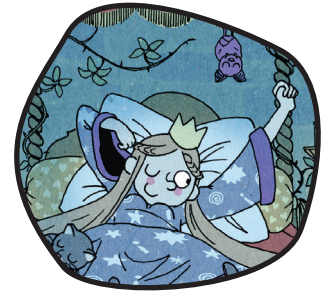


Mystérieux professeur

Avec cette fiche du mois de mars, les enfants revisiteront le conte de la Belle au bois dormant, ils s'entraîneront à déconstruire la fausse nouvelle du roman et ils auront à écrire les règles du jeu vidéo de la bande dessinée d'Émile et Margot afin d'être en mesure de le juger.

Marie Christine Hendrickx

Formatrice en éveil à la lecture et à l'écriture



MPJLQ n° 40 mars 2020

1. Drôle de princesse !

Objectif

Comparer deux versions d'un même conte.

Support

La rubrique *La petite histoire* « La belle se réveille ! »

Déroulement

1. Après la lecture de l'histoire, demander aux enfants de trouver des mots pour décrire :

- la princesse Aurore

(joyeuse, taquine, espiègle, drôle, artiste, chipie, peste, etc.)

- le prince charmant

(sérieux, peureux, étonné, pressé, etc.)

Écrire les adjectifs au tableau en deux colonnes.

2. Poser les questions suivantes :

- Quel conte de fée a inspiré cette histoire à l'auteure ?

(La Belle au bois dormant)

- Comment se termine le vrai conte de fée ?

(Au bout de 100 ans de sommeil, la Belle est réveillée par un baiser du prince charmant.)

- Quelle fin préfères-tu ? Pourquoi ?



MPJLQ n° 40 mars 2020

2. Apprentis journalistes

Objectifs

1. Reconstituer le fil des événements.
2. Expérimenter par le jeu les limites du bouche à oreille.

Support

La rubrique *Le roman* « Mystérieux professeur »

Déroulement

1. Proposer aux enfants de mener une enquête pour comprendre comment s'est installée la « fausse nouvelle » dans l'esprit de Lucas.

Voici les questions à se poser :

- Quelle est la réputation de Mr Giraud dans cette école ?
(Monsieur Giraud est très sévère. On raconte qu'il fait disparaître les élèves qui ne sont pas sages...)
- Qu'est-ce qu'on a raconté à Lucas ?
(Dans la classe de Mr Giraud, une élève, Julie, s'est écroulée en pleine présentation orale et on ne l'a pas revue depuis.)
- Qu'est-ce que Lucas a vraiment entendu ?
(Camille lui a parlé d'un « poème maudit », et il a surpris des bribes de conversation de Camille avec un élève de sa classe : « Poème... très mal... partis en un éclair... »)
- Qu'est-ce que Lucas a remarqué d'inhabituel ce jour-là ?
(Mr Giraud n'était pas dans la cour de récréation.)

Fiche Pédagogique



MPJLQ n° 40 mars 2020

- À partir de tous ces éléments, quelle histoire Lucas a-t-il reconstituée ?
(Mr Giraud a ensorcelé une de ses élèves. Elle a récité un poème maudit qui contenait une formule magique, elle s'est écroulée et elle a disparu. De plus, Mr Giraud s'est enfui.)
- Que s'est-il réellement passé ?
(Julie est tombée de la marche pendant la récitation d'un poème. Mr Giraud l'a accompagnée à l'hôpital et l'élève est rentrée chez elle car elle s'est cassée la jambe.)

Proposer aux enfants un élément de discussion :

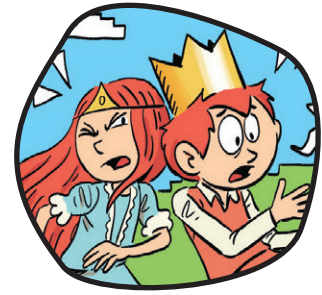
- Selon toi, quelles leçons Lucas a-t-il tiré de son aventure ?
(Il faut se méfier des rumeurs et vérifier les faits avant d'y croire et les répandre à son tour. Malgré ce que racontent les plus grands, Mr Giraud est un homme très gentil.)

