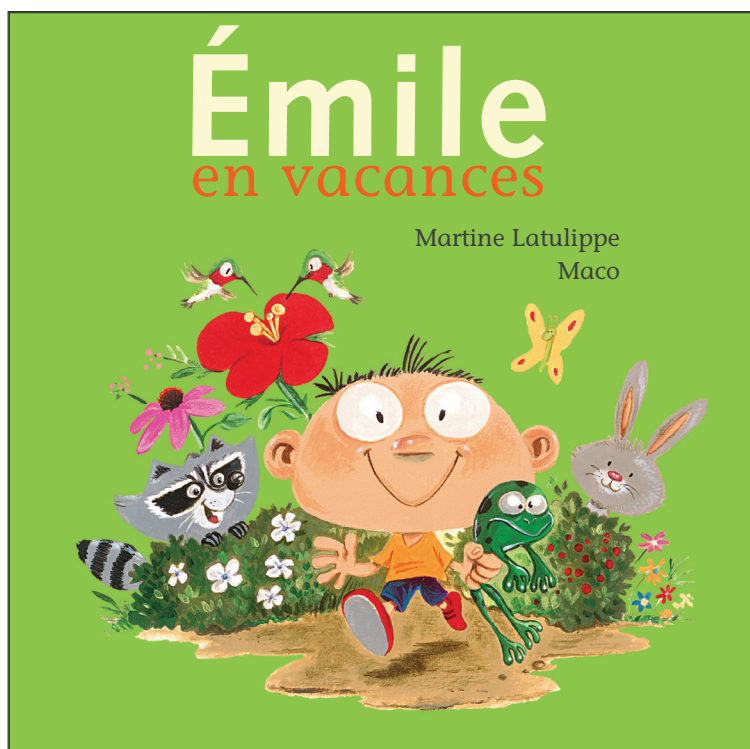


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Martine Latulippe

Illustrations de :
Maco

Les Éditions de la Bagnole
Collection Klaxon
(4 ans et +)

Prix : 14,95 \$

ISBN : 978-2-923342-97-9

Résumé

Papa et Émile ont prévu aller visiter un parc d'attractions pendant les vacances d'été. Un parc très grand, bruyant et excitant ! Émile a hâte ! Mais voilà que les plans changent... Papa annonce qu'ils iront plutôt faire du camping sauvage, en pleine forêt. Émile est déçu. Il boude. Pas de montagnes russes, de maison hantée ni de piscine à vagues... À cette idée, Émile boude encore plus. Mais la forêt lui réserve peut-être des surprises...



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Mathématiques
Arts plastiques
Art dramatique

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Mathématiques
Calculs simples et budget

Discipline : Arts plastiques
Motricité fine, style et création

Discipline : Art dramatique
Improvisation et expression corporelle

Pour quel niveau :

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



Pourquoi lire ce livre ?

Cet album regorge de couleurs et de détails visuels franchement dynamiques auxquels s'ajoute une histoire dont le réalisme ravive les souvenirs de vacances. Une véritable bouffée d'air frais du début à la fin !

Légende des activités proposées :

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

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

Activités combinées

(français, mathématiques et arts plastiques)

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ***

Français : compréhension de lecture, grammaire et orthographe

Mathématiques et arts plastiques : Calculs, planification budgétaire et création

Qui dit camping en forêt, dit « monter une tente ». Cette tâche peut sembler facile, mais, à moins d'être un spécialiste en la matière, il n'en est rien. Voici un jeu-questionnaire qui saura te le prouver ! À toi de respecter le budget qui t'est alloué...

Matériel, volet français :

- Questionnaire à imprimer (fourni en annexe);
- Dictionnaires;
- Crayons de couleur;
- Crayons à mine et gommes à effacer.

Matériel, volet mathématiques et arts plastiques :

- Faux billets d'argent (modèles en annexe);
- Bon de commande (modèle en annexe);
- Feuilles brouillon;
- Pâte à modeler;
- Ruban adhésif;
- Ciseaux;
- Autres matériaux de bricolage (voir suggestions dans la section préparation).

Présentation de l'activité :

Aidés de leurs coéquipiers, les participants remplissent d'abord le questionnaire lié à l'album *Émile en vacances* en vue de cumuler des points. Ces points sont ensuite convertis en « argent » par l'enseignant et permettent aux équipes de faire l'achat de matériaux de construction. Le but ? Bricoler une petite tente (modèle réduit) en seulement 20 minutes, et ce, en respectant le budget !

