



Tania Baladi
Audrey Malo

PRENDS UN NUMÉRO!



fonfon

CONTENU DE LA TROUSSE

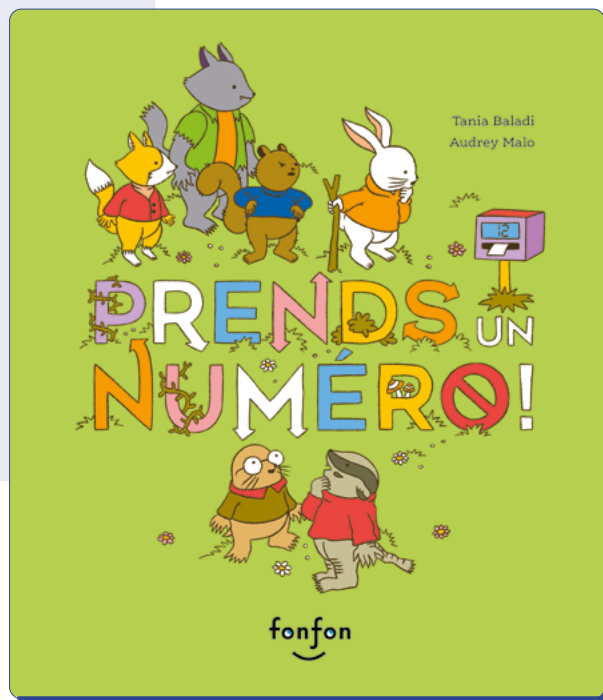
Lecture interactive.....	4
Des règles absurdes!.....	12
Crée à la manière de Tania Baladi!.....	14
Ajoute un nouveau personnage!.....	16
Comment naissent les idées?	18

PRENDS UN NUMÉRO!

Texte: Tania Baladi

Illustrations: Audrey Malo

Thèmes: Règle, autorité, vivre-ensemble, philo, humour



Intérêts pédagogiques

- Le récit explore avec humour l'absurdité des règles arbitraires, incitant les enfants à réfléchir à des thématiques importantes comme la patience, l'autorité et le respect des règles.
- Ce questionnement prend vie dans un cadre inattendu: la forêt, habituellement symbole de liberté, devient un lieu de contraintes absurdes. Les animaux anthropomorphisés incarnent des réactions variées face à ces règles, amplifiant à la fois l'humour et la portée réflexive du récit.
- La structure répétitive installe un rythme qui permet aux enfants d'anticiper les événements tout en restant amusés par les variations. Cette répétition se prête particulièrement bien à des activités pédagogiques: elle facilite le rappel du récit pour les plus petits, qui peuvent reconstruire l'histoire étape par étape, et sert de base à des activités de pastiche pour les plus grands, qui peuvent imaginer et écrire leurs propres versions en s'appuyant sur ce modèle.
- L'accumulation, qui résulte de l'ajout progressif de nouveaux personnages, intensifie l'absurdité de la situation. Elle renforce également l'aspect ludique du récit, offrant aux enfants de nouvelles interactions et situations à anticiper ou à reproduire dans leurs propres créations.
- La fin surprend le lecteur avec une révélation comique et absurde, tout en laissant libre cours à son imagination pour prolonger l'histoire. Cette double approche est particulièrement adaptée pour les enfants, qui peuvent à la fois rire de la situation et réfléchir aux thèmes de l'attente et des règles.
- La complémentarité entre le texte et les illustrations invite les enfants, selon les cas, à faire des inférences qui les rendent actifs dans leur lecture, ou à profiter de détails humoristiques ajoutés par les images, enrichissant ainsi leur expérience de lecture.

Avant la lecture

Présentez le livre à vos élèves. Étudiez avec eux le paratexte pour formuler des prédictions au sujet de l'histoire.

