

# • fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média  
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :  
Roxane Turcotte

Illustrations de :  
Josée Bisailon

Les Éditions de la Bagnole  
Album jeunesse (4 ans et +)  
Prix : 17,95 \$  
ISBN : 978-2-89714-056-4

## Résumé

Guillemette, la fée discrète, de retour de voyage a remis sa baguette dans une armoire de son château. Elle retrouve avec joie ses amis, les animaux de la forêt des Hauts-Bouleaux. Qu'est-ce qu'elle va s'amuser en leur compagnie! Or, son nouveau voisin, monsieur l'Ogre, joue au trouble-fête en pourchassant les animaux à l'heure des repas. Un jour, c'est la catastrophe. Guillemette n'aura d'autre choix que de sortir sa baguette afin de porter secours à ses amis et au passage d'apprendre à cuisiner à monsieur l'Ogre.



# Informations pédagogiques

## Disciplines :

Français  
Sciences et technologies  
Arts plastiques  
Éducation physique

## Compétences disciplinaires :

Discipline : Français  
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Disciplines : Sciences et technologies - Univers vivant  
Animaux, alimentation et adaptation à leur milieu  
Santé et alimentation

Discipline : Arts plastiques  
Motricité fine, style et création

Discipline : Éducation physique  
Motricité globale et jeu

## Pour quel niveau :

Éducation préscolaire  
Premier et deuxième cycle du primaire



## Pourquoi lire ce livre ?

Véritable chef-d'œuvre visuel, cet album présente une histoire débordante d'humour où la ruse l'emporte sur la violence. La magie des mots ainsi que les valeurs véhiculées offrent, ici, une multitude d'avenues tout aussi ludiques que pédagogiques !

## Niveau de difficultés des activités proposées :

- Facile \*
- Intermédiaire \*\*
- Difficile \*\*\*

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

# Activités de français

## Place aux duels!

ACTIVITÉ DE GROUPE ET D'ÉQUIPE \*\*

### Compréhension de lecture, écoute et rapidité

Au cours de ta lecture, porte attention aux moindres détails de l'histoire, car s'en suivra un jeu-questionnaire qui testera ta mémoire et ta rapidité!

#### Matériel:

- Une balle verte et une balle rouge;
- Ruban adhésif pour plancher (servira à marquer les lignes).

#### Lieu(x):

Grand local ou gymnase.

#### Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant:

1. Choisir une série « d'affirmations » en lien avec l'histoire (voir détails du jeu présentés plus bas).

#### Suggestions et réponses:

- Le titre de cet album est: « Ça suffit, monsieur le géant! » (*Faux, le titre est: « Ça suffit, monsieur l'Ogre! »*)
- L'héroïne de cette histoire est une fée plutôt discrète. (*Vrai*)
- Elle habite dans un château de la forêt des Hauts-Bois. (*Faux, elle habite dans la forêt des Hauts-Bouleaux.*)
- Guillemette aime jouer à la cachette avec son ami le castor. (*Faux, elle joue à la cachette avec le cerf.*)
- Elle préfère s'amuser avec son ami le cerf plutôt qu'avec son ami l'écureuil. (*Faux, elle aime ses amis également.*)
- Monsieur l'Ogre sème la terreur partout où il passe. (*Vrai*)
- Ce gros balourd a une allure humaine. (*Vrai*)
- Il a appris de sa mère à pourchasser les animaux. (*Faux, il n'a jamais connu sa mère.*)
- Se nourrissant de viande, monsieur l'Ogre est végétarien. (*Faux, monsieur l'ogre est carnivore.*)

- Ce géant parvient facilement à enjamber la muraille du château. (*Faux, il y reste coincé à califourchon.*)
- Les ogres ne sont pas bons en calcul. (*Vrai*)
- La fée Guillemette utilise la violence pour empêcher monsieur l'Ogre de s'attaquer à ses amis de la forêt. (*Faux, elle fait preuve de ruse en faisant apparaître des fauves d'un coup de baguette magique.*)
- Ces fauves carnivores terrorisent monsieur l'Ogre au point qu'il accepte de ficher la paix aux animaux de la forêt. (*Vrai*)
- Guillemette lui apprend alors pêcher. (*Faux, elle lui apprend à cuisiner et à jouer.*)
- Cette histoire présente une fin heureuse. (*Vrai*)

2. Délimiter l'espace de jeu à l'aide de ruban adhésif pour plancher : tracer un carré au centre duquel deux balles seront déposées ainsi que deux lignes parallèles derrière lesquelles se positionneront les joueurs de chaque équipe. Celles-ci doivent être placées à égale distance (environ un mètre) de part et d'autre du carré.

