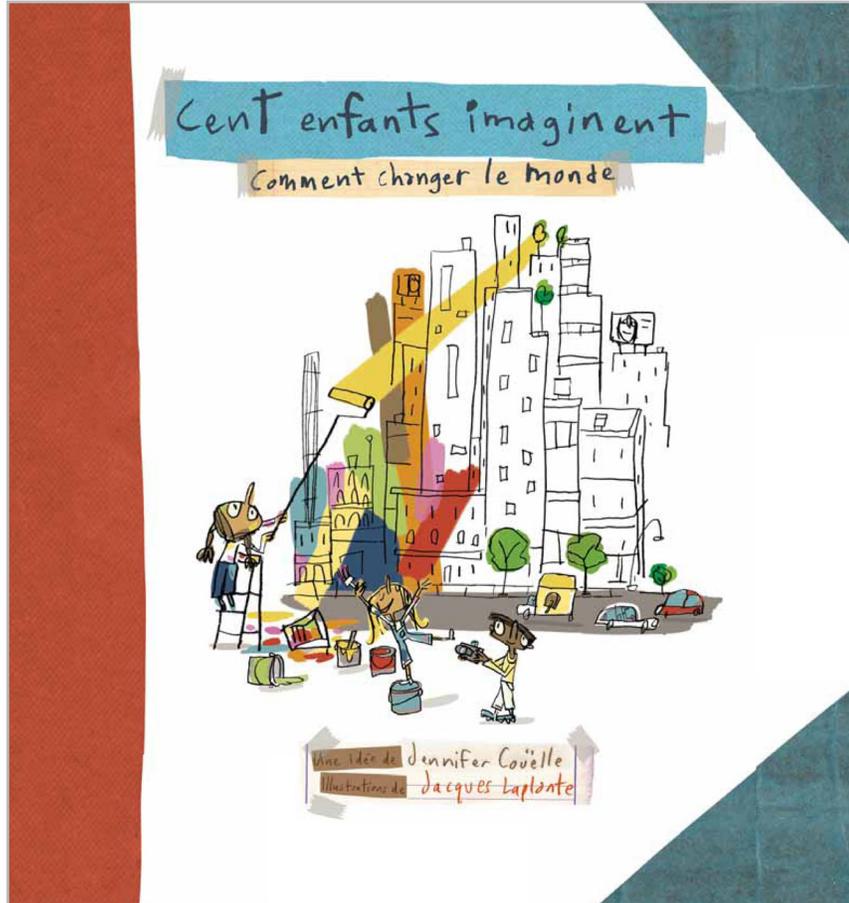


o fiche pédagogique



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

**Document préparé
par Annie Lalonde**

Une idée de :
Jennifer Couëlle

Illustrations :
Jacques Laplante

Les Éditions de la Bagnole
Livre jeunesse (5 ans et +)
Prix : 24,95\$
ISBN : 978-2-89714-009-0

Que ferais-tu pour changer le monde ?

100 écoliers ont répondu à cette question que leur a posée Jennifer Couëlle en les regardant dans les yeux. Elle a écrit toutes les réponses dans un cahier, sans échapper un seul mot, en prenant bien soin de noter le nom et l'âge de chacun des enfants.

Ces 100 réponses ont provoqué des feux d'artifice dans la tête de Jacques Laplante. Il a dessiné des milliers de personnages colorés, d'animaux heureux, de cartes géographiques imaginaires.

Disciplines

Français, mathématiques, univers social, géographie, arts plastiques et art dramatique.

Compétences disciplinaires

Discipline : Français

Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités.

Discipline : Mathématiques

Apprentissage des chiffres

Discipline : Univers social

Engagement social et entrepreneuriat

Disciplines : Géographie et arts plastiques

Carte du monde et création

Discipline : Art dramatique

Interprétation

Niveaux scolaires

Éducation préscolaire

Premier et deuxième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Imaginons la vérité sortir tout droit de la bouche de cent enfants. Cent enfants qui, en quelques mots, referaient le monde à leur manière. Voici ce que propose ce livre. Tantôt cocasses, tantôt profondes, les réponses recueillies par Jennifer Couëlle ont de quoi séduire le lecteur. À cela s'ajoutent d'innombrables illustrations dont les couleurs feraient pâlir d'envie un arc-en-ciel !