PREMIÈRE DE COUVERTURE

- ▶ Quels sont les personnages que tu vois sur la couverture ?
- ▶ Où penses-tu que l'histoire se déroule ?
- ▶ Quel objet inhabituel remarques-tu ? Pourquoi pourrait-il être important ?
- ▶ Que crois-tu que les personnages devront faire dans cette histoire ?

QUATRIÈME DE COUVERTURE

- ▶ Qu'apprend-on de plus sur l'histoire ? Ces informations confirment-elles les prédictions que tu as formulées en regardant la première de couverture ?
- ▶ Dans quelle collection s'insère cet album ? Qu'ont en commun les histoires de cette collection ?

PAGES DE GARDE

- ▶ Qu'observes-tu sur les pages de garde ?
- ▶ Est-ce habituel de trouver ces objets dans une forêt ?

À partir des prédictions énoncées, formulez avec vos élèves une intention de lecture.

Exemples d'intentions de lecture

- ▶ Lisons cette histoire pour découvrir pourquoi Lièvre et les autres animaux doivent prendre un numéro et attendre.
- ▶ Lisons cette histoire pour découvrir comment les animaux réagissent lorsque leur patience est mise à épreuve.
- ▶ Etc.

Pendant la lecture

- ▶ Lisez le texte à voix haute, puis effectuez des pauses durant la lecture afin de soutenir la compréhension de vos élèves.
- ▶ Choisissez des questions, parmi les suivantes, en fonction de votre intention de lecture de départ.
- ▶ N'hésitez pas à relire l'album à plusieurs reprises avec des intentions différentes.

PAGES 2-3

Selon toi, qu'est-ce que Lièvre a trouvé d'inhabituel en sortant de son terrier ?

- ▶ Lièvre a probablement trouvé les flèches inhabituelles, car normalement, il n'y a pas de panneaux dans une forêt.

PAGES 6-7

Pourquoi Lièvre ne peut-il pas continuer sa balade comme d'habitude ?

- ▶ Lièvre ne peut pas continuer sa balade parce qu'il est arrêté par des panneaux, une machine étrange et deux gardiens, Écureuil et Taupe, qui insistent pour qu'il prenne un numéro avant d'entrer dans la forêt.

Comment Lièvre réagit-il face à cette situation ?

- ▶ Lièvre ne comprend pas pourquoi il doit suivre cette procédure alors que la forêt appartient à tout le monde. Bien que frustré, il finit par suivre les consignes et prendre un numéro.

Et toi, que ferais-tu si tu étais à la place de Lièvre ? Justifie ta réponse.

- ▶ Exemple de réponse : Je poserais plein de questions pour comprendre pourquoi il y a cette règle et j'essaierais de passer en cachette.

Lièvre doit prendre un numéro et attendre pour continuer sa balade, sans savoir pourquoi. À ton avis, pourquoi cette situation est-elle amusante ?

- ▶ Exemple de réponse : C'est drôle parce que d'habitude, on ne prend pas de numéro pour se promener dans une forêt. En plus, on ne sait même pas pourquoi il doit attendre, et tout le monde a l'air très sérieux alors que ça n'a aucun sens.

PAGES 8-9

Selon toi, pourquoi ce drôle d'instrument est-il planté là ? Justifie ta réponse.

- ▶ Exemple de réponse : Peut-être que quelqu'un a décidé que tout le monde doit attendre son tour pour éviter qu'il y ait trop d'animaux en même temps. Ou alors, c'est une blague pour embêter les visiteurs.

À ton avis, qui est sur le point d'arriver ?

- ▶ Plusieurs réponses possibles.

PAGES 10-11

Finalement, qui est arrivé ?

- ▶ C'est Blaireau qui s'est présenté.

Que penses-tu de la réaction de Blaireau quand on lui demande d'attendre ?

Justifie ta réponse.

- ▶ Exemple de réponse : Je trouve sa réaction tout à fait normale. La situation est si bizarre et exagérée qu'il est logique de penser que c'est une blague.

