

FICHE PÉDAGOGIQUE



Informations liées au livre :

Document préparé par

Annie Lalonde

Texte:

Jennifer Couëlle

Illustrations :

PisHier



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Collection Palin (3 ans et +)

Prix : **10,95\$**

ISBN : **978-2-89714-013-7**

Résumé :

Maman arrivera-t-elle à convaincre Palin de se brosser les dents?

Lundi, non.

Mardi, non.

Mercredi, non.

Jeudi, non.

Vendredi, non.

Samedi, non.

Dimanche? Oui! Enfin!

Un album pour les coquins du préscolaire... pour apprendre les jours de la semaine ou juste pour RIGOLER.

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à se connaître et à s'estimer;
- Apprendre à vivre en relation avec les autres;
- Apprendre à interagir avec l'environnement.

Domaines d'activités touchés :

- La motricité (globale et fine);
- La communication orale;
- Les arts plastiques;
- L'art dramatique;
- La science (expérimentation).

Niveaux scolaires :

Éducation préscolaire

Pourquoi lire ce livre?

C'est avec humour que Jennifer Couëlle nous fait découvrir les caprices de Palin qui, jour après jour, s'emploie à trouver des stratégies le gardant à l'abri du brossage de dents. Joliment illustrée par PisHier, cette histoire fait sourire du lundi au dimanche!

Niveaux de difficulté des activités:

Facile *

Intermédiaire **

Difficile ***

+ Indique une variante



ACTIVITÉS À LA PALIN :

Comptine pour briser la routine

Activité de groupe*

Motricité globale, rythme et mémorisation

Avant de découvrir les aventures du jeune Palin, un lapin très malin, **chante et bouge au rythme de la comptine** qu'il a déniché pour toi. En plus de t'amuser, cette comptine te permettra **d'apprendre les sept jours de la semaine!**

Notes pour l'enseignant : une modification a été apportée à la comptine *Les canards vont à la mare* en vue d'introduire le personnage de Palin (cette modification apparaît en caractères gras et est soulignée). Pour la gestuelle : voir les suggestions présentées au bas de l'activité. Pour l'air : il suffit de consulter le Net ou de l'adapter au goût du jour.

Paroles :

Lundi, les canards vont à la mare, mar, mar...

Mardi, ils s'en vont jusqu'à la mer, mer, mer...

Mercredi, ils organisent un grand jeu, jeu, jeu...

Jeudi, ils se promènent dans le vent, ven, ven...

Vendredi, ils se dandinent comme ça, ça, ça...

Samedi, ils se lavent à ce qu'on dit, di, di...

Dimanche, ils se reposent et voient la vie en rose

... Oups apparaît Palin La semaine recommencera demain... Coin ! Coin!

Suggestions de gestes à intégrer :

Lundi : se coucher sur le ventre et battre des pattes ; **mardi** : toujours sur le ventre, ajouter les bras et nager librement ; **mercredi** : rouler sur le dos et rigoler ; **jeudi** : on se redresse et le vent nous emporte ; **vendredi** : faire quelques pas en bougeant les fesses de gauche à droite ; **samedi** : faire semblant de se savonner ; **dimanche** : se coucher au sol en souriant ; **Oups apparaît Palin** : redresser la tête ; **finale** : À l'aide des doigts, faire mine de dresser une oreille de lapin sur le premier « Coin ! » et une deuxième oreille sur le deuxième et dernier « Coin ! »

Une lecture animée

Activité de groupe * à **

Compréhension en lecture, communication orale et interprétation

Participe à la lecture du livre *Un caprice au dentifrice* en imitant les réactions de Palin. Réponds ensuite à des questions liées à l'histoire et aux illustrations!