Préparation pour l'enseignant :

- Imprimer le questionnaire fourni en annexe ou l'adapter à vos besoins.
- Rassembler le matériel nécessaire à la fabrication des tentes. **Suggestions :** pâte à modeler, ruban adhésif, colle blanche, ciseaux, bâtons de bois (petites branches ou bâtons de Popsicle), cure-pipes, sacs-poubelle (pour créer la toile), papier cellophane de couleurs variées, corde, élastiques, autocollants en lien avec la nature.
- Créer et imprimer de faux billets d'argent ainsi qu'un bon de commande ou se servir des modèles présentés en annexe.

Déroulement de l'activité (volet français) :

1. Former des équipes de 3 ou 4 et présenter l'activité.
2. Remettre le matériel à chaque équipe : un questionnaire, un dictionnaire, quelques crayons de couleur, un crayon à mine et une gomme à effacer.
3. Inviter les participants à remplir le questionnaire fourni en annexe. À noter qu'il est permis de consulter l'album *Émile en vacances* en tout temps.
4. L'enseignant voit lui-même à corriger le questionnaire afin de comptabiliser les points de chaque équipe (allouer 1, 2 ou 5 points par bonne réponse selon le niveau de difficulté souhaité).

Ajouter quelques points bonis pour la participation.

5. Convertir les points en « argent » et imprimer la quantité de billets nécessaires à la poursuite de l'activité.
Ex. : 15 points + 5 points bonis = 20 \$.

Déroulement de l'activité (volet mathématiques et arts plastiques) :

1. Nommer un meneur par équipe et lui remettre un bon de commande ainsi que « l'argent » et une feuille brouillon pour les calculs.
2. Présenter les différents matériaux disponibles en « magasin » à l'aide du bon de commande (modèle en annexe) et expliquer la suite de l'activité.
 - a) Les équipes ont 5 minutes pour choisir les matériaux nécessaires à la réalisation de leur tente et pour compléter leur bon de commande. Ceci, en prenant soin de respecter leur budget. **Attention :** Un autre 5 minutes sera alloué pour revenir faire des achats en magasin. Il n'est donc pas recommandé de tout dépenser d'un coup !
 - b) Les 5 premières minutes écoulées, l'enseignant annonce l'ouverture du magasin. Les meneurs de chaque équipe passent alors leur commande.
 - c) Matériaux en mains, les équipes ont 20 minutes pour bricoler une petite tente. **N'oubliez pas, il est possible de faire l'achat de matériaux supplémentaires pour encore 5 minutes !** Passé ce délai, l'enseignant annonce la fermeture du magasin. Il sera alors possible ou non (au choix de l'enseignant) de faire des échanges avec les autres équipes.
 - d) Après 20 minutes, les élèves doivent s'éloigner de leur plan de travail.

3. Comparer les différentes tentes et voter pour celle qui est la plus réussie.

Ouf, c'est tout un défi de monter une tente !

+ **Faciliter l'activité :** Fournir quelques matériaux de base : pâte à modeler, ruban adhésif, ciseaux et ne remettre que des billets de 1 \$ pour simplifier les calculs.

Annexe :

► **Questionnaire :**

1. Au début de l'histoire, Émile est captivé par le téléviseur. Que fait-il ?

Réponse : _____

2. De quoi ce jeune héros a-t-il rêvé toute l'année ?

Réponse : _____

3. Aux pages 3 et 4, Émile s'imag déjà au parc d'attractions. Nomme les trois activités qu'il envisage de faire.

Réponse : _____

4.

a) Combien comptes-tu de ballons sur cette illustration ?

Réponse : _____

b) Si la moitié de ces ballons éclatent, combien en reste-t-il ?

Illustre ta réponse en utilisant une couleur différente par ballon.



5. Les plans changent, papa annonce à Émile qu'il a une bien meilleure idée de sortie. Quelle est cette idée ?

Réponse : _____

6. Quelle sera la durée du séjour en forêt ?

Réponse : _____

7. Comment réagit Émile devant cette annonce ?

Réponse : _____

8.

a) La tente montée, Émile et son père partent en randonnée. Quels petits fruits l'illustrateur a-t-il choisi de dessiner à la page 10 ?

Réponses : _____

b) Nomme et dessine un autre **petit fruit** qu'il aurait pu choisir d'illustrer.

