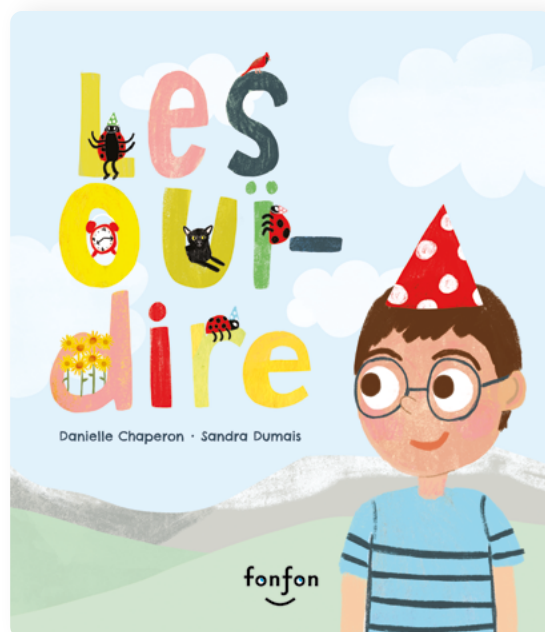


les souvi- dire

Danielle Chaperon • Sandra Dumais

fonfon
😊





LES OUÏ-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	Expliquez pourquoi vous avez choisi ce livre.	J'ai choisi ce livre parce que... ➤ 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.
	Construisez l'intention de lecture à l'aide des éléments suivants :	
	Présentez le livre, explorez le titre et l'illustration de la page couverture pour établir le contexte. Interrogez les élèves pour les amener à anticiper l'intrigue.	➤ 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 ?
	Lisez le résumé qui apparaît en quatrième de couverture. Demandez aux élèves de préciser ce qu'ils retiennent et ce qu'ils réajustent.	➤ 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 ?
	Faites émerger des connaissances antérieures en lien avec l'intention de lecture.	
	Invitez les enfants à proposer une intention de lecture (précisez au besoin cette intention).	Nous allons lire cet album pour le plaisir, mais aussi pour découvrir quelques ouï-dire. <i>Vous pouvez également choisir une autre intention de lecture formulée par les enfants et qui vous semble appropriée.</i>

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 ?

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 3 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



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 4 du cahier de l'élève.
- 2 Demander aux élèves d'encercler les différences sur la première illustration.

Corrigé



LES CRÉATURES FANTASTIQUES



Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des langues ► Français langue d'enseignement
Compétence disciplinaire	► Lire des texte variés

Déroulement de l'activité

- 1 Faire imprimer la page 5 du cahier de l'élève.
- 2 Demander aux élèves d'associer chaque créature fantastique à la bonne définition.

Corrigé

1 sorcière

2 ogre / ogresse

3 lutin

4 grand méchant loup

5 géant

6 fantôme

7 vampire

8 dragon

PARLONS VOCABULAIRE

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des langues ► Français langue d'enseignement
Compétence disciplinaire	► Lire des textes variés

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 6 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves d'expliquer dans leurs mots chacune des expressions.

Corrigé

1 Faire le malin	→	Désobéir et n'en faire qu'à sa tête
2 Filou	→	Individu malhonnête, voleur et tricheur, qui agit par la ruse
3 Tirer la chevillette	→	Tirer sur un loquet pour permettre l'ouverture d'une porte
4 Prendre la poudre d'escampette	→	Partir sans avertir
5 Se casser la margoulette	→	Tomber en se faisant mal
6 Naguère	→	Autrefois
7 Fanfaron	→	Qui fait le brave et vante ses exploits

Liens avec le programme-cycle de l'enseignement primaire

Domaine d'apprentissage	Domaine des langues ► Français langue d'enseignement
Compétence disciplinaire	► Écrire des textes variés

Déroulement de l'activité

- ① Faire imprimer la page 7 du cahier de l'élève.
- ② Demander aux élèves d'imaginer et d'écrire un nouveau ouï-dire.

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 texte 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* ?