

• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Laurent Theillet

Illustrations de :
Marion Arbona

Les Éditions de la Bagnole
Album jeunesse (4 ans et +)
Collection Klaxon
Prix : 12,95 \$
ISBN : 978-2-923342-56-6

Résumé

Attention ! La lecture de cet album est réservée aux enfants cha... vants. Chat va mal pour Léo. Son chat, Tigre, se prend pour un chien. En mettant un chat-chat en présence de son chat-chien, Léo peut-il espérer que le chat-chien deviendra lui aussi un chat-chat ? Le quotidien de deux petits garçons est chamboulé par des chats têtus et... cha... rmants.



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Sciences et technologies
Arts plastiques

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Sciences et technologies
Univers vivant : Animaux - Alimentation, adaptation à leur milieu
Univers matériel : La matière (expérimentation)

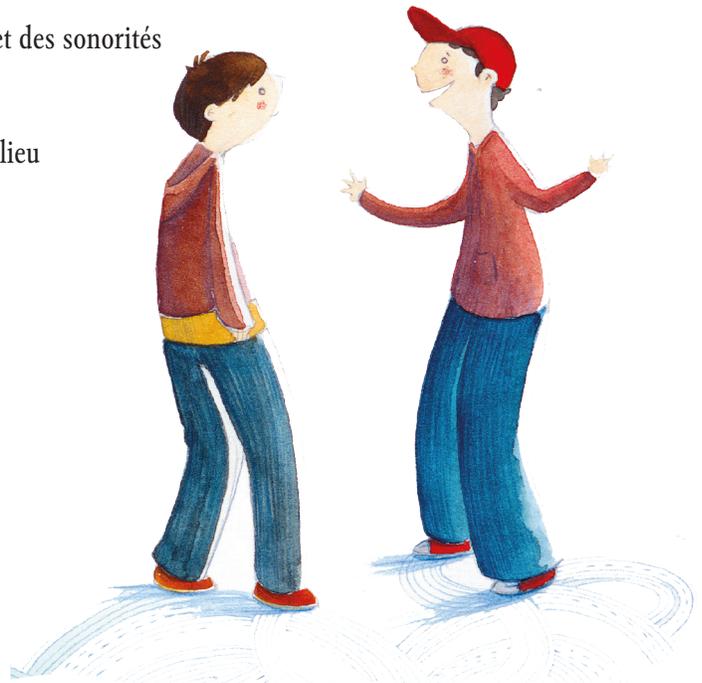
Discipline : Arts plastiques
Motricité fine, connaissance de soi, observation et création

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier cycle du primaire
Deuxième cycle du primaire (3^e année)

Pourquoi lire ce livre ?

Dans cet album où se côtoient harmonieusement style et humour, l'expression « être comme chat et chien » prend un tout autre sens. Chapeau à Laurent Theillet et à Marion Arbona qui, grâce à leur visible complicité, ont su donner naissance à une histoire de chat qui a du chien !



Niveau de difficultés des activités proposées :

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

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

Activités de français

Chat va mal pour Léo

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Compréhension en lecture et sentiments

Chers éducateurs et enseignants, voici quelques suggestions de questions à poser aux enfants tout au long de la lecture. N'hésitez pas à adapter celles-ci selon vos besoins !

Note : Faites une pierre d'un coup en analysant également les illustrations. Pour ce faire, se référer à la dernière activité nommée « Combinaison surprise » (section arts plastiques).

PAGES 1 et 2

- Le chat de Léo se prend pour quel animal ?
- Quelles actions habituellement réservées au chien pose-t-il ?
(Réponses : il aboie, il se balade avec un os, il va chercher la balle et la ramène fièrement.)
- Énumère d'autres comportements ou actions réservées aux chiens.
- Quel comportement devrait-il adopter en tant que chat ?

PAGES 3 et 4

- Quel sentiment éprouve Léo ?
- Pourquoi est-il déçu et mécontent ? (Réponse : parce qu'il préfère les chats, et de loin !)
- Quel type de phrase utilise principalement l'auteur à la page 3 ? (Réponse : phrases exclamatives)

PAGES 5 et 6

- Comment s'appelle le chat de Léo ? (Réponse : Tigre)
- À ton avis, pourquoi porte-t-il ce nom ? (Réponse : parce qu'il est roux et tigré)
- Observe bien la médaille de ce charmant chat-chien. Quelles lettres ont été raturées ? Quelle lettre a été ajoutée afin de former le nom « REX ». (Réponses : T-I-G / X)
- Inviter les enfants à dresser une liste de noms réservés aux chats ainsi qu'une liste de noms réservés aux chiens.

