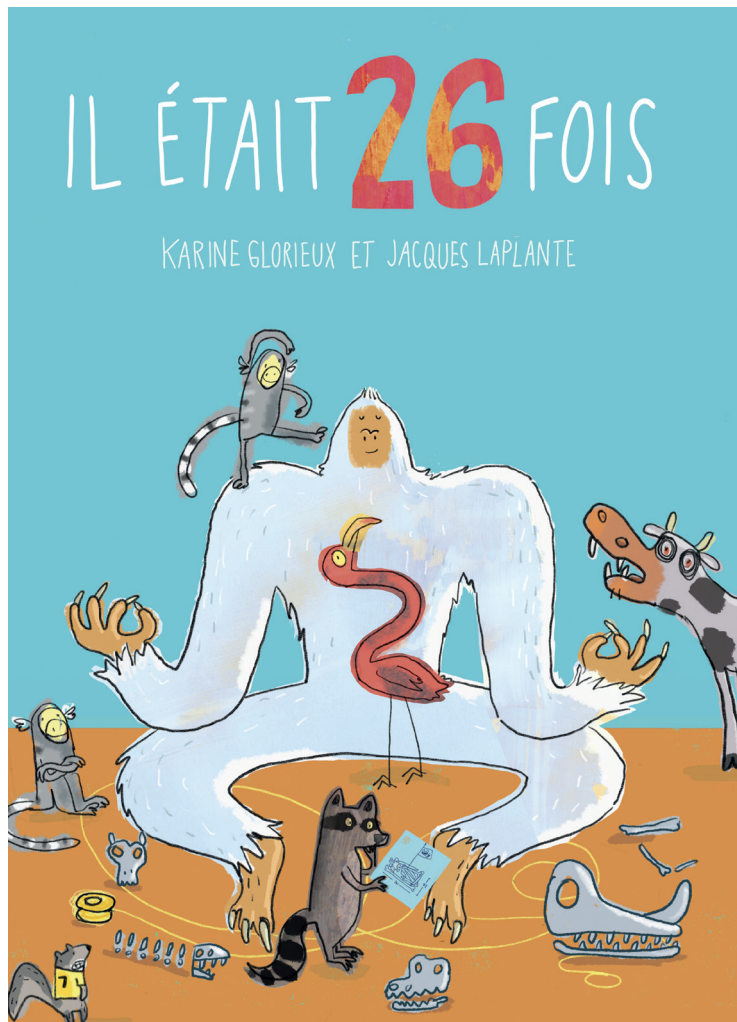


Fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Texte de : KARINE GLORIEUX

Illustrations de : JACQUES LAPLANTE

LES ÉDITIONS DE LA BAGNOLE

Genre : Abécédaire pour les 3 ans et +

Prix : 24,95 \$

ISBN : 978-2-89714-239-1



• Résumé •

Il était une fois 26 histoires rigolotes, absurdes, loufoques, intrigantes, palpitantes, mettant en vedette 26 alphabètes et leurs nombreux amis. Des alphabètes? Ça mange quoi en hiver, ça? Des lettres, peut-être? Chose certaine, ces drôles d'animaux s'amuse comme des fous avec l'alphabet... pour le plus grand plaisir des petits et des grands!



• Informations pédagogiques •

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET DISCIPLINES TOUCHÉES

Apprendre à se connaître et à s'estimer
Apprendre à vivre en relation avec les autres
Apprendre à communiquer oralement et à l'écrit

DISCIPLINES TOUCHÉES

Français, art dramatique, science et technologie, arts plastiques

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Français

Textes qui mettent en évidence le choix des mots des images et des sonorités

Art dramatique

Motricité globale, expression corporelle et interprétation

Science et technologie, Univers vivant

Recherches Internet, animaux alimentation adaptation à leur milieu

Arts plastiques

Motricité fine, observation et création

NIVEAUX SCOLAIRES

Éducation préscolaire (à partir de 3 ans)

1^{er} cycle du primaire



• Pourquoi lire ce livre ? •

Débordant de couleurs et d'humour, cet abécédaire nourrit l'imaginaire et permet aux jeunes lecteurs d'apprendre à jouer avec les lettres, les sons, les mots tout en explorant différentes espèces animales. Rire et plaisir garantis de A à Z!

