

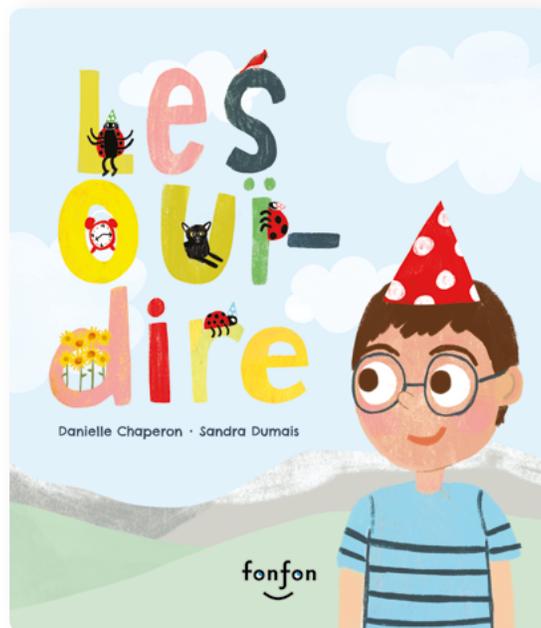
Les
loulou-
dire



Danielle Chaperon · Sandra Dumais

fonfon





LES OUI-DIRE

Maison d'édition : Fonfon
Texte : Danielle Chaperon
Illustrations : Sandra Dumais

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des langues ‣ Français langue d'enseignement
Compétences disciplinaires	‣ Lire des textes variés ‣ Apprécier des œuvres littéraires ‣ Communiquer oralement

Déroulement de l'activité

Préparation de la lecture	<p>Expliquez pourquoi vous avez choisi ce livre.</p>	<p>J'ai choisi ce livre parce que...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ce livre a été écrit par Danielle Chaperon, une autrice prolifique qui a publié de nombreuses œuvres pour la jeunesse. ▶ Ce livre a été illustré par Sandra Dumais, une autrice et illustratrice de livres et de bandes dessinées pour enfants.
	<p>Construisez l'intention de lecture à l'aide des éléments suivants :</p>	
	<p>Présentez le livre, explorez le titre et l'illustration de la page couverture pour établir le contexte.</p> <p>Interrogez les élèves pour les amener à anticiper l'intrigue.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ D'après vous, en regardant la page couverture, qu'est-ce que cet album va raconter ? ▶ Qui est le personnage représenté sur la couverture ? ▶ Qu'est-ce qu'un ouï-dire ?
	<p>Lisez le résumé qui apparaît en quatrième de couverture.</p> <p>Demandez aux élèves de préciser ce qu'ils retiennent et ce qu'ils réajustent.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Que venons-nous d'apprendre de plus sur l'histoire ? ▶ Selon toi, qu'est-ce qu'un conte ? ▶ Selon toi, qu'est-ce qu'un mythe ? ▶ Peux-tu nommer deux créatures fantastiques dont il sera question dans cet album ? ▶ Selon toi, qu'est-ce qu'une croyance populaire ?
	<p>Faites émerger des connaissances antérieures en lien avec l'intention de lecture.</p>	
	<p>Invitez les enfants à proposer une intention de lecture (précisez au besoin cette intention).</p>	<p>Nous allons lire cet album pour le plaisir, mais aussi pour découvrir quelques ouï-dire.</p> <p><i>Vous pouvez également choisir une autre intention de lecture formulée par les enfants et qui vous semble appropriée.</i></p>

Procédez à la lecture proprement dite tout en invitant les enfants à anticiper fréquemment la suite.

Laissez les enfants commenter et réagir (certains se rappelleront les hypothèses formulées lors de la préparation de la lecture).

Pages 4-5:

- ▶ Selon vous, pourquoi les coccinelles sont-elles rassemblées devant un gâteau ?

Pages 6-7:

- ▶ Selon vous, qu'a fait le garçon pour se retrouver dans cette étrange position ?

Pages 8-9:

- ▶ Selon vous, pourquoi les lutins font-ils autant de mauvais coups ?

Pages 10-11:

- ▶ Croyez-vous vraiment que la barbe à papa puisse provenir des cheminées d'usines de sucreries ?

Pages 14-15:

- ▶ Selon vous, que signifie l'expression « prendre la poudre d'escampette » ?

Pages 18-19:

- ▶ La lune a-t-elle toujours la même apparence dans le ciel ?

Pages 20-21:

- ▶ Selon vous, pourquoi faudra-t-il prendre garde à nos fonds de pantalon le jour où les dragons reviendront ?

Pages 24-25:

- ▶ Selon vous, pourquoi les deux enfants ont-ils l'air inquiets ?

Pages 30-31:

- ▶ Selon vous, que ressentent les deux fantômes ? Pourquoi ?

Poursuivez la réflexion en invitant les élèves à se pencher sur l'intention de départ.

- ▶ Finalement, avons-nous découvert ce que nous voulions savoir au départ ?
- ▶ Avez-vous éprouvé du plaisir en lisant cette histoire ?
- ▶ Avez-vous découvert quelques oui-dire ?

Choisissez quelques questions parmi les suivantes, en fonction de vos élèves :

Après la lecture, invitez les enfants à exprimer leur amusement, leur plaisir, leur surprise.

Invitez-les à partager leur expérience personnelle, leur interprétation ou leur appréciation de l'histoire.

