte *Le cadeau des frères Bravo* et écrit au tableau le «cadeau» qu'il offre au groupe.

Questionnaire A

1. Quel est le nom de l'auteure et illustratrice du conte *Le cadeau des frères Bravo* ?

2. Où as-tu trouvé cette information ?

3. Quelles informations retrouve-t-on sur la quatrième de couverture, c'est-à-dire au dos du livre?

Questionnaire B

1. Quels sont les prénoms des frères Bravo?

2. Quelle est la mission des deux héros?

3. Nomme trois épreuves vécues par les deux frères :

4. Les personnages rencontrés, lors de ces épreuves, tiennent-ils le rôle d'**adjuvants** (alliés) ou d'**opposants** (ennemis)?

5. À ton avis, quelle est la morale de cette histoire?

Dans un pays lointain...

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ***

Écriture, expression orale et technologie

Dragons, sorcières, lutins, licornes, princesses, pouvoirs magiques... L'écriture d'un **conte merveilleux** n'est pas une mince affaire. Il y a tellement de possibilités ! Voilà pourquoi les frères Bravo te proposent de créer des fiches illustrées avant de plonger dans le merveilleux monde de l'écriture...

Bon à savoir : le conte merveilleux – aussi appelé conte de fées – présente un univers magique où tout est possible : animaux qui parlent, objets qui prennent vie, métamorphoses, pouvoirs surnaturels, etc. De plus, dans ce genre d'histoire, la fin est toujours heureuse.

Matériel :

- Fiches vierges blanches 3po x 5po (prévoir 23 fiches par équipe);
- Crayons de couleur au choix;
- Feuilles brouillon;
- Crayons à mine;
- Ordinateurs et imprimante.

Déroulement de l'activité :

1. À l'aide d'exemples tirés de l'album *Le cadeau des frères Bravo*, expliquer aux élèves ce qu'est un conte merveilleux.
2. Demander au groupe de citer quelques expressions visant à introduire ce genre de conte puis les écrire au tableau. Ex. : « Il était une fois... », « Dans un pays lointain, vivait... », « De bon matin... », etc.
3. Former les équipes (3 ou 4 élèves) et remettre à chacune le matériel nécessaire : vingt fiches vierges, feuilles brouillon, crayons de couleur et crayons à mine.
4. Expliquer l'activité et présenter les éléments qui devront **obligatoirement** apparaître sur les fiches (un élément par fiche), soit :
 - **Trois héros** (Ex. : un chevalier, une petite fille, un nain);
 - **Trois lieux** (Ex. : un château, une forêt enchantée, une grotte);
 - **Trois quêtes** (Ex. : délivrer une princesse, trouver un cadeau, retrouver sa famille);
 - **Quatre personnages ennemis** (Ex. : sorcière, dragon, ogre, serpent);
 - **Trois personnages alliés** (Ex. : fée, animal, vieux sage);
 - **Quatre épreuves** (Ex. : résoudre une énigme, combattre, traverser une rivière peuplée de crocodiles, subir un mauvais sort);

- **Trois pouvoirs ou objets magiques.** (Ex. : épée, potion, capacité de se métamorphoser).

Note : l'enseignant peut fournir une liste de mots-clés ou une banque d'images afin d'aider les élèves.

5. En équipe, choisir *héros, lieux, quêtes possibles...* En dresser la liste sur une feuille brouillon.

6. **Création des fiches :** Indiquer en haut de la carte sa catégorie et dessiner l'élément choisi avant de l'identifier.

Ex. :



7. Une fois les vingt-trois fiches complétées, les échanger contre celles d'une autre équipe. **À noter :** cette étape peut avoir été annoncée d'emblée par l'enseignant ou n'être révélée qu'une fois les fiches terminées, ce qui créerait tout un revirement !

8. Les coéquipiers doivent maintenant choisir parmi les nouvelles fiches :

- Un héros;
- Un lieu;
- Une quête;
- Deux personnages ennemis;
- Un personnage allié;
- Deux épreuves;
- Un objet ou un pouvoir magique.

9. Rédiger, en équipe, un **conte merveilleux** en tenant compte des neuf éléments retenus (d'autres personnages, lieux, objets peuvent être ajoutés au besoin). **Attention :** il faut également respecter le genre « merveilleux », ce qui signifie que l'histoire doit présenter une fin heureuse.

10. Corriger le texte, le transcrire à l'ordinateur et en faire la lecture devant la classe.

Qui sait, peut-être que ce conte sera offert à la princesse Bella lors de son prochain anniversaire !

+ **Pousser l'activité :** Plutôt que de lire l'histoire au groupe, la présenter sous forme de saynète.

Il était une fois des activités artistiques inspirées de contes...