PAGES 7 à 14

- Comment réagissent les amis de Léo devant le comportement de Tigre ?
- Quels sentiments éprouve Léo devant ces moqueries ? (**Réponses** : honte, colère, tristesse)

PAGES 15 à 18

- Alex a une super idée pour venir en aide à son ami Léo. Quelle est cette idée ?
- Qu'est-ce que le mimétisme ? (**Réponses** : capacité qu'ont plusieurs animaux de reproduire la coloration, le comportement ou les caractéristiques d'une espèce.)
- À ton avis, pour quelle raison les lettres du mot « mimétisme » arborent différentes couleurs à la page 18 ? (**Réponses** : ceci rappelle la faculté qu'ont les caméléons de changer de couleurs.)

PAGES 19 à 22

- Le plan d'Alex fonctionne-t-il ?
- Comment réagit Léo devant cet échec ? (**Réponse** : il s'isole dans sa chambre.)
- À ton avis, quelle émotion ressent alors Léo ?

PAGES 23 à 26

- Un évènement extraordinaire se produit enfin ! Quel est cet évènement ? (**Réponse** : Tigre redevient un chat-chat.)
- Que ressent maintenant Léo ? (**Réponse** : il est très heureux.)

PAGES 27 à 30

- Le dénouement de cette histoire présente tout un revirement. Demander aux enfants d'expliquer oralement ou par écrit cette fin inattendue !

+ **Pousser l'activité** : Suivant la lecture, inviter les propriétaires de chats à répondre au test « Ton chat est-il un vrai chat ? » apparaissant au début de l'album.

Nom d'un chat-chien !

ACTIVITÉ DE GROUPE ET D'ÉQUIPES ** À ****

Compréhension en lecture et expressions populaires

Laurent Theillet aime jouer avec les mots. Pour colorer ses textes, il utilise, entre autres, des expressions. Les expressions servent à créer une image aussi bien à l'oral qu'à l'écrit et ne comptent généralement que quelques mots. Voici un exemple tiré du livre : «Faire la sourde oreille» qui signifie *faire semblant de ne pas entendre*. Tu sais, comme lorsque papa ou maman te demande de ranger ta chambre ou d'abandonner ton jeu vidéo pour venir manger et que tu fais semblant de ne pas avoir entendu la demande...

À ton tour maintenant de définir certaines expressions inspirées de l'album à l'aide d'un jeu où chats et chiens font la paire !

Lieu :

Grand local

Nombre de joueurs :

Illimité

Matériel :

- Bandes de papier;
- 1 bol pour chien et 1 bol pour chat (ou autres contenants pour tirage au sort).

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Choisir une série d'expressions tirées ou inspirées de l'album puis les inscrire sur des bandes de papier (une expression par papier et par duo d'élèves). Faire de même avec les définitions.

Suggestions d'expressions tirées de l'album :

- Triste comme un jour de pluie (Éprouver du chagrin)
- C'est simple comme bonjour (C'est extrêmement facile)
- Être sage comme une image (Être très tranquille)
- Rire comme un fou (Rire beaucoup et sans retenue)

Autres suggestions :

- Avoir un chat dans la gorge (Avoir la gorge enrouée)
- Avoir d'autres chats à fouetter (Avoir des choses plus importantes à faire)
- Donner sa langue au chat (Renoncer à trouver la solution, la réponse)
- Appeler un chat, un chat (Être franc et direct)

- Entre chien et loup (À la tombée du jour)
- Avoir un caractère de chien (Avoir un mauvais caractère)
- Un temps de chien (Un temps très mauvais)
- Être malade comme un chien (Être très souffrant)
- Être comme chien et chat (Ne pas s'entendre avec quelqu'un)

Déposer les expressions dans le bol pour chat et les définitions dans le bol pour chien (ou autres contenants).
Réserver pour le tirage au sort.

