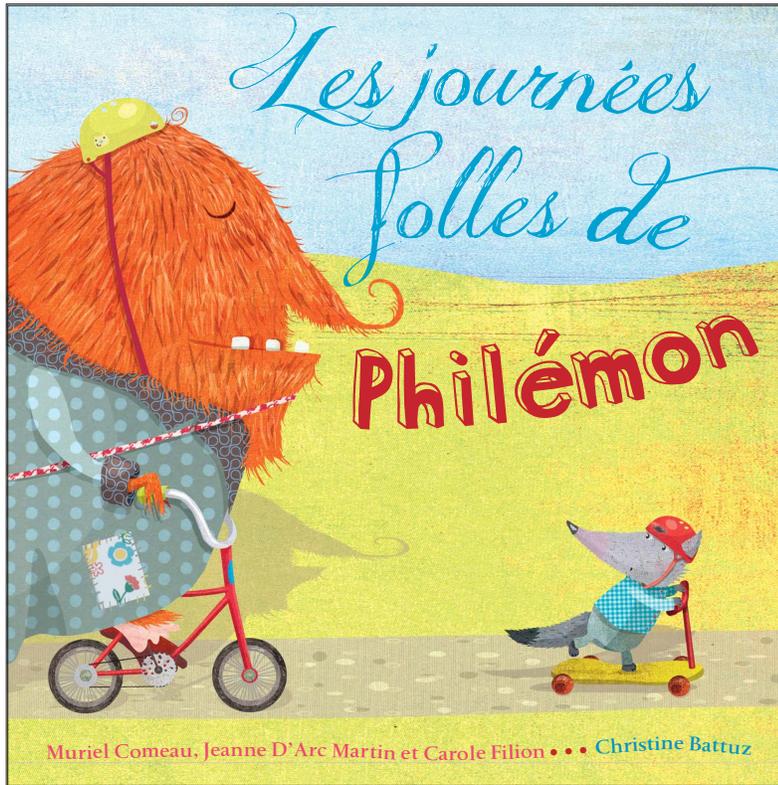


# • fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média  
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :

Carole Fillion, Jeanne d'Arc  
Martin et Muriel Comeau

Illustrations de :

Christine Battuz

Les Éditions de la Bagnole

Album jeunesse (4 ans et +)

Prix : 19,95 \$

ISBN : 978-2-89714-058-8

## Résumé

Tic-Tac... Tic-Tac...

Hier, à la brunante, Philémon a vu de ses yeux vu une création terrifiante qui trimballait sur son épaule une énorme poche remplie de... Au fil des jours, Philémon s'inquiète. Que fera-t-il ? Le temps file, file... Tic-Tac... Tic-Tac...



# Informations pédagogiques

## Disciplines :

Français  
Sciences et technologies  
Mathématiques  
Arts plastiques  
Danse et musique

## Compétences disciplinaires :

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

Disciplines : Sciences et technologies - Univers vivant  
Croissance d'une plante

Disciplines : Mathématiques  
Apprentissage de l'heure

Disciplines : Arts plastiques  
Motricité fine, observation et création

Disciplines : Danse et musique  
Rythme et expression corporelle

## Pour quel niveau :

Éducation préscolaire  
Premier et deuxième cycle du primaire (3<sup>e</sup> année ou classes d'accueil)

## Pourquoi lire ce livre ?

Qu'il soit question de saisons, de jours, de semaine ou d'heures, cette histoire rend le lecteur captif des mots et des images à chaque seconde. Et, si celle-ci rappelle une légende qui terrifiait autrefois les enfants, elle sait aujourd'hui ravir le cœur des petits comme des grands.

## Niveau de difficultés des activités proposées :

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

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

# Tic-tac... Tic-tac... sonne l'heure du français

## Questions de temps

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \* À \*\*\*

### Compréhension de lecture, grammaire et orthographe

Au cours de ta lecture, as-tu remarqué que les mots écrits en gros caractères colorés ont tous un lien entre eux ? Le temps ! Prends donc le temps de répondre à un petit questionnaire entourant l'histoire de cet album.

