

FICHE D'ACCOMPAGNEMENT



Titre : Et ça, ça sert à quoi ?

Autrice : Vanessa Bergeron

Illustratrice : Virginie Lacoste

Année de parution : 2026

3 ans et plus

Thèmes : la curiosité, l'imagination, l'absurde, la logique

Cycle(s) visé(s) : 1er cycle

Liens avec le programme Culture et citoyenneté québécoise

Conscience de soi : Loulou permet aux élèves de réfléchir à leur propre curiosité, à leur manière de poser des questions et aux types de réponses qu'ils valorisent.

Quête de sens : l'album met de l'avant le questionnement et montre que la recherche de vérité peut passer par plusieurs réponses, même imaginatives.

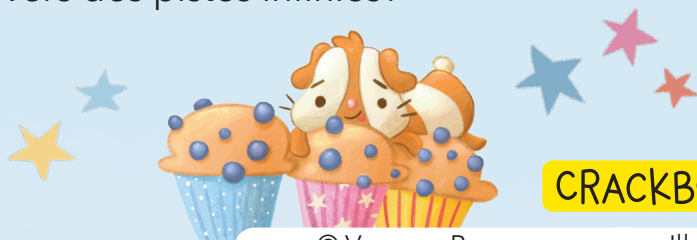
Relations : les différentes réponses (même «absurdes») amènent à écouter les idées des autres et à accepter la diversité des points de vue, encourager le dialogue.

Dialogue et pensée critique : l'histoire encourage les discussions, l'exploration d'idées variées et le développement d'une pensée à la fois critique et créative sur le vrai et le faux, la recherche d'informations.

Rapport au monde : Loulou amène à réfléchir au sens des objets, des actions et du monde qui nous entoure, en montrant que comprendre le monde est une démarche ouverte et évolutive.

RÉSUMÉ DU LIVRE :

Loulou est très curieuse. Elle pose beaucoup de questions, tout le temps, sur tout. Et ses réponses préférées, ce sont les vraies de vraies, même si certains pourraient les trouver absurdes. Et si chercher la vérité devenait le début d'une grande aventure, où la logique prend des détours secrets et l'imagination s'envole vers des pistes infinies?



CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

AVANT LA LECTURE



Explication du choix du livre

Prendre le temps d'expliquer aux élèves pourquoi nous avons choisi de leur lire ce livre.

Présentation du livre

Présenter le titre, l'auteur, l'illustratrice, la maison d'édition, etc.

Questions pour la 1^{re} de couverture

- Qu'observes-tu sur la première de couverture ?
- Quel pourrait être le lien entre le titre et ce que tu observes sur la page de couverture ?
- Que pourrait-il se passer dans cette histoire ?

Questions pour la 4^e de couverture

Après avoir lu le résumé, poser les questions suivantes aux élèves :

- Qu'est-ce que le résumé nous apprend sur Loulou ?
- Que veut dire le mot absurde ? *Totalement illogique, sans bon sens, ridicule.*
- Avec toutes ces nouvelles informations que nous connaissons maintenant, que pourrait-il se passer dans cette histoire ?

Intention de lecture

- Pourquoi devrions-nous lire ce livre ?
- Qu'aimerions-nous découvrir ?
- **Intention de lecture suggérée :** découvrir si les vérités que Loulou découvre sont réellement vraies.



CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

PENDANT LA LECTURE

PAGES	QUESTIONS	Dimensions de la lecture
2-3	<ul style="list-style-type: none">• Est-ce que, comme Loulou, tu demandes parfois à quoi servent les objets qui t'entourent ?• Que fais-tu pour découvrir la vérité ?	Réaction
4-5	<ul style="list-style-type: none">• Que sont les petits coussins mous cachés sous le veston de tante Nadia ?• À quoi cela peut-il servir ?	Compréhension
8-9	<ul style="list-style-type: none">• Quel est le gros machin rouge au bord de la rue ?• À quoi cela peut-il servir ?	Compréhension
12-13	<ul style="list-style-type: none">• À quoi pourrait servir la bague ?	Interprétation
16-17	<ul style="list-style-type: none">• Quel est ce long et mystérieux rouleau en bois ?• À quoi cela peut-il servir ?	Compréhension
18-19	<ul style="list-style-type: none">• Pourquoi crois-tu que Loulou se demande si les réponses de son papi sont vraies ?	Compréhension
20-21	<ul style="list-style-type: none">• Pourquoi penses-tu que Loulou pose quand même des questions au sujet d'objets qu'elle connaît déjà ?• À quoi pourraient bien servir les mouchoirs selon sa grand-maman ?	Interprétation
26-27	<ul style="list-style-type: none">• Selon toi, que répondra Loulou à son petit frère ?	Interprétation
32	<ul style="list-style-type: none">• Préférerais-tu qu'on te donne une vraie réponse ou une réponse drôle et absurde ? Pourquoi ? Aimerais-tu le genre de réponses que Loulou reçoit ?	Réaction

CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

Ce document a été rédigé par Marilou Ratté-Sylvestre, enseignante au primaire. Veuillez prendre note qu'il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever la signature dans le bas de ce document.



APRÈS LA LECTURE



Retour sur l'intention de lecture

- Avons-nous répondu à notre intention de lecture ?
- Est-ce que les vérités absurdes que Loulou a découvertes sont réellement vraies ?

Rappel de l'histoire

- Inviter les élèves à faire le rappel de l'histoire en grand groupe.

Réaction

- Tout au long de cette histoire, Loulou pose des questions pour connaître les utilités des objets qui l'entourent. Quelle est ta réponse préférée parmi celles que les membres de la famille de Loulou lui ont donnée ?

Formulation d'un jugement critique

- As-tu déjà lu un livre qui te fait découvrir des utilités de certains objets autour de toi ? En quoi ressemble-t-il ou se distingue-t-il du livre que nous venons de lire ?
- Est-ce que l'autrice a réussi à te faire réagir avec les vérités absurdes à propos des objets ?
- À qui recommanderais-tu la lecture de ce livre ?



ANNEXE A PRÉNOM : _____

Qu'est ce que c'est ?

Tout au long de cette histoire, l'autrice présente différents objets en leur conférant des utilités totalement absurdes. Dans la vraie vie, ces objets ont des vraies utilités, complètement différentes. Associe les objets aux bonnes définitions.



Outil de cuisine qui sert à étendre et aplatir une pâte.

Bijou qu'on porte pour décorer nos doigts.

Morceau de tissu ou de papier doux qui sert à se moucher et à s'essuyer le nez.

Grandes pièces de tissu qui servent à décorer les fenêtres et à tamiser la lumière.

Petits coussins placés sous un vêtement et qui servent à élargir les épaules.

Petit poteau rouge près de la rue qui peut fournir de l'eau aux pompiers.

CRACKBOOM!



VRAI ou FAUX ?

L'intention de cette activité est d'amener les élèves à observer, à douter et à se questionner pour identifier les informations qui sont vraies et celles qui sont fausses.

Matériel nécessaire

- Une affiche verte (vrai) et une affiche rouge (faux) placées au tableau (en annexe)
- Annexe à remplir pour les élèves
- Annexe avec les réponses






Déroulement de l'activité

1. Demandez aux élèves d'observer des objets plus ou moins anciens sur la feuille annexe et de déterminer leur utilité en entourant l'option qui leur paraît la bonne.
2. Corrigez ensemble à l'oral : placer une affiche **VRAI** à gauche de votre tableau, **FAUX** à droite. Énoncer chaque proposition et demander aux élèves de se placer du côté de l'option qu'ils ont choisie. Validez la bonne réponse.

Retour sur l'activité en grand groupe

Pour conclure, faites un retour avec les élèves sur la façon dont ils ont vécu cette activité. Ce retour vous permettra de nommer que, peu importe ce qu'on entend à la télévision, sur la tablette ou dans la cour de récréation, ce n'est pas toujours vrai et qu'avant d'y croire, nous devons nous questionner. Pour guider votre animation, voici quelques questions que vous pourriez poser :

- Comment as-tu su quelles informations étaient fausses ?
- Comment as-tu su quelles informations étaient vraies ?
- Quelles questions pourrions-nous nous poser avant de croire aux informations ? (ex. : Est-ce logique ? Peut-on vérifier ? Si oui, comment ? Qui l'a dit ?)



CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

Trouve l'utilité de chaque objet!



- Permet de détecter où se trouvent les bonbons cachés dans une pièce.
- Permet de s'orienter sur la mer, dans la nature (ou en ville !) à l'aide des quatre points cardinaux (le nord, le sud, l'ouest et l'est).



- Sert à moudre les grains de café pour préparer du café frais.
- Sert à mélanger les ingrédients pour des recettes de crêpes, de muffins ou de biscuits.



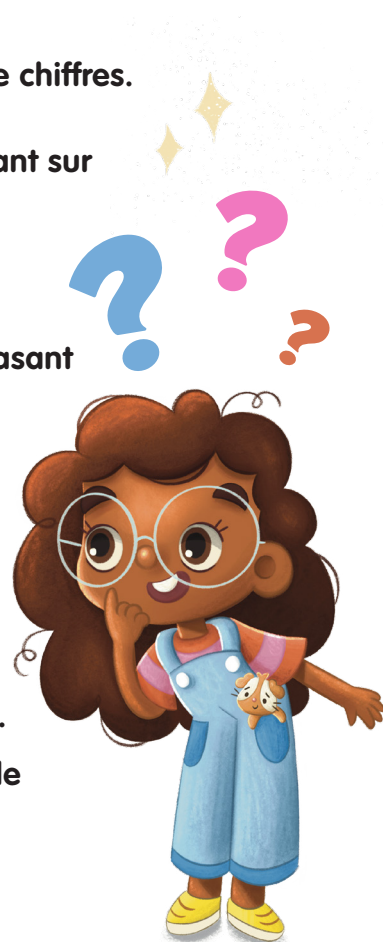
- Sert à fabriquer des pâtes en forme de lettres et de chiffres.
- Permet d'écrire des textes sur du papier en appuyant sur les touches.



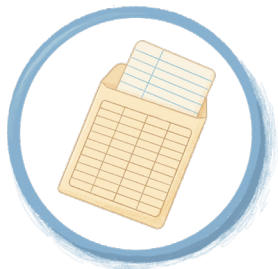
- Permet de faire cuire des crêpes minces en les écrasant dans la poêle.
- Indique l'heure grâce à la position de l'ombre.



- Permet de faire des calculs pour résoudre des problèmes mathématiques et d'écouter la réponse.
- Permet à une personne de faire un appel lorsqu'elle n'est pas chez elle.



Trouve l'utilité de chaque objet !



- Permet d'emprunter des livres à la bibliothèque de la ville ou de l'école et de savoir qui a fait les emprunts.
- Permet de garder un historique des élèves qui vont aux toilettes pendant leur journée à l'école.



- Sert à laver les assiettes après avoir mangé.
- Permet d'écouter de la musique en faisant tourner des disques vinyle.



- Sert à faire des rôties le matin.
- Sert à repasser les vêtements pour enlever tous les plis indésirables.



- Sert à éclairer une pièce à l'intérieur de la maison.
- Permet de faire des expériences scientifiques et fabriquer des potions.



- Sert à replanter les carottes qui ont été cueillies trop tôt.
- Sert à couper la pelouse.



ANNEXE C

RÉPONSES :

La boussole



✓ **VRAIE UTILITÉ** : permet de s'orienter sur la mer, dans la nature (ou en ville !) à l'aide des quatre points cardinaux (le nord, le sud, l'ouest et l'est).

✗ **FAUSSE UTILITÉ** : permet de détecter où se trouvent les bonbons cachés dans une pièce.

Le moulin à café manuel



✓ **VRAIE UTILITÉ** : sert à moudre les grains de café pour préparer du café frais.

✗ **FAUSSE UTILITÉ** : sert à mélanger les ingrédients pour des recettes de crêpes, de muffins ou de biscuits.