1. Lire l'introduction (pages 2 et 3) et questionner le groupe : « Pour quelles raisons Palin pourrait-il refuser de se brosser les dents ? » Accompagner les enfants dans la recherche de réponses en faisant des liens avec leur quotidien. Exemples : peut-être est-il occupé à jouer ; peut-être déteste-t-il se faire dire quoi faire ou simplement n'aime-t-il pas ouvrir la bouche...
2. Au cours de la lecture, demander aux élèves de mimer les réactions de Palin lorsqu'il est question de se brosser les dents. L'enseignant peut, quant à lui, imiter les réactions de la mère face aux caprices de Palin en s'attardant aux illustrations qui les représentent.

Éléments à retenir pour le jeu des élèves:

- Lundi : « Aïe ! » Le dentifrice pique la langue ; « Beurk », le dentifrice est trop sucré ; « Ouch » la brosse à dents est trop dure, elle gratte la langue !
- Mardi : on se tortille, on rit: la brosse à dents est tellement douce qu'elle le chatouille !!!
- Mercredi : une brosse à dents ni trop dure ni trop douce est parfaite pour servir de pinceau... alors on peint avec celle-ci !
- Jeudi : Palin cache sa brosse à dents dans le jardin...
- Vendredi : Palin cache sa brosse à dents dans la maison.
- Samedi : Palin se transforme en monstre sans dents.
- Dimanche : Tout heureux, Palin reçoit un tube de dentifrice à la carotte et en mange tout le contenu... ou presque !

3. Faire un petit retour sur la lecture à l'aide de questions liées à l'histoire imaginée par Jennifer Couëlle:

- Quel est le titre du livre ?
- Au début de l'histoire, pourquoi Palin refuse-t-il de se brosser les dents ?
- Ayant en pattes une brosse à dents ni trop dure ni trop douce, où Palin la cache-t-il ? Nommer un endroit à l'**extérieur** de la maison et un endroit à l'**intérieur** de la maison.
- Que crie la maman de Palin lorsque l'heure est venue de se brosser les dents ?
- Comment maman arrive-t-elle à convaincre Palin de se brosser les dents ?

4. Poursuivre en basant les questions sur des images illustrées par PisHier:

- o Sur la page couverture, Palin et sa maman ont-ils l'air **heureux**, **malheureux** ou en **colère** ?
- o Cette image représente donc le **début**, le **milieu** ou la **fin** de l'histoire ?
- o De quelle couleur est illustré le personnage de Palin ? De quelle couleur est illustré le personnage de la mère ?
- o Quel morceau de vêtement porte Palin ? Quelle pièce de vêtement porte sa maman ?
- o À la page 6, nomme le fruit qui se trouve sur le tube de dentifrice.
- o À cette même page, nomme deux éléments du décor qui aident à comprendre que l'action se déroule dans la salle de bain.
- o Mercredi, maman revient du magasin. Nomme un élément du décor qui aide à comprendre que l'action se déroule à l'extérieur de la maison (page 13).
- o Quel animal – ou plutôt quel mollusque – dessine Palin avec sa brosse à dents (page 15)?
- o À la fin de l'histoire (page 31), Palin écrit un mot gentil à sa maman. Sur quoi l'écrit-il ?

De multiples pistes s'offrent à vous, empruntez-les selon vos besoins!

À chacun ses caprices

Activité de groupe * à **

Communication orale, connaissance de soi et vocabulaire

Ce livre porte le titre *Un caprice au dentifrice*. Mais qu'est-ce qu'un **caprice**? À la différence d'un **goût**, qui te fait dire « j'aime » ou « je n'aime pas », le caprice te fait exiger quelque chose : « Je veux ceci et rien d'autre! » et pas moyen de te faire changer d'idée. Comme Palin qui n'accepte de se brosser les dents que le jour où sa maman lui offre du dentifrice à la carotte!

Amuse-toi à nommer et à comparer tes goûts avec les amis de la classe.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Choisir un ou deux thèmes (autre que les jours de la semaine, voir point 5) permettant aux enfants de compléter les phrases : « J'aime... » et « Je n'aime pas... ». **Suggestions de thèmes** : Les cinq sens que l'on explore un à un; les activités sportives; les sorties en famille; les activités faites à l'école; les animaux, les insectes, les aliments, les goûts littéraires, télévisuels ou musicaux.