#### Notes pour l'éducateur ou l'enseignant :

Pour les jeunes loups du préscolaire et de première année : travailler oralement les questions 1, 2 et 4.

Pour les grands loups de deuxième et de troisième année : imprimer un exemplaire du questionnaire par élève ou l'adapter à vos besoins.

#### Questionnaire :

1. À l'intérieur du titre, *Les journées folles de Philémon*, un mot fait référence au temps. Quel est ce mot ?

Réponse : \_\_\_\_\_

2. Remets en ordre les événements *a*, *b*, *c*, *d* et *e* en respectant la chronologie de l'histoire. Pour y arriver, inscris d'abord le bon marqueur de temps – **autrefois**, **hier**, **aujourd'hui**, **demain**, **au fil des ans** – au début de chaque phrase (ces marqueurs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois). Classe ensuite ces événements sur la ligne du temps en inscrivant la lettre qui correspond.

- a) \_\_\_\_\_, Philémon invente une machine Supersonikélectrik pour attraper le vilain Koukouloukou.
- b) \_\_\_\_\_, Philémon grandira et le vilain Koukouloukou lui fera de moins en moins peur.
- c) \_\_\_\_\_, Philémon invitera un tas d'amis pour sa fête, ils danseront ensemble le Rap du tic-tac.
- d) \_\_\_\_\_, lorsqu'il était plus jeune, le papi de Philémon avait peur du vilain Koukouloukou lui aussi.
- e) \_\_\_\_\_, Philémon a vu le vilain Koukouloukou qui trimbalait sur son épaule une énorme poche remplie de petits... qui ne voulaient pas dormir. C'était terrifiant !



## Horizontalement

1. Saison durant laquelle Philémon chouchoute son potager pour voir pousser des haricots carnivores.
2. Saison où Philémon s'emploie à trouver la cabane qui le mettra à l'abri du vilain Koukouloukou.

## Verticalement

3. Saison au cours de laquelle Philémon s'inquiète de voir apparaître les traces du vilain Koukouloukou dans sa cour.
4. En cette saison, Philémon cueille des pommes qu'il ne mange pas.

b) Réponds aux questions suivantes à l'aide d'une courte phrase.

Ex. : Au printemps, je plante des fleurs. L'été, je fais du camping, etc.

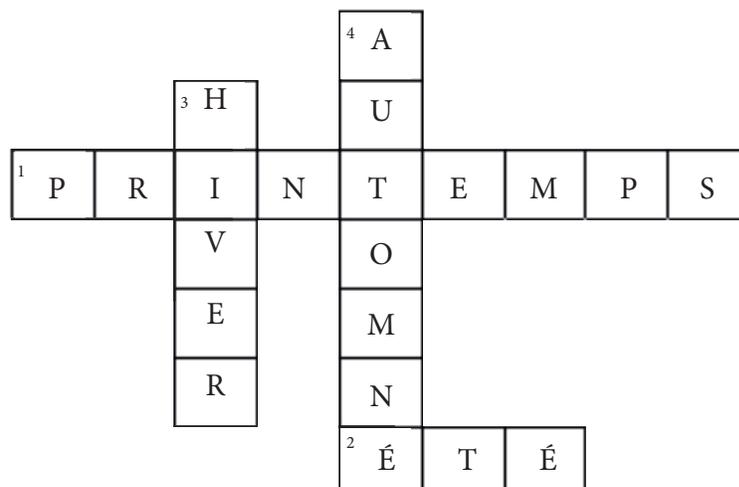
- Et toi, que fais-tu au printemps ?
- Que fais-tu l'été ?
- Que fais-tu l'automne ?
- Que fais-tu l'hiver ?

c) Laquelle de ces saisons est ta préférée et pourquoi ? Réponds à cette question à l'aide d'une phrase complète.

Ex. : Ma saison préférée est l'hiver parce que j'adore faire du ski.

