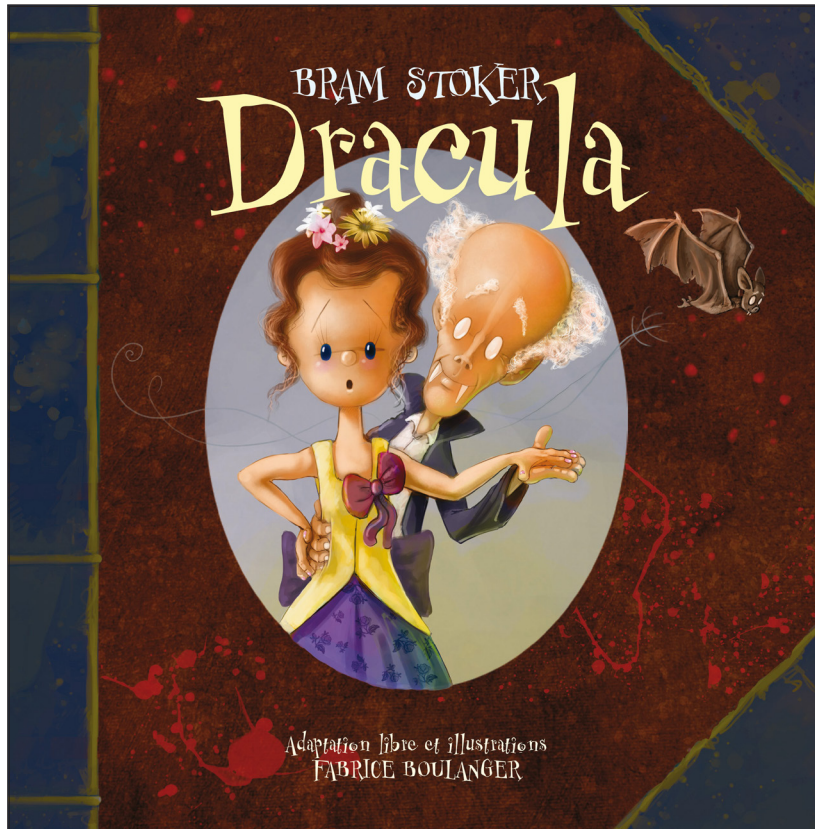


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Inspiré du roman de :
Bram Stoker

Adaptation libre
et illustrations :
Fabrice Boulanger

Les Éditions de la Bagnole
Livre jeunesse (4 ans et +)

Prix : 14,95 \$

ISBN : 978-2-89714-060-1



Résumé

Dracula s'ennuie, seul, dans son château. Il est malade, atteint par une étrange maladie qui l'oblige à boire du sang. Son médecin lui a interdit de sortir, car il est contagieux. Pourtant, Dracula ne rêve que d'aller s'amuser avec ses amis.

Après sa rencontre avec un voyageur venu de Londres, Dracula décide malgré tout d'aller faire la fête dans cette belle ville. Bien vite, il se rend compte qu'il contamine son entourage et il est forcé de rentrer chez lui. Mais plus question, cette fois, de rester enfermé tout seul : les nouveaux vampires contaminés sont bien décidés à faire la fête avec lui !

Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Science et technologie
Art dramatique

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Science et technologie – Univers matériel
Transformation de la matière

Discipline : Art dramatique
Expression corporelle, interprétation et observation

Pour quel niveau ?

Éducation préscolaire (maternelle)
Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Sitôt on y plonge le nez, sitôt on y mord ! C'est que, sans trop humaniser le personnage de Dracula, l'adaptation qu'en fait Fabrice Boulanger rend cette icône franchement sympathique à quelques morsures près... Croix de bois, croix de fer, cet album saura ravir petits et grands vampires !

Niveaux de difficulté des activités :

Facile *
Intermédiaire **
Difficile ***

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

Activités de français

Un classique vampirique

Activité de groupe et d'équipes * à ***

Petits vampires : Compréhension en lecture et prise de parole

Grands vampires : Compréhension en lecture, grammaire et écriture

Voici, pour toi, une histoire qui a su glacer le sang de centaines de milliers de personnes partout à travers le monde ! Après en avoir deviné le titre, grâce aux indices donnés par ton enseignant, mords à belles dents dans ce récit afin de répondre à des questions qui lui sont liées.