2. Proposer aux enfants une variante du jeu du téléphone sans fil.

Les enfants inventent deux personnages fictifs, masculin et féminin, en leur choisissant un prénom chacun. L'adulte donne un exemple de message à transmettre de bouche à oreille. Il doit s'agir d'une courte « nouvelle », ayant pour sujet l'un des deux personnages fictifs. Exemples : « Gérard a grimpé dans un arbre et s'est cassé la jambe ; Amandine a reçu un nouveau vélo pour sa fête. »

Les enfants se placent en ligne. Le premier enfant invente une « nouvelle » au sujet d'un des deux personnages et il la chuchote à l'oreille de l'enfant qui le suit. Celui-ci répète cette phrase - ou ce qu'il en a compris - à l'oreille du suivant. Le dernier enfant rapporte la nouvelle à voix haute. L'adulte l'écrit au tableau ainsi que la nouvelle de départ, afin de les comparer.

Puis, c'est au tour d'un autre enfant d'inventer une « nouvelle ».



MPJLQ n° 40 mars 2020

3. Une course monstrueuse

Objectif

Formuler les règles du jeu vidéo de l'histoire.

Support

La rubrique *La bande dessinée* « Émile et Margot, Le Vidéo-monstre »

Déroulement

Après la lecture de la bande dessinée, proposer aux enfants de formuler les règles du jeu vidéo auquel jouent Émile et Margot.

Écrire au tableau :

- le but du jeu vidéo

(Il faut poursuivre et attraper le monstre tout en gagnant des points.)

- les règles de l'épreuve des mouches

(Il faut éviter de se faire piquer par les mouches tsé-tsé. Chaque fois qu'une mouche fonce dans un panneau, on gagne 50 points. Chaque fois qu'une mouche nous pique, on perd 500 points.)

- les règles de l'épreuve des crocodiles

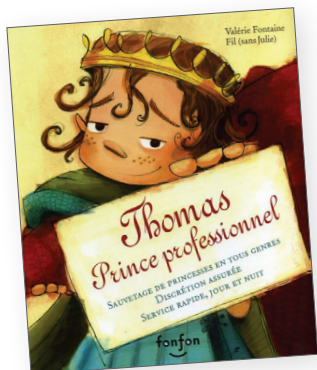
(Chaque fois qu'on saute sur un crocodile, on gagne 100 points. Si on reçoit un coup de queue de crocodile et qu'on tombe à l'eau, la partie est perdue, le jeu s'arrête.)

- les règles de fin de partie

(Quand on perd la partie, on perd aussi tous ses points et on doit recommencer le jeu depuis le début.)

Puis, demander aux enfants s'ils aimeraient jouer à ce jeu-là et pourquoi.

MPJLQ n° 40 mars 2020



Thomas, prince professionnel

de Valérie Fontaine et Fil, Fonfon.

Depuis des années, le prince Thomas gagne sa vie en sauvant des princesses. Très professionnel, il rencontre beaucoup de succès et son contrat précise qu'il ne tombera jamais amoureux de ses clientes. Jusqu'au jour où il rencontre une princesse frappée d'hilarité... Une histoire loufoque aux illustrations amusantes qui revisite le rôle de prince. Parfait pour le premier cycle.



La rumeur

de Zaza Pinson et Christine Davenier, Kaléidoscope.

Quand Hérisson arrive dans sa nouvelle école, il n'est pas bien accueilli. Les autres élèves le trouvent trop bizarre. Alors quand la collation de Chiot disparaît, on soupçonne puis on accuse Hérisson sans aucune preuve. Hérisson finit par prendre la parole pour se défendre et crier à l'injustice. Le lendemain, sa place est vide. Un récit implacable sur la rumeur et l'exclusion, avec des illustrations tout en douceur. Un récit à hauteur d'enfant.



Le corps du Petit Bonhomme

de Gilles Tibo et Marie-Claude Favreau, Québec Amérique Jeunesse.

Un album documentaire pour découvrir, à travers les questions d'un petit bonhomme et de son chat, le merveilleux corps humain, dans ses principales fonctions, et également réfléchir aux grandes questions de la vie et de la mort. Conçu pour jeunes lecteurs à partir de 6 ans.