## Réponses :

1. journées
2. a) aujourd'hui, b) au fil des ans, c) demain, d) autrefois, e) hier / ligne du temps : d-e-a-c-b
3. b, c, a
4. a)



## Tic-tac-rimes

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ET DE GROUPE \*\*

### Rimes et jeu de règles

Dans ce livre, les auteures Carole Filion, Jeanne D'Arc Martin et Muriel Comeau colorent le texte de **rimes** – mots dont la terminaison sonore se répète. On dirait presque de la musique! Compose à ton tour des rimes grâce à un jeu fort amusant...

#### Matériel:

- 10 papiers cartonnés, format lettre;
- 4 longues cordes à danser ou 1 craie (si l'activité se déroule à l'extérieur).

#### Préparation pour l'enseignant:

- Poser les cordes à danser au sol dans le local de classe de manière à former un jeu de tic-tac-toe géant.

**Note:** Si la température le permet, tracer le jeu à la craie dans la cour d'école!

- Marquer d'un gros «X» cinq papiers cartonnés et d'un «O» les cinq autres cartons.

- Prévoir une banque de mots tirés de l'album *Les journées folles de Philémon* dont les terminaisons sonores varient (ces mots serviront à alimenter le jeu de rimes). **Ex.:** Philémon, Koukouloukou, hier, demain, lundi, dimanche, printemps, été, haricot, minuit, heure, etc.

#### Déroulement de l'activité:

1. En guise d'introduction, demander aux enfants de réciter, en chœur, le nom des jours de la semaine en portant attention à leur terminaison sonore (suivre l'ordre du calendrier français: lundi au dimanche). Identifier l'intrus, c'est-à-dire le jour qui ne rime pas avec les autres.

2. Revoir les règles du tic-tac-toe et former deux équipes: l'équipe des «X» et l'équipe des «O».

3. Commencer le jeu:

a) L'éducateur pointe l'un des participants et lance un mot tiré de l'album *Les journées folles de Philémon*. Le participant choisi a 10 secondes pour trouver un mot rimant avec ce dernier. **Ex.:** Le mot lancé est «minuit», l'enfant répond: «biscuit». **Attention:** à cette étape du jeu, il est interdit à l'équipe d'aider le joueur à trouver un mot.

b) Si le joueur réussit, un «X» ou un «O» lui est remis. Le participant se positionne alors sur l'une des 9 cases du jeu. À cette étape, l'équipe peut lui venir en aide. Si le joueur ne parvient pas à trouver de rime, un droit de réplique est octroyé à l'un des participants de l'équipe adverse. Puis, l'activité se poursuit avec un nouveau mot.

c) Le jeu se termine lorsqu'un tic-tac-toe est réalisé ou lorsque les 9 cases sont occupées par des joueurs.

Un jeu animé pour apprendre à rimer !

+ **Faciliter l'activité :** Fournir une banque d'images à chaque équipe afin d'aider les joueurs à trouver des rimes.

**Ex. :** Le son « O » est représenté par un château, un chapeau, une auto; le son « in » par du pain, un lapin, une main, etc.

+ **Pousser l'activité :** Outre la rime, la répétition apporte beaucoup de rythme à l'histoire. Faites travailler cette figure de style aux enfants en les invitant à décrire, oralement ou par écrit, Koukouloukou comme ils se l'imaginent. Pour ce faire, emprunter la répétition utilisée à la page 13 (Philémon y décrit la cabane qu'il compte trouver durant l'été).

**Ex. :**

On dit qu'il est *énorme*

On dit qu'il est *vilain*

On dit qu'il est *laid*

On dit qu'il est *impatience avec les enfants qui ne veulent pas dormir*

## Une recette en « ou » pour Koukouloukou

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET DE GROUPE \*\*\*

### Grammaire et écriture

Koukouloukou n'est peut-être pas aussi vilain qu'on le prétend puisqu'il a composé, pour toi, un rap qui t'aidera à accorder au pluriel les noms communs se terminant par le son « ou ». Mais, il te demande, en échange, de lui concocter une recette qui saura alimenter la peur auprès des enfants qui ne veulent pas dormir.