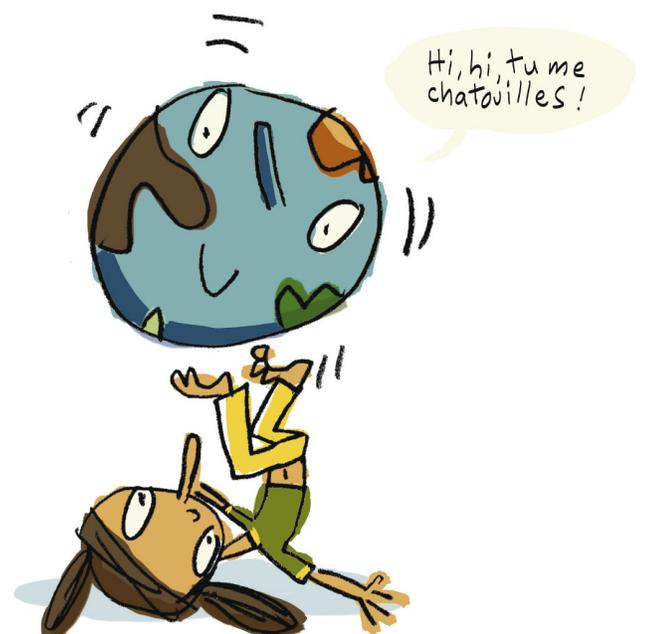
Niveaux de difficulté des activités

Facile*

Difficile**

Très Difficile***

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



ACTIVITÉS DE FRANÇAIS :

Le pouvoir des mots

Activité individuelle et de groupe **

Écriture et création collective

Pour donner vie à ce livre, Jennifer Couëlle n'avait qu'une seule question en bouche: « Si tu pouvais faire quelque chose pour changer le monde, que ferais-tu ? » À toi de répondre à cette grande question...

Matériel :

- Feuilles brouillon et crayons à mine;
- 5 - 6 cartons grand format ou 1 rouleau de papier blanc ;
- Crayons-feutres de couleurs variées.

1. Prendre le temps de réfléchir à la question et composer une phrase, longue ou courte, qui y répond.
2. Corriger.
3. Chaque élève transcrit et signe sa phrase au crayon-feutre sur les cartons ou la banderole de papier.
4. Ajouter quelques dessins ayant un lien avec les phrases et afficher le tout sur l'un des murs de la classe.
5. Convier l'équipe de direction à venir admirer le travail !



Entrevues... Changeons le monde!

Activité de groupe * Expression orale

Cent enfants imaginent comment changer le monde publie les réponses de jeunes interviewés entre 2010 et 2012. **Change le monde à ta manière en vivant l'expérience d'une entrevue en direct!**

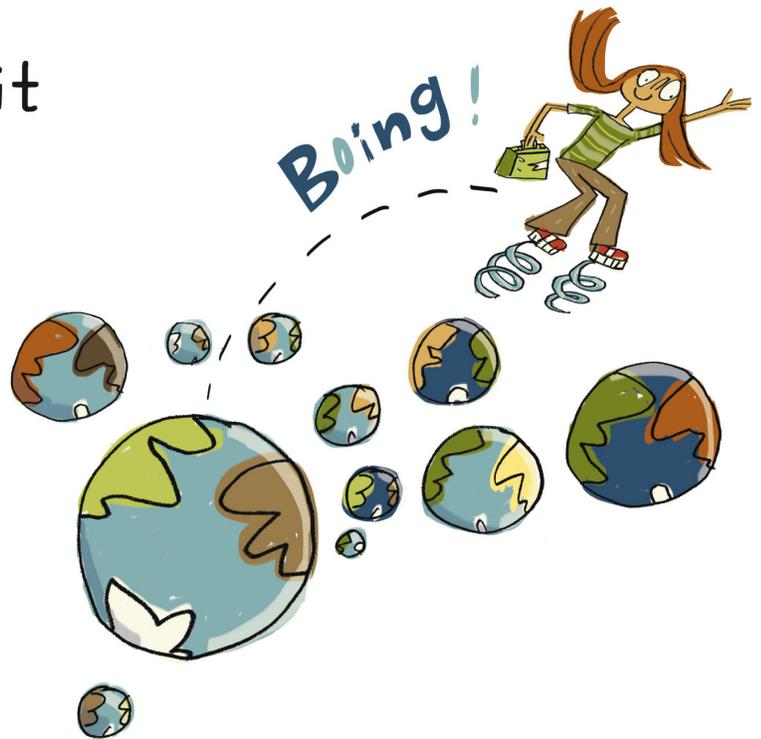
Matériel :