Note pour l'enseignant (petits vampires) : Pour les enfants qui ne savent pas encore lire, s'inspirer des questions fournies en annexe et répondre oralement à celles-ci tout au long de la lecture.

Préparation pour l'enseignant (grands vampires) : Imprimer les quatre questionnaires fournis en annexe ou les adapter à vos besoins selon la matière vue en classe. Glisser ces questionnaires à l'intérieur d'enveloppes rouges (un questionnaire par enveloppe et par équipe) puis numéroter celles-ci.



Déroulement de l'activité :

1. Amener les enfants à deviner le titre de l'album à l'aide de ces indices :
 - a) D'abord publié sous forme de roman, ce récit est connu partout à travers le monde, a inspiré plusieurs films d'horreur et attire, chaque année, de nombreux visiteurs en Transylvanie.
 - b) L'auteur et illustrateur Fabrice Boulanger a adapté pour toi l'histoire que tu t'appêtes à lire dans le but de te faire découvrir un des premiers livres à avoir parlé des vampires.
 - c) Le titre de ce récit se compose uniquement d'un nom propre, celui d'un vampire terriblement populaire...
2. Le titre trouvé, convier les enfants à parler des croyances populaires – celles qu'ils connaissent – entourant le monde des vampires (caractéristiques physiques, habitudes de vie, alimentation, etc.)
3. Former des équipes et remplir les trois premiers questionnaires en suivant ces étapes (l'accès au livre est autorisé en tout temps) :
 - a) Présenter la **première et la quatrième de couverture** de l'album *Dracula* aux élèves. Remettre une **enveloppe n°1** à chacune des équipes puis inviter celles-ci à remplir le premier questionnaire. Faire un retour en groupe pour corriger le travail.
 - b) En groupe, faire la lecture des **pages 1 à 6** (situation initiale). Remettre l'**enveloppe n°2** aux équipes et répondre aux questions qu'elle contient. Corriger.

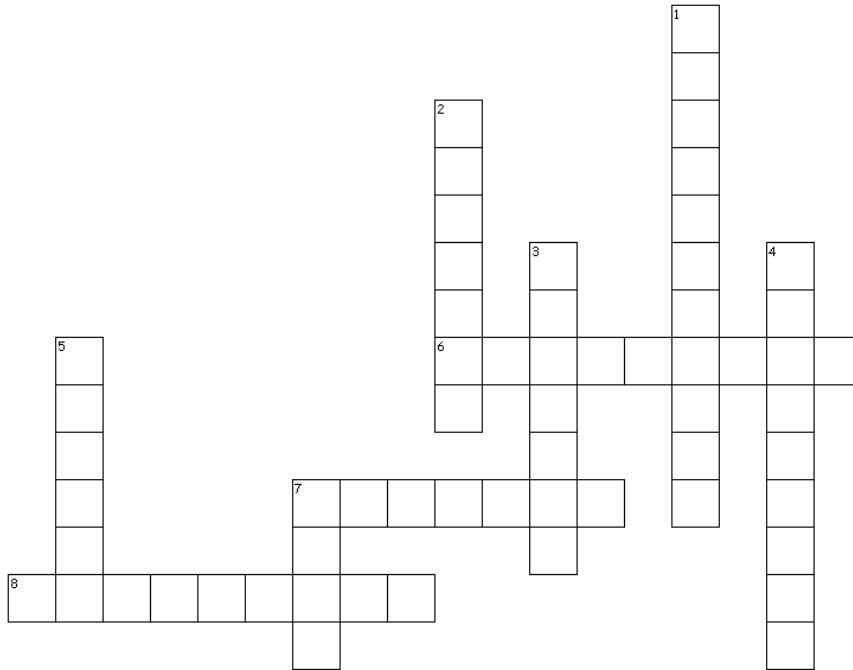
- c) En groupe, faire la lecture des **pages 7 à 10** (élément déclencheur). Remettre l'**enveloppe n°3** aux équipes et répondre aux questions qu'elle contient. Corriger.
4. **Pages 11 et 12** : Expliquer aux élèves ce qu'est un **marqueur de temps** en relevant, avec eux, les marqueurs de temps contenus à l'intérieur du texte (page 11). Identifier ensuite la Roumanie (ou la Transylvanie) ainsi que Londres sur une carte du monde afin d'y tracer le « véritable » chemin parcouru par Dracula.
5. Toujours en groupe, lire la suite de l'histoire (le déroulement) à l'**exception des deux dernières pages** qui, elles, présentent le dénouement. Remettre l'**enveloppe n°4** aux équipes et inviter ces dernières à répondre aux questions. Corriger.
6. Convier les enfants à anticiper, oralement ou par écrit, le dénouement de l'histoire. Terminer la lecture de l'album afin de connaître le dénouement imaginé par Fabrice Boulanger.