Déroulement de l'activité :

- 1- Former un cercle et s'asseoir.
- 2- Pour les petits coquins (3-5 ans) : expliquer ce qu'est un **goût**. Pour les grands coquins (6-7 ans) : expliquer la différence entre **caprice** et **goût**.
- 3- Présenter le thème choisi puis demander aux enfants d'exprimer, à tour de rôle, leurs goûts en empruntant la phrase : « J'aime... ». Faire suivre d'un second tour en employant la phrase : « Je n'aime pas... ».

Exemple : Le thème choisi est *les animaux*. Les enfants répondent, tour à tour, « J'aime les chats », « J'aime les lapins »... Puis, le jeu reprend : « Je n'aime pas les rats », « Je n'aime pas les mouffettes », etc.

- 4- Présenter un second thème ou sous-thème (dans le cas des cinq sens, par exemple) et alterner le « J'aime... » « Je n'aime pas... » d'un participant à l'autre.

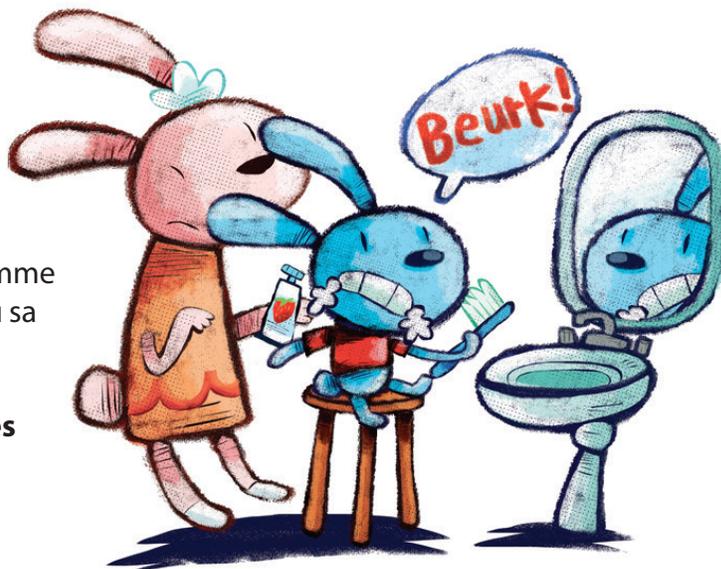
Exemple : Le thème est *les aliments*. Le premier participant répond alors « J'aime le chocolat », le second « Je n'aime pas le brocoli », le troisième « J'aime les carottes » et ainsi de suite.

- 5- Compliquer l'activité en utilisant le thème *les sept jours de la semaine* qui obligera l'enfant à ajouter « parce que » à sa réponse. Alternier le « J'aime... » « Je n'aime pas... » comme dans l'exercice précédent.

Exemple : « J'aime le lundi **parce qu'on** mange du spaghetti », « Je n'aime pas le lundi **parce que** je ne peux pas passer au lit ».

+ **Pousser l'exercice** : Varier le vocabulaire avec les termes « J'adore », « Je raffole »; « Je déteste », « J'ai horreur ».

+ **Pousser l'exercice** : Combiner à l'activité de bricolage nommé « Un brico à saveur de dentifrice ».



ACTIVITÉS BLANCHISSANTES :

Un brico à saveur de dentifrice

Activité individuelle* Motricité fine et création

Palin n'aime pas le dentifrice à la menthe, qu'il trouve trop piquant. Palin dit « Beurk! » au dentifrice à la fraise, qu'il trouve trop sucré. Par chance, ce jeune lapin raffole du dentifrice à la carotte!