- Bandes de papier (une dizaine);
- Contenant pour le tirage des questions;
- 2 chaises placées à l'avant de la classe.

1. L'enseignant découpe des bandes de papier sur lesquelles il écrit des questions en s'inspirant des réponses d'enfants contenues dans le livre.

J'aimerais qu'il y ait
plein de planètes
Terre, pour qu'on
puisse vivre sur
plusieurs planètes
à la suite l'une
de l'autre.

FLORENCE
7 ANS



Suggestions de questions :

- Tu as la capacité de te rendre invisible. Que fais-tu ?
- Si les animaux savaient parler, que diraient-ils ?
- D'un coup de baguette magique, tu transformes ton école. À quoi ressemble-t-elle ?
- Tu as le pouvoir de te téléporter. Où te rends-tu et pourquoi ?
- À ton avis, qu'arriverait-il si l'on virait la planète à l'envers ?
- Quel véhicule inventerais-tu pour réduire la pollution ?
- Que ferais-tu pour arrêter la guerre ?
- Si la planète se transformait en bonbon, quelle forme prendrait-elle ?
- Tu écris un livre. Qui est le héros de ton histoire ? Pourquoi ?
- Tu reçois en cadeau une montre qui arrête le temps. À quelle heure l'arrêtes-tu et pourquoi ?



Je ferais partir
la peur et
les ténèbres,
il n'existerait
plus rien de
ce qui fait peur.

PETER
8 ANS

2. Plier les bandes de papier puis les placer dans le contenant destiné au tirage des questions.
 3. Inviter deux élèves à prendre place à l'avant de la classe. L'un jouera le rôle de l'intervieweur et l'autre de l'interviewé.
 4. L'intervieweur doit d'abord poser la question de Jennifer Couëlle : « **Si tu pouvais faire quelque chose pour changer le monde, que ferais-tu ?** » L'interviewé répond et pioche deux autres questions auxquelles il répondra également (celles-ci sont lues par l'intervieweur).
 5. L'intervieweur et l'interviewé échangent leur rôle puis l'activité se poursuit avec deux autres élèves.
- + Faciliter l'exercice :** L'enseignant mène lui-même l'entrevue.

À chacun son thème

Activité de groupe *

Compréhension en lecture et vocabulaire

Ordre croissant et décroissant (mathématiques)

Les livres et les histoires sont développés autour d'un **thème** principal : l'amour, l'amitié, le courage...

Dans *Cent enfants imaginent comment changer le monde*, plusieurs réponses d'écoliers pourraient être groupées sous un même thème.

Tente d'en reconnaître quelques-uns et place-les ensuite en ordre de popularité :

1. Diviser le tableau en six colonnes et y inscrire les thèmes suivants : **cosmos, géographie, environnement, animaux, paix et entraide, gourmandise** (un thème par colonne).

2. L'enseignant choisit plusieurs réponses d'enfants tirés du livre puis les lit devant la classe (voir à sélectionner des textes pouvant facilement être classés sous l'un des six thèmes).

Tout serait
en sucreries.

CINTA
8 ANS



3. À tour de rôle, les élèves vont au tableau et classent les réponses d'enfants en inscrivant un X dans la bonne colonne.

4. Une fois la classification terminée, placer les thèmes en **ordre croissant** de popularité. Exemple : animaux 6, cosmos 8, environnement 15...