Un miroir à deux faces

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE **

Art dramatique : Expression corporelle, observation et interprétation

«Miroir, gentil miroir, dis-moi qui est la plus belle?» Ces paroles te sont sans doute familières puisqu'elles sont tirées d'un conte populaire. Conte qui met vedette une jeune fille au teint blanc comme la neige dont la beauté rend jalouse son horrible belle-mère. Il s'agit, bien sûr, de *Blanche-Neige*. S'adressant à son miroir magique, la marâtre tente, jour après jour, de se convaincre de sa beauté éternelle. **Vérité ou mensonge? À toi de le lui refléter...**

Nombre de participants :

Illimité (par paires)

Rôles :

- La méchante belle-mère de Blanche-Neige
- Le miroir magique qui un jour reflète la vérité et l'autre, le mensonge

Déroulement de l'activité :

S'inspirant du jeu du miroir où deux participants imitent, à tour de rôle, la gestuelle de l'autre comme s'il se trouvait devant une glace, cette activité mise, en plus, sur les contraires.

1. Former des équipes de deux et indiquer, pour chacune, qui jouera **la belle-mère** et qui jouera **le miroir** lors du premier tour.
2. Pour débiter le jeu, l'enseignant clame, à l'attention de tous : «Miroir, gentil miroir... » et les élèves terminent la phrase en répliquant en chœur : «... dis-moi qui est la plus belle?» L'enseignant a maintenant le choix de répondre «Vérité» ou «Mensonge». S'il répond «Vérité» **les miroirs imitent les mouvements de la belle-mère** qui bouge devant sa glace. Si l'enseignant répond «Mensonge» **les miroirs font les gestes contraires** (ex. : la belle-mère admire sa robe de face, le miroir la regarde de dos, déçu). Ceci rend la marâtre de plus en plus frustrée et le miroir de plus en plus joyeux, bien entendu ! **Attention** : les échanges de paroles sont interdits.
3. Lorsque l'enseignant annonce à nouveau : «Miroir, gentil miroir... », c'est signe qu'il faut échanger les rôles (le miroir devient la belle-mère et la belle-mère, le miroir). Les élèves terminent une fois encore la phrase et le jeu reprend.

Un défi rigolo qui demande de rester concentré !

Un cadeau pour les yeux et la bouche

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET D'ÉQUIPE **

Arts plastiques et art culinaire : Motricité fine et création

Max et Mario ne se laissent pas avoir par la vilaine sorcière qui leur offre des bonbons qu'elle a elle-même préparés. Ce passage s'inspire du conte *Hansel et Gretel*. Tu sais, cette histoire où un frère et une sœur, perdus en forêt, découvrent une maison de pain d'épice dont les fenêtres sont faites de sucre... Si une vieille dame, qui a une dent contre les enfants, en est la propriétaire, il t'est maintenant possible de changer le cours de cette histoire. Comment ? Fabrique une maison de pain d'épice vraiment alléchante que tout enfant pourra manger en sécurité !

Matériel :

- Boîtes de carton recyclées ou autres cartons rigides;
- Papier d'aluminium;
- Pains d'épice tranchés* (prévoir 10 tranches par élève);
- Sucre à glacer;
- Eau;
- Tasse à mesurer;
- Colorant alimentaire (facultatif);
- Bonbons au choix (ex. : *Smarties*, jujubes, réglisses, petites guimauves...);
- Un gros bol et une cuillère (serviront à préparer la colle comestible);
- Verres de plastique ou petits contenants de yogourt;
- Couteaux de plastique;
- Bâtons d'artisanat en bois (bâtons de *Popsicle*).

* Vous n'arrivez pas à mettre la main sur du pain d'épice déjà fait ou vous souhaitez contrôler la liste d'ingrédients en raison d'allergies ? Impliquez les élèves dans la fabrication de pain d'épice maison ! Différentes recettes sont disponibles sur internet et faciles à réaliser moyennant l'accès à un four.

Préparation pour l'enseignant :

- Dans du carton rigide, découper des rectangles faisant environ 30 cm de longueur par 20 cm de largeur (un par participant). Ceux-ci serviront de plateaux aux maisons et seront recouverts de papier d'aluminium par les élèves (voir point 2).
- Concevoir un modèle de maison en pain d'épice à présenter aux élèves. En profiter pour créer quelques gabarits triangulaires qui aideront les élèves à découper les assises du toit (voir point 5c).

Déroulement de l'activité :

1. Faire un petit retour sur les pages 3 et 4 du livre et résumer l'histoire de *Hansel et Gretel*.

2. Expliquer l'activité puis demander aux élèves de recouvrir les plateaux de carton de papier d'aluminium, car ceux-ci entreront en contact avec les aliments.

