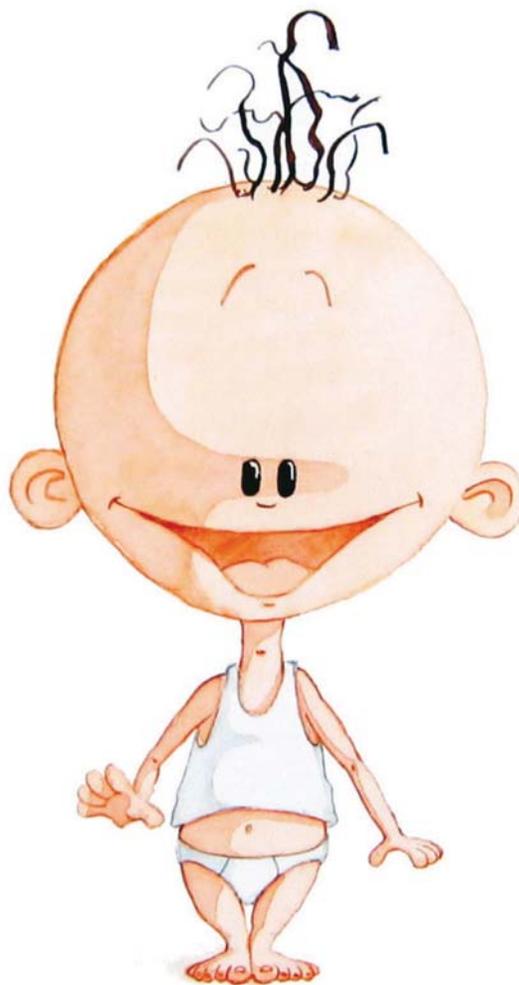


Fiche pédagogique

Deux biscuits pour Sacha

Texte de Jennifer Tremblay

Illustrations de Fabrice Boulanger



Deux biscuits pour Sacha

- 5 à 7 ans
- Texte de Jennifer Tremblay
- Illustrations de Fabrice Boulanger
- Prix : 12,95\$
- ISBN : 2-923342-02-X

RÉSUMÉ

— Sacha ne veut pas une banane et un verre de lait pour sa collation, non, non, il veut les deux biscuits au chocolat sur la table de la cuisine... Or, un jeu fort amusant – qui consiste à combattre l’ogre, joué par son père, et à séduire la Belle, jouée par sa mère – lui permet de détourner l’attention de ses parents. Sacha le chevalier parviendra-t-il à manger les DEUX biscuits qu’il convoite ?

PROCÉDÉ LITTÉRAIRE

- Les onomatopées

LÉGENDE DES ACTIVITÉS PROPOSÉES

- Facile *
- Difficile **
- Très difficile ***

1 LE MENU*

Sacha est très gourmand. Et toi ? Fabrique un menu avec dix de tes aliments préférés en découpant leurs photos dans des circulaires de supermarchés. Classe-les par ordre de préférence et colle-les sur un carton.

2 LE HÉROS BIZARRE**

Un ogre a fait son apparition dans le récit ! Habituellement, les héros ne se promènent jamais nus ! Ils portent un costume qui leur est spécifique. Parfois ils ont une arme ou se déplacent grâce à un moyen de transport spécial. Parfois c’est leur maison, ou les lieux qu’ils habitent, qui leur sont propres. On appelle cela leurs attributs.

Exemples de héros :

Fée, chevalier, pirate, sorcière, magicien, elfe, fantôme, ogre, etc.

Il y a des chances que les attributs du pirate soient les suivants : il portera un tricorne ou un foulard ; il aura un sabre pour se défendre et voyagera en bateau.

Choisis un héros, mais imagine que ses attributs ont été mélangés avec ceux d'autres héros. Dessine et colorie le bizarre de héros.

Exemple de héros bizarre :

Un ogre portant un chapeau (de cow-boy) et une jupette (de fée) voyage dans l'espace à bord d'un bateau (de pirate).

