

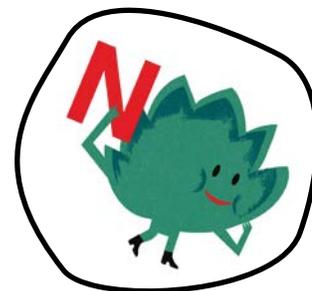
## La journée du génie

Cette fiche du mois d'octobre s'inspire des rubriques *La petite histoire*, *Le roman* et *Des mots pour comprendre le monde*. Les activités proposées font appel au sens de l'observation, à l'imagination et à la réflexion. Elles visent à enrichir ses connaissances, à développer sa créativité et à prendre position sur un sujet.

Bonne lecture !

*Sylvie Roberge*

Formatrice et consultante en littérature jeunesse



## 1. Des lettres et des sons

### Objectifs

1. Se familiariser avec différents phonèmes.
2. Enrichir son vocabulaire.

### Support

La rubrique *La petite histoire* « Qui a vu mon N ? »

### Déroulement

1. Au préalable, écrire au tableau les mots suivants et inviter les élèves à les lire à voix haute :  
Nain – Nartichaut – Narbre – Noiseau – Navion – Nalligator – Nallumette – Nami.
2. Effacer le premier N dans le mot Nain et introduire la petite histoire en disant :  
« Un jour, un Nain a perdu son N. Voulez-vous savoir comment il l'a retrouvé ? ».  
Effectuer la lecture du texte à voix haute en montrant les illustrations.  
Demander aux élèves de lever la main dès qu'ils entendent un des mots inscrits au tableau.  
Attirer l'attention sur le son produit par le phonème « N » lorsque le déterminant « un » est suivi d'un mot qui commence par une voyelle. Ex. : Un oiseau (p.8)
3. Introduire l'activité en disant : « Tout comme le nain de notre histoire, plusieurs animaux ont perdu la première lettre de leur nom. Voulez-vous les aider à la retrouver ? »
4. Distribuer la liste de mots et demander aux élèves de les lire à voix haute :  
angourou    aleine    anda  
armotte    enard    èbre  
igre    auphin    anard  
inge    apin    oéland

# Fiche Pédagogique



MPJLQ n°68 octobre 2022

5. Écrire les lettres suivantes au tableau :

<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>G</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>P</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>Z</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

6. Prononcer les sons produits par chacun des phonèmes avant d'inviter les élèves à choisir les lettres qui conviennent pour reconstituer les noms des animaux :

<b>K</b> angourou	<b>B</b> aleine	<b>P</b> anda
<b>M</b> armotte	<b>R</b> enard	<b>Z</b> èbre
<b>T</b> igre	<b>D</b> auphin	<b>C</b> anard
<b>S</b> inge	<b>L</b> apin	<b>G</b> oéland

7. Proposer aux élèves de trouver d'autres animaux qui auraient pu récupérer chacune de ces lettres. Ex. : **K**oala; **M**orse; **T**ortue; **S**erpent; **B**ison; **P**ingouin; **R**equin; **Z**ibeline; **D**romadaire; **L**ion; **C**aribou; **G**azelle.



MPJLQ n°68 octobre 2022

## 2. Des illustrations qui en disent long

### Objectifs

1. Imaginer les illustrations qui accompagnent le texte.
2. Repérer les informations transmises par l'image.

### Support

Les rubriques *Le roman* « La journée du génie »

### Matériel

Papier et crayons de couleurs

Les extraits suivants, photocopiés en fonction du nombre d'élèves dans la classe :

(p.17) Ce jour-là, je rentrais de l'école et j'étais de mauvaise humeur. Maman m'avait demandé de ranger ma chambre à mon retour à la maison. Quelle corvée !
(p.18) À ce moment-là, une épaisse fumée mauve en est sortie. Une étrange créature est apparue et s'est mise à parler : – Ordonne, Maître, et... euh... j'obéirai.
(p.22) L'instant d'après, mes jouets volaient dans tous les sens. J'ai crié : – Stop, stop ! Quel fouillis! J'étais furieux : – Pour un génie, tu n'es vraiment pas génial !
(p.26) Mais l'aspirateur a traversé le salon comme un bolide. Il a renversé un pot de fleurs et a foncé dans le canapé. Il allait tout briser ! On a dû l'arrêter.
(p.27) Dans le jardin, le tuyau d'arrosage s'est mis à ramper par terre. Fantastique ! Mais soudain, il s'est redressé comme un serpent géant. Et là, il a commencé à envoyer de l'eau par-dessus le mur, en arrosant les passants !
(p.33) Les bandits se sont précipités vers la porte pour s'enfuir, mais elle s'est bloquée. Ils sont alors sortis par la fenêtre. Mais celui qui portait le sac est tombé, et tous les bijoux se sont éparpillés par terre !
(p.34) Je me suis tourné vers Eugène : – Bravo, Eugène, tu as réussi ! À ces mots, le roi des génies est apparu : – Réussi ? a-t-il grogné. Eugène a enfin exaucé un souhait ?
(p.36) Plus tard, quand Papa et Maman sont rentrés à la maison, ils m'ont demandé : – Alors, mon chéri, comment s'est passée ta journée ? J'ai souri : – C'était... génial !

# Fiche Pédagogique



MPJLQ n°68 octobre 2022



## Déroulement

1. Effectuer la lecture du roman sans montrer les illustrations.
2. Après la lecture, distribuer les extraits photocopiés. Demander aux élèves d'imaginer la scène décrite par le texte et de l'illustrer.
3. Regrouper les élèves qui ont reçu le même extrait et les inviter à observer les similitudes et les différences entre leurs dessins.
4. Reprendre la lecture du roman en montrant les illustrations. Attirer l'attention sur les éléments qui apportent des informations supplémentaires au texte. Ex. : p. 27, l'illustration révèle qu'il y a 3 passants : un adulte et deux enfants.