Déroulement de l'activité :

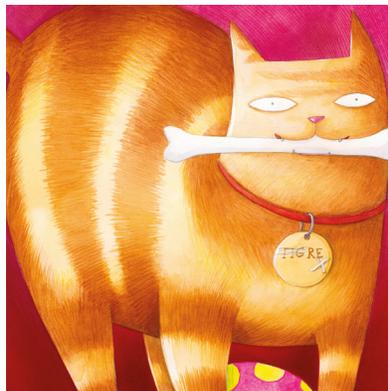
1. Expliquer aux élèves ce qu'est une expression et présenter l'activité.
2. Former deux équipes, celle des chats et celle des chiens. Faire piger à chaque participant une expression ou une définition à l'intérieur des bols réservés à cet effet (chats = expressions, chiens = définitions).
3. **Commencer le jeu :** circulant à quatre pattes dans le local en miaulant ou en aboyant, chats et chiens ont 10 minutes pour former un duo, en tentant de trouver le joueur dont l'expression et la définition semblent correspondre.

Ex. : Je suis un chat et mon expression est «faire la sourde oreille», je circule en miaulant et consulte la définition des chiens que je rencontre sur mon passage. Je suis un chien et ma définition est *faire semblant de ne pas entendre*, je me promène en aboyant et consulte les expressions des chats.

Lorsque chat et chien croient s'être trouvés, ils s'assoient au sol et font «le beau» et/ou «la belle».

4. Le jeu terminé, les duos présentent leur choix au groupe. L'enseignant apporte alors les corrections nécessaires.
5. Travailler le mimétisme en invitant les enfants à mimer, en groupe, certaines expressions. Rires garantis!

+ **Pousser l'activité :** À l'étape 4, demander aux élèves d'identifier les expressions présentées sous forme de comparaisons.



Horizontalement

4. Dans les contes de fées, les grenouilles se transforment bien souvent en princes ____ (mettre au pluriel).
7. Tigre est un ____ qui se prend pour un chien.
9. Pièce de vêtement qui se porte sur la tête.
10. Ouf, il fait vraiment chaud! Quelle ____ !
11. Ouch! En passant ma main sur une planche de bois, un éclat pointu est entré sous ma peau. Je me suis fait une ____.
13. Féminin du nom commun «chameau».
14. Petite embarcation dont on se sert pour aller à la pêche ou pour traverser un lac.

Verticalement

1. Animal à deux bosses vivant dans les régions arides comme le désert.
2. De manière générale, les chats se prennent pour des rois. Ce sont de véritables ____ (mettre au pluriel).
3. Danse d'origine mexicaine.
4. Mes cheveux ne sont ni bruns ni blonds, ils sont ____ (mettre au pluriel).
5. Féminin du nom commun chat.
6. Les princes et les princesses l'habitent.
7. Léo se sent triste lorsque ses amis se moquent de son chat-chien. Il a du ____ (sentiment).
8. J'ai reçu en cadeau une belle ____ rouge que je porte CHAque jour à mon cou.
12. Nom que porte le petit du chat.
13. Tout comme le chien et le loup, cette espèce sauvage fait partie de la famille des canidés. Ce nom commun fait aussi partie des exceptions se terminant en «als» et non en «aux» au pluriel.

Réponses :

Horizontalement : 4. Charmants 7. Chat 9. Chapeau 10. Chaleur 11. Écharde 13. Chamelle 14. Chaloupe.

Verticalement : 1. Chameau 2. Pachas 3. Chachacha 4. Châtains 5. Chatte 6. Château 7. Chagrin 8. Écharpe
12. Chaton 13. Chacal.

+ **Pousser l'activité :** La plupart des mots apparaissant dans cette grille peuvent en former deux : chapeau (chat peau), chaleur (chat leur), chaloupe (chat loupe), chameau (chat mot), pachas (pas chat), châtain (chat thym ou teint), château (chat eau), chagrin (chat grain), chaton (chat thon ou ton) chacal (chat cale). Inviter les élèves à les identifier !

+ **Pousser l'exercice :** Combiner à l'activité qui suit, intitulée «Deux chats pour un os».