• Niveaux de difficulté des activités •

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

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

• Activités d'introduction •

HUBERT, HÉBERT ET LEUR ABÉCÉDAIRE

Activité de groupe * à ***

Français : compréhension de lecture, définition d'abécédaire et alphabet

Comme Karine Glorieux et Jacques Laplante, Hubert et Hébert — deux hérissons hyper-créatifs — travaillent ensemble sur un abécédaire. Un abécédaire, ça mange quoi en hiver ? Suffit de lire l'histoire d'Hubert et Hébert qui met en vedette une lettre à la sonorité plutôt discrète et tu verras... tout s'éclairer !

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ (À ADAPTER À L'ÂGE DES ENFANTS)

1. Tourner doucement les premières pages de l'album en invitant les enfants à observer celles-ci. Sans rien dire de plus, s'arrêter à l'histoire d'Hubert et Hébert.
2. Demander aux jeunes lecteurs d'identifier la lettre apparaissant en gros caractère au début de l'histoire. Pour les coquins qui ne connaissent pas encore l'alphabet, tracer la lettre H dans les airs puis les inviter à vous imiter en nommant cette lettre.



+ S'agit-il d'une consonne ou d'une voyelle ?

3. Convier les enfants à identifier les animaux apparaissant sur l'illustration en soulignant que leur nom commence par la lettre « H » ! *Rép. : 1 hippopotame et 2 hérissons.*

+ Quel son (phonème) produit la lettre « H » devant ces noms ? *Le son « i » et le son « é ».* Tente maintenant de reproduire le son de la lettre « H » utilisée seule. Impossible ? Bien sûr puisqu'il s'agit d'une consonne muette !

4. Lire les deux premiers paragraphes de l'histoire et demander : « Quel métier pratique Hubert ? Quel métier pratique Hébert ? » Inviter les enfants à identifier Hubert (l'auteur) et Hébert (l'illustrateur) sur l'illustration.

+ Les prénoms Hubert et Hébert riment ensemble, c'est-à-dire qu'ils ont la même terminaison sonore. Quelle lettre de l'alphabet représente ce son ? Connais-tu un mot rimant avec la lettre/le son « R » ?

5. Présenter la page de garde initiale de l'album et en lire le contenu avant de demander :
- o Comment se nomme l'auteur de l'album *Il était 26 fois*? Par quelle lettre de l'alphabet commence son prénom? Connais-tu un animal dont le nom commence par la lettre ou le son «K»? Nomme ou mime cet animal.
 - o Qui a créé les dessins de cet album? Par quelle lettre de l'alphabet commence son nom (nom de famille)? Nomme ou mime un animal dont le nom commence par la lettre «L».
 - o Karine Glorieux et Jacques Laplante travaillent ensemble sur le même projet qu'Hubert et Hébert. Quel est ce projet? **Rép.** : *un projet d'abécédaire.*
 - o Peux-tu expliquer ce qu'est un abécédaire? **Note** : Pour aider les enfants à répondre à cette question, relire ce passage de l'histoire: « Pour la lettre H, tu ne m'inventes pas une histoire d'hippopotame, hein? » puis tourner quelques pages de l'album en demandant aux enfants d'identifier la lettre vedette.
 - o **Défi** : À ton avis, pourquoi cet album porte-t-il le titre *Il était 26 fois*? (Indice : combien de lettres compte l'alphabet?) Selon toi, combien d'histoires différentes y seront racontées? Si ce livre ne contenait que des histoires liées aux voyelles, combien d'histoires y seraient racontées?
6. Relire le début de l'histoire d'Hubert et Hébert et en terminer la lecture. Faire l'ajout de questions au choix. Suggestions :
- o Quel animal Hébert a-t-il horreur de dessiner? Pour quelle raison à ton avis? Et toi, quel animal as-tu horreur de dessiner? Nomme ou mime cet animal.
 - o Hubert ne le dit pas à Hébert, mais il a horreur d'écrire le mot hippopotame parce que ce mot est difficile à épeler. Défi d'auteur : Tente d'épeler ou d'écrire correctement le mot «hippopotame»!
 - o L'hippopotame imaginé par Hubert a une peur inhabituelle. Laquelle? **Rép.** : *Il est hydrophobe.* Par quelle lettre de l'alphabet commence ce mot?
 - o Connais-tu un autre animal qui a peur de l'eau? Nomme ou mime cet animal. Le nom de cet animal contient-il la lettre «h»?