### **But du jeu :**

Une fois la lecture terminée, les participants de **l'équipe des ogres** et de **l'équipe des animaux de la forêt** s'affrontent en duel afin de confirmer ou de réfuter les affirmations soumises par l'éducateur. Ceci, en tentant de s'emparer de la balle qui correspond (balle verte = vrai, balle rouge = faux) avant l'adversaire.

### **Déroulement de l'activité et jeu :**

1. Diviser le groupe en deux équipes et attribuer un numéro à chaque joueur (un #1, un #2, un #3... par équipe).
2. Poser la balle verte et la balle rouge à l'intérieur du carré puis inviter les participants à prendre place derrière la ligne réservée à leur équipe (joueur #1 face au joueur #1 de l'équipe adverse, joueur #2 face au joueur #2 de l'équipe adverse, etc.)
3. Expliquer et commencer le jeu :
  - a) L'éducateur lance une affirmation et nomme rapidement un numéro de joueurs.
  - b) Le joueur de chaque équipe dont le numéro correspond tente de s'emparer le **premier** de la balle verte, s'il considère cette affirmation vraie, ou de la balle rouge, s'il la juge fausse.
  - c) Un point est alloué à l'équipe dont le joueur a été le plus rapide si, bien sûr, la réponse est exacte. Dans le cas contraire, c'est l'équipe adverse qui remporte le point. **Attention** : Lorsqu'il s'agit d'une affirmation erronée, celle-ci doit être corrigée par le joueur qui détient la balle afin que le point soit accordé.

**Ex. :** L'éducateur affirme : « Cette histoire se déroule dans une ville fantôme. » Il annonce ensuite : « Joueurs numéro 6 ! » Je suis le joueur #6 de l'équipe des ogres et je considère que cette déclaration est fausse. Je

m'empresse de saisir la balle rouge avant le joueur #6 de l'équipe des animaux de la forêt. Puisqu'il s'agit d'une fausse affirmation, j'indique que cette histoire ne se déroule pas dans une ville fantôme, mais dans une forêt. Voilà que mon équipe marque un point.

+ **Variante** : Ajouter encore plus d'action en formant quatre équipes.

## Des mots qui riment, c'est sublime !

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \* À \*\*

### Apprendre à reconnaître et à travailler la rime

Dans le but d'apporter une touche de musicalité au texte, l'auteure emploie de nombreuses rimes – mots dont la terminaison sonore se répète. À toi de les repérer et d'en créer de nouvelles !

#### Déroulement de l'activité :

1. Expliquer aux enfants ce qu'est une rime à l'aide d'exemples tirés de l'album.
2. Inviter les élèves à compléter la fiche d'activité fournie en annexe.
3. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail et de partager les mots choisis lors du dernier exercice.

#### Fiche d'activité

1. Identifie quelques rimes utilisées par l'auteure en encadrant les mots dont la terminaison **sonore** est identique à celle du mot souligné à l'intérieur de la phrase. Surligne ensuite cette terminaison sonore.

Ex. : Guillemette était une fée discrète qui avait l'air d'une fillette.

- a) Elle était de retour dans son château de la forêt des Hauts-Bouleaux.
- b) Elle les aimait tous également et partageait avec chacun un plaisir différent.
- c) Avec Grignoton, le lièvre champion, elle courait le marathon.
- d) Ce n'est pas facile de l'emporter à cache-cache quand on porte un panache !
- e) En compagnie de l'écureuil, elle admirait l'infinie variété des feuilles.
- f) Ses pas lourds de gros balourd faisaient trembler la terre tout autour.
- g) Plus ils tremblaient, plus leur odeur se répandait et plus l'ogre s'impatientait.
- h) Elle fit apparaître Dent-de-Sabre, le redoutable lion du Gabon.
- i) Guillemette agita de nouveau sa baguette.
- j) Guillemette trancha, goûta et mélangea.
- k) Cuisiner ce n'est pas si difficile, vous verrez.