3 CRIC CRAC BOOM**

Une onomatopée est un mot associé à un son. Par exemple, dans *Deux biscuits pour Sacha*, l'auteure a écrit « Grrroomm !!!! » pour nous faire comprendre que quelqu'un grognait. Elle a aussi écrit « Smack! » pour nous faire comprendre que Sacha donnait un baiser à sa maman. Voici une liste d'onomatopées. À quel objet, quelle action, quel événement te font-ils penser ?

- a) Boum!
- b) Bing!
- c) Grouic!
- d) Berk!
- e) Chuuuuuut!
- f) Crunch!
- g) Rrrron!
- h) Vlang!
- i) Miam!

4 LE ZOO*

La maman de Sacha lui annonce que, pour sa collation, il aura une banane et un verre de lait. Sacha n'est pas content et se met en colère. Il se tortille comme une anguille. Trouve des comparaisons entre Sacha – n'oublie pas qu'il bouge beaucoup – et d'autres animaux que tu connais.

Voici des exemples :

Sacha saute comme un kangourou.

Sacha court comme un lapin.

5 TROUVER L'ERREUR*

En lisant les phrases suivantes, tu remarqueras qu'elles ne sont pas similaires à celles que tu as lues dans l'album. Essaie de trouver ce qui cloche et vérifie ensuite dans le livre si tu as bien repéré les erreurs.

a) Je cherche partout: dans le sous-sol, dans le boudoir, dans la chambre de Mathilde, dans la cuisine, dans l'atelier, sur le canapé, derrière la bibliothèque, dans le garage et dans la penderie.

b) Je suis sa tarte aux pommes, je suis sa glace au chocolat, je suis sa croustille. L'ogre me dévore miette par miette. Bientôt il ne restera plus rien de moi.

c) Je jette sur le plancher la pieuvre en caoutchouc, POUM! Le bateau qui flotte, BOUM! La tortue sans yeux, PLAC! Et les lunettes de plongée, BING!

6 LA CACHETTE***

Le papa de Sacha ne s'était pas très bien caché! Alors que Sacha le croyait dans un recoin de la maison, il était en fait couché sur son lit! Sacha non plus ne se cache pas très bien: l'ogre l'a trouvé tout de suite sous la table! Toi, sais-tu bien te cacher?

1) Dessine le lieu de ta cachette préférée (réelle ou imaginaire), mais ne montre pas ton dessin aux autres élèves.

2) Donne trois indices aux élèves de ta classe pour qu'ils trouvent de quel lieu il s'agit. Ne dévoile ton dessin qu'une fois qu'ils ont trouvé!

Exemples de cachettes réelles ou imaginaires :

Dans le cabanon du jardin, sous le grand sapin, sur la lune, dans le placard de la cuisine, dans un navire au fond de la mer, dans la niche du chien, dans un repère d'ogres, etc.

7 L'OGRE***

Regarde bien les images du livre *Deux biscuits pour Sacha*. Le plus souvent, tu as l'impression que les personnages sont loin de toi. D'autres fois, comme à la page où Sacha donne un baiser à sa maman, ou encore à la page où son papa feint de le dévorer, tu as plutôt l'impression que les personnages sont près de toi. C'est que Fabrice Boulanger les a dessinés en **gros plan**.

Es-tu capable de dessiner un **gros plan**? Dessine d'abord un ogre que l'on verrait de la tête aux pieds. Ensuite, sur une autre feuille, dessine seulement le visage de cet ogre, comme s'il était très, très près de toi et qu'il s'apprêtait à te dévorer tout rond. On ne voit même pas ses oreilles et son cou tellement il est près... Mais on peut voir les dents dans sa bouche!!! Au secours!!!

BIBLIOGRAPHIE DES ALBUMS ILLUSTRÉS PAR FABRICE BOULANGER :

Deux biscuits pour Sacha, texte de Jennifer Tremblay, les Éditions de la Bagnole, coll. Klaxon, 2004.

Les Gros bisous, texte de Bernadette Renaud, ERPI, coll. Rat de bibliothèque, 2004.

Bon hiver, mon petit ourson chéri!, texte d'Alain M. Bergeron, Éditions Michel Quintin, 2004.

Bon bain, mon petit ourson chéri !, texte d'Alain M. Bergeron, Éditions Michel Quintin, 2005.