### Matériel :

- Bandes de papier (une par élève);
- Bol pour tirage au sort;
- Mots étiquettes à imprimer (fournis en annexe);
- Tableau et craie.

### Préparation pour l'enseignant :

- Sur chaque bande de papier, écrire un nom commun se terminant par le son « ou » (voir à inclure les exceptions : *bibou, chou, genou, bijou, caillou, joujou, pou*). Réserver dans un bol pour un tirage au sort.

- Imprimer les mots étiquettes liés aux exceptions.
- Diviser une partie du tableau en deux colonnes. La colonne des «S» et la colonne des «X».

### Déroulement de l'activité (volet grammaire):

1. Demander au groupe quel son se répète dans le nom de Koukouloukou et enchaîner avec la question suivante: «S'agit-il d'un nom propre ou d'un nom commun?»

2. Expliquer la règle d'accord entourant le pluriel des noms communs qui se terminent par le son «ou» à l'aide des deux étapes suivantes :

a) En guise d'introduction, faire réciter au groupe le rap de Koukouloukou :

*Koukouloukou, il est partout  
De sa cachette, il dit: «coucou!»  
Koukouloukou, aime le son ou  
Souvent le S le suit partout  
Tic-tac... Tic-tac... les exceptions crient: «choux!»*

b) Faire un retour sur la règle générale, c'est-à-dire l'ajout d'un «s» au pluriel, et présenter les mots étiquettes pour souligner les exceptions.

3. Inviter les élèves à piger, tour à tour, une bande de papier sur laquelle apparaît un mot se terminant en «ou» puis leur demander de l'inscrire au tableau dans la bonne colonne. Ex.: J'inscris le mot *clou* dans la colonne des «S» et le mot *bijou* dans celle des «X».

### Déroulement de l'activité (volet écriture):

1. Lire la recette de Koukouloukou qui apparaît à la page 25 de l'album afin d'observer que celle-ci prend la forme d'une énumération.

2. Dans un cahier ou sur une feuille brouillon, rédiger une courte recette (30 à 50 mots) qui saurait plaire à Koukouloukou. **Attention de respecter les critères suivants :**

a) Cette recette doit être présentée sous forme d'énumération.

b) Elle doit inclure quelques ingrédients insolites et/ou terrifiants.

c) Elle doit compter le plus de «ou» possible et contenir au moins deux des sept exceptions mises au pluriel (*hiboux, choux, genoux, bijoux, cailloux, joujoux, poux*).

d) Elle doit commencer par les mots *Un grand chaudron d'eau bouillante* et se terminer par *et un petit filou bien ficelé, c'est tout ce qu'il me faut pour réussir mon ragoût!*

**Ex. :** *Un grand chaudron d'eau bouillante, du bouillon de hibou, deux ou trois choux finement coupés, quelques clous de girofles, une pincé de sang de poux, de la poudre d'ail au goût, une patte de loup et un petit filou bien ficelé, c'est tout ce qu'il me faut pour réussir mon ragoût!*

3. Corriger et mettre au propre.

4. Échanger sa recette avec celle d'un ami de la classe. Souligner et compter tous les «ou» apparaissant dans le texte.

5. Lire le texte de cet ami au groupe et révéler le nombre de «ou» utilisés.

Qui sera le grand vainqueur ?

+ **Pousser l'activité :** Se servir de quelques-uns de ces textes lors d'une dictée ayant pour thème «Les recettes de Koukouloukou»!

**Annexe (mots étiquettes) :**

HIBOU	
CHOU	
GENOU	
BIJOU	
CAILLOU	
JOUJOU	
POU	

## Personnages légendaires

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU D'ÉQUIPE \*\*\*

**La légende : Recherche, écriture et expression orale**

*Croque-mitaine, père Fouettard, Bone Setter, Boogeyman...* Le nom de ces légendaires personnages varie selon la région, mais tous ont un point commun : ils terrorisaient autrefois les enfants qui n'obéissaient pas à leurs parents.

Au Québec, l'effroyable créature – dont la légende a inspiré les auteures de cet album – se nomme *Bonhomme Sept Heures*. Apprends-en davantage à son sujet grâce à une recherche sur Internet. Compare ensuite le *Bonhomme Sept Heures* au vilain *Koukouloukou*.

**Matériel :**

- Fiche d'activité à imprimer (fournie en annexe);
- Crayons de couleur au choix.

**Préparation pour l'enseignant :**

- Consulter et imprimer la fiche d'activité fournie en annexe (une par élève ou par équipe).

**Déroulement de l'activité :**

1. Expliquer aux élèves ce qu'est une légende. **Attention** : il sera important de souligner que les versions d'une même légende diffèrent selon la région et la personne qui la raconte.
2. Demander aux enfants s'ils ont déjà entendu parler du *Bonhomme Sept Heures*. Si tel est le cas, laissez-les raconter ce qu'ils connaissent de cette légende. Dans le cas contraire, présenter la suite de l'activité sans rien dire de plus.
3. Seul ou en dyade, faire une recherche sur Internet afin de compléter la fiche d'activité. **Note** : En ce qui a trait à la description physique du *Bonhomme Sept Heures*, les élèves sont invités à l'inventer (détails en annexe). De cette manière, ils créeront leur propre version de la légende!

**Liens suggérés pour la recherche :**

<http://cartespostales.chezmaya.com/v2/component/zoo/item/le-bonhomme-sept-heures.html>

[http://hirondelle.biz/bonhomme\\_7heures.htm](http://hirondelle.biz/bonhomme_7heures.htm)

<http://www.public.asu.edu/~speyton/Lesley/bonhomme-sept-heures.html>

4. Présenter sa version de la légende aux amis de la classe.

5. Conclure l'activité en relevant, en groupe, les similitudes liées à la légende du *Bonhomme Sept Heures* et à celle du vilain Koukouloukou. (Ex. : Ces deux personnages volent les enfants, ils les transportent dans un sac, etc.)

**Annexe (fiche d'activité à compléter):**

**1. Complète la légende à l'aide d'une recherche faite sur Internet.**

La légende du *Bonhomme Sept Heures* \_\_\_\_\_ autrefois les enfants du Québec. Elle avait pour but de rendre ces enfants plus \_\_\_\_\_ et faisait en sorte qu'ils se couchent \_\_\_\_\_. Dès qu'ils entendaient leurs parents annoncer : « Dépêchez-vous ! Le \_\_\_\_\_ s'en vient ! » Ils délaissaient leurs \_\_\_\_\_ et rentrait à la \_\_\_\_\_. C'est que ce vilain personnage avait pour habitude de \_\_\_\_\_ les enfants qui ne voulait pas \_\_\_\_\_. Il les mettait alors dans un grand \_\_\_\_\_ et on ne les revoyait \_\_\_\_\_. Selon cette légende, le Bonhomme Sept Heures habitait \_\_\_\_\_ et se cachait parfois sous \_\_\_\_\_. On dit aussi de lui qu'il était...

**2. Termine la légende en décrivant physiquement le Bonhomme Sept Heures comme tu te l'imagines. Illustre-le ensuite dans la case prévue à cet effet.**

---

---

---

---

---

---

---

Illustration :

# Tic-tac... Tic-tac... sonne l'heure des sciences

## Les haricots de Philémon

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \*

### Croissance d'une plante et jardinage

Prouve à Philémon qu'il n'a pas besoin d'attendre le printemps pour faire pousser des haricots grâce à cette activité de jardinage intérieur. Des résultats visibles en quelques jours, c'est garanti !

#### Matériel :

- 1 petit pot de yogourt;
- Gouache, pinceaux et matériaux de bricolage à coller (serviront à décorer le pot);
- 3 graines de haricots ( les acheter idéalement dans une jardinerie);
- Terreau;
- Crayon;
- Eau;
- Appareil photo numérique.