5. Travailler **l'ordre décroissant** en décernant une médaille d'or, d'argent et de bronze aux trois thèmes les plus populaires !

+ Compliquer l'exercice :

Transformer l'activité de groupe en activité individuelle. L'élève reproduit le tableau de classification sur une feuille puis complète, seul, les étapes 3, 4 et 5.

ACTIVITÉ DE MATHÉMATIQUES :

1, 2, 3... Bingo !

Activité de groupe ***

Apprendre les chiffres 1 à 100

Comme Kent, 6 ans, tu aimerais connaître tous les chiffres ? **Apprends d'abord à jouer avec les chiffres 1 à 100 en créant tes propres cartes de bingo !**

Matériel :

- Jetons ou pièces de sous noirs;
- Cartes de bingo (deux modèles fournis en annexe);
- Papier cartonné et papier construction;
- Bâtons de colle;
- Ciseaux;
- Grille des chiffres 1 à 100 (fournie en annexe);
- Contenant rigolo pour le tirage des chiffres.

• Imprimer la grille des chiffres 1 à 100 sur du papier cartonné puis découper chacun des chiffres. Les déposer dans un contenant pour le tirage.

• Imprimer l'un des deux modèles de cartes de bingo suivant le nombre de participants. (modèle 1 : deux cartes par élève; modèle 2 : quatre cartes par élève).

Les chiffres seront ajoutés par les joueurs.

• Voir à ce que l'élève découpe et colle ses cartes de bingo sur du papier construction ou autre carton plus rigide.

• Suivre les étapes selon le modèle de jeu choisi.

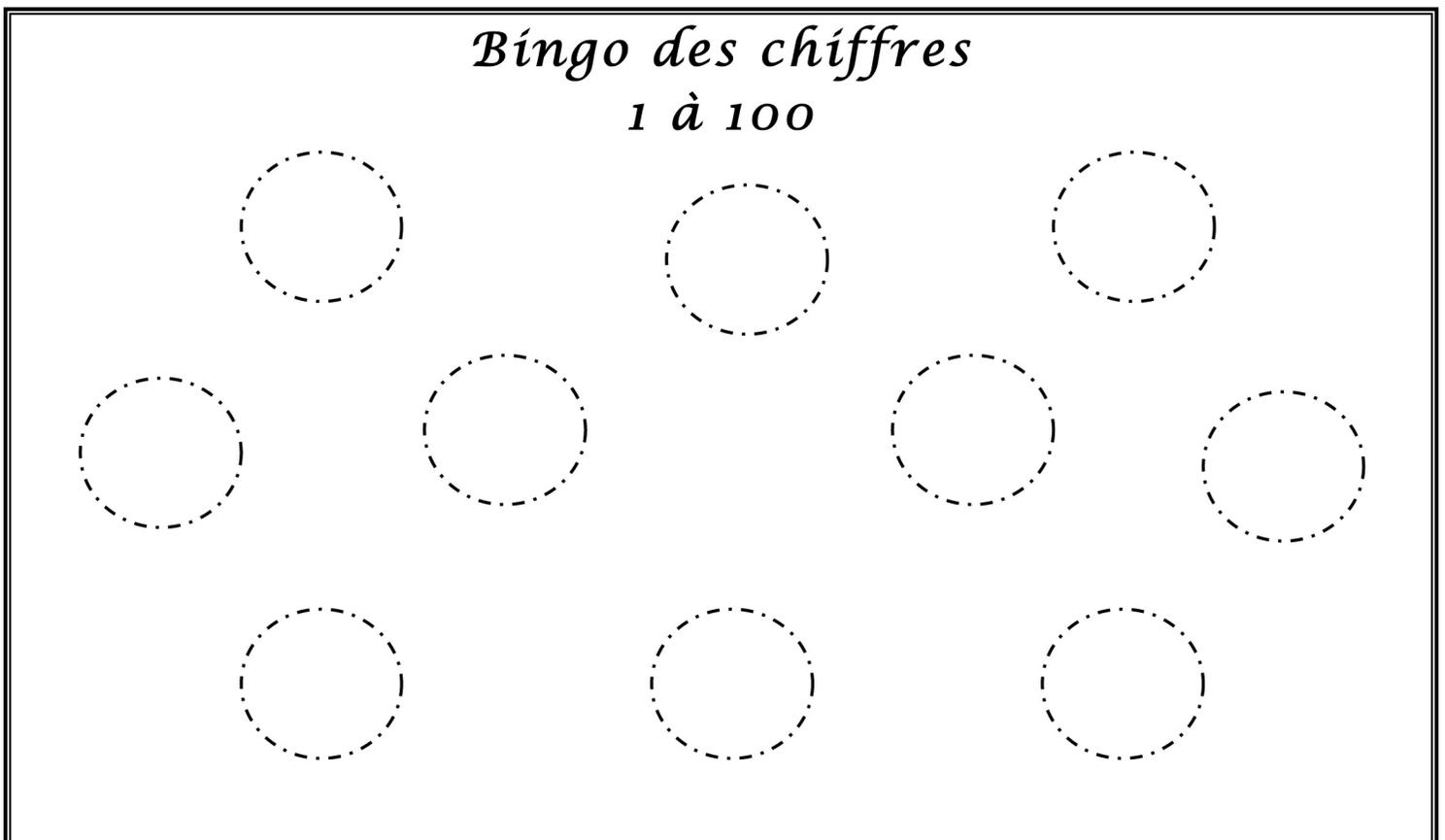
Modèle 1 (Assez facile)