Une idée de grand cru!, texte de Fabrice Boulanger, Éditions Michel Quintin, coll. Archimède Tirelou, inventeur, 2005.

Bon appétit, mon petit ourson chéri!, texte d'Alain M. Bergeron, Éditions Michel Quintin, 2006.

Maman va exploser, texte de Fabrice Boulanger, Lauzier Jeunesse, 2006.

La Pendule d'Archimède, texte de Fabrice Boulanger, Éditions Michel Quintin, coll. Archimède Tirelou, inventeur, 2006.

Madame Zia, texte de Jennifer Tremblay, Lauzier Éditeur, 2007.

BIBLIOGRAPHIE DES ALBUMS DE JENNIFER TREMBLAY :

Un secret pour Matisse, ill. Rémy Simard, Éditions de la Bagnole, coll. Klaxon, 2004.

Deux biscuits pour Sacha, ill. Fabrice Boulanger, Éditions de la Bagnole, coll. Klaxon, 2004.

Miro et les canetons du lac Vert, ill. Sampar, Éditions de la Bagnole, coll. Klaxon, 2005.

Madame Zia, ill. Fabrice Boulanger, Lauzier Éditeur, 2007.

Sacha et son Sushi, ill. Fabrice Boulanger, Éditions de la Bagnole, coll. Klaxon, 2008.

© Les Éditions de la Bagnole, Jennifer Tremblay et Sophie Kurler, juillet 2008

Réalisation graphique : Pierre Labrie

Révision : Michel Therrien

L'histoire se répète !

ACTIVITÉ DE GROUPE ET D'ÉQUIPE ***

Écriture, création, expression orale et interprétation

Ce conte présente une structure répétitive qui apporte beaucoup de rythme et d'humour à l'histoire. Par exemple, lorsque le lion s'approche du village, Diabou N'dao s'entête à rester sur place pour manger ses nioules, et ce, malgré les avertissements répétés de sa mère, de son père et de son petit frère.

Inspire-toi de cette répétition d'actions pour ajouter une nouvelle séquence à l'histoire puis donne vie à celle-ci en la présentant sous forme de sketch !

Préparation pour l'enseignant : Consulter et imprimer le texte troué fourni en annexe (un exemplaire par élève).

Déroulement de l'activité :

1. En vous référant au texte de la page 4, expliquer aux élèves ce qu'est une **séquence narrative** ainsi qu'un **dialogue**.

2. Signaler que les dialogues apparaissent, ici, à l'intérieur de **bulles de paroles** aussi appelées **phylactères**. Ajouter que ces dialogues auraient pu être précédés d'un simple **tiret** puis inscrire cet exemple au tableau :

- *Diabou, Diabou, rentre à la maison ! Tu as entendu le lion ? Il est en train de descendre la colline !*
- *Maman, c'est pas un petit lion qui va m'empêcher de manger mes nioules. Je mange mes nioules !*

3. Analyser, en groupe, les pages 4, 6 et 8 afin de relever les répétitions. Ceci, tant au niveau de la mise en page, du texte que des illustrations.

Exemples d'éléments à relever :

- La première séquence narrative se trouve en haut à gauche, la seconde en bas à gauche et la dernière, un peu plus bas à droite ; deux phylactères sont toujours présents et apparaissent sensiblement aux mêmes endroits.

- Le contenu du texte reste le même à quelques exceptions près : le personnage qui s'adresse à Diabou N'dao change, mais il s'agit toujours de quelqu'un de sa famille ; papa et maman ouvrent la fenêtre alors que le petit frère ouvre la porte ; le lion s'approche de plus en plus du village.

- Présentant une forme ovale, les illustrations figurent uniquement au centre de la page ; maman et papa portent tous deux des vêtements orange ; Diabou N'dao porte les mêmes vêtements (short jaune et camisole rose) et mange toujours des nioules, etc.