Sers-toi de ton imagination et invente une saveur de dentifrice que tu aimerais goûter. N'oublie pas qu'avec l'imagination tout est possible : dentifrice au chocolat, dentifrice aux olives, dentifrice à la tarte aux prunes...

Matériel

Cartons blancs assez rigides;
Gabarit ayant la forme d'un tube de dentifrice (à créer);
Brosses à dents (facultatif);
Ciseaux;
Poinçon;
Soie dentaire en guise de ficelle;
Crayons de couleur au choix.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Créer un gabarit prenant la forme d'un tube de dentifrice (15 à 20 centimètres de hauteur).
- Sur les cartons blancs, aidé du gabarit, tracer un tube de dentifrice par enfant. Découper. **Pour les coquins de la maternelle :** tracer la forme en vue d'amener l'élève à la découper.
- Prévoir un fil de soie dentaire suffisamment long pour y suspendre le bricolage de chaque enfant.

Déroulement de l'activité :

- 1- Imaginer une saveur de dentifrice.
- 2- Remettre à chacun des enfants un carton en forme de tube dentifrice (à découper pour les élèves de la maternelle).
- 3- Sur le carton, illustrer la saveur de dentifrice imaginée. Cela peut prendre la forme d'une étiquette ou, plus simplement, présenter la forme et les couleurs de l'ingrédient choisi.
- 4- Une fois la création terminée, poinçonner le haut du carton.
- 5- Présenter sa saveur de dentifrice au groupe et enfiler son bricolage sur le fil de soie dentaire qui sera, par la suite, suspendu dans le local.
- 6- Ajouter quelques brosses à dents pour décorer (facultatif) et suspendre le tout bien en vue!

Voilà qu'on applaudit le travail de nos jeunes inventeurs!

Scientifiquement prouvé!

Activité d'équipe*

Santé et bien-être, expérimentation

Comme les ongles des humains, les dents du lapin poussent sans arrêt; ce qui fait de cet animal un rongeur. Mais, malgré sa dentition qui pousse et qui pousse, Palin a horreur de se laver les dents. **Montre-lui qu'il est important de le faire après chaque repas – ou au moins deux fois par jour – grâce à une expérience rigolote !**

Matériel

Œufs cuits durs avec coquille (en prévoir un par équipe) ;

Thé ou boisson gazeuse brune ;

Dentifrice ;

Brosses à dents (en prévoir une par enfant).

- 1- Faire des équipes de deux ou trois et expliquer l'expérience aux enfants.
- 2- Remettre à chaque équipe un œuf cuit dur et leur demander de le plonger dans du thé ou une boisson gazeuse brune. Il faudra maintenant **attendre jusqu'au lendemain pour poursuivre l'expérience.**
- 3- Dans l'attente, apprenez à vos coquins à bien se brosser les dents grâce à la comptine *Brosse Brosse Brosse de Passe-Partout* (consulter le Net).
- 4- Une nuit plus tard, observer ce qui s'est produit avec les œufs... Ils sont bruns !
- 5- Remettre à chaque équipe brosses à dents et dentifrice puis demander aux enfants de nettoyer l'œuf délicatement.
- 6- Comparer les résultats et en discuter.

+ Pousser l'activité (pour les grands coquins) : Demander aux équipes de découper des aliments qui sont bons pour la santé des dents et d'autres qui ne le sont pas à l'intérieur de circulaires. Coller le tout sur un carton et présenter le travail devant le groupe.

+ Pousser l'activité (pour tous) : Nettoyer les brosses à dents puis les réutiliser sous forme de pinceaux. Les élèves seront ravis de faire comme Palin en peignant un beau dessin à l'aide de la brosse.



ACTIVITÉS AU GOÛT DU JOUR :

Semaines méli-mélo

Activité de groupe * à ***

Jeu de règles et mémorisation

Palin aime bien s'amuser. Il te propose un jeu dynamique qui **t'aidera à apprendre les jours de la semaine** dans l'ordre et dans le désordre!