Prévoir **deux cartes** et une **douzaine de jetons** par joueur.

1. Chaque joueur choisit vingt chiffres de 1 à 100 et complète ses deux cartes de bingo. Aucun numéro ne doit se répéter.
2. L'enseignant pige un chiffre, le répète deux fois à voix haute et l'écrit au tableau.
3. Le joueur inspecte ses cartes pour voir si le chiffre pigé s'y trouve. Si oui, il pose un jeton sur ce dernier.
4. Lorsque le joueur obtient une combinaison de **six chiffres sur une même carte**, il crie : « Bingo ! »
5. Vérifier la carte, applaudir le gagnant et recommencer le jeu.

+ Variantes : Demander aux élèves de n'inscrire que des chiffres pairs sur une carte et impairs sur l'autre, ou jouer par bonds de 5 sur une seule carte...

Cartes de bingo modèle 1 (deux cartes / élève) :



Modèle 2 (Difficile)

Prévoir **quatre cartes** et une **quinzaine de jetons** par joueur ainsi qu'une **grille des numéros 1 à 100** (non découpée) et une **soixantaine de jetons** pour l'enseignant. À noter que les élèves compléteront leurs cartes grâce à une série de quatre dictées de chiffres.

1. L'enseignant prévoit quatre dictées couvrant les chiffres 1 à 100, soit vingt-cinq chiffres par dictée.

2. Chaque joueur numérote ses cartes de bingo : carte numéro 1, carte numéro 2... jusqu'à 4 (celles-ci devront suivre l'ordre des dictées).

3. Alors que l'enseignant donne sa première dictée, l'élève écrit aléatoirement les chiffres nommés à l'intérieur des cases se trouvant sur sa première carte. **Exemple :** la première dictée commence par un « 8 », l'élève écrit le chiffre « 8 » où il veut dans l'une des vingt-cinq cases de la carte numéro 1 (de cette manière, les cartes seront différentes, mais faciles à corriger).

4. Poursuivre ainsi pour un total de quatre dictées.

5. Corriger les cartes de bingo puis demander aux joueurs d'en choisir une au hasard. À partir de cette étape, tous n'ont pas à prendre le même numéro de carte.

6. L'enseignant pige un chiffre, le répète deux fois à voix haute et pose un jeton sur sa grille de chiffres, grille qu'il garde à l'abri du regard des élèves... L'écoute est donc de mise !