Que penses-tu du choix de l'illustratrice de ne pas dessiner la forêt en arrière-plan et d'utiliser un fond bleu à la place ? Justifie ta réponse.

- ▶ Exemple de réponse : Je trouve que le fond bleu met bien en valeur les personnages et leurs expressions. Sans la forêt en arrière-plan, c'est plus facile de se concentrer sur ce qui se passe entre eux.

PAGES 12-13

Qui est arrivé en premier devant la machine à numéros ? Comment le sais-tu ?

- C'est Écureuil qui est arrivé en premier. On le sait parce qu'il tient le numéro un dans ses mains, mais aussi parce qu'il est le premier mentionné dans la phrase : « C'est comme ça qu'Écureuil, Taupe, Lièvre et Blaireau patientèrent une heure, deux heures. » Comme Blaireau est nommé en dernier et qu'il est le dernier arrivé, on peut déduire qu'Écureuil est bien le premier.

As-tu remarqué que de nouveaux animaux prennent un numéro et rejoignent le groupe au fil des pages ? Que penses-tu du choix de l'auteurice d'organiser son histoire ainsi ? Justifie ta réponse.

- Exemple de réponse : Je trouve que c'est une bonne idée, parce que chaque fois qu'un nouvel animal arrive, l'histoire devient plus amusante. On voit les réactions de tout le groupe, et ça donne envie de savoir ce qui va se passer ensuite.

Pourquoi penses-tu que l'afficheur reste bloqué sur le même numéro ?

- Exemple de réponse : Je pense que la machine est cassée ou que quelque chose bloque son fonctionnement.

À ton avis, qui est sur le point d'arriver ?

- Plusieurs réponses possibles.

PAGES 14-15

Finalement, qui est arrivé ?

- C'est Renard qui s'est présenté.

Comme les autres animaux, Renard trouve la règle absurde, mais il finit quand même par prendre un numéro. Pourquoi, d'après toi ?

- Exemple de réponse : Je pense qu'il obéit parce qu'il n'a pas envie de se disputer avec les autres. Même si la règle est bizarre, tout le monde la suit, alors il décide de faire pareil pour éviter des problèmes.

PAGES 16-17

Mais qui, selon toi, a installé tous ces panneaux autour d'eux ? Justifie ta réponse.

- Exemple de réponse : Je pense que c'est un castor qui a installé les panneaux parce qu'il a un gros chantier de construction dans la forêt. Il voulait que les animaux attendent leur tour pour ne pas gêner les travaux ou risquer de tomber dans un trou qu'il est en train de creuser.

À ton avis, qui est sur le point d'arriver ?

- Plusieurs réponses possibles.

PAGES 18-19

Finalement, qui est arrivé ?

- › C'est Louve qui s'est présentée.

Pourquoi la phrase «PRENDS UN NUMÉRO!» devient-elle amusante quand elle est répétée ? Justifie ta réponse.

- › Exemple de réponse: C'est drôle parce que les animaux deviennent de plus en plus insistants et sérieux pour une règle qui semble ridicule. La répétition exagère la situation, comme si c'était la chose la plus importante au monde alors qu'ils ne savent même pas pourquoi ils doivent attendre.

Pourquoi est-ce drôle que Louve finisse par obéir et prendre un numéro ? Justifie ta réponse.

- › Exemple de réponse: C'est drôle parce que Louve est forte et intimidante. On s'attendrait à ce qu'elle fasse peur aux autres pour passer sans attendre. Mais finalement, même elle se plie à la règle et écoute des animaux beaucoup moins imposants comme Écureuil et Taupe, ce qui rend la situation absurde et très amusante.

PAGES 20-21

Selon toi, qu'est-ce qui se trouve de l'autre côté de la forêt ?

- › Exemple de réponse: Je pense qu'il y a une vedette super célèbre dans le monde des animaux, comme un lion qui donne des autographes ou un hibou qui chante des chansons! Les animaux doivent attendre leur tour parce que tout le monde veut le voir.