2. Apprends à créer de nouvelle rime en recopiant les cinq mots suivants au bon endroit : **sourds – grognon – coquette – savez – tellement.**

- a) Guillemette était une fée \_\_\_\_\_.
- b) Elle les aimait tous \_\_\_\_\_ et partageait avec chacun un plaisir différent.
- c) Avec Grignoton, le lièvre \_\_\_\_\_, elle courait le marathon.
- d) Ses pas \_\_\_\_\_ de gros balourd faisaient trembler la terre tout autour.
- e) Cuisiner ce n'est pas si difficile, vous \_\_\_\_\_.

3. Écris un mot de ton choix rimant avec chacun des mots inscrits dans la colonne de gauche.

	Mon mot
Guillemette	
Animaux	
Carnivore	
Jouer	
Ami	
Géant	

**Réponses :**

- 1. a) Hauts-Bouleaux / b) différent / c) champion, marathon / d) panache / e) feuille / f) balourd, autour / g) répandait, s'impatientait / h) Gabon / i) baguette / j) goûta, mélangea / k) verrez.
- 2. a) coquette / b) tellement / c) grognon / d) sourds / e) savez.
- 3. Réponses personnelles.

+ **Pousser l'activité :** Lors de l'exercice numéro 3, demander aux élèves de choisir des mots de même nature que ceux présentés (un nom propre demeure un nom propre, un verbe reste un verbe, etc.)

## Le château de la fée Guillemette

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \*\* À \*\*\*

### Vocabulaire, orthographe et grammaire

Le château de la fée Guillemette est une véritable forteresse. Il est si bien construit qu'en tentant d'y pénétrer monsieur l'Ogre se rend totalement ridicule. Guillemette t'invite maintenant à définir et à identifier certaines parties de son château afin de convaincre ses amis, les animaux de la forêt, de la sécurité des lieux.

## Préparation pour l'enseignant :

Imprimer la feuille d'exercices fournie en annexe ou l'adapter à vos besoins.

## Fiche d'activité :

1. Aide-toi du dictionnaire ou d'une recherche sur Internet pour associer les mots suivants aux bonnes définitions. Inscris la lettre qui correspond à la droite du mot.

### Mots à définir :

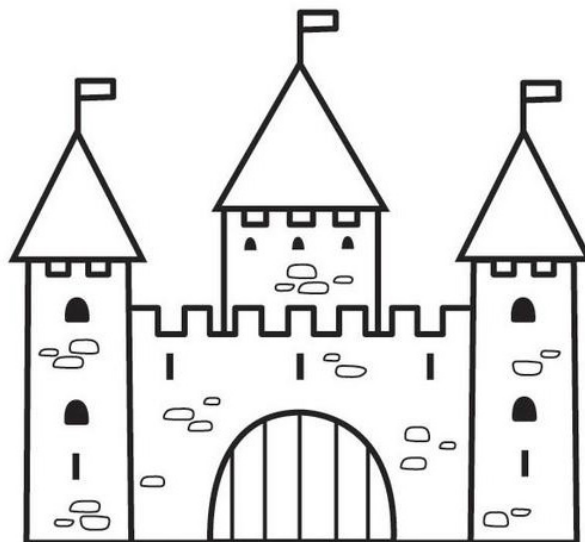
1. Muraille : \_\_\_\_\_
2. Pont-levis : \_\_\_\_\_
3. Donjon : \_\_\_\_\_
4. Tour : \_\_\_\_\_
5. Créneau : \_\_\_\_\_
6. Merlon : \_\_\_\_\_
7. Meurtrière : \_\_\_\_\_



### Définitions :

- A. Plus haute tour du château où logeaient autrefois les Seigneurs.
- B. Mur épais qui protège des attaques extérieures.
- C. Étroite ouverture verticale pratiquée dans un mur qui permet d'observer et de lancer des projectiles en restant à l'abri.
- D. Partie pleine du mur se trouvant entre deux créneaux.
- E. Bâtiment plus haut que large servant à la protection du château.
- F. Ouverture pratiquée en haut d'une muraille ou d'une tour qui sert à défendre le château en cas d'attaques.
- G. Pont en bois qui se lève ou s'abaisse à l'aide de chaînes très solides.

