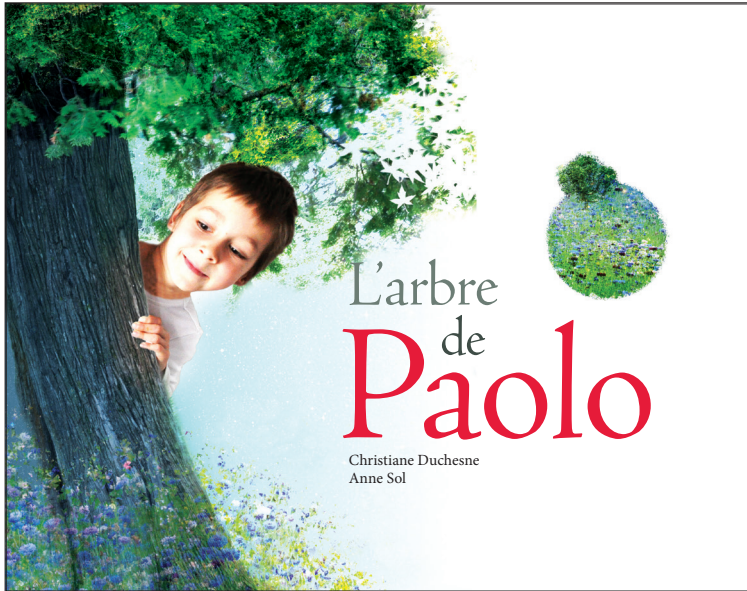


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québec Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Christiane Duchesne