Bonne lecture !



Enveloppe n°1

1. Complète cette grille de mots entrecroisés à l'aide des informations se trouvant sur la première et la quatrième de couverture de l'album.



Horizontalement

6. Complète la phrase : Cette histoire est un ____ de la littérature, c'est-à-dire une très bonne histoire admirée dans le monde entier.
7. Synonyme du mot voiture, ce nom commun apparait à l'intérieur du logo de l'éditeur.
8. Adjectif masculin du nom propre Irlande.

Verticalement

1. Ce genre de récit présente une histoire étrange, pleine de mystère et met en vedette des créatures bizarres.
 2. Prénom de l'auteur et illustrateur qui a adapté, pour toi, cette histoire.
 3. Personnage principal du récit que tu t'apprêtes à lire.
 4. Nom de l'auteur et illustrateur qui a adapté, pour toi, cette histoire.
 5. Nom de l'écrivain irlandais qui a imaginé l'histoire de Dracula.
 7. Prénom de l'écrivain irlandais qui a imaginé l'histoire de Dracula.
2. En quelle année a été publié le roman *Dracula* écrit par Bram Stoker ?
Réponse : _____
 3. Combien d'années se sont écoulées depuis cette publication ?
Réponse : _____

Enveloppe n°2 (pages 1 à 6)

1. Qui est le narrateur de cette histoire ? Réponds à cette question à l'aide d'une phrase complète.

Réponse : _____

2. Quels sentiments éprouve Dracula au début de l'histoire ? Encerle ta réponse et justifie celle-ci à l'aide de deux extraits du texte (un extrait par sentiment).

- a) Un sentiment de colère et de honte
- b) Un sentiment d'ennui et de solitude
- c) Un sentiment de peur et de liberté

Sentiment 1, extrait : _____

Sentiment 2, extrait : _____

3. Pour quelle raison le docteur Van Helsing interdit-il à Dracula de sortir de chez lui ?

Réponse : _____

4. À quoi le narrateur compare-t-il les vampires ? Tu trouveras la réponse à la première page !

Réponse : _____

5. Pourquoi Dracula se compare-t-il à cet insecte ? Réponds à cette question à l'aide d'une phrase complète.

Réponse : _____

6. Complète cette phrase :

« Je suis aussi devenu allergique à _____ et je ne peux plus voir mon _____ dans un _____ ».

7. Être un vampire n'est pas de tout repos et peut entraîner de lourdes conséquences. À l'aide de flèches, associe les causes aux conséquences vécues par les vampires.

Causes

- Ne pas boire de sang •
- Un rayon de lune •
- La lumière du soleil •
- Le jour se lève •

Conséquences

- Brûler
- S'enfermer dans une caisse en bois
- Se transformer en chauve-souris
- S'endormir tout le temps

8. À la page 4, quel **nom commun** aurait pu servir à désigner « la caisse en bois » utilisée, le jour, par Dracula ?