3. Identifie les différentes parties du château de la fée Guillemette en recopiant les mots définis lors de l'exercice précédent au bon endroit sur l'illustration.



4. Réponds à quelques questions de grammaire entourant les mots **muraille**, **pont-levis**, **donjon**, **tour**, **créneau**, **merlon** et **meurtrière**.

a) Ces mots font partie de quelle classe? Coche la case qui correspond à ton choix.

- |                          |              |
|--------------------------|--------------|
| <input type="checkbox"/> | Adjectifs    |
| <input type="checkbox"/> | Noms         |
| <input type="checkbox"/> | Verbes       |
| <input type="checkbox"/> | Déterminants |

b) Lequel de ces sept mots est synonyme du nom *rempart*?

Réponse : \_\_\_\_\_

c) Lequel est synonyme du nom *archère*?

Réponse : \_\_\_\_\_

d) En règle générale, on ajoute un «s» pour marquer le pluriel d'un nom. Lequel de ces mots fait exception à la règle? Écris ta réponse au pluriel.

Réponse : \_\_\_\_\_

e) Cette liste de mots compte un **nom composé**. Quel est ce nom?

Réponse : \_\_\_\_\_

Tu as bien travaillé, la fée Guillemette t'en félicite!

**Réponses :**

1. Muraille : b / pont-levis : G / donjon : A / tour : E / créneau : F / merlon : D / meurtrière : C

2. Voir définitions précédentes. 3. a) noms b) muraille c) créneaux d) pont-levis.

+ **Faciliter l'activité :** Ne pas tenir compte du volet grammaire présenté au point 3.





# Activités de sciences et technologies

## Carnivores ou herbivores ?

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU D'ÉQUIPE \* À \*\*

### Animaux, alimentation, adaptation à leur milieu

Tout comme monsieur l'Ogre, certains animaux sauvages sont **carnivores**, c'est-à-dire qu'ils se nourrissent de viande. D'autres, par contre, sont **herbivores**, ce qui signifie que leur menu se compose principalement de végétaux. Émets des hypothèses quant au régime alimentaire de certains animaux puis valide celles-ci à l'aide d'une recherche sur Internet.

### Matériel par élève ou par équipe :

- Fiche d'activité à imprimer (fournie en annexe);
- Crayon-feutre rouge et crayon-feutre vert;
- Crayons de couleur en bois;
- Ordinateur.

### Déroulement de l'activité :

1. Expliquer aux enfants ce qu'est un animal carnivore et un animal herbivore.
2. Compléter **individuellement** l'exercice #1 (fiche d'activité).
3. Faire un retour en groupe afin de partager ses hypothèses.
4. **Seul ou en dyade**, compléter les exercices #2 et #3 et corriger le travail en groupe.

### Fiche d'activité :

Apprends à émettre des hypothèses ! Souligne en rouge les animaux de la liste qui sont, **selon toi**, carnivores et en vert ceux qui sont, **selon toi**, herbivores.

**lièvre**

**cerf**

**loup**

**écureuil**

**ours polaire**

**lion**

**castor**

**panthère**

Après avoir partagé tes hypothèses avec les amis de ta classe, vérifie si celles-ci sont exactes ou non. Pour y arriver, fais une recherche sur Internet et coche la case qui correspond **réellement** au régime alimentaire de chaque animal à l'intérieur du tableau présenté ici bas.

	Carnivore	Herbivore
Lièvre		
Cerf		
Loup		
Écureuil		
Ours polaire		
Lion		
Castor		
Panthère		

Nomme et dessine un animal carnivore et un animal herbivore de ton choix qui n'apparaît pas à l'intérieur de l'album *Ça suffit, monsieur l'Ogre!*

Animal carnivore :	Animal herbivore :

+ **Variante** : Remplacer la fiche d'activité par le jeu suivant :

À l'aide de tapis ou de cônes, délimiter une zone « animaux carnivores » et une zone « animaux herbivores ». Positionnés entre celles-ci, les enfants courent se réfugier à l'intérieur de la zone qu'ils considèrent être la bonne lorsque l'éducateur nomme un animal. **Ex.** : L'éducateur crie : « Lièvre ! » À mon avis, le lièvre est un animal herbivore, je m'empresse donc de gagner la zone « animaux herbivores ».