Réponse : _____

9.

a) Remets en ordre les lettres en vue de former le nom de certains animaux et insectes qui figurent aux pages 13 et 14.

- Soib-icp _____

- gotesarc _____

- rignola _____

- ardner _____

- cicocenell _____

b) Nomme deux autres animaux ou insectes présents sur cette même illustration.

Réponses : _____

10. Aux pages 15 et 16, Émile s'émerveille devant le ciel étoilé. Relève une **phrase exclamative** qui le prouve.

Réponse : _____

11. À la page 20, le papa d'Émile souhaite savoir si ce dernier s'amuse. Relève une **phrase interrogative** qui le prouve.

Réponse : _____

12. Qui est le personnage principal de la légende racontée par papa ?

Réponse : _____

13. Quelle activité pratique Émile avant de quitter le campement ?

Réponse : _____

14.

a) Que souhaite faire Émile lors des prochaines vacances d'été ?

Réponse : _____

b) Relève un passage du texte qui prouve ta réponse.

Réponse : _____

15. À ton avis, le papa d'Émile avait-il déjà fait du camping ? Justifie ta réponse.

Réponse : _____

Réponses :

1. Il joue à un jeu vidéo. 2. Il a rêvé d'aller dans le nouveau méga-hyper-géant par d'attractions. 3. S'amuser dans les jeux d'eau, regarder les feux d'artifice et essayer tous les manèges. 4. a) Dix ballons b) Illustrer cinq ballons 5. Faire du camping en forêt. 6. Deux jours et deux nuits. 7. Il boude. 8. a) Des framboises et des fraises b) Bleuets, mûres, baies, etc. 9. a) Pic-bois, escargot, orignal, renard, coccinelle. b) Lièvres, souris, rats laveurs, hérisson, grenouilles, écureuil, oiseaux, papillon. 10. « Il voit passer... une étoile filante ! » ou « C'est la première fois ! » 11. « Ce n'est pas une montagne russe, mais c'est pas mal du tout, pas vrai, mon loup ? » 12. Une sorcière 13. Il pêche. 14. a) Il souhaite refaire du camping au même endroit. b) « L'été prochain, je veux revenir ici. » 15. Réponse personnelle (ex. : Oui, car il n'a aucune difficulté à monter la tente).



► Modèle de bon de commande :

Matériaux disponibles	Prix	Achats (indique la quantité)	Coûts
Autocollants (paquet de cinq)	4 \$		
Bâtons de bois (paquet de deux)	2 \$		
Ciseaux (deux paires)	3 \$		
Ciseaux (deux paires)	2 \$		
Corde	1 \$		
Élastiques (paquet de quatre)	1 \$		
Papier cellophane coloré	2 \$		
Pâte à modeler	3 \$		
Ruban adhésif	2 \$		
Sac-poubelle	1 \$		
Coût total de la première commande			
Montant restant			

► Modèles de faux billets d'argent :



Quel est mon type?

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Français : Compréhension de lecture, association d'idées et connaissance de soi

Mathématiques : Calculs simples, nombres supérieurs et inférieurs

Émile boude et boude encore lorsque papa lui annonce qu'ils iront faire du camping plutôt que de visiter le nouveau méga-hyper-géant parc d'attractions. Les activités pratiquées en forêt redonnent vite le sourire à Émile. Tant et si bien qu'il préfère maintenant le grand air aux manèges !

Et toi, es-tu plutôt du type *camping en forêt*, *parc d'attractions* ou *partagé* ? Pour le savoir, remets en ordre chronologique les activités qu'Émile et son père ont réalisées en camping, puis associe-les à celles qu'ils auraient pratiquées lors d'une sortie au parc d'attractions.

Matériel :

- Phrases et feuille réponse à imprimer (voir annexe);
- Ciseaux;
- Bâtons de colle;
- Crayons à mine.

Préparation pour l'enseignant :

Consulter et imprimer les phrases à découper ainsi que la feuille réponse fournies en annexe.