Nombre de joueurs :

14 et plus (idéalement 21 et plus)

Matériel

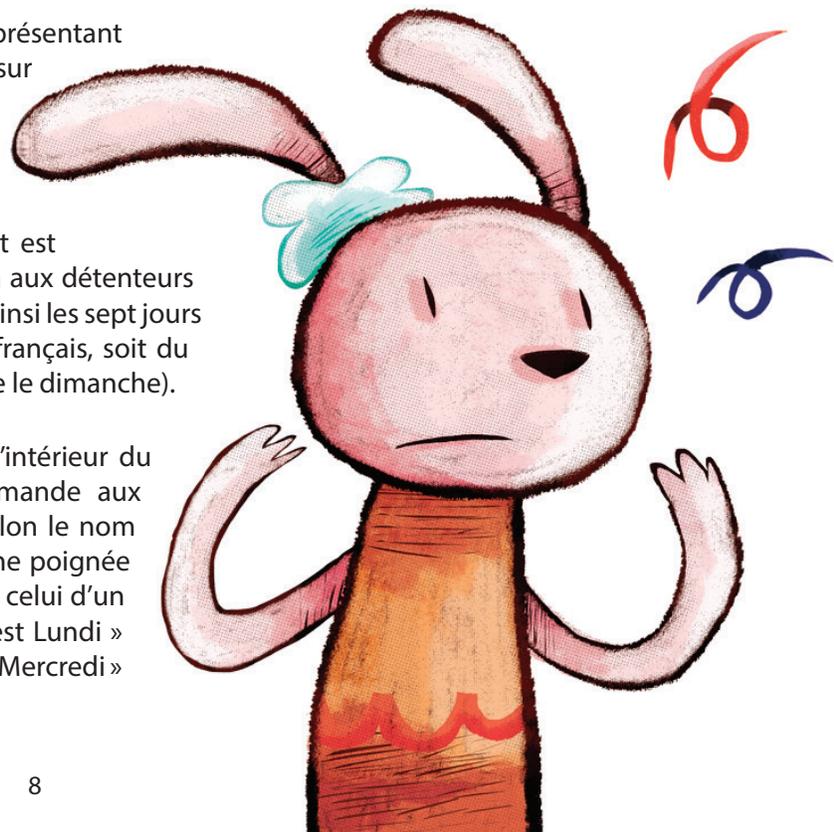
Chaises (**une de moins** que le nombre de joueurs) ;
Étiquettes d'identification autocollantes (une par enfants) ;
7 marqueurs à pointe large de couleurs différentes ;
Tambourin ou autre petit instrument de musique.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Écrire les jours de la semaine sur les étiquettes d'identification : un jour par étiquette et une couleur par jour. Exemple : Le groupe se compose de 22 élèves. Ce nombre n'étant pas un multiple de 7, écrire **quatre fois** le mot « lundi » en bleu, trois fois « mardi » en rouge, trois fois « mercredi » en vert, etc. À noter : il faut minimalement créer une série de deux semaines.
- Placer les chaises de manière à former un **grand** cercle. Prévoir une chaise de moins que le nombre de joueurs.

Première moitié du jeu :

- 1- S'asseoir **au sol** à l'intérieur du grand cercle délimité par les chaises.
- 2- Remettre à chaque participant une étiquette présentant un jour de la semaine et le coller bien en vue sur son chandail.
- 3- Aider l'enfant à découvrir le jour de la semaine qui lui a été attribué en associant couleur et mot. L'éducateur dira, par exemple, « mon mot est écrit en rouge, je suis **lundi** » puis il demandera aux détenteurs des étiquettes *lundi* de lever la main. Présenter ainsi les sept jours de la semaine en suivant l'ordre du calendrier français, soit du lundi au dimanche (en anglais la semaine débute le dimanche).
- 4- **JEU** : Tout le monde se lève et se disperse à l'intérieur du cercle. **Tambourin en mains**, l'éducateur demande aux participants de circuler. Puis, on se présente selon le nom du jour que l'on porte en échangeant une bonne poignée de main chaque fois que notre regard rencontre celui d'un autre joueur ! **Exemples d'échanges** : « Moi, c'est Lundi »
« Enchanté, je m'appelle Jeudi », « Bonjour, je suis Mercredi »
« Et moi, Dimanche ».