#### Préparation pour l'enseignant :

Faire tremper les graines de haricots dans de l'eau tiède de 24 à 48 heures. (Cette étape est facultative, mais elle accélère le processus de croissance.)

#### Déroulement de l'activité :

1. Une fois bien lavé et séché, décorer le pot de yogourt de manière à faire croire au vilain Koukouloukou qu'il s'agit d'un plant de haricots carnivores. Ex. : Dessiner à la gouache des haricots aux dents affilées, coller des yeux en plastique un peu partout sur le contenant, etc.

2. Remplir le pot de terreau et, à l'aide d'un crayon, creuser trois trous d'environ 2 cm de profondeur et de distance.

3. Déposer les graines de haricots dans les trous.

4. Recouvrir de terreau, ne pas trop tasser et arroser doucement.

5. Placer dans un endroit lumineux.

6. Photographier et observer la croissance du plant.

Il faudra penser à transplanter le plant de haricots dans un plus grand pot après deux ou trois semaines.

# Tic-tac... Tic-tac... sonne l'heure des mathématiques

## Une horloge illustrée

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \* à \*\*\*

**Arts plastiques :** Motricité fine, observation et création

**Mathématiques :** Les chiffres de 1 à 12, apprendre à lire l'heure

Apprends à lire l'heure en bricolant une horloge qui illustre le passage de l'histoire que tu as préféré. Ceci, en respectant le style de Christine Battuz...

### Matériel :

- Cartons rigides (**prévoir un carton de couleur et un carton blanc par élève**);
- Crayon à mine;
- Gabarits (modèle à imprimer fourni en annexe);
- Ciseaux;
- Bâtons de colle et colle blanche;
- Papiers décoratifs de type *scrapbooking*;
- Crayons de couleur en bois;
- Attaches parisiennes;
- Autocollants : chiffres 1 à 12 (facultatif).

### Préparation pour l'enseignant :

Confectionner quelques gabarits à l'aide du modèle à imprimer fourni en annexe. Ce dernier inclut : un cercle de 20 cm de diamètre, un cercle de 15 cm de diamètre, une grande aiguille (2,5 cm x 9 cm) et une petite aiguille (2,5 cm x 7 cm).

### Déroulement de l'activité :

1. Sur le **carton de couleur**, tracer un cercle à l'aide du plus grand gabarit. Sur le **carton blanc**, tracer un cercle à l'aide du plus petit gabarit. Utiliser les retailles du carton blanc pour tracer les aiguilles de l'horloge. **Note :** En profiter pour travailler le rayon et le diamètre avec les élèves du 2<sup>e</sup> cycle.
2. Découper le tout puis recouvrir les deux aiguilles de papier décoratif (les jeunes loups du préscolaire peuvent simplement les colorier).
3. Décorer le cercle de 15 cm de diamètre (carton blanc). Pour ce faire, **illustrer son passage préféré de l'histoire en imitant le style de Christine Battuz** : prédominance de couleurs froides, dont le bleu, le vert et le gris; accents de couleurs chaudes, le rouge et l'orange principalement; dégradés de couleurs; utilisation de papiers décoratifs

pour illustrer certains éléments de la nature, certains vêtements, etc.

4. Aidé de l'éducateur, percer un petit trou au centre des deux cercles et au bas des aiguilles.

5. Assembler l'horloge avec une attache parisienne placée au centre.

6. S'aider des aiguilles pour ajouter les chiffres 1 à 12 tout autour du grand cercle. Voilà que l'horloge est terminée! **À noter** : l'éducateur peut marquer d'un «x» l'endroit où les chiffres doivent être inscrits.

7. Se servir de la page 19 de l'album ainsi que de l'horloge créée pour travailler l'heure. **Ex.** : L'éducateur lit : «4 heures... Il fait noir... trop tôt...», les enfants positionnent les aiguilles de manière à ce qu'elles indiquent 4 heures.