Déroulement de l'activité :

1. Après la lecture de l'album, remettre le matériel nécessaire aux élèves et présenter l'activité.
2. Compléter la feuille réponse en suivant ces étapes :
 - a) Découper la première série de phrases (activités pratiquées en camping) et coller celles-ci sur la feuille réponse en suivant la chronologie de l'histoire.
 - b) Découper la seconde série de phrases puis les coller sous les phrases précédentes de manière à associer les activités pratiquées en camping à celles pratiquées dans un parc d'attractions (voir exemple présenté plus bas).
 - c) Faire un retour en groupe afin de corriger le travail et apporter les corrections nécessaires.
 - d) Dans le but de découvrir s'ils sont plutôt du type « camping sauvage » ou « parc d'attractions », inviter les élèves à choisir, pour chacune des six activités, celle qu'ils préféreraient pratiquer. Marquer d'un « X » la phrase qui correspond.

Ex. :

Je préfère l'odeur de la barbe à papa au parfum des fleurs et j'aimerais plutôt faire griller des saucisses sur le feu que de manger des hot-dogs de restaurant, je réponds :

Phrases à coller	Mon choix
Activité pratiquée 1 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	X
Activité pratiquée 2 : (camping)	X
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	

e) Calculer le nombre de points alloués aux activités « camping » et aux activités « parc d'attractions » (1 point par « X »). Noter ce pointage sur les lignes prévues à cet effet puis cocher la case qui correspond à mon type.

Ex. : J'ai inscrit 4 points pour les activités de camping et 2 points pour les activités parc d'attractions, je suis du type « camping en forêt ». **Note :** Dans le cas d'une égalité de points, cocher la « case partagé ».

3. Demander aux élèves de type « camping en forêt » de gagner un coin du local, aux élèves de type « parc d'attractions » de gagner l'autre extrémité du local et aux élèves de type « partagé » de se rassembler au centre.

4. Conclure l'activité en posant les deux questions suivantes :

a) Laquelle de ces deux sorties intéresserait la majorité des amis de la classe : une escapade en forêt ou une journée au parc d'attractions ?

b) Laquelle plairait le moins au groupe ?

Peu importe ton type et celui des autres, n'oublie pas que tous les goûts sont dans la nature !

+ **Pousser l'exercice :** Combiner à l'activité d'art dramatique nommée « Amusons-nous à faire semblant ».

Annexe :

► Phrases à remettre dans l'ordre :



Phrases liées aux activités à associer (camping) :

C'est bientôt l'heure de se coucher. Émile lève la tête et voit passer une étoile filante!

Le lendemain, papa entraîne Émile vers la rivière. Émile pousse des cris de joie chaque fois qu'une vague soulève la petite embarcation.

Aussitôt que la tente est montée, papa propose de faire une randonnée. L'air est chargé de parfums de fleurs, de terre et de petits fruits.

À la fin de la descente, papa et Émile plongent dans l'eau glacée et jouent de longues minutes dans la rivière.

La veille du départ, papa raconte une légende effrayante à Émile.

Au souper, Émile a la permission de faire griller lui-même des saucisses au bout d'une longue branche.

Phrases liées aux activités à associer (parc d'attractions) :

C'est bien plus épouvantable que les maisons hantées des parcs d'attractions.

On dirait presque un feu d'artifice.

Cela rappelle les hot-dogs d'un parc d'attractions.

On se croirait dans une piscine à vagues.

Ce n'est pas l'odeur de la barbe à papa et du maïs soufflé, mais...

C'est comme une montagne russe.

► Feuille réponse :

Phrases à coller	Mon choix
Activité pratiquée 1 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	
Activité pratiquée 2 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	
Activité pratiquée 3 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	
Activité pratiquée 4 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	
Activité pratiquée 5 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	
Activité pratiquée 6 : (camping)	
<i>Activité associée :</i> <i>(parc d'attractions)</i>	

Pointage lié au camping sauvage : _____ Pointage lié au parc d'attractions : _____

Je suis du type : Camping en forêt Parc d'attractions Partagé

Souvenir de vacances

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE * À **

Français : Écriture et expression orale

Arts plastiques : Style de l'illustrateur et création

Cet été, Émile a passé les plus belles vacances de sa vie ! Voici donc qu'il t'invite à lui raconter ton plus beau souvenir de vacances puis à le dessiner en imitant le style de Maco, l'illustrateur de cet album. Et toi, si tu avais le choix, choisirais-tu d'habiter la campagne ou la ville ?

Matériel :

- Feuilles brouillon;
- Feuilles blanches;
- Crayons à mine et gommes à effacer;
- Crayons de couleur au choix.