## À table !

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE \*

**Sciences et technologies : santé et alimentation**

**Arts plastiques : style, motricité fine et création**

Se nourrissant uniquement de viande, monsieur l'Ogre ne suit pas un régime alimentaire très sain. Aide-le à mieux s'alimenter en créant un napperon qui a du style !

### Matériel :

- Guide alimentaire canadien (disponible sur Internet);
- Cartons de grand format (donne 2 napperons par carton);
- Circulaires et magazines;
- Papiers décoratifs aux motifs variés;
- Crayons à mine;
- Crayons de couleur en bois;
- Colle en bâton;
- Ciseaux;
- Règle;
- Plastification 5 mm.

### Déroulement de l'activité :

1. Discuter alimentation avec les enfants en présentant le Guide alimentaire canadien.

Lien utile : <http://www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index-fra.php>

2. S'attarder sur quelques illustrations de l'album *Ça suffit, monsieur l'Ogre !* en vue de détailler le style de l'illustratrice, Josée Bisailon : utilisation de nombreuses couleurs vives où s'amalgament collages et dessins, variété des motifs, etc.

3. S'inspirer du style de l'illustratrice pour créer un napperon « guide alimentaire ».

### Étapes à suivre :

Tracer des lignes de manière à diviser le napperon en quatre catégories et indiquer dans chacune d'elles le groupe d'aliments qui y sera représenté, soit : *légumes et fruits, produits céréaliers, lait et substituts, viande et substituts*. Y inscrire également le nombre de portions quotidiennes recommandées pour un enfant.

Illustrer chaque groupe d'aliments à l'aide de collages et de dessins. Ex. : Pour la section *légumes et fruits*, je découpe un céleri, des raisins et un melon dans une circulaire. J'y dessine également des bananes et un brocoli.

Une fois les quatre groupes illustrés, décorer le napperon au goût en utilisant différents motifs de papier.

Plastifier le travail des élèves.

# Activité d'éducation physique

## Amusons-nous avec monsieur l'Ogre

ACTIVITÉ DE GROUPE \*

**Motricité globale, cris d'animaux et jeu**

Depuis qu'il a appris à jouer, monsieur l'Ogre s'amuse follement avec la fée Guillemette et ses amis. Voici qu'il te propose de découvrir son jeu favori et de te distraire en sa compagnie !

**Âge et nombre de participants :**

4 ans et +

10 joueurs et +

**Lieu(x) :**

Grand local, cour d'école ou parc.

**Matériel :**

Images d'animaux à imprimer (fournie en annexe);

Plastification 5 mm;

Marqueur effaçable à sec.

**Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :**

Imprimer **en double** la série d'images fournies en annexe puis plastifier celles-ci.

**Déroulement de l'activité :**

Avant le début du jeu, et entre chaque partie, l'éducateur dessine ou écrit le nom d'un animal sur les cartes « monsieur l'Ogre » à l'aide d'un crayon effaçable (compter une carte « ogre » pour 4 duos d'animaux).

Distribuer une carte (animaux ou ogre) par enfant. **Attention :** le contenu de celle-ci ne doit pas être révélé aux autres joueurs.

Carte en main, se disperser dans le local et commencer le jeu :

Au signal de l'éducateur, les participants se transforment selon l'animal qui apparaît sur leur carte et partent à la recherche de la personne qui imite (cris et mouvements) ce même animal. De son côté, « monsieur l'Ogre » part à la chasse et feint être l'animal dont le nom est inscrit ou dessiné à la main sur sa carte. Son but ? Trouver cet animal avant que le duo ne soit formé.

**Ex. :** Je détiens la carte du serpent, je rampe au sol, me tortille et siffle tentant de trouver le plus rapidement possible mon ami serpent. Je détiens la carte « monsieur l'Ogre » sur laquelle est écrit « serpent », j'imité cet animal et tente de repérer un des deux serpents avant que ces derniers ne se réunissent.

Lorsqu'un duo se trouve, il se serre fort et se retire du jeu. Si toutefois, « monsieur l'Ogre » trouve l'un des deux animaux, il le fait prisonnier.

La partie se termine lorsque tous les duos d'animaux sont formés ou lorsque l' (les) ogre(s) a(ont) attrapé une proie. Si les animaux sont tous sains et saufs, il remporte la manche. Dans le cas contraire, l' (les) ogre(s) gagne(nt).