Réponse : un _____

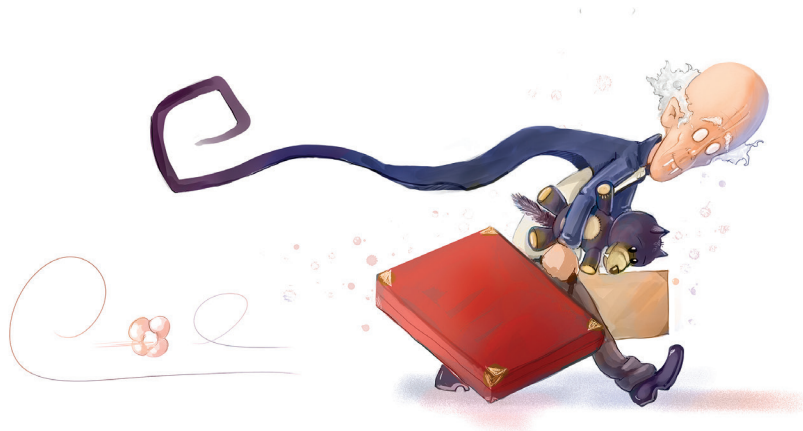
9. Dracula trouve la vie qu'il mène très assommante. Quelles sont les cinq activités qu'il aimerait pratiquer ?
Écris ta réponse sous forme d'énumération.

Réponse : _____

10. Les pages 1 à 6 présentent la situation initiale de l'histoire. Résume cette situation initiale en une seule phrase. Pour t'aider, réponds aux questions *Qui ? Quoi ? Quand ? Où ?* dans l'ordre ou dans le désordre !

Réponse : _____

Enveloppe n°3 (pages 7 à 10)



1. Laquelle de ces affirmations présente l'élément déclencheur de l'histoire ?

- a) Un matin, Jonathan Harker, un voyageur égaré venu de France, frappe à la porte.
- b) Une nuit, Jonathan Harper, un voyageur égaré venu de Londres, sonne à la porte.
- c) Un soir, Jonathan Harker, un voyageur égaré venu de Londres, frappe à la porte.

2. Pour quelle raison Dracula ne révèle-t-il pas sa maladie au voyageur Jonathan Harker ? Réponds à cette question à l'aide d'une phrase complète.

Réponse : _____

3. Toute la nuit, le voyageur parle de sa ville à Dracula. Quels adjectifs pourraient servir à qualifier la ville de Londres ? Encerle ta réponse.

- a) Grande et sanglante
- b) Grande et festive
- c) Grande et ennuyante

4. À ton avis, cette ville plaira-t-elle à Dracula ? Pour quelle(s) raison(s) ?

_____ (oui ou non) parce que _____

5. Quelle consigne donne Dracula au voyageur avant de quitter le château ?

Réponse : _____

6. À ton avis, Jonthan Harker ferait-il mieux de respecter cette consigne ? _____

Enveloppe n°4 (pages 11 à 28)

1. Résume le déroulement de l'histoire en complétant les péripéties suivantes :

a) Dracula s'amuse follement à Londres et fait la connaissance de Mina avec qui il tourbillonne toute la soirée.

b) _____

c) Le médecin avait raison : Mina se transforme aussitôt en vampire.

d) Pendant ce temps... _____

e) Le lendemain soir, Dracula souhaite inviter Mina à danser, mais Jonathan Harker et le docteur l'ont retrouvé et le chassent.

f) Dracula refuse de retourner dans son château et file vers la ville.

g) Alors que Dracula s'amuse au bal... _____

h) Le soleil va se lever dans quelques instants, Dracula... _____

i) De retour chez lui, Dracula s'aperçoit que Jonathan et le docteur Van Helsing l'ont suivi afin de l'enfermer dans son château.

j) Au même moment... _____

2. Souligne tous les **marqueurs de temps** contenus à l'intérieur de ces péripéties.

3. Au cours de son voyage, Dracula passe par toute une gamme d'émotions et de sentiments. Recopie les mots de la liste selon les émotions et sentiments vécus par ce héros. Attention, tu dois utiliser tous les mots sans les répéter !