Déroulement de l'activité :

1. Sous forme d'histoire ou de lettre, rédiger un court texte dans lequel le souvenir de vacances est raconté à Émile.
2. Corriger le texte et le mettre au propre au haut ou au bas d'une feuille blanche.
3. Sur cette même feuille, illustrer le souvenir en imitant le style de Maco. Pour y arriver, veiller à ce que les enfants respectent les critères suivants :
 - Utiliser au moins huit couleurs vives dont l'une domine;
 - Présenter un décor qui contient au moins douze éléments (fleurs, animaux, aliments, meubles, etc.);
 - Dessiner des personnages dont les yeux, de forme ronde, sont très apparents et dont la bouche exprime clairement l'émotion ressentie (Ex. : large sourire exprimant la joie, bouche grande ouverte exprimant la surprise).
4. Présenter son travail devant la classe lors d'un exposé oral.

+ **Faciliter l'activité :** Ne pas tenir compte du volet écriture. Illustrer simplement le souvenir puis le raconter aux amis de la classe.

Activités d'art dramatique

Une légende improvisée

ACTIVITÉ DE GROUPE ***

Création d'une histoire collective, écoute et expression orale

Le deuxième soir, alors qu'il fait noir, papa raconte une légende terrifiante à Émile. Mais, quelle est donc cette légende qui met en vedette une femme étrange, une sorcière, vivant dans la forêt ? Prends place autour du feu et imagine celle-ci avec les amis de ta classe...

Matériel :

- Faux feu de camp (créé par l'enseignant);
- Une lampe de poche;
- Guimauves;
- Branches pour faire « griller » les guimauves.

Déroulement de l'activité :

1. Tamiser les lumières et inviter les élèves à prendre place autour d'un faux feu de camp. En profiter pour les amener à imaginer qu'ils se trouvent en forêt, à l'endroit même où Émile et son père ont dressé leur tente.
2. Présenter l'activité puis distribuer une branche et une guimauve à chaque enfant. Piquer celle-ci au bout du bâton afin de la faire « griller » au-dessus du feu **tout au long du récit**.
3. S'inspirer des pages 25 et 26 de l'album pour improviser, en groupe, une légende qui donne la frousse.

Étapes à suivre :

- a) S'éclairant le visage avec la lampe de poche, l'enseignant raconte, à **voix basse**, le début de la légende en empruntant les paroles du papa d'Émile. **Ex. :** « Il y a bien des années, vivait dans cette forêt une femme étrange... »
- b) Ayant terminé son bout d'histoire, l'enseignant remet la lampe de poche à l'élève qui se trouve à sa gauche. Ce dernier s'éclaire à son tour le visage et continue, toujours à voix basse, la légende (une ou deux phrases par enfant). **Ex. :** Personne n'osait y camper tant cette femme faisait peur. On disait que c'était une sorcière qui avait des yeux tout le tour de la tête.

- c) Poursuivre ainsi jusqu'à ce que tous les enfants aient pris part au récit au moins une fois.

Note : L'enseignant peut voir à conclure la légende afin d'en assurer la cohérence.

4. Il est maintenant temps de déguster sa guimauve et de se féliciter pour cette belle histoire !

Amusons-nous à faire semblant

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Improvisation, écoute et expression corporelle

Au cours de son séjour en forêt, Émile pratique de nombreuses activités rappelant celles des parcs d'attractions. Amuse-toi à simuler quelques-unes d'entre elles grâce à un jeu d'improvisation dirigé.

Note pour l'éducateur ou l'enseignant : Des suggestions de scénarios vous sont proposées au bas de l'activité. Étoffez-les selon vos besoins (rythme, émotions, motricité, etc.).

Nombre de participants :

Illimité

Lieu(x) :

Grand local ou cour d'école

Présentation du jeu :

S'inspirant d'activités présentées à l'intérieur de l'album *Émile en vacances* et tenant le rôle du meneur, l'éducateur improvise de petits scénarios que les enfants reproduisent en les mimant. **Attention :** Une improvisation de groupe peut vite devenir chaotique, mieux vaut interdire tout échange de paroles.

Ex. : L'éducateur annonce : « Émile s'amuse dans les jeux d'eau ». Laissant libre cours à leur créativité, les participants miment cette situation en courant sous des jets d'eau imaginaires, en s'arrosant les uns les autres, etc. Puis, un nouvel élément est ajouté au scénario : « L'eau refroidit et refroidit encore ». **Résultat :** les enfants grelottent de plus en plus. Après quelques secondes, l'éducateur indique que la température de l'eau se réchauffe enfin, mais celle-ci devient soudain très chaude, trop chaude... Elle bout ! Il conclut en disant : « Vite, il faut quitter le plan d'eau avant de ressembler à un homard ! ». Les enfants s'exécutent en vitesse et le jeu reprend avec un nouveau scénario.