Quels nouveaux personnages voit-on dans l'image, mais qui ne sont pas mentionnés dans le texte ?

- › Il y a des insectes qui font une manifestation avec des pancartes.

Aimes-tu quand l'illustratrice ajoute des détails rigolos comme ceux-là ?

- › Exemple de réponse: Oui, j'aime beaucoup quand l'illustratrice ajoute ce genre de détails, ça me donne envie de bien observer les images pour ne rien manquer.

Dans cette histoire, l'auteur utilise différentes sortes de phrases, comme des exclamations (Comme la fraîcheur de la verdure était agréable!) et des questions (Que diable pouvait-il y avoir de l'autre côté de la forêt?). Penses-tu que cela rend l'histoire plus intéressante ?

- › Exemple de réponse: Oui, ça rend l'histoire plus vivante. Les exclamations montrent ce que les animaux ressentent, comme leur ennui ou leur curiosité. Les questions nous font réfléchir à ce qui va se passer, et ça donne envie de continuer à lire.

PAGES 22-23

Que trouves-tu amusant dans cette page. Justifie ta réponse.

- ▶ Exemple de réponse: Ce qui est drôle, c'est que la mouche, qui est toute petite, est la seule à ne pas respecter la règle. Elle n'attend pas et continue son chemin sans prendre de numéros, alors que tous les gros animaux, comme Louve, suivent la consigne.

PAGES 24-25

Tu te rappelles qu'un peu plus tôt, l'illustratrice avait ajouté de nouveaux personnages amusants dans l'image, même si ce n'était pas mentionné dans le texte. Regarde bien cette page: que remarques-tu ?

- ▶ Je remarque que, pendant que tout le monde est occupé à se disputer, Lièvre continue son chemin discrètement.

PAGES 28-29

Selon toi, combien de temps s'est écoulé depuis le début de l'histoire ? Comment le sais-tu ?

- ▶ Exemple de réponse: Je pense qu'il s'est écoulé plusieurs années, parce que leurs visages sont ridés. De plus, Blaireau se déplace maintenant avec une marchette et Renard avec une canne.

Nous allons enfin découvrir pourquoi il y avait un panneau et une machine à numéro dans la forêt. Quelle est cette raison selon toi ?

- ▶ Plusieurs réponses sont possibles.

PAGES 30-31

Retour sur les prédictions effectuées à la page précédente.

Après la lecture

Une fois que la lecture de l'album est terminée, il est temps de vérifier les prédictions qui ont été formulées et d'effectuer un retour sur l'intention de départ. Invitez également vos élèves à réagir, interpréter et/ou apprécier le texte lu.

RÉAGIR

À la fin de l'histoire, aurais-tu réagi comme Lièvre ? Justifie ta réponse.

- Exemple de réponse : Oui, j'aurais continué mon chemin. Si tout le monde se dispute et qu'il n'y a personne pour vérifier, c'est une bonne occasion de passer. Ça ne sert à rien de suivre une règle qui n'a pas vraiment de sens.

INTERPRÉTER

Nomme au moins un élément qui rend cette histoire amusante. Justifie ta réponse.

- Exemple de réponse : Ce qui rend cette histoire amusante, c'est l'idée qu'une machine à numéros ait été installée en pleine forêt et que les animaux obéissent sérieusement à une règle absurde sans en connaître la raison. La révélation que tout cela est dû à une simple erreur rend la situation encore plus drôle.

APPRÉCIER

Que penses-tu de la fin de cette histoire ? Justifie ta réponse.

- Exemple de réponse : Je trouve la fin amusante parce que l'histoire exagère énormément la situation : les animaux ont attendu dix ans sans jamais remettre en question la règle. En plus, le retour en arrière nous montre que tout venait d'une simple erreur, mais on ne sait pas si les animaux découvriront un jour la vérité. Ça laisse un mystère sur ce qu'ils vont faire maintenant et ça rend la fin encore plus drôle et inattendue.

Lectures complémentaires

DERNIÈRE HEURE: LA DÉCONFITURE DU LIÈVRE

Robert Soulières, Sans Cravate

Fonfon, 2024

**Cette lecture vous permettra de découvrir
une autre histoire d'humour absurde.**



DANS LES SOULIERS D'AMÉDÉE

Véronique Lambert, Éléna Comte

Fonfon, 2022

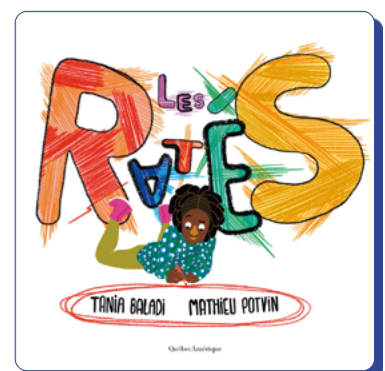
**Cette lecture vous permettra de découvrir
une autre histoire avec une structure répétitive.**

LES RATÉS

Tania Baladi, Mathieu Potvin

Québec Amérique, 2021

**Cette lecture vous permettra de découvrir
une autre histoire écrite par l'autrice Tania Baladi.**



Déroulement de l'activité

- ① L'album *Prends un numéro!* explore avec humour l'absurdité des règles arbitraires. Cette thématique encourage les élèves à réfléchir sur la logique et la pertinence des règles qui régissent leur quotidien.
- ② Invitez vos élèves à réagir à la règle présentée dans l'histoire (prendre un numéro avant d'entrer dans la forêt). Encouragez-les à expliquer leur point de vue en justifiant leurs réponses. Vous pouvez leur proposer une phrase d'amorce pour structurer leur réflexion, comme: «*Je pense que la règle est... parce que...*»
- ③ Après en avoir discuté, laissez vos élèves explorer leur créativité en imaginant de nouvelles règles absurdes. Vous pouvez suggérer qu'ils travaillent en groupe: cela leur permettra de générer plus d'idées et de stimuler leur créativité. Proposez la mise en situation suivante:
 - › «*Quelle catastrophe! Je suis terriblement assoiffée, mais il y a un problème: je ne peux boire que si je respecte vos nouvelles règles farfelues. À vous de décider ce que je dois faire avant de prendre une gorgée. Les consignes les plus drôles seront appliquées tout de suite... mais soyez gentils, j'ai vraiment besoin d'eau! Dans votre cahier, écrivez votre règle la plus amusante.*»
- ④ Exemples de règles:
 - › Avant chaque gorgée, fredonne une chanson, mais uniquement en inventant des paroles qui parlent du goût savoureux de l'eau.
 - › Tourne trois fois sur toi-même en disant «*Vive l'hydratation!*» avant d'avaler.
 - › Avant d'ouvrir ta bouteille, fais une révérence en déclarant: «*Ô noble bouteille, reine de l'hydratation, je te salue!*»
- ⑤ Après avoir inventé des règles farfelues, invitez les élèves à en identifier les points communs (inutilité, exagération, irréalisme) pour passer d'une réflexion sur des cas spécifiques à une définition générale. Proposez de compléter la phrase:
 - › «*Ces règles sont farfelues parce que...*»

⑥ Une fois ces caractéristiques établies, vous pouvez guider les élèves vers une réflexion sur ce qui différencie une règle absurde d'une règle logique. Cette comparaison les aidera à comprendre les critères essentiels d'une règle utile.

⑦ Exemples de questions pour guider et élargir la réflexion :

- › En quoi une règle logique est-elle différente d'une règle absurde ?
- › Est-ce qu'on peut décider qu'une règle n'est pas logique ? Que faut-il faire dans ce cas ?
- › Que pourrait-il arriver si on obéissait à toutes les règles sans jamais poser de questions ?
- › Est-ce qu'une règle peut nous embêter même si elle est utile ? Peux-tu donner un exemple ?
- › Qu'arrive-t-il quand une règle logique est ignorée ?