Deux chats pour un os

ACTIVITÉ DE GROUPE * À **

Sons, vocabulaire, motricité globale et jeu d'écoute

À la fin de l'histoire, Tigre reprend son rôle de chat domestique, mais c'est au tour de Guignol, le chat d'Alex, de se prendre pour un chien. Imaginons un dénouement plus « dramatique ». Imaginons que les deux félins aient tous deux choisi de devenir des chats-chiens. Ils tenteraient à coup sûr de saisir l'os de l'autre et s'amuseraient à chasser les chats-chats !

Participe activement à ce nouveau dénouement grâce à un jeu qui te demandera de rester sur tes gardes et de tendre l'oreille...

Lieu(x) :

Grand local ou cour d'école

Nombre de joueurs :

Illimité (Si le groupe compte plus de vingt participants, l'idéal est de former quatre équipes. L'équipe 1 affrontera l'équipe 2 et l'équipe 3, la 4.)

Matériel :

- Os pour chien de bonne grosseur (en prévoir 1 pour deux équipes) ;
- Plusieurs biscuits* ou croquettes pour chien (serviront au pointage) ;
- Ruban adhésif pour plancher ou craie.

* Attention aux allergies, car certains biscuits pour chien contiennent du beurre d'arachide !

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

• Dresser une liste de mots contenant tantôt le son « cha » (en majorité) et tantôt le son « ch » sans « a » (mots trompeurs). Y ajouter quelques mots, au choix, ne présentant pas de consonnes chuintantes. **Ex. :** truite, cahier, serpent. Pour plus de détails, consulter la section **Jeu et règles**.

Suggestions de mots, son « cha » : chat, chatte, chaton, écharde, écharpe, échapper, charmant, charme, charmer, chaleur, chaleureux, chagrin, pacha, chachacha, château, chapelle, chapeau, châtain, charbon, chameau, chacal, chaloupe, chalet, chavirer, châle, chatouiller, charade, chasseur, charabia, chalumeau, charpente, charcuterie, chacun, lécha (ou autres verbes dont l'accord se termine par « cha »).

Exemples de mots trompeurs, son « ch » : chien, cher, chamboulé, chercher, arracher, chandail, cheveux, chouette, Chicoutimi, chou, chevalet, cheval, cochon, accoucher, chandelier, champignon, racheter, etc.

• À l'aide d'un ruban adhésif pour plancher ou d'une craie, marquer un X au sol à l'endroit où sera posé l'os. Tracer ensuite deux lignes parallèles (lignes de départ) de part et d'autre du X. Ces lignes doivent se trouver à égale distance de l'os, soit à deux ou trois mètres. **Note** : Répéter l'opération si plus de deux équipes s'affrontent (selon le nombre de participants).

Jeu et règles :

1. À quatre pattes sur la ligne de départ (le joueur pourra ensuite se redresser pour courir), un chat-chien de l'équipe des Tigre affronte un chat-chien de l'équipe des Guignol et tente de s'emparer le premier de l'os placé au centre dès qu'il entend le son « cha » parmi les mots déclamés par l'éducateur.

Attention : Le participant ayant volé l'os doit voir à répéter le mot sans quoi le point ne sera pas accordé. Aussi, toute bousculade entraîne automatiquement l'élimination du ou des joueurs.

Exemple : Mon éducateur énumère les mots : « Arche, blé, chouchou, cheval, flute, chamaille... » Je m'empresse de saisir l'os puisque le mot chamaille contient le son « cha ». Je répète ce mot afin de confirmer ma réponse.

2. Si le joueur répond correctement, l'équipe marque un point et reçoit un biscuit ou une croquette pour chien. S'il se trompe, c'est l'autre équipe qui marque. **Note** : En profiter pour définir les mots difficiles.

3. Reprendre le jeu jusqu'à ce que chaque joueur ait eu la chance de participer au moins deux fois.

Bonne chasse au « cha » !

+ **Compliciter l'exercice** : Accorder deux points si l'élève épelle ou orthographie correctement le mot en plus de le nommer.

Activité de sciences et technologies

Une expérience caméléon

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE, D'ÉQUIPE OU DE GROUPE **

Le mimétisme : explication et expérimentation

Alors que Léo en a plus qu'assez des moqueries que provoque son trop divertissant animal de compagnie, son ami Alex a une IDÉE, une idée lumineuse ! Il parle à Léo du « minétisme »... pardon du mimétisme... et lui propose de faire une expérience.