8. Faire l'ajout de quelques questions qui amèneront les enfants à explorer leur propre routine. **Ex.** : À quelle heure te lèves-tu pour venir à l'école? À quelle heure te couches-tu les soirs de semaine? À quelle heure dégustes-tu ton repas du soir? Etc.

Une merveilleuse façon d'apprendre à lire l'heure!

+ **Pousser l'exercice (élèves du deuxième cycle)** : Sous les chiffres 1 à 12 ajouter entre parenthèses les minutes qui correspondent : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 00.

## Tic-tac... Tic-tac... sonne l'heure de la récréation

Une machine Supersonikélectrik

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU D'ÉQUIPE \* À \*\*\*

**Arts plastiques : Motricité fine, création et expression orale**

Aujourd'hui, fais comme Philémon, invente une machine Supersonikélectrik en vue de capturer le vilain Koukouloukou. **Attention**, celle-ci devra être entièrement construite à partir de matériaux recyclés!

**Matériel de base autorisé :**

- Colle blanche;
- Colle chaude (usage réservé à l'enseignant);
- Ciseaux;

- Règle;
- Ficelle;
- Ciseaux.

Pour le reste, **n'autoriser que des matériaux recyclés** : retailles de papier construction, morceaux de feutrine, boîtes de carton usagées, bouteilles de plastique, boîtes de conserve, boutons, etc.

### Déroulement de l'activité :

1. Quelques jours avant l'activité, inviter élèves et parents à fournir un maximum de matériaux recyclés. Les réserver dans un coin de la classe aménagé à cet effet.
2. Seul ou en équipe, fabriquer une machine Supersonikélectrik faite de matériaux recyclés.
3. Une fois la machine terminée, présenter son fonctionnement aux amis de la classe.

Bonne conception !

+ **Pousser l'activité** : Ajouter un niveau de difficulté en exigeant que cette machine roule.

## Le rap du tic-tac

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \*

### Danse et musique : Rythme, mémorisation et expression corporelle

Pour sa fête, Philémon t'invite à danser et à chanter avec lui *Le rap du tic-tac* présenté à la page 5 du livre. En plus de travailler ton sens du rythme et ton équilibre, ce rap t'aidera à distinguer la droite de la gauche !

### Suggestions de gestes liés aux paroles :

Tic-tac tiquetac tac-tac

**Tic** : taper sa cuisse droite avec la main droite (un temps), **tac** : taper sa cuisse gauche avec la main gauche (un temps); **tiquetac** : enchaîner rapidement (demi-temps) droite (ti), gauche (que), droite (tac); marquer un temps; **tac-tac** : taper sa cuisse gauche deux fois (un temps).

Sur une patte tic-tac

**Sur une patte** : soulever la jambe droite; **tic** : taper sa cuisse droite, **tac** : taper sa cuisse gauche.

Sur deux pattes tiquetac

*Sur deux pattes : jambe droite toujours soulevée, poser la main gauche au sol; tiquetac : paroles uniquement (un demi-temps).*

À quatre pattes tac-tac

*À quatre pattes : se mettre à quatre pattes au sol et compter un temps; tac-tac : se relever en deux temps.*

Tic-tac tiquetac tac-tac

*Répéter les gestes du premier vers*

Sur une patte, sur deux pattes, à quatre pattes

*Soulever la jambe droite, poser la main gauche au sol, se mettre à quatre pattes (un demi-temps par geste); compter un temps et conclure avec une figure digne des rappeurs (au choix de l'enfant).*

### **Déroulement de l'activité :**

1. Pratiquer le rap une première fois sans la gestuelle : paroles et rythme.
2. Recommencer en intégrant, cette fois, les gestes. Répéter.
3. Reprendre une dernière fois en ajoutant un « style rap » à chaque mouvement (attitude « cool »).

Yo! Koukouloukou a terminé sa tournée... Que la fête commence!

+ **Pousser l'activité :** En équipe de trois ou quatre, créer sa propre chorégraphie et choisir le rythme. Présenter sa version du rap devant le groupe puis l'inviter à la reproduire.