Tu as bien travaillé, Hubert t'invite maintenant à dessiner un hippopotame pour inspirer Hébert!



• Activités de français et d'art dramatique •

IL ÉTAIT 26 FOIS

Activité de groupe * à ***

Français : compréhension de lecture, alphabet, choix des mots, des images et des sonorités

Art dramatique : motricité globale, expression corporelle et interprétation

Que tu te prénommes Ambroise ou Zoé, que tu préfères le zèbre à l'alligator, découvre le plaisir de jouer avec les mots, les sons, les lettres et des bêtes pas si bêtes en faisant la lecture de l'album *Il était 26 fois* !

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Notes pour l'éducateur ou l'enseignant : cette section propose des activités et des questions liées aux 26 histoires de l'album. Il est possible de travailler ces histoires dans l'ordre ou dans le désordre selon ce que vous souhaitez travailler : voyelles, consonnes, apprentissage d'une lettre ou d'un son, etc. À adapter selon l'âge et le niveau des enfants !

- Travailler les lettres de l'alphabet :
 - o Identifier la lettre vedette au début de l'histoire.
 - o S'agit-il d'une consonne ou d'une voyelle ?
 - o Modeler la lettre avec de la pâte à modeler ou, plus amusant encore, reproduire cette lettre en forme humaine sur le sol avec l'aide de coéquipiers (en profiter pour travailler la majuscule et la minuscule).
 - o Identifier les animaux dont le nom correspond à cette lettre sur l'illustration (certains sont mentionnés dans le texte, d'autres non). **Mimer cet animal !**
 - o Connais-tu un autre animal dont le nom commence par cette lettre ?
 - o Chercher dans les images de chaque page des objets dont le nom commence par la lettre vedette (**Ex. :** « A » un aspirateur, « F » fleurs, « G » gourde, etc.).
 - o Au cours de la lecture, demander aux enfants de lever la main chaque fois qu'ils entendent la lettre vedette au début d'un mot.
 - o Différencier nom commun et nom propre à l'aide de cette lettre vedette



- Travailler les sons et les rimes
 - o Tenter de reproduire à voix haute le son (phonème) que produit la lettre vedette.
 - o Y a-t-il d'autres lettres de l'alphabet qui produisent ce même son? (**Ex.** : « C » « K » « Q »)
 - o Explorer différentes façons d'écrire un son rencontré dans le texte (**Ex.** : a/à/â/, am/an/en/em).
 - o **Jeu** : Plusieurs histoires présentent des allitérations ou des rimes. Inviter les enfants à toucher quelque chose se trouvant dans le local dont le nom présente ce son répété. *Exemples* : « Charlotte la chouette chante faux. », je touche une chaise, « Luis la limace lit des livres de super-héros », je touche une lampe, « Son fiancé, un peu fripé », je touche mon piéd).



Faciliter le jeu en mettant divers objets ou images à la disposition des enfants.
Note : une activité réservée au travail de l'allitération est présentée dans la section qui suit sous l'intitulé : « Trois tortues trottent, Zoé zozote ».

- Explorer le monde animalier
 - o Classer les vertébrés : mammifère, oiseau, poisson, batracien, reptile ou crocodilien.
 - o Dire dans quel habitat vit l'animal : océan, forêt, jungle, ferme.
 - o Identifier son régime alimentaire: carnivore, omnivore, herbivore, insectivore.
- Certaines histoires sont liées entre elles par l'action ou par la présence de personnages. Apprendre aux enfants à faire des liens grâce aux textes et aux illustrations :
 - Histoire « A » et « B » : Bobby le babouin croise Ambroise l'alligator et a l'idée de lui donner des bananes en purée pour l'aider à s'alimenter.
 - Histoire « I » on retrouