



Tania Baladi
Audrey Malo

PRENDS UN
NUMÉRO!



fonfon

CONTENU DE LA TROUSSE

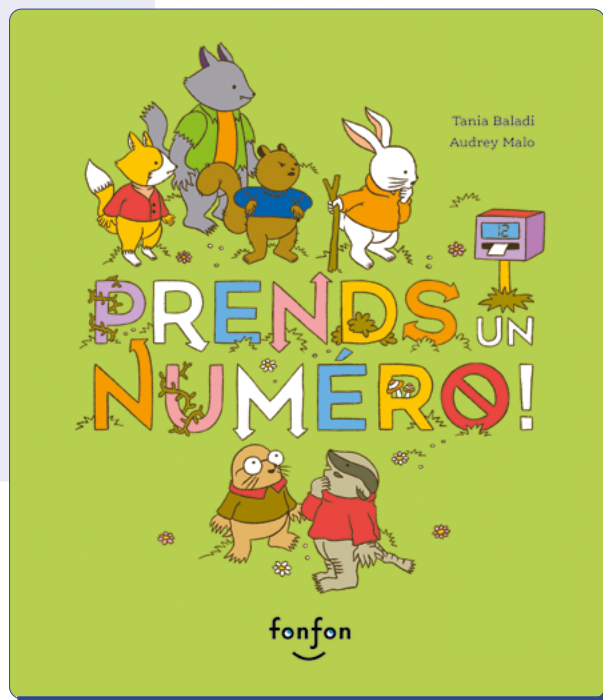
Lecture interactive.....	4
Une galerie de personnages!.....	11
Raconte l'histoire dans tes mots	13
Des règles absurdes!.....	14
À la manière des créatrices!	16

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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

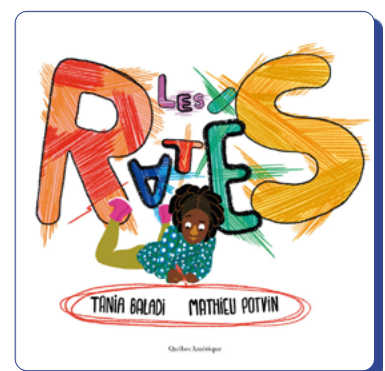
**Cette lecture vous permettra de découvrir
une autre histoire avec une structure répétitive.**

LES RATÉS

Tania Baladi, Mathieu Potvin

Québec Amérique, 2021

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



UNE GALERIE DE PERSONNAGES!

Déroulement de l'activité

- ① L'une des forces de l'histoire *Prends un numéro!* est sa galerie de personnages variés, chacun ayant une personnalité et un rôle unique. Mais parmi eux, qui est vraiment au cœur de l'histoire? Et que se passerait-il si un personnage absent venait tout bouleverser? Découvrez-le avec vos élèves.
- ② Demandez aux élèves de se rendre dans la partie dédiée du cahier de l'élève. Ils devront:
 - › Entourer les noms des personnages présents dans l'histoire.
 - › Barrer les noms des personnages qui n'y figurent pas.
- ③ Encouragez-les à vérifier leurs réponses en relisant des passages ou en discutant avec leurs camarades.
- ④ **Partie 1: Identifier le personnage principal**
Invitez vos élèves à déterminer, parmi les noms encerclés, quel est le personnage principal. Expliquez qu'il s'agit du personnage le plus important de l'histoire, souvent identifié par son ordre de présentation, ses actions clés (comme, dans ce cas-ci, le fait que Lièvre est le seul à désobéir) et le nombre de pages qui lui sont consacrées. Posez des questions pour guider leur réflexion:
 - › Parmi tous ces personnages, qui est le plus important?
 - › Pourquoi pensez-vous que c'est lui?
- ⑤ **Partie 2: Ajouter un nouveau personnage**
Une fois terminé, proposez-leur d'imaginer une scène où un personnage barré aurait été intégré dans l'histoire. Stimulez leur imagination avec des questions:
 - › Que pourrait faire ce personnage dans l'histoire?
 - › Comment réagirait-il si on lui demandait de prendre un numéro avant d'entrer dans la forêt?
 - › Aurait-il obéi ou désobéi? Pourquoi?

6

Cette activité vous a permis, avec vos élèves, d'explorer la richesse de la galerie de personnages dans *Prends un numéro!* et d'identifier ce qui rend un personnage principal si important. En observant leurs rôles dans l'histoire, il devient évident que chaque personnage, même secondaire, peut influencer le récit à sa manière. Invitez vos élèves à réfléchir à cette idée:

- › « En quoi les personnages secondaires apportent-ils quelque chose d'unique à une histoire ? »

RACONTE L'HISTOIRE DANS TES MOTS

Déroulement de l'activité

- ① L'album *Prends un numéro!* se distingue par sa structure répétitive et cumulative, qui facilite le rappel du récit pour les jeunes lecteurs et lectrices. Cette caractéristique permet à vos élèves de développer leur mémoire séquentielle et leur compréhension d'une histoire, en reliant les événements aux réactions des personnages.
- ② Proposez à vos élèves de découper les images des personnages présentés dans le cahier de l'élève. Ensuite, demandez-leur de les coller dans l'ordre chronologique de leur apparition dans l'histoire.
- ③ Une fois l'ordre des personnages établi, invitez vos élèves à travailler en binôme. Chaque groupe doit rappeler l'histoire en utilisant les images comme support. Pour les guider dans leur travail, offrez-leur de suivre cette procédure :
 - › Identifier qui doit prendre un numéro.
 - › Déterminer qui lui demande de prendre un numéro.
 - › Expliquer comment le personnage réagit à cette situation.
 - › Analyser la fin de l'histoire :
 - Que remarquez-vous à propos des personnages ?
 - Qui a suivi les règles jusqu'à la fin ?
- ④ Pour clore l'activité, proposez à vos élèves une discussion sur leurs apprentissages en posant des questions comme :
 - › Quelles stratégies as-tu utilisées pour raconter l'histoire dans tes propres mots ?
 - › Dans quel autre contexte pourrais-tu utiliser ce que tu as appris aujourd'hui ?
 - › Pourquoi est-il important, en tant que lecteur ou lectrice, de se souvenir d'une histoire dans le bon ordre ?

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.

À LA MANIÈRE DES CRÉATRICES!

Déroulement de l'activité

- ① Dans *Prends un numéro!*, les créatrices ont imaginé une forêt remplie de panneaux de signalisation routière. Ces panneaux habituellement conçus pour les humains semblent étranges dans une forêt, ce qui rend la situation drôle et originale.
- ② Proposez à vos élèves de créer à la manière de l'autrice et de l'illustratrice, mais cette fois dans un autre environnement naturel : le désert ou l'océan. Avant de commencer, prenez un moment pour explorer les pages de garde de l'album. Ces pages regorgent d'exemples de panneaux de signalisation avec des symboles, des directions et des messages variés.
- ③ Demandez ensuite aux élèves de dessiner leurs propres panneaux sur la page prévue à cet effet dans le cahier de l'élève. Encouragez-les à :
 - › Utiliser des symboles simples.
 - › Ajouter des couleurs pour rendre leurs panneaux attrayants.
 - › Créer des messages amusants ou utiles pour le désert.
- ④ 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 idées et en découvrant celles des autres, ils verront à quel point des idées variées peuvent enrichir leur imagination.