Suggestions de thèmes et de scénarios :

- **Thème :** Émile attend en file pour monter dans le manège qu'il préfère : les montagnes russes !

Inviter les enfants à se mettre en file derrière vous et improviser un scénario présentant ces actions :

1. Émile est tout heureux à l'idée de faire un tour de manège.
2. La file d'attente est longue, personne n'avance, Émile s'impatiente.
3. Ça avance enfin d'un pas, de deux, de trois puis... ça recule !

4. Voilà que quelqu'un marche sur les pieds d'Émile... Ouch!
5. Tout le monde avance. Il ne reste plus qu'un tour avant de monter à bord du méga-hyper-géant manège. Émile a hâte, vraiment hâte.
6. Voici qu'un problème mécanique survient et force la fermeture des montagnes russes pour une période indéterminée. Émile boude, refusant de quitter les lieux. Il attendra toute la nuit, s'il le faut!

- Thème : Papa propose à Émile de faire une randonnée en forêt.

Inviter les enfants à se disperser dans le local et improviser un scénario présentant ces actions :

1. Émile n'a pas envie de faire une randonnée, il avance d'un pas lent et repousse sèchement les roches avec la pointe de ses souliers.
2. La marche est difficile : des branches et de grosses pierres jonchent le sol, il faut les éviter.
3. Émile perçoit soudain de merveilleuses odeurs et s'arrête pour cueillir quelques fraises. Cette marche en forêt commence à lui plaire.
4. Un léger craquement se fait entendre. Ce son provient d'un buisson. Émile avance à pas de loup afin de découvrir ce qui se cache derrière. Voilà qu'un lièvre détale à toute vitesse. Émile court pour le rattraper. Essoufflé, il abandonne la course, l'animal est trop rapide.
5. Émile regarde autour de lui et constate, inquiet, qu'il s'est éloigné du sentier. Il tourne en rond tentant de retrouver son chemin. Perdu en pleine forêt, il pleure et appelle à l'aide.
6. Ouf, papa le retrouve et c'est fou de joie qu'ils se sautent dans les bras!

- Thème : Petit repas au coin du feu

Inviter les enfants à former un cercle puis à s'asseoir au sol. Improviser un scénario présentant ces actions :

1. Émile a la permission de faire griller lui-même des saucisses au bout d'une branche et fait bien attention de ne pas se brûler.
2. Oh, voici qu'un raton laveur tente de lui voler son repas. Allez... oust!
3. Pour dessert, Émile mange des tonnes de guimauves... Mmm, c'est un véritable délice!
4. Émile a trop mangé. Il a mal, très très mal au ventre et se tortille comme un serpent.
5. Levant la tête, Émile aperçoit une étoile filante. Il est si surpris qu'il en oublie sa douleur. Wow, le ciel est magnifique!

- Thème : Une descente en chaloupe

Inviter les enfants à se disperser dans le local et improviser un scénario présentant ces actions :

1. Émile enfile sa veste de sauvetage puis monte à bord d'une chaloupe.
2. La rivière est calme, Émile pagaie lentement et admire le paysage.
3. Soudain, le vent se lève provoquant de grosses vagues. Celles-ci soulèvent l'embarcation. C'est amusant, on dirait une montagne russe!

4. Attention, un rocher pointe à l'horizon ! Émile doit pagayer de plus en plus vite : droite, gauche, droite, droite, gauche...
5. Boum ! L'embarcation chavire. Émile se retrouve à l'eau.
6. Sain et sauf, il nage dans la rivière durant de longues minutes (sur le ventre, sur le dos, en petit chien, en grenouille, etc.) Émile décide finalement de se laisser flotter en faisant l'étoile : il adore le camping en forêt.

Bonne aventure !

+ **Variante :** Les thèmes suivants peuvent également être exploités : « Une soirée aux feux d'artifice », « Émile dans la piscine à vagues », « Émile dans un manège », « Émile à la pêche ». Les possibilités sont nombreuses alors, chers éducateurs, n'hésitez pas à improviser !