Attention : il faut circuler dans l'espace et se présenter tant que l'éducateur tambourine. Mais, lorsque l'instrument s'arrête, on doit vite **se grouper par jour** (ex. : tous les *lundis* ensemble) puis s'asseoir côte à côte sur **une chaise** (une chaise par joueur). Oups... Le dernier participant à trouver son équipe ne pourra pas s'asseoir puisqu'un siège manque à l'appel !!! C'est **ce joueur qui tiendra le rôle du meneur** pour amorcer l'autre moitié du jeu.

Seconde moitié du jeu :

- 1- Les joueurs, **excepté le meneur qui se retrouve au centre du cercle**, prennent place sur les chaises de manière à créer une semaine, puis une autre et encore une autre selon le nombre de participants. Exemple : un joueur *lundi*, suivi d'un *mardi*, d'un *mercredi*... et la semaine recommence avec un second joueur *lundi*, etc.
- 2- **JEU** : Aidé ou non de l'éducateur, le meneur nomme le nom d'un ou de plusieurs jours de la semaine. Les participants portant ce nom doivent **automatiquement** changer de place entre eux alors que le joueur du centre, le meneur, tente lui aussi de voler un siège. **On ne peut pas se rasseoir à la même place ou sur la chaise d'à côté.** Le participant qui ne parvient pas à se trouver une chaise prend le rôle du meneur et le jeu reprend. **Attention** : Toute bousculade entraîne l'élimination !

Ajouter encore plus de piquant en criant le mot « semaine » pour faire bouger **tous les joueurs** ou encore le mot « Week-end » pour dégourdir les **samedis et dimanches**.

+ **Variante (pour les grands coquins)** : Plutôt que de nommer le jour choisi, annoncer : « Jour avant... » et/ou « Jour après... » dans le but d'étourdir les joueurs !

Jeu des sept familles version Palin

Activité individuelle et d'équipe**

Création, stratégie et mémorisation

Connais-tu le jeu *Les sept familles* ? Datant du 19^e siècle, ce jeu de cartes fait appel à la mémoire et est très populaire auprès des petits et des grands. **En voici une version simplifiée** (28 cartes plutôt que 42) **que tu pourras illustrer toi-même !** Celle-ci aura pour thème : « Palin et les sept jours de la semaine ».

Matériel

Cartes de jeu à illustrer (fournies en annexe) ;
Crayons de couleur au choix ;
Plastification 5 millimètres ;
Coupe-papier (tranche).

Création du jeu :

- 1- Consulter les cartes de jeu fournies en annexe afin de visualiser les étapes à suivre.
- 2- Imprimer une ou deux feuilles de jeu (une feuille = un jour de semaine) par enfant : calculer un jeu des sept familles pour deux à quatre joueurs. Quelques cartes devront peut-être être produites par l'éducateur suivant le nombre de participants.

Exemples : Le groupe se compose de 14 enfants, l'éducateur remet deux feuilles par participant ce qui permet de produire quatre jeux. Si toutefois le groupe se compose de 20 coquins, l'éducateur doit prévoir au moins six jeux afin d'être équitable... on ne peut pas demander à un enfant de compléter une feuille et à son voisin d'en compléter deux ; le coquin crierait à l'injustice ! Il suffit alors de remettre deux feuilles par participant et d'en illustrer deux... 42 feuilles divisées par 7 = 6 jeux !

- 3- Remettre aux enfants les feuilles de jeu **non découpées** (il sera plus facile de les plastifier) et leur demander d'illustrer chacune des cartes. Pour se faire, s'inspirer de l'histoire et des illustrations contenues dans l'album *Un caprice au dentifrice*. **Exemples** : sur la première carte, je dessine un tube de dentifrice à la fraise ; sur la suivante, j'illustre Palin qui cache sa brosse à dents, etc.
- 4- L'éducateur plastifie et découpe chacun des jeux de manière à créer des cartes de grandeur identique.



Informations générales liées au jeu :

Le jeu d'origine compte 42 cartes, soit 6 personnages par famille (le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille). La présente version compte 28 cartes, soit 4 personnages par famille (le bébé, l'enfant, la maman, le papa).

Cette version simplifiée permettra aux jeunes joueurs **d'identifier les différents jours de la semaine à l'aide de la couleur associée à chacun d'eux**. De plus, l'enfant n'aura qu'à compter le nombre de brosses à dents pour nommer le numéro de la carte : un, deux, trois, quatre OU le nom du personnage qui y est présenté : le bébé = 1 brosse à dents, l'enfant = 2 brosses à dents, la maman = 3 brosses à dents, le papa = 4 brosses à dents.

Présentation des sept familles: Famille Lundi (rouge), famille Mardi (bleu), famille Mercredi (vert), famille Jeudi (orange), famille Vendredi (violet), famille Samedi (rose), famille Dimanche (gris).

But du jeu et règlements :

À partir de 4 ans
2 à 4 joueurs

Le but du jeu est de réunir le plus grand nombre de familles. Chaque famille est constituée de quatre personnages : le bébé, l'enfant, la maman, le papa (s'aider du nombre de brosse à dents illustrée dans le coin supérieur droit afin de les reconnaître).

- 1- Distribuer 5 cartes par joueur. Le reste des cartes constituera la pioche.
- 2- Cacher ses cartes aux autres joueurs et les placer par famille.
- 3- Si un joueur réunit dès le début une famille, il peut la poser, à découvert, sur la table.
- 4- Le premier joueur demande **au joueur de son choix** s'il détient la carte X de la famille X. Exemples: « As-tu la maman de la famille Lundi » ou plus simplement « As-tu la brosse à dents 3 de la famille Lundi » ou encore « As-tu la carte numéro 3 de la famille rouge ». **Attention** : le joueur qui pose la question doit avoir en mains au moins une carte de la famille qu'il tente de compléter.
- 5- Si le joueur obtient la carte, il peut en redemander une autre à la personne de son choix et ainsi de suite. S'il n'obtient pas la carte, il pige et c'est au tour du prochain participant de demander une carte.

Voici une manière amusante d'apprendre à bien formuler une question !

ANNEXE DU JEU (VOIR PAGES SUIVANTES)

Famille
Lundi



Le bébé

Famille
Lundi



L'enfant

Famille
Lundi



La maman

Famille
Lundi



Le papa

Famille
Mardi



Le bébé

Famille
Mardi



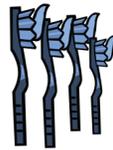
L'enfant

Famille
Mardi



La maman

Famille
Mardi



Le papa

Famille
Mercredi



Le bébé

Famille
Mercredi



L'enfant

Famille
Mercredi



La maman

Famille
Mercredi



Le papa

Famille
Jeudi



Le bébé

Famille
Jeudi



L'enfant

Famille
Jeudi



La maman

Famille
Jeudi



Le papa

Famille
Vendredi



Le bébé

Famille
Vendredi



L'enfant

Famille
Vendredi



La maman

Famille
Vendredi



Le papa

**Famille
Samedi**



Le bébé

**Famille
Samedi**



L'enfant

**Famille
Samedi**



La maman

**Famille
Samedi**



Le papa

Famille
Dimanche



Le bébé

Famille
Dimanche



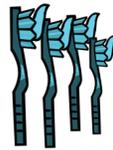
L'enfant

Famille
Dimanche



La maman

Famille
Dimanche



Le papa