Illustrations de :
Anne Sol

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

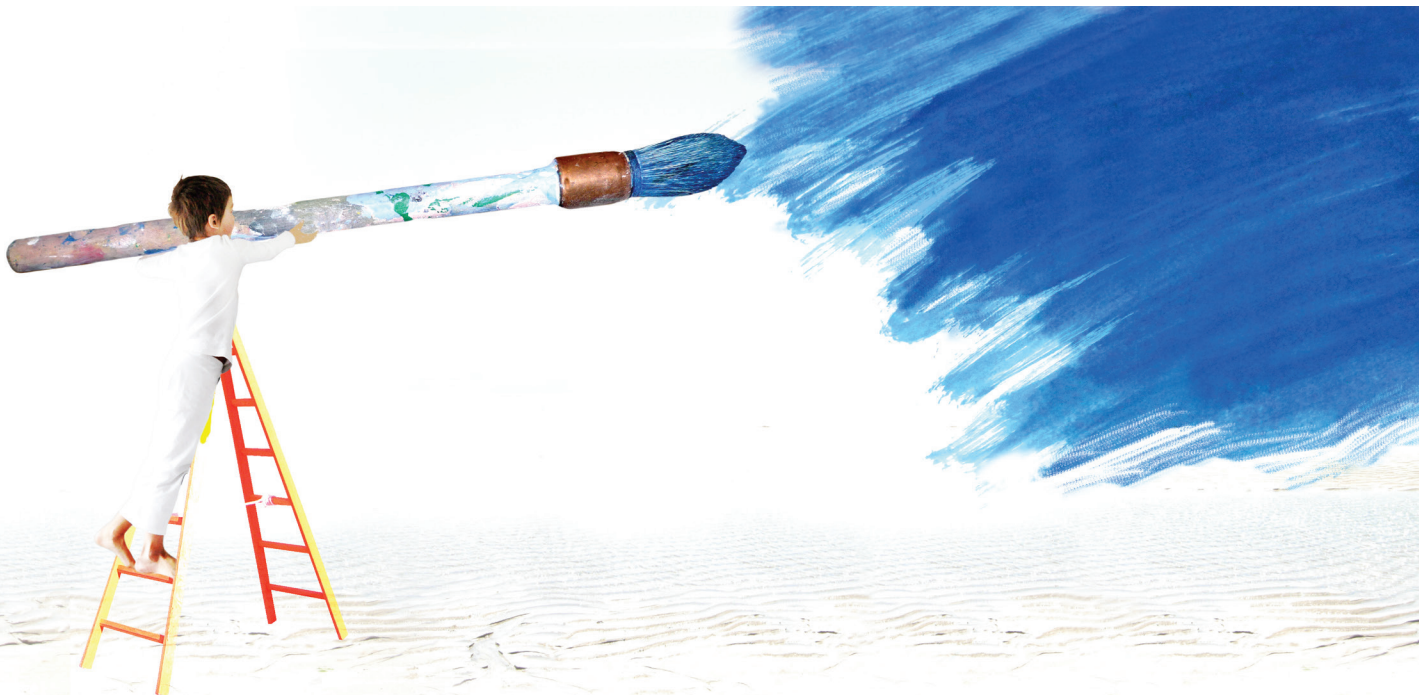
Prix : 15,95 \$

ISBN : 978-2-89714-045-8

Résumé

Mon arbre, c'est ma maison, mon lit, mon nid...

Tu veux bien que ce soit notre arbre à nous deux, juste à nous ?



Informations pédagogiques

Discipline :

Français
Sciences et technologies - Univers vivant
Art dramatique
Arts plastiques

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Sciences et technologies - Univers vivant
Croissance d'une plante

Discipline : Art dramatique
Expression corporelle et improvisation

Discipline : Arts plastiques
Motricité fine, observation et création



Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Christiane Duchesne et Anne Sol tricotent, ici, un monde dont la poésie nourrit l'imaginaire. Derrière leur porte se dresse un univers de possibilités où l'amour et l'amitié font figure de richesse à partager !

Légende des activités proposées :

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

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

Activités de français

Visite guidée

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Connaissance de soi, écriture et expression orale

Suivant la lecture de l'album, et à l'aide d'un texte troué, raconte ce que tu ferais découvrir à un ami qui habite une autre planète.

Préparation pour l'enseignant :

- Rédiger un mémo aux parents afin que chaque élève apporte en classe l'objet ou le jouet qu'il préfère.
- Imprimer le texte troué fourni en annexe (un exemplaire par élève) ou l'adapter à vos besoins.

Déroulement de l'activité :

1. Compléter le texte troué puis le faire corriger par son enseignant.
2. Mettre au propre dans la section prévue à cet effet et encercler le pronom, la préposition ou le déterminant qui convient (voir annexe).
3. Lire son texte devant le groupe puis présenter l'objet ou le jouet choisi en mentionnant les raisons pour lesquelles il est mon préféré (donner au moins deux raisons).

Annexe (texte à compléter) :

Brouillon :

Si j'invitais sur Terre un ami venu d'une autre planète...

Je lui présenterais d'abord (nommer une personne) _____ et
je lui dirais comme il/elle est (nommer l'une de ses qualités) _____.

Je l'amènerais ensuite au/à (indiquer le lieu) _____ pour (activité
pratiquée) _____. À la fin de la journée, je lui montrerais
mon/ma (objet ou jouet que j'ai apporté en classe) _____.

Version finale :

Si j'invitais sur Terre un ami venu d'une autre planète...

Je lui présenterais d'abord _____ et je lui dirais comme il/elle est
_____. Je l'amènerais ensuite au/à _____.
_____ pour _____. À la fin de la journée, je lui montrerais
mon/ma _____.

Derrière ma porte

ACTIVITÉ DE GROUPE ET D'ÉQUIPE **

Compréhension de lecture, figures de style et mémorisation

Dans le but d'enrichir son texte et pour te permettre de bien visualiser l'histoire, l'auteure Christiane Duchesne fait usage de figures de style comme la répétition et l'énumération. Amuse-toi à découvrir son univers poétique grâce à ces deux figures de style!

Premier jeu :

1. Diviser le groupe en équipes comptant chacune un maximum de cinq participants.
2. Alors que l'enseignant fait la lecture de certains passages du livre, les équipes tentent de marquer des points en repérant les répétitions et les énumérations utilisées par l'auteure. Pour ce faire, le participant qui croit avoir identifié l'une de ces deux figures de style lève la main et l'enseignant l'invite à donner sa réponse. **Si celle-ci est exacte, son équipe marque 2 points. Dans le cas contraire, les autres équipes marquent chacune 1 point.**

Ex. : L'enseignant lit : «Vite, vite, z'oiseaux, partons!» Je crois avoir repéré une répétition. Je m'empresse donc de lever la main et donne ma réponse : «Ce passage contient une répétition puisque le mot vite est répété deux fois». Hourra! Mon équipe marque deux points. L'enseignant enchaine maintenant avec cet extrait : «Je tricote un arbre pour entendre le vent... Qu'est-ce qu'il dit?» Croyant avoir repéré une énumération, je lève la main. Erreur! Cette phrase ne contient ni énumération ni répétition : les autres équipes remportent 1 point.