7. Le joueur inspecte sa carte pour voir si le chiffre nommé s'y trouve. Si oui, il pose un jeton sur ce dernier.

8. Lorsque le joueur **complète une ligne horizontale ou verticale**, il crie : « Bingo ! »

9. Vérifier la carte, applaudir le gagnant et poursuivre le jeu.



Carte de bingo modèle 2 (quatre cartes / élève) :

<i>Bingo des chiffres 1 à 100</i>				

Grille des chiffres 1 à 100 (pour l'enseignant) :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

ACTIVITÉ D'UNIVERS SOCIAL :

Refaire le monde un geste à la fois

Activité de groupe ***

Engagement social et entrepreneuriat

Il suffit d'un petit geste pour faire une grande différence dans la vie de quelqu'un : un sourire, un merci, un service rendu...

Tu souhaiterais en faire plus et aider les jeunes démunis de ton quartier ? **Organise, avec ta classe, une collecte de jouets et de livres usagés !**

1. Choisir un organisme local prêt à recevoir et à distribuer les dons.
2. Prendre le temps de planifier :
 - Quelle sera la durée de la collecte ?
 - Où seront recueillis les dons à l'intérieur de l'école ?
 - Comment faire connaître le projet à tous les élèves de l'école et comment les inciter à donner ?
 - Quelles tâches sont à prévoir ? (Création d'affiches, communiqué aux parents, visite des classes, triage des jouets...)
 - De quoi aurons-nous besoin ? (Cartons pour affiches, boîtes pour la collecte, etc.)
3. Diviser les tâches selon les forces de chacun et rassembler le matériel nécessaire à la réalisation du projet.
4. Inviter les élèves de l'école à faire don d'un jouet, d'un jeu de société ou d'un livre en bon état.
5. Recueillir jouets, jeux et livres ; faire le tri.
6. Remettre les dons à l'organisme choisi puis remercier tous les donateurs.

Un geste tout aussi gratifiant qu'écologique !



Je
changerais
tous les
dollars
en jouets.

ACTIVITÉ COMBINANT GÉOGRAPHIE ET ARTS PLASTIQUES :

Une carte du monde revue et corrigée

Activité d'équipe **

Carte du monde et création

Si certains souhaitent voir les étoiles de plus près, d'autres changeraient de place tous les pays!
Inspire-toi des cartes géographiques illustrées par Jacques Laplante pour refaire la carte du monde.

Matériel :

- Une carte du monde de grand format;
- Papier brouillon;
- Rouleau de papier blanc ou rouleau de papier Kraft (environ 1 mètre de hauteur);
- Papier construction de différentes couleurs;
- Ciseaux;
- Bâtons de colle;
- Crayons de couleur.

1. Se servir d'une carte du monde pour explorer brièvement la géographie de la Terre avec les élèves.

Suggestions : définir ce qu'est un continent, présenter les cinq continents, pointer quelques pays et s'attarder aux noms que portent certaines étendues d'eau (océans et mers), parler du mystérieux triangle des Bermudes qui avalerait d'un souffle bateaux et avions, etc.

2. Observer quelques dessins de cartes géographiques illustrées par Jacques Laplante à l'intérieur du livre *Cent enfants imaginent comment changer le monde*.

3. En équipe de trois ou quatre, les élèves réinventent la carte du monde à leur manière :

- Demander aux équipes d'imaginer la nouvelle disposition des continents, de rebaptiser océans, mers, pays... Le but est d'être créatif !
- Faire un croquis de cette nouvelle carte sur du papier brouillon.
- Une fois les croquis terminés, distribuer à chaque équipe une feuille faisant environ 1 mètre de hauteur par 1,5 mètre de largeur (blanche ou brune) ainsi que du papier construction, des ciseaux, des bâtons de colle et des crayons de couleur.
- Chaque équipe reproduit son croquis sur la grande feuille et crée (à l'aide de dessins, de noms propres et de collages) sa propre carte du monde.

4. Les équipes présentent leur travail devant la classe.

Je collerais tous les
pays ensemble.



ACTIVITÉS D'ART DRAMATIQUE :

Statue !

Activité de groupe * Improvisation et expression corporelle

À la question **Si tu pouvais changer le monde que ferais-tu?** Rhéya, 7 ans, répond : « Je mettrais le monde dans un grand jardin avec des statues qui parlent. » Poussons donc pupitres et chaises et faisons de son rêve un jeu !

1. Les élèves se trouvent dans un jardin imaginaire. En silence, ils se déplacent dans l'espace en faisant de grands gestes et en adoptant différentes postures (les amener à utiliser tout le corps).
2. Lorsque l'enseignant dit : « Statue ! », tous s'immobilisent.
3. Une fois statufiés, les élèves lancent, en chœur, une courte réplique ayant un lien avec la posture dans laquelle ils se trouvent. Il ne faut pas réfléchir : on improvise ! (Comme une image vaut mille explications, se référer à la page 35 du livre où le rêve de Rhéya, 7 ans, est illustré.)
4. L'enseignant tape dans ses mains et le jeu reprend.

+ Pousser l'exercice : Plutôt que de répondre en chœur, l'élève doit attendre d'être pointé pour lancer sa réplique. L'enseignant ne pointe que quelques élèves à chaque tour de jeu afin que l'improvisation demeure.



Je mettrais le monde dans un grand jardin avec des statues qui parlent.

Une visite au musée

Activité de groupe *

Interprétation et expression corporelle

Des statues qui bougent, c'est le monde à l'envers ! Il n'y a qu'à visiter le Musée **Ednom** pour s'en apercevoir ! (Inspecte bien le nom de ce musée et tâche de deviner en quoi il porte si bien son nom.)
Petit secret : dans ce musée, les statues prennent vie dès l'arrivée d'un visiteur. Elles se moquent de lui, l'inquiète... jusqu'à le faire fuir.

Réussirais-tu à survivre à une visite et ainsi révéler au public le secret du Musée Ednom ?

Durée du jeu :

3 minutes par exposition

Thèmes :

S'inspirer du livre *Cent enfants imaginent comment changer le monde* pour créer des thèmes.

Rôles :

- **Le visiteur :** il souhaite convaincre le public que des phénomènes étranges se produisent au Musée Ednom (le visiteur peut être timide, anxieux, enjoué...).
- **Les statues :** selon le thème de l'exposition, chaque statue prend la forme d'un personnage. Alors que le visiteur se promène à l'intérieur du musée et leur tourne le dos, les statues changent de positions puis s'amusent entre elles en échangeant, à distance, regards et gestes (elles ne peuvent pas se déplacer et aller rejoindre une autre statue).

Règles et but du jeu :

Seul le visiteur a le droit de parler. Sa mission : repérer trois statues qui bougent (il doit obligatoirement les voir bouger). S'il n'y arrive pas à l'intérieur de trois minutes, les statues gagnent la partie et le visiteur fuit le musée. Si, au contraire, le visiteur parvient à démasquer trois statues, il remporte le jeu et peut dévoiler au public le secret du Musée Ednom.

Déroulement de l'activité :

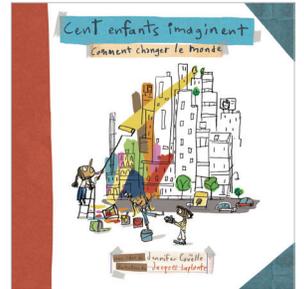
1. Expliquer le jeu et ses règlements.
2. Présenter le thème de l'exposition et choisir un visiteur. Lui demander de sortir de la classe.
3. Les statues prennent position sur les pupitres (c'est facultatif, mais tellement plus rigolo). Elles font bien attention de choisir un personnage en lien avec le thème, adoptent une posture et figent.
4. Inviter le visiteur à entrer et à admirer l'exposition. Il ne doit pas se tenir à l'écart, mais **circuler entre les statues**.
5. Suivre les règles du jeu et déterminer le ou les gagnant(s) après trois minutes.
6. Répéter l'activité avec un nouveau thème.

* ACTIVITÉ BONI :

Les Éditions de la Bagnole invitent les enseignants du primaire à créer une murale à partir d'une affiche distribuée gratuitement : info@leseditionsdelabagnole.com

N'hésitez pas à photographier et à partager la murale de vos élèves sur notre page Facebook !

Si tu pouvais faire quelque chose pour changer le monde, que ferais-tu ?



Écrivez ou dessinez vos réponses sur cette affiche et partagez-les sur notre page.