La machine à écrire



✓ **VRAIE UTILITÉ** : permet d'écrire des textes sur du papier en appuyant sur les touches.

✗ **FAUSSE UTILITÉ** : sert à fabriquer des pâtes en forme de lettres et de chiffres.

Le cadran solaire



✓ **VRAIE UTILITÉ** : indique l'heure grâce à la position de l'ombre.

✗ **FAUSSE UTILITÉ** : permet de faire cuire des crêpes minces en les écrasant dans la poêle.

La cabine téléphonique



✓ **VRAIE UTILITÉ** : permet à une personne de faire un appel lorsqu'il n'est pas chez lui.

✗ **FAUSSE UTILITÉ** : permet de faire des calculs pour résoudre des problèmes mathématiques et d'écouter la réponse.

CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

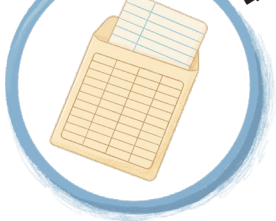
Illustrations : © Virginie Lacoste



ANNEXE C

RÉPONSES :

La carte d'emprunt



VRAIE UTILITÉ : permet d'emprunter des livres à la bibliothèque de la ville ou de l'école et de savoir qui a fait les emprunts.



FAUSSE UTILITÉ : permet de garder un historique des élèves qui vont aux toilettes pendant leur journée à l'école.

Le tourne disque



VRAIE UTILITÉ : permet d'écouter de la musique en faisant tourner des disques vinyle.



FAUSSE UTILITÉ : sert à laver les assiettes après avoir mangé.

Le fer à repasser



VRAIE UTILITÉ : sert à repasser les vêtements pour enlever tous les plis indésirables.



FAUSSE UTILITÉ : sert à faire des rôties le matin.

La lampe à huile



VRAIE UTILITÉ : sert à éclairer une pièce à l'intérieur de la maison.



FAUSSE UTILITÉ : permet de faire des expériences scientifiques et fabriquer des potions.

La tondeuse manuelle



VRAIE UTILITÉ : sert à couper la pelouse.



FAUSSE UTILITÉ : sert à replanter les carottes qui ont été cueillies trop tôt.

CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste



ANNEXE D

VRAI

FAUX

CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

Ce document a été rédigé par Marilou Ratté-Sylvestre, enseignante au primaire. Veuillez prendre note qu'il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever la signature dans le bas de ce document.

ÉCRITURE



Pour cette activité, invitez les élèves à composer un court texte au sujet d'un objet qu'on utilise au quotidien et d'une utilité absurde qui pourrait lui être attribuée.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ:



1. Pour les mettre dans l'esprit de l'activité d'écriture, choisissez vous-même un objet utile à l'école ou à la maison et attribuez-lui une utilité qui défie toute logique. Proposer une tempête d'idées aux élèves. Notez ces idées et laissez-les accessibles tout au long du projet d'écriture afin que cela alimente l'inspiration des élèves.
2. Demandez ensuite aux élèves de faire le croquis de l'objet qu'ils auront choisi dans l'encadré sur la feuille d'activité en annexe.
3. Lorsqu'ils sont prêts, les élèves peuvent commencer la mise en texte. Ils pourront écrire quelques phrases décrivant leur objet choisi et sa fausse utilité.
4. Quand la mise en texte est terminée, invitez les élèves à se mettre en dyades pour échanger, réviser et corriger leur texte.



CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

Ce document a été rédigé par Marilou Ratté-Sylvestre, enseignante au primaire. Veuillez prendre note qu'il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever la signature dans le bas de ce document.



PRÉNOM: _____

TITRE: _____

Dessine l'objet que tu as choisi !



Écris quelques phrases pour présenter ton objet et son utilité complètement absurde !



CRACKBOOM!

© Vanessa Bergeron

Illustrations : © Virginie Lacoste

Ce document a été rédigé par Marilou Ratté-Sylvestre, enseignante au primaire. Veuillez prendre note qu'il est interdit de modifier, de vendre ou d'enlever la signature dans le bas de ce document.