FUREUR – PEUR – SOULAGEMENT ET JOIE – COLÈRE –
 BONHEUR ET AMOUR – CULPABILITÉ – FATIGUE

Péripétie a: _____
Péripétie b: _____
Péripétie c: _____
Péripétie e: _____
Péripétie h: _____
Péripétie i: _____
Péripétie J: _____



Ma soirée chez Dracula

Activité individuelle ** à ***

Dénouement d'un récit fantastique, écriture et expression orale

De manière générale, le récit fantastique présente une **fin ouverte**, c'est-à-dire une fin qui ne conclut pas l'histoire et laisse aux lecteurs le soin de l'imaginer. Fabrice Boulanger a-t-il respecté ce critère? Bien sûr que oui! Alors à toi d'imaginer la suite de cette histoire, et ce, comme si tu y participais...

Déroulement de l'activité:

1. À l'aide d'un exemple tiré d'un conte qu'ils connaissent, expliquer aux élèves ce qu'est une **fin fermée**.
2. Les informer qu'un récit fantastique présente généralement une **fin ouverte** puis définir celle-ci.
3. Lire de nouveau le dénouement de l'histoire *Dracula* et demander: « Ce récit présente-t-il une fin ouverte ou fermée? ». Inviter les élèves à appuyer leurs réponses à l'aide d'éléments tirés du texte.

Ex.: Ouverte puisque Dracula dit que la nuit ne fait que commencer, ce qui laisse supposer qu'il peut arriver des tonnes de choses – bonnes ou mauvaises – au cours de cette soirée. De plus, il interpelle le lecteur en l'invitant à entrer chez lui.

4. Imagine la suite de ce récit – cette soirée passée chez Dracula – en devenant le narrateur héros de l'histoire! Pour y arriver, vois à respecter ces critères:
 - a) Ton récit doit commencer lorsque tu frappes à la porte du château et doit se terminer avant le lever du soleil.
 - b) Il est écrit à la première personne et te met en vedette.
 - c) Il présente au moins un passage descriptif (une pièce du château, par exemple), un passage narratif (action) et un dialogue (échange de paroles).

- d) Les personnages suivants y sont obligatoirement présents: les musiciens, Mina et Dracula. D'autres personnages, au choix, peuvent s'ajouter à la fête ou venir la troubler!
- e) **Défi pour les grands vampires**: Le dénouement de ta soirée présente une fin ouverte.
5. Corriger, mettre son texte au propre et illustrer ce dernier. Présenter sa version de l'histoire en en faisant la lecture devant la classe!

+ **Pousser l'activité**: Suivant l'écriture, former des équipes et présenter les bouts d'histoire de chaque coéquipier sous forme de saynètes.



Bon sang de bon sang !

Activité de groupe et d'équipes ** à ***

Compréhension en lecture, vocabulaire et expressions

Dracula souhaite te fouetter le sang en te faisant découvrir quelques expressions qu'il affectionne sans bon sens. Sauras-tu les recréer et en donner la signification sans te casser les dents ?

Matériel :

- Bandes de papier;
- Paire de ciseaux;
- 1 enveloppe ou 1 bol (pour tirage);
- Tableau ou ordinateur.

Préparation

- Écrire une série d'expressions contenant les mots « sang » ou « dent » sur des bandes de papier (une expression par papier et par duo d'élèves). **Voir suggestions proposées au bas de l'activité.**
- Couper chaque bande de papier de manière à diviser les expressions en deux. Le nombre de mots n'a pas d'importance. *Ex. : Avoir du sang / de navet OU Avoir du / sang de navet.* Déposer les morceaux d'expressions dans une enveloppe ou dans un bol pour un tirage au sort.
- Écrire au tableau de courtes définitions (celles-ci devront ultérieurement être associées à chacune des expressions) et les numéroter. **Voir variante proposée au bas de l'activité.**