⑧ Prenez un moment pour souligner les points clés abordés : ce qui différencie une règle logique d'une règle absurde, et l'importance de poser des questions pour comprendre une règle. Félicitez vos élèves pour leurs idées et leur réflexion approfondie.

CRÉE À LA MANIÈRE DE TANIA BALADI!

Déroulement de l'activité

- ① L'auteurice de *Prends un numéro!*, Tania Baladi, a eu l'idée de cette histoire alors qu'elle patientait dans une salle d'attente avec un numéro en main. En imaginant une machine à numéros au milieu d'une forêt et des animaux devant faire la file, elle a transformé une situation banale en une aventure amusante et absurde. Dans cette activité, vos élèves vont suivre son exemple et réinventer une situation ordinaire en changeant **le lieu** pour la rendre drôle et originale.
- ② Pour commencer, discutez avec vos élèves du processus de création de l'auteurice:
 - › Pourquoi une machine à numéros dans une forêt semble-t-elle si drôle ?
 - › Comment le comportement des animaux, qui imitent les humains, ajoute-t-il de l'humour ?
- ③ Invitez vos élèves à imaginer une situation banale de la vie quotidienne et à la transposer dans un lieu inattendu. Pour les inspirer, présentez les exemples suivants:
 - › Feux de circulation interrompant une chasse: Dans la savane, un lion poursuit une gazelle à toute vitesse, mais un feu rouge les oblige à s'arrêter. Le lion râle: « Ce feu est interminable! » tandis que la gazelle reprend son souffle en attendant le feu vert.
 - › Tourniquets pour entrer dans une ruche: Les abeilles doivent passer par un tourniquet pour entrer dans la ruche, mais les bourdons restent coincés à cause de leur taille. Une abeille soupire: « Encore un bourdon qui bloque tout le système! »
 - › Le supermarché lunaire: Sur la Lune, un supermarché propose des produits venus tout droit de la Terre, mais à la caisse, tout s'envole en raison de la faible gravité... Une cliente soupire: « C'est la troisième fois que mes œufs orbitent autour de moi! ».
- ④ Proposez à vos élèves de choisir la situation qui les inspire le plus (les feux de circulation, les tourniquets ou le supermarché) et de la transposer dans un lieu différent et original. Par exemple:
 - › Et si des feux de circulation étaient installés sur une montagne enneigée, obligeant des skieurs à s'arrêter en pleine descente alors qu'une avalanche approche ?

5 Demandez-leur de dessiner leur scène et de l'accompagner d'un court texte sur la page dédiée à cette activité dans le cahier de l'élève. Invitez-les à suivre cette structure simple pour développer leur idée :

- › Décrire la situation (le lieu et les personnages).
- › Introduire un problème inattendu ou absurde.
- › Ajouter un dialogue drôle pour rendre la scène vivante et amusante.

6 Invitez vos élèves à se mettre en équipe pour présenter leur création. Expliquez-leur que, dans le domaine de la créativité, ce qui compte, ce n'est pas d'avoir une seule « bonne » idée, mais d'explorer plein de pistes différentes. En partageant leurs scènes et en découvrant celles des autres, ils verront à quel point des idées variées peuvent enrichir leur imagination.

AJOUTE UN NOUVEAU PERSONNAGE!

Déroulement de l'activité

- ① Cette activité propose aux élèves d'imaginer un nouvel animal qui rejoint la file dans *Prends un numéro!* Ils suivront la structure et imiteront le style de l'autrice pour écrire un épisode le mettant en scène.
- ② Commencez par analyser la structure d'un épisode de l'histoire en identifiant ses éléments récurrents et ses variations.

Analyse d'un épisode

Arrivée d'un nouvel animal	Le paragraphe commence par introduire un nouvel animal.
Protestation ou refus	L'animal exprime son mécontentement ou son refus face à la règle imposée.
Réaction collective des animaux	Les autres animaux tentent de convaincre le nouvel animal d'obéir.
Résignation et attente	L'animal finit par accepter la règle et se joint à la file d'attente.
Question sur la situation	L'épisode se termine par une question intrigante ou amusante sur l'absurdité de la scène.

- ③ Proposez à vos élèves d'inventer un nouvel épisode de l'histoire en imitant le style de l'autrice. Le gabarit proposé dans le cahier de l'élève les guidera dans leur création. L'épisode mettra en scène un castor qui rejoint la file d'attente. Posez ces questions pour les aider à développer leur texte :
 - › Pourquoi le castor proteste-t-il contre la règle ?
Ex. : « Je n'ai pas le temps, mon barrage m'attend! »
 - › Que disent les autres animaux pour le convaincre d'obéir ?
 - › Comment pourriez-vous décrire l'attente avec une phrase répétitive amusante ?

4

Encouragez-les à rester fidèles au style humoristique de l'autrice et à inclure des détails absurdes ou drôles pour rendre leur scène vivante. Par exemple :

Écureuil : Arrête-toi, Castor ! Il faut suivre la procédure et attendre ton tour !

Taupe : C'est écrit là, sur le panneau !

Castor : Mais vous plaisantez ? J'ai un barrage à terminer avant la prochaine crue. Chaque minute compte !

Taupe : Inutile de discuter. Lève la patte et prends un numéro !

Castor : Qui va terminer mon barrage ? Vous, peut-être ?

Écureuil : Pas de numéro, pas de tour. C'est la règle.

Pfff ! Quelle inutile procédure !

Devant leur insistance, Castor prit un numéro et attendit son tour.

C'est ainsi qu'Écureuil, Taupe, Lièvre, et Castor patientèrent une heure, deux heures.

Comme le bois était tendre !

Que le temps semblait long !

Toutes ces branches qu'il aurait pu ronger...

Pourquoi personne ne semblait remettre en question cette drôle de règle ?

5

Concluez en invitant les élèves à réfléchir à ce qu'ils ont appris en imitant le style de l'autrice et à identifier des compétences transférables. Posez des questions comme :

- ▶ Qu'est-ce que cette activité vous a permis de comprendre sur la manière dont une histoire est construite ?
- ▶ Dans quelles autres situations pourriez-vous utiliser cette technique d'imitation pour apprendre ou créer ?

COMMENT NAISSENT LES IDÉES ?

Déroulement de l'activité

- ① **Vous avez vu avec vos élèves que l'autrice s'est inspirée d'un moment d'attente pour créer son histoire. Mais ce n'est pas tout! En plus de son observation du quotidien, Tania puise dans une riche bibliothèque mentale pour enrichir son univers. Formée en théâtre, elle s'inspire d'auteurs comme Eugène Ionesco et Samuel Beckett, connus pour leurs récits absurdes. Avec ces références, elle a créé une histoire d'attente qui rappelle *En attendant Godot*, mais pour les enfants.**
- ② **Pour cette activité, proposez à vos élèves de lire une entrevue avec l'autrice pour découvrir son processus créatif. Le texte de cette entrevue se trouve dans le cahier de l'élève.**
- ③ **Ensuite, encouragez-les à réfléchir à la manière dont cette démarche peut les inspirer lorsqu'ils imaginent leurs propres histoires. Avant de commencer, donnez-leur une intention d'écoute :**
 - › Qu'est-ce qui inspire l'autrice dans son travail ?
 - › Comment lie-t-elle ses expériences personnelles et le monde du théâtre pour créer des histoires ?
- ④ **Après l'entrevue, invitez vos élèves à réfléchir à leurs propres inspirations. Posez des questions comme :**
 - › Quelle est votre histoire ou œuvre préférée ? Pourquoi ?
 - › Si vous écriviez un livre, quels univers ou artiste pourraient vous inspirer ?