Un jeu cacophonique, mais hautement rigolo !

**Annexe (cartes de jeu à imprimer) :** Voir pages suivantes.





CHAT



CHIEN



SERPENT



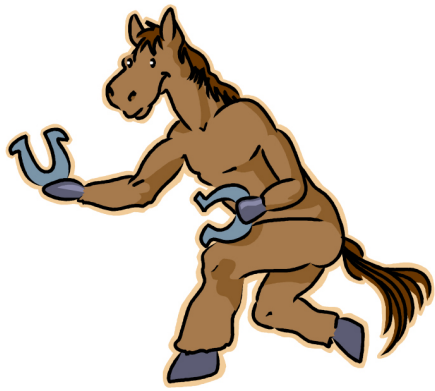
ÉLÉPHANT



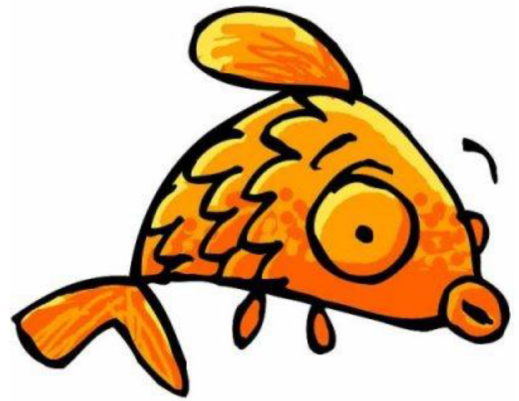
SOURIS



ÂNE



CHEVAL



POISSON



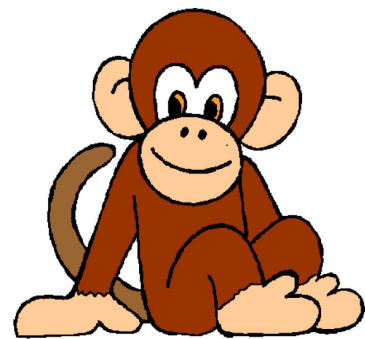
LION



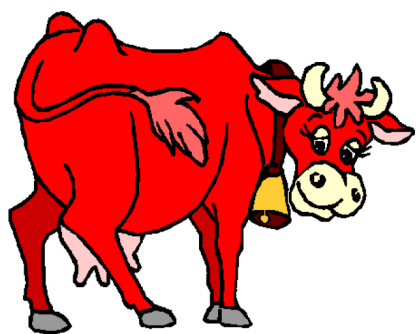
LIÈVRE



Ours



SINGE



VACHE



COQ



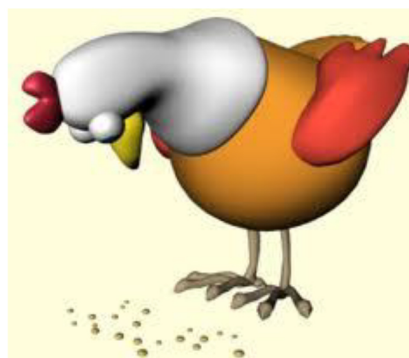
LOUP



MOUTON

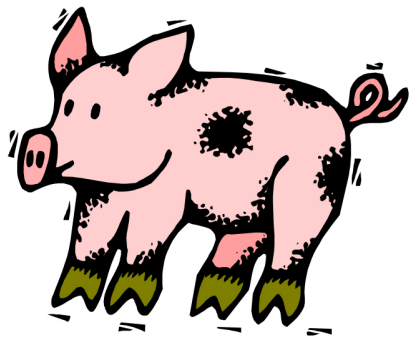


GRENOUILLE



POULE

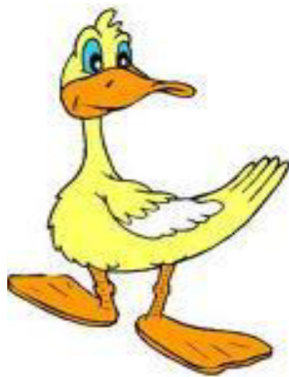




COCHON



HIBOU



CANARD



ÉCUREUIL

MONSIEUR L'OGRE

MONSIEUR L'OGRE