Déroulement de l'activité (volet création) :

1. Former des équipes de deux ou trois (le rôle du conteur pourrait être tenu par l'enseignant).
2. S'inspirer de la structure répétitive des pages 4, 6 et 8 afin d'ajouter une séquence à l'histoire. **Pour y arriver, compléter le texte fourni en annexe.**

Attention : cette nouvelle séquence devra faire avancer l'histoire et présenter un nouveau personnage faisant partie de la famille de Diabou N'dao (Ex. : tante, grand-père, grande sœur... OK pour le chien ou le chat!) L'emplacement de celle-ci reste à la discrétion de l'équipe, mais devra être annoncé avant la présentation.

Ex. : « Notre séquence se déroule avant l'avertissement de la mère. » « Notre séquence se déroule entre l'intervention du père et du petit frère. » « Notre séquence se déroule après celle du petit frère. »

3. Une fois la séquence créée, faire la distribution des rôles : narrateur-conteur (facultatif si joué par l'enseignant), nouveau personnage et Diabou N'dao.
4. Répéter son texte en classe et à la maison puis faire l'ajout d'une petite mise en scène.
5. Présenter le fruit de son travail aux amis de la classe sous forme de sketch !

+ **Pousser l'activité :** Transformer cette activité d'art dramatique en activité d'arts plastiques. Pour ce faire, recopier individuellement le nouveau texte sur une feuille blanche et l'illustrer comme s'il s'agissait d'une page du conte (attention de respecter la mise en page).

Bonne répétition !

Annexe (à imprimer)

Texte à compléter :

Cette fois c'est _____ (nomme le personnage) de Diabou N'dao qui a entendu le lion. _____ (il ou elle) a ouvert _____ et _____ (il ou elle) a dit :

- Diabou, Diabou, rentre à la maison! Tu as entendu le lion? Il est _____ (indique le lieu où se trouve le lion)!

Diabou N'dao a regardé _____ (nomme le personnage) et a dit :

- _____ (nomme le personnage), c'est pas un petit lion qui va m'empêcher de manger mes nioules. Je mange mes nioules!

Et elle est restée là.

Activité de sciences et technologies

Reconnais-tu ce cri ?

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE, D'ÉQUIPE OU DE GROUPE * À ***

Les cinq sens, cris des animaux et vocabulaire

Pour Diabou N'dao le sens du goût est plus important que celui de l'ouïe, de l'odorat, de la vue ou du toucher. Mais, il en va autrement pour le conteur qui ne cesse de rappeler le rugissement du lion qui s'intensifie à mesure que la bête s'approche du village et qui va même jusqu'à te demander d'imiter son cri.

Accordant une grande importance au sens de l'ouïe, le conteur te demande de tendre l'oreille afin d'identifier différents animaux à la simple écoute de leurs cris !

Matériel :

- Chaîne stéréo ou ordinateur;
- Bande sonore présentant une série de cris d'animaux (à créer).

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

À l'aide d'Internet, sélectionner différents cris d'animaux adaptés au niveau de difficulté souhaité. Attention de respecter les droits d'auteur !

Liens utiles :

https://www.google.ca/?gfe_rd=cr&ei=WaX8VLy6F6na8geD2IH4CA&gws_rd=ssl#q=cri+d%27animaux
<http://www.librairie-interactive.com/72-cris-d-animaux>

Déroulement de l'activité :

1. Inviter les enfants à nommer les cinq sens et à pointer la partie du corps auquel chacun d'eux est lié. Leur demander ensuite lequel de ces sens est primordial pour Diabou N'dao.

2. Relire quelques passages du conte afin de souligner que le sens de l'ouïe revêt également une grande importance dans cette histoire.

3. Développer son sens de l'ouïe en tentant d'identifier les animaux grâce aux cris qu'ils émettent.

Note : Faciliter l'exercice en inscrivant, au tableau, le nom des animaux à associer aux cris.

Variantes proposées :

Jeunes coquins (groupe) : Faire l'écoute de la bande sonore, un cri à la fois, et lever la main pour nommer l'animal. Si la réponse est bonne, imiter le cri de cette bête en groupe. Si la réponse est fautive, donner une seconde chance aux participants.