3. Applaudir la ou les équipes gagnantes et passer au jeu suivant.

Second jeu :

En vue de travailler la répétition et l'énumération avec les enfants, s'inspirer de la première page du livre ainsi que du jeu connu sous le titre «Je mets dans ma valise».

Étapes à suivre :

1. Former un cercle et s'asseoir au sol.
2. À tour de rôle, révéler au groupe ce qui se trouve derrière sa porte imaginaire. Pour se faire, employer la formulation suivante : «Derrière ma porte, il y a... » puis compléter la phrase à l'aide d'un déterminant et d'un nom commun (l'ajout d'un complément compliquerait la suite de l'exercice). Ici, tout est possible! **Ex. :** Paolo pourrait répondre : «Derrière ma porte, il y a un ciel»; Kim répondrait ensuite : «Derrière ma porte, il y a un château» et Bruno : «Derrière ma porte, il y a un éléphant».

3. La répétition installée, ajouter l'énumération (voir variante présentée au bas de l'activité) :

a) L'enseignant annonce : « Derrière les portes, il y a... » L'élève qui se trouve à sa droite répète ce début de phrase puis la conclut en utilisant la réponse fournie lors de l'étape #3. **Ex.** : Paolo déclare : « Derrière les portes, il y a un ciel. »

b) Le participant suivant reprend ce même début de phrase, ajoute sa réponse et termine avec celle de son prédécesseur. **Ex.** : Se trouvant à la droite de Paolo, Kim enchaîne : « Derrière les portes, il y a un ciel et un château »; Bruno ajoute : « Derrière les portes, il y a un ciel, un château et un éléphant ».

c) Poursuivre de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur se trompe. Si tel est le cas, tout le monde change de place et le jeu reprend... jusqu'à épuisement !

+ **Faciliter l'activité** : Ne pas tenir compte du premier jeu (l'enseignant voit alors à présenter la répétition et l'énumération à l'aide d'exemple tiré du livre). Suivre les étapes 1, 2 et 3 liées au second jeu puis demander aux enfants d'énumérer ou de dessiner, de mémoire et sans tenir compte de l'ordre, ce qui se cache derrière les portes. Applaudir celui ou celle qui parvient à énumérer le plus d'éléments.

+ **Pousser l'activité ou variante** : Travailler ou retravailler l'énumération grâce à la célèbre chanson à répondre *L'arbre est dans ses feuilles* (paroles et air sont accessibles sur Internet). Excusez-la !

Activité de science et technologie

Les fleurs de Paolo

ACTIVITÉ DE GROUPE * À **

Croissance d'une plante et jardinage

Paolo souhaite offrir des boutures de fleurs à sa nouvelle amie pour qu'elle les plante sur sa planète. Il doit donc vite semer des graines, tu veux l'aider ?

Matériel :

- Graines de fleurs (voir suggestions dans la section préparation);
- Terreau pour semis et repotage;
- Pots de yogourt ou boîtes d'œufs*;
- Sacs, verres ou bouteilles en plastique transparent (serviront de serre);
- Crayons;
- Vaporisateur (pour arroser les semis sans les noyer);
- Étiquettes autocollantes.

***Bon à savoir :** Les boîtes d'œufs en plastique transparent peuvent servir de serre (sacs, verres ou bouteilles en plastique sont alors inutiles). Une fois séparés, les godets de boîtes d'œufs en carton peuvent être replantés directement dans la terre puisqu'ils sont biodégradables.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

- Faire une petite recherche dans le but de présenter aux enfants les fleurs qu'ils sèmeront (photos et caractéristiques générales).

Suggestions de fleurs non toxiques dont la germination est relativement rapide :

- Capucine : résultats visibles entre 8 et 12 jours à 18 °C
- Cosmos : résultats visibles entre 4 et 8 jours à 18 °C
- Centaurée : résultats visibles en une dizaine de jours à 20 °C
- Tagète (famille des œillets) : résultats visibles entre 3 et 7 jours à 24 °C
- Zinnia : résultats visibles entre 10 et 24 jours de 20 °C à 25 °C

Note : Il faudra voir à repiquer les semis et attendre patiemment la floraison des plants.