Déroulement de l'activité

1. Les élèves pigent un morceau d'expression. Au signal de l'enseignant, ils partent à la recherche de la personne qui en détient l'autre « moitié », soit le début ou la fin. Attention, l'enseignant ne divulgue pas les expressions qui sont à trouver. Cela peut donner lieu à des résultats très rigolos !
2. Lorsqu'un duo croit avoir recréé une expression, il valide son choix auprès de l'enseignant. Si la réponse est exacte, les joueurs notent le numéro de la définition qui **semble** lui être associée sur un bout de papier puis ils se retirent du jeu (voir variante proposée au bas de l'activité). Si la réponse est inexacte, le duo se sépare et poursuit sa recherche.
3. Après 10 minutes de jeu, les duos présentent leur expression devant le groupe. L'enseignant apporte, au besoin, les corrections nécessaires.
4. Associer certaines de ces expressions à des passages de l'histoire. *Ex. : Tout au long du récit, Dracula s'emporte facilement; on peut donc dire qu'il a le sang chaud. Alors qu'il danse toute la soirée avec Mina, Dracula est épuisé; il est sur les dents.*

Expressions suggérées :

- Avoir du sang de navet (Manquer de courage)
- Avoir le sang chaud (Se mettre facilement en colère)
- Avoir le sang qui bouille (Être très fâché)
- Avoir le sang qui se glace (Être paralysé par la peur)
- Perdre son sang-froid (Perdre la maîtrise de soi, perdre son calme)
- Garder son sang-froid (Garder son calme, se maîtriser)
- Avoir du sang bleu (Avoir du sang royal)
- Se faire du mauvais sang (S'inquiéter)
- Se faire du sang de cochon (Être très inquiet)
- Se faire un sang d'encre (Être très inquiet)
- Se ronger les sangs (Être très inquiet)
- Fouette le sang (Être stimulé)
- Être du même sang (Être de la même famille)
- Avoir une dent contre quelqu'un (En vouloir à quelqu'un)
- Avoir les dents longues (Être très ambitieux)
- Avoir une dent creuse (Avoir faim)
- Avoir la dent sucrée (Aimer les aliments sucrés)
- Se mettre quelque chose sous la dent (Manger quelque chose rapidement)
- Être sur les dents (Être fatigué, exténué)
- Se casser les dents (Échouer)

+ Variante (étape 2) : Inviter les élèves à trouver eux-mêmes la signification des expressions à l'aide d'une recherche Internet!



Activité de science et technologie

Fabriquons du sang

Activité individuelle *

Sang comestible, transformation de la matière

Ce n'est pas un secret pour personne, les vampires sont assoiffés de sang. Trompe Dracula en fabriquant du sang maison grâce à des ingrédients qui se trouvent dans le garde-manger... tout juste à côté de l'ail!

Matériel par enfant:

- 1 tasse de sirop de maïs (sirop doré);
- 2 cuillères à soupe de colorant alimentaire rouge;
- 2 cuillères à soupe de fécule de maïs;
- 1 cuillère à café de poudre de cacao;
- 1 bol et une cuillère pour mélanger.

Déroulement de l'activité:

1. Dans un bol, bien mélanger le sirop de maïs avec le colorant alimentaire.
2. Ajouter la poudre de cacao et mélanger.
3. Ajouter la fécule de maïs et mélanger de nouveau jusqu'à ce que le mélange soit homogène et ressemble à du sang. **Note:** Si la consistance du sang est trop épaisse, il suffit d'ajouter un peu d'eau.

Et maintenant, place au maquillage!

Activités d'art dramatique

Quelle contagion !

Activité de groupe **

Expression corporelle et interprétation

Dracula ne peut sortir de chez lui puisqu'il est contagieux. Mais voilà qu'il défie cette règle et se risque à l'extérieur. D'émotion en émotion, il contamine quiconque se trouve sur son passage... toi le premier !