Apprends-en davantage sur le mimétisme et, comme le caméléon, amuse-toi à changer les couleurs en réalisant une expérience hautement scientifique !

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Sélectionner une série d'images d'animaux et d'insectes ainsi que des vidéos présentant différentes formes de mimétisme (ressources disponibles sur Internet). Ex. : <https://www.youtube.com/watch?v=ivVcWzfb2xQ>
- Rassembler le matériel nécessaire à la réalisation de l'expérience choisie (voir point 3).

Déroulement de l'activité :

1. En guise d'introduction et afin de définir ce qu'est le mimétisme, faire un retour sur les pages 16 à 18 de l'album.

En résumé, le mimétisme c'est la capacité qu'ont plusieurs animaux de reproduire la coloration, le comportement ou les caractéristiques d'une espèce.

2. Présenter quelques images d'animaux et d'insectes dotés de cette faculté et, tout comme Alex, visionner une ou deux vidéos documentaires sur le sujet.

3. Seul ou en dyades, réaliser une expérience (ou deux... ou trois) qui s'inspire de la propriété qu'on les caméléons à changer de couleurs.

Suggestions (choisir selon le niveau de difficulté souhaité) :

- http://www.wikidebrouillard.org/index.php/Couleurs_qui_changent
- <http://www.espace-sciences.org/archives/la-fleur-qui-change-de-couleur>
- <http://www.espace-sciences.org/juniors/experiences/change-la-couleur-du-mur>

4. Faire un retour en groupe afin de comprendre l'expérience.

Tu vois, tout comme Tigre, d'autres animaux sont d'excellents imitateurs !

Activité d'arts plastiques

Combinaison surprise!

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET DE GROUPE **

Motricité fine, connaissance de soi, observation et création

Léo préfère les chats aux chiens, et de loin !... Tigre est friand de mimétisme. Afin de charmer chat et maître, amuse-toi à créer un dessin animalièrement rigolo en te servant des illustrations de l'album comme modèles à imiter.

Matériel :

- Feuilles blanches;
- Crayons de couleur au choix (idéalement en bois).

Déroulement de l'activité :

1. Analyser, en groupe, quelques illustrations de l'album afin de relever les éléments visuels et les actions qui révèlent que Tigre, le chat de Léo, se prend pour un chien.

Ex. :

- Sur la première de couverture, Tigre se promène en laisse et, tout comme un chien, il lève la patte pour faire pipi sur un poteau. Un panneau indique d'ailleurs que ce lieu est interdit aux chiens.
- À la page 2, Tigre joue à la balle. De plus, l'ombre qui se profile autour de lui expose clairement la silhouette d'un chien.
- À la page 6, Tigre tient fièrement un os entre ses dents. La médaille qu'il porte à son cou montre que son nom a été changé pour celui d'un chien, Rex.
- À la page 12, Tigre apporte une paire de pantoufles à Léo et fait le beau. Etc.

2. Dresser une liste d'animaux de compagnie avec les enfants : chat, chien, lapin, rat, souris, poisson, tortue, perroquet, tarentule, iguane, cochon domestique...

3. Créer individuellement un dessin qui allie deux animaux de compagnie, soit celui que je préfère aux autres et de loin !... et celui que je serais vraiment déçu de recevoir. Ceci, à la manière de l'illustratrice Marion Arbona.

Ex. : L'animal que je préfère est le lapin, celui que je serais déçu de recevoir est le poisson rouge. Je dessine donc un lapin rouge qui nage paisiblement à l'intérieur d'un aquarium. Perroquet-rat, cochon-tortue, iguane-tarentule... les possibilités sont infinies !

4. Donner un nom à son nouvel animal de compagnie et le présenter au groupe.

Bonne création animalière!

+ **Facilité l'activité (enfants du préscolaire)**: Diviser la feuille en deux. Dans la section de gauche, dessiner l'animal que je préfère; dans celle de droite, dessiner l'animal que je ne voudrais pas avoir.

+ **Pousser l'activité**: Inviter les élèves à nommer (oralement ou par écrit) deux raisons pour lesquelles ils préfèrent le premier animal aux autres. Faire de même avec l'animal qu'ils ne souhaitent pas recevoir.