Grands coquins (équipes): Former des équipes puis convier chacune d'elles à se choisir un cri d'animal qui permettra de les identifier. Faire l'écoute de la bande sonore et émettre ce cri pour donner la réponse. Une bonne réponse = 1 point. Une mauvaise réponse = un droit de parole pour une autre équipe. Ex. : Je fais partie de l'équipe des lions et je crois reconnaître le barrissement d'un éléphant, j'émetts un *Roaab!* bien sonore pour obtenir le droit de parole.

Note : Ajouter un second point si l'élève parvient à nommer l'animal et son cri !

Ex. : éléphant et barrissement ou l'éléphant barrit.

Grands coquins (en individuel): L'enseignant voit à créer un tableau qui permettra aux élèves de noter individuellement les noms et les cris d'animaux selon l'ordre où ils seront entendus. Si l'élève n'a aucune idée de la réponse, il lui suffit d'inscrire un point d'interrogation dans la section qui convient. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail.

Ex. :

	Animal identifié	Cri
1	Lion	Rugissement (ou rugit)
2	Éléphant	Barrissement (ou barrit)
3	Singe	Crie, hurle ou piaille
4	Chat	Miaule
5	Mouton	Bêle
6	Chien	Aboie ou jappe
7	Cheval	Henit
8	Oie	Cacarde
9	Pigeon	Roucoule

+ **Pousser l'activité :** Parler de la chaîne alimentaire et demander aux élèves de classer les animaux identifiés précédemment dans la bonne catégorie (herbivore, insectivore, carnivore, etc.)



Activité d'univers social et d'arts plastiques

Mais où sont passés les gens du marché ?

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE, D'ÉQUIPE OU DE GROUPE * À ***

Diversité des sociétés, motricité fine, observation et création

Alors que Diabou N'dao courait après le lion et que le lion courait pour échapper à Diabou, les gens du marché couraient et couraient encore afin de sauver leur peau. Ces derniers ont tellement couru, qu'aux dires du conteur, ils sont sortis de l'histoire ! Mais où sont-ils allés ? À toi de l'imaginer et de l'illustrer tout en respectant le contexte du conte...

Matériel :

- Rouleau de papier kraft;
- Pinceaux et gouache;
- Sélection de photographies à présenter aux élèves (détails dans la section qui suit).

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Sélectionner une dizaine de photographies présentant la savane africaine ainsi que le paysage sénégalais. Penser à y inclure des images d'habitations.

Déroulement de l'activité :

1. Informer les enfants que le lion de cette histoire habite la savane puis définir ce mot.

Savane : Vaste prairie pauvre en arbres et en fleurs, fréquentée par de nombreux animaux (Le Petit Robert).

2. Observer quelques illustrations de l'album afin de vérifier si l'illustrateur a bel et bien respecté cette définition des lieux. La réponse est *oui* puisque l'histoire se déroule dans un milieu quasi désertique où ne poussent que quelques arbres. Aucune fleur en vue !

3. Présenter les photographies choisies aux enfants afin de les aider à imaginer le lieu où les gens du marché auraient pu se réfugier en sortant de l'histoire. Comparer également les photographies d'habitations à celles de l'album.

4. Créer une œuvre collective en répondant individuellement à la question : « Mais où sont passés les gens du marché ? »

Étapes à suivre :

- Diviser le groupe en deux, trois ou quatre équipes de travail (selon le nombre de participants ou la grandeur du local).
- Dérouler une bande de papier Kraft devant chaque équipe et distribuer le matériel nécessaire.
- Réfléchir à la question et illustrer sa réponse sur la section de papier kraft qui se trouve devant soi.

Ex. : J'imagine qu'après être sortis de l'histoire, les gens du marché ont fabriqué un abri fait de terre et de paille au pied d'un baobab afin de pouvoir y grimper au moindre danger. Je dessine donc cet abri avec, à l'intérieur, trois personnages qui regardent par la fenêtre et deux autres qui font le guet, perchés sur une branche de baobab.

5. Réunir le travail des élèves afin de former une seule banderole. Afficher celle-ci bien en vue dans le local afin que tous puissent l'admirer.

+ **Pousser l'activité :** Né de la tradition orale, le conte varie selon la personne qui en fait la narration. Invitez donc les enfants à raconter l'histoire qui se cache derrière leur dessin !