Déroulement de l'activité :

1. Les élèves se dispersent dans le local et figent dans une position confortable.
2. L'enseignant présente une situation inspirée de l'album *Dracula* puis annonce l'émotion qui lui correspond.
Ex. : Depuis des années, Dracula reste enfermé chez lui à la noirceur et s'**ennuie**. La nuit, à Londres, c'est le paradis pour Dracula. Ce voyage le rend **joyeux**. Un soir, Dracula fait la connaissance d'une jolie demoiselle prénommée Mina. Il en tombe **amoureux**.
3. Alors que tous sont immobiles, l'enseignant pointe un élève. Celui-ci s'anime prenant le rôle de Dracula. Il circule dans la pièce durant quelques secondes en interprétant silencieusement – seuls les sons sont permis – l'émotion annoncée puis touche le cou d'un second joueur. S'animant à son tour, ce nouveau vampire interprète cette même émotion et contamine un troisième joueur... ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe ait été contaminé.
Note : Le faux sang fabriqué précédemment pourrait ici servir à marquer le cou des joueurs d'une contamination à l'autre.
4. Reprendre le jeu avec une nouvelle émotion.



Ail! Ail! Ail!

Activité de groupe *

Développer son sens de l'observation, jeu tranquille

Fabrice Boulanger ayant eu la gentillesse d'adapter pour toi cette histoire, Dracula et le docteur Van Helsing ont fait de même. Ils t'invitent à participer à une nouvelle version du jeu d'observation connu sous le titre « L'assassin ». Une version vampirique qu'ils ont tous deux adaptée pour l'occasion !

Matériel :

- Un sarrau;
- Quelques lampes de poche ou lanternes;
- 3 gousses d'ail;
- Une minuterie.

Rôles

- **Docteur Van Helsing** : Ce joueur tente d'identifier Dracula dans le but de le chasser
- **Dracula** : Ce joueur contamine les habitants en faisant mine de les mordre à distance
- **Les habitants de Londres** : Autres joueurs, ils tentent de protéger Dracula

Mise en contexte de l'histoire :

Le docteur Van Helsing doit retrouver son patient avant qu'il ne transforme en vampires les habitants de Londres. Malheur ! Dracula a su charmer hommes, femmes et enfants. Tous le considèrent maintenant comme un ami et le protègent en le faisant passer pour un des leurs.

Armé de trois gousses d'ail, Docteur Helsing parviendra-t-il à identifier Dracula parmi la foule, et ce, avant le lever du jour ?

But du jeu et règlements :

Dans un délai maximal de trois minutes – soit avant le lever du soleil –, le docteur Van Helsing doit identifier Dracula qui, caché parmi les habitants de Londres, tente de transformer le plus de joueurs possible en vampires. Le docteur dispose de trois gousses d'ail (trois chances) pour chasser Dracula. S'il y parvient, il remporte la partie. S'il n'y parvient pas, Dracula et ses amis remportent la partie et tous se transforment en vampires !

Déroulement de l'activité :

1. Former un grand cercle et s'asseoir au sol. Présenter la mise en contexte de l'histoire puis nommer le joueur qui interprétera le rôle du docteur Van Helsing. Demander à ce dernier d'enfiler un sarrau et le convier à quitter la pièce.
2. À l'insu du docteur, désigner le participant qui tiendra le rôle de Dracula. **Attention** : voir à ce que les autres joueurs – les habitants de Londres – aient bien identifié ce meneur et demeurent discrets tout au long du jeu.
3. Inviter le médecin à prendre place au centre du cercle. Éteindre les lumières et éclairer faiblement la pièce à l'aide de lampes de poches ou de lanternes : c'est la nuit. **Note** : Le visage des joueurs doit rester visible.
4. **Jeu** : Lorsque le docteur Van Helsing lui tourne le dos, Dracula en profite... Il transforme, un à un, les habitants de Londres en vampires. Pour ce faire, il fixe un joueur droit dans les yeux et fait semblant de le mordre en montrant les dents. L'habitant mordu gémit alors et porte la main à son cou avant de s'effondrer au sol.

Lorsque le docteur **croit** avoir identifié Dracula parmi les joueurs, il pose une gousse d'ail devant ce dernier. S'il a raison, Dracula se transforme en chauve-souris et s'enfuit loin du cercle pour retourner dans son château. Le docteur a alors gagné. Si Van Helsing se trompe, le jeu se poursuit jusqu'au lever du jour ou jusqu'à ce que les trois gousses d'ail aient été utilisées.

Bonne chasse aux vampires !