Questions de compréhension

- ▶ Plusieurs créatures fantastiques apparaissent dans cette histoire. Pouvez-vous en nommer quelques-unes ?
- ▶ Que fabrique l'usine de la page 10 ?
- ▶ Qui a fait la guerre aux dragons ?
- ▶ Pourquoi faudrait-il se méfier des dames au nez crochu, qui ont des dents noires et des pieds qui puent ?

Questions d'interprétation

- ▶ À quel endroit se trouve le jeune garçon à la page 7 ?
- ▶ L'illustration des pages 8 et 9 montre-t-elle une scène de jour ou de nuit ? Expliquez votre réponse.
- ▶ Qui est le personnage portant une cape rouge à la page 13 ?
- ▶ Le dragon de la page 21 dort-il dans un environnement chaud ou froid ? Expliquez votre réponse.

Questions de réaction

- ▶ Est-ce qu'il y a des parties de l'histoire qui vous semblent irréelles ? Expliquez.
- ▶ Qu'avez-vous trouvé surprenant dans cette histoire ? Pourquoi ?
- ▶ Quelle(s) émotion(s) avez-vous ressentie(s) en écoutant cette histoire ? De la joie ? De la peur ? De la tristesse ? Pourquoi ?

Questions d'appréciation

- ▶ *Les oui-dire* est-elle le genre d'histoire qui vous plaît ? Pourquoi ?
- ▶ Reliriez-vous cette histoire ? Pour quelles raisons ?
- ▶ À qui conseilleriez-vous cette histoire ? Pourquoi ?

Retour sur la manière de lire

Invitez les enfants à réfléchir à la façon dont ils ont fait la lecture.

- ▶ Comment a-t-on procédé pour préparer la lecture ?
- ▶ Qu'avons-nous fait pendant la lecture ?
- ▶ Qu'a-t-on fait après la lecture ?

DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine de développement	Cognitif
Compétence	► Découvrir le monde qui l'entoure

Domaine de développement	Physique et moteur
Compétence	► Accroître son développement physique et moteur

Déroulement de l'activité

- 1 Faire imprimer la page 3 du cahier de l'élève.
- 2 Demander aux élèves de découper les images au bas de la page, de les classer ensuite en ordre croissant de grandeur, puis de les coller dans le tableau.

Corrigé



LA BANDEROLE D'ANNIVERSAIRE

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine de développement	Physique et moteur
Compétence	› Accroître son développement physique et moteur

Domaine de développement	Langagier
Compétence	› Communiquer à l'oral et à l'écrit

Domaine de développement	Cognitif
Compétence	› Découvrir le monde qui l'entoure

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 4 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves de dessiner une banderole d'anniversaire pour les coccinelles. Les mots **BONNE FÊTE** doivent s'y retrouver.

AS-TU UNE BONNE MÉMOIRE ?

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine de développement	Physique et moteur
Compétence	► Accroître son développement physique et moteur

Domaine de développement	Cognitif
Compétence	► Découvrir le monde qui l'entoure

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 5 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves de relier, à l'aide d'un trait, les images qui font partie d'un même ouï-dire.

Corrigé



DES POINTS, ENCORE DES POINTS!

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des arts ‣ Arts plastiques
Compétence disciplinaire	‣ Réaliser des créations plastiques personnelles

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 7 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves de dessiner avec soin chacun des points des coccinelles, en fonction de l'âge de ces dernières.

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des arts ‣ Arts plastiques
Compétence disciplinaire	‣ Réaliser des créations plastiques personnelles

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 8 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves d'imaginer un nouveau oui-dire, puis de l'illustrer.

UN EXPOSÉ ORAL AMUSANT!



Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des langues ‣ Français langue d'enseignement
Compétence disciplinaire	‣ Communiquer oralement

Déroulement de l'activité

- ① Demander aux élèves de préparer un court exposé en équipe de deux afin de présenter au reste de la classe leur dessin de l'activité **UN NOUVEAU OUI-DIRE**.
- ② Demander aux élèves de présenter leur court exposé au reste de la classe.

LE JEU DU TÉLÉPHONE SANS FIL

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine de développement	Affectif
Compétence	► Construire sa conscience de soi

Domaine de développement	Social
Compétence	► Vivre des relations harmonieuses avec les autres

Domaine de développement	Langagier
Compétence	► Communiquer à l'oral et à l'écrit

Explication de l'activité

Cette activité consiste à faire jouer les élèves au jeu du téléphone sans fil afin de modéliser la notion de oui-dire.

Déroulement de l'activité

- 1 Placer les élèves en une seule ou en plusieurs files.
- 2 Dire au premier élève de la file une phrase inventée ou demander au premier élève de chaque file d'inventer une phrase.
- 3 Demander aux élèves de faire circuler rapidement et silencieusement la phrase de bouche à oreille dans la file.
- 4 Demander au dernier élève de la file de dire à voix haute la phrase qu'il a entendue.
- 5 Comparer à voix haute la phrase initiale et la phrase finale.

6

Questionner les élèves afin de construire un lien entre ce jeu et le concept des ouï-dire exploité dans l'album. Voici quelques exemples de questions à poser aux élèves pour susciter une discussion :

- › La phrase initiale était-elle la même que la phrase finale ?
- › Pourquoi les deux phrases sont-elles différentes ?
- › Selon toi, quel pourrait être l'impact sur ce jeu si l'on augmentait le nombre d'élèves dans une file ?
- › Selon toi, quel pourrait être l'impact sur ce jeu si l'on diminuait le nombre d'élèves dans une file ?
- › Selon toi, pourquoi ce jeu a-t-il un lien avec l'album *Les ouï-dire* ?