- S'assurer que les godets qui seront utilisés sont propres puis les percer afin que l'eau s'écoule.

Déroulement de l'activité :

1. Présenter la ou les fleurs choisies et expliquer l'activité.

2. Planter les semis (prévoir deux godets par enfant puisqu'une expérience suivra) :

a) Remplir les godets de terreau à 2 cm du bord.

b) **Si les graines sont fines**, les déposer directement sur la terre en veillant à ce qu'elles ne se touchent pas (environ 1 cm de distance), les enfoncer légèrement dans la terre avec les doigts (5 mm de profondeur) puis recouvrir d'une mince couche de terre.

Si les graines sont plus grosses, creuser des trous (2 cm de profondeur et 1 cm de distance) à l'aide d'un crayon; placer une graine de fleur par trou et recouvrir de terre.

c) Arroser doucement.

d) Identifier les pots avec des étiquettes autocollantes : nom de la fleur et nom de l'enfant.

3. Expliquer aux enfants ce qu'est une serre et tenter l'expérience suivante :

a) Placer les godets dans un endroit lumineux puis mettre **la moitié d'entre eux** sous serre en utilisant des sacs, des verres ou des bouteilles en plastique transparent. **Attention :** il faut les découvrir 4 heures par jour.

b) Demander aux enfants d'émettre une hypothèse en répondant à la question suivante : *À ton avis, les semis mis sous serre pousseront-ils plus rapidement ou plus lentement que les autres ?*

c) Photographier et observer la croissance des plants afin d'obtenir la réponse. (Encourager les élèves du premier cycle à noter leurs observations, jour après jour, dans un carnet de bord.)

Transplanter les semis lorsqu'ils n'ont plus assez d'espace pour se développer. Cela peut se faire en classe ou à la maison, dans un pot ou directement dans le sol si la température le permet.

Activité d'art dramatique

D'une planète à l'autre

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Expression corporelle et improvisation

Paolo t'invite à improviser un voyage interstellaire qui t'amènera à communiquer avec les habitants d'autres planètes. Parviendras-tu à te faire comprendre ?

Nombre de participants

4 et plus

Durée

2 à 3 minutes par voyage

Personnages

- 1 meneur (enseignant ou éducateur)
- 2 à 6 explorateurs terriens
- 2 à 6 habitants de la planète X
- Figurants: animaux et/ou végétaux de la planète X (si plus de 12 participants)

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Consulter l'activité présentée ici bas puis dresser une liste de noms farfelus à attribuer aux planètes qui seront visitées. Ex. : La planète des Grognons, la planète des Tout-Raides, la planète des Gênés, la planète des Frileux, la planète des Ultra-Actifs, la planète des Tout-Tristes, etc.

Déroulement de l'activité :

1. Massés au sol, les habitants et les figurants de la planète X attendent, sans bouger, l'arrivée des explorateurs terriens qui voyagent autour d'eux à bord d'un vaisseau interstellaire.
2. Assis derrière son poste de contrôle imaginaire, le meneur annonce le nom **farfelu** de cette nouvelle planète et demande aux explorateurs de s'y arrêter.

3. S'inspirant du nom attribué à leur planète, les habitants et les figurants s'animent puis se dispersent alors que les terriens entreprennent de visiter les lieux.

4. Après quelques secondes, le meneur convie les explorateurs à entrer en contact avec les habitants de la planète, mais un problème se pose : terriens et hôtes ne parlent pas la même langue. Seule solution possible : communiquer par gestes ! Les explorateurs terriens tentent donc de reproduire les mimiques des habitants afin d'établir le contact.

5. Le meneur annonce la fin du voyage lorsqu'il le juge opportun. On échange les rôles et le nouvel équipage prend la route en direction d'une autre planète.

+ **Compliciter l'activité (élèves du premier cycle)** : Désigner un meneur au sein du groupe d'élèves. Celui-ci mène le jeu alors que l'enseignant se limite à annoncer la fin d'un voyage.