MPJLQ n°68 octobre 2022

## 3. Seul ou avec les autres ?

### Objectifs

1. Réfléchir sur la notion de coopération.
2. Unir ses forces pour atteindre un objectif.

### Support

La rubrique *Des mots pour comprendre le monde* « Coopérer »

### Matériel

Une sélection d'images puisées dans des livres, des circulaires ou des magazines ; du papier ; des crayons.

### Déroulement

1. Après la lecture de la rubrique, écrire au tableau le commentaire de Grand-père :  
*On dit qu'on coopère quand on fait les choses ensemble dans un même but.*
2. Inviter les élèves à donner des exemples de coopération dans la vie de tous les jours.  
(Ex. : **Fabriquer un bonhomme de neige avec des amis ; pratiquer un sport d'équipe tel que le hockey ; cuisiner avec sa maman ou son papa ; ranger les jouets avec son frère ou sa sœur ; etc.**)
3. Identifier les aptitudes qu'on développe en coopérant : **le respect de l'autre, l'entraide, la solidarité, la confiance en soi, la capacité de résoudre des problèmes et de communiquer.**
4. Former des équipes de trois et proposer un jeu coopératif. Inviter un joueur de chaque équipe à choisir une image et à la décrire sans la montrer à ses coéquipiers. Ces derniers doivent la dessiner en respectant cette description. On compare ensuite l'image originale et les dessins réalisés.

## Fiche Pédagogique



MPJLQ n°68 octobre 2022

5. Répéter l'exercice afin de permettre aux deux autres joueurs de choisir à tour de rôle une nouvelle image et de la décrire à leur équipe.
6. Terminer par une mise en commun des résultats obtenus. Souligner les aptitudes qui ont été sollicitées pour atteindre l'objectif visé par ce jeu coopératif et encourager les élèves à exprimer ce qu'ils retiennent de l'expérience.

### Enrichissement

Apporter en classe une sélection de jeux de société coopératifs afin que les élèves puissent y jouer durant les périodes d'activités libres. Ex. :

*Une patate à vélo* (Randolph) – 2 à 4 joueurs

Une patate à vélo, est-ce que ça peut ? Une licorne qui pète ?... Basé sur le livre d'Élise Gravel, ce jeu invite les participants à décider si les combinaisons se peuvent ou pas. Pour avancer sur la piste, les joueurs doivent donner la même réponse.

*La chasse aux monstres* (Scorpion masqué) – 2 à 6 joueurs

Jeu de mémoire coopératif où, à l'aide des bons jouets, les joueurs unissent leurs forces pour chasser les monstres qui sont cachés sous le lit.

*Magic Maze* (Sit Down!) – 2 à 4 joueurs

En jouant en simultané, dans un temps limité, et sans avoir le droit de parler, les joueurs doivent récupérer dans un labyrinthe l'équipement nécessaire à leur prochaine aventure.

*Détective Charlie* (Loki) – 1 à 5 joueurs

Le jeu comprend 6 enquêtes qui peuvent être jouées seul ou en collaboration avec des partenaires. Les révélations indiquées par les cartes de chaque personnage permettent d'éliminer des suspects au fur et à mesure, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Les joueurs doivent tenir compte de l'heure qui tourne afin de conclure l'enquête dans le temps requis.

*Qui l'a vu ?* (Ravensburger) – 2 à 4 joueurs

La bague magique du roi a été volée. Cette bague est la seule à protéger le royaume du méchant sorcier. Les animaux du château ont vu le voleur, mais seuls les enfants comprennent la langue des animaux. Les joueurs doivent s'unir et avancer ensemble en parcourant les pièces, parler avec les animaux et récolter un maximum d'indices pour retrouver le voleur.

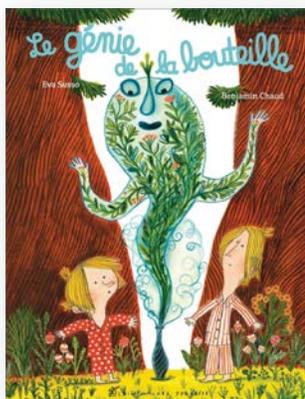
MPJLQ n°68 octobre 2022



### Le monstre de la caverne

de **Jessica Wilcott et Jean Morin**, Éditions FouLire  
(Collection Charlie et les nains de jardin)

En vacances chez sa tante, Charlie rencontre quatre nains de jardin très différents, mais surtout bien vivants ! Après avoir aidé ses nouveaux amis à échapper à un horrible danger, Charlie les ramène chez elle à l'insu de ses parents. À partir de ce moment, une nouvelle vie commence pour la petite fille.



### Le génie de la bouteille

de **Eva Susso et Benjamin Chaud**, Albin Michel Jeunesse

Au marché aux puces, Max et Uno ont acheté une curieuse bouteille bleue. Lorsqu'ils décident de l'ouvrir, Humbaba, le génie de la forêt rouge, s'en échappe et déclare d'une voix forte : « Anzu Aruru Apsu ». Un récit qui balance entre l'imaginaire et la réalité.



### Le chemin de la montagne

de **Marianne Dubuc**, Comme des géants

Tous les dimanches ensoleillés, Madame Blaireau gravit le sentier qui mène au sommet de la montagne. Sur son chemin, elle salue ses amis, contemple la nature, récolte différentes trouvailles. Un matin, elle rencontre Lulu qui aimerait bien, lui aussi, voir le sommet du monde. Une histoire qui porte sur l'entraide, la résilience, la transmission du savoir et des connaissances ainsi que sur l'importance de prendre son temps.