3. Durant ce temps, fabriquer la colle comestible. **Note** : Les élèves du 2^e et du 3^e cycle pourraient eux-mêmes concevoir cette colle. **Étapes à suivre** :

a) Verser le sucre à glacer dans un grand bol (compter environ 1/2 tasse par élève).

b) À l'aide d'une cuillère, ajouter **un peu** (très peu) d'eau et mélanger. **Attention** : La texture doit être lisse, mais consistante. Si elle est trop liquide, il suffit d'ajouter du sucre à glacer.

c) Verser une part de colle comestible par élève dans un verre ou un contenant de yogourt.

4. Former des équipes de deux (même s'il s'agit d'une création individuelle, l'élève aura besoin d'une seconde paire de mains). Remettre à chaque participant une part de colle comestible et y ajouter trois ou quatre gouttes de colorant.

5. Fabrication de la maison en pain d'épice :

a) Poser côte à côte deux tranches de pain sur le plateau recouvert de papier d'aluminium.

b) Avec un bâton de bois, étendre de la colle comestible tout autour de la base ainsi que sur les côtés des 4 tranches de pain qui serviront de murs (voir à mettre une bonne quantité de colle). Poser un à un les murs extérieurs autour de la base. **Attention** : La base étant un peu plus large, il faudra couper l'excédant de pain avant de coller le dernier mur.

c) Se servir des gabarits triangulaires préparés par l'enseignant pour découper les assises du toit dans 2 tranches de pain (garder les retailles en vue d'ajouter une cheminée, un balcon, etc.) Les coller de manière à créer la pente du toit.

d) Demander l'aide d'un coéquipier pour poser et coller les 2 tranches de pain qui serviront de toiture.

Voilà, la maison est créée !



6. Laisser sécher au moins une heure avant de décorer avec des bonbons. À noter qu'il faudra également mettre une bonne quantité de colle comestible afin de faire tenir les bonbons.

À déguster en famille pour se sucrer le bec!

+ **Pousser l'activité** : S'inspirer du conte *Le Petit Chaperon rouge* pour confectionner, en classe, des biscuits (galettes) sans cuisson ! Recettes disponibles sur Internet.

Album souvenir

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE * À **

Arts plastiques : Observation et création

Qu'on soit petit ou grand, enfant ou grand-parent, il y a des contes qui marquent à tout jamais l'imaginaire. **Inspire-toi du travail créatif de Caroline Merola pour illustrer le passage d'un conte** que tu adores ou que tu préférerais aux autres alors que tu ne savais pas encore lire.

Matériel :

- Feuilles blanches;
- Papier calque;
- Crayons à mine;
- Crayons de couleur en bois;
- Ruban adhésif double face.

Déroulement de l'activité :

1. Observer et détailler, en groupe, quelques illustrations tirées de l'album *Le cadeau des frères Bravo*.

Exemples de détails à relever : utilisation de couleurs vives, traits de crayon marqués créant reliefs et textures, contour de nombreux dessins tracés au crayon à mine, perspective (**Ex.** : dans la forêt, les arbres ne sont pas tous de la même grosseur et se trouvent à différents niveaux sur la page), jeu d'ombre et de lumière, images cachées se fondant les unes aux autres, paroles présentées à l'intérieur de bulles (aussi appelées phylactères), etc.

2. Remettre le matériel nécessaire puis demander aux élèves d'illustrer un passage de leur conte préféré en s'inspirant du travail de Caroline Merola : couleurs vives, traits de crayons, perspective, etc. **À noter** : La technique d'images cachées s'unissant les unes aux autres s'avère très complexe. **Suggestion** : Choisir un élément du dessin auquel pourra être superposée une seconde image en lien avec la première.

Ex. : J'illustre un passage du conte *Le Petit chaperon rouge*. Sur mon dessin de base, je vois l'intérieur du panier dans lequel se trouvent une galette et un petit pot de beurre. À l'aide d'un papier calque, je reproduis le panier, mais le dessine cette fois fermé (galette et pot de beurre ont donc disparu). Je découpe et colle ensuite l'une des extrémités de ce nouveau dessin de manière à pouvoir le soulever pour découvrir ce qui se cache derrière. Je peux ainsi dissimuler une grenouille sous un chapeau, un livre de conte dans un cadeau...

les possibilités sont innombrables !

3. Ajouter une ou deux bulles de paroles en lien avec l'illustration créée (facultatif).

4. Rassembler le travail des élèves et créer un album souvenir ayant pour titre «Les contes de mon enfance».

+ **Faciliter l'activité** : Ne pas tenir compte de l'élément caché.

+ **Pousser l'activité** : Demander aux élèves de rédiger un résumé du conte choisi (une recherche sur Internet pourrait s'avérer utile). Une fois le texte corrigé, le coller au dos de l'illustration.