Activités d'arts plastiques

Tricotons un arbre

ACTIVITÉ DE GROUPE * À **

Motricité fine, observation et création

Et si tes mains se transformaient en feuilles... Tricote un arbre vraiment original avec les amis de ta classe !

Matériel :

- Appareil photo numérique, tablette ou téléphone intelligent;
- Imprimante;
- Feuilles blanches;
- Rouleau de papier kraft;
- Balles de laine (différents tons de brun);
- Ciseaux;
- Colle blanche liquide et pinceaux pour colle.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Dans le but de créer un arbre géant dont le feuillage est fait de photographies (mains des élèves), il faudra penser à :

- Photographier les mains de chaque enfant de manière à ce qu'elles soient faciles à découper une fois imprimées (une paire de mains par photo).

- Imprimer les photographies puis les épingle sur l'un des murs de la classe **sans les avoir préalablement découpées** (voir étape 2).

Sur une longue feuille de papier kraft, tracer un tronc d'arbre faisant 50 centimètres à 1 mètre de hauteur par 20 à 30 centimètres de largeur. **Note** : Les mains photographiées servant de feuillage, le format du tronc et la longueur de la feuille de papier kraft varient selon le nombre de participants.

Déroulement de l'activité :

1. Faire un retour sur le passage du livre où Paolo tricote un arbre en demandant aux enfants de répondre à cette question : «Je tricote un arbre pour entendre le vent... Qu'est-ce qu'il dit?»

2. Présenter l'activité puis inviter le groupe à observer les photographies affichées au mur. Leur sera-t-il possible de repérer leur propre paire de mains ? Tenter l'expérience !

3. Commencer le bricolage :

a) Couper et coller des bouts de laines de différentes longueurs et textures sur le tronc afin de le recouvrir entièrement.

b) Découper les photographies : une main = une feuille d'arbre.

c) Coller les photos au haut du tronc de manière à former le feuillage.

Bonne création !



Un album personnalisé

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ***

Motricité fine et création

C'est en juxtaposant les images et les photographies que Anne Sol illustre ce livre. Imite son style et inspire-toi de l'histoire pour créer un album dont tu seras le héros !

Matériel :

- 3 photographies de l'élève;
- Revues diverses (mode, déco, sport, actualité, sciences, etc.);
- Papier construction (trois demi-feuilles par enfants);
- Matériaux de scrapbooking (papier décoratif, retailles, boutons, autocollants, etc.);
- Crayons de couleur;
- Cordons d'artisanat, rubans ou attaches parisiennes;
- Bâtons de colle;
- Colle blanche liquide et pinceaux pour colle;
- Ciseaux.

Préparation pour l'éducateur ou l'enseignant :

Quelques jours avant l'activité, demander aux parents de fournir **au moins trois photos** de l'enfant puis les inviter à se débarrasser de leurs vieilles revues.

Activité :

Mariant photographies, coupures de revues, matériaux de bricolage et dessins, les enfants créent un petit album (trois demi-feuilles de papier construction) dont l'histoire s'apparente à celle de Paolo.

1. Guider les élèves dans la conception de l'album, page après page :

Page 1 : Je me mets en scène dans un lieu ou un décor qui me permet de rêver. **Ex. :** Un hamac suspendu à un arbre, une cabane improvisée sous des couvertures, une plage déserte, etc.

Page 2 : Tout comme Paolo qui voyage dans le ciel accroché à une échelle, je m'envole en direction d'une nouvelle planète. Je présente donc, ici, ce ciel que j'imagine ainsi que le moyen de transport que j'utilise. **Ex. :** Je me trouve à l'intérieur de la poche d'une maman kangourou qui bondit en direction d'une planète ayant la forme d'un ballon de soccer, ou sur un pétale de rose qui virevolte au vent alors que des dizaines d'étoiles scintillent autour de moi... Les possibilités sont infinies !

Page 3 : Je découvre cette planète de plus près et je fais la rencontre de... De qui ? À toi de choisir ! **Ex. :** Un artiste ou une vedette que tu admires, un ami ou quelqu'un de ta famille que tu n'as pas vu depuis longtemps, un animal que tu rêves d'avoir, etc.

2. Relier l'album à l'aide de cordons d'artisanat, de rubans ou d'attaches parisiennes.

3. Présenter son histoire aux amis de la classe.

Derrière les portes de l'imaginaire, c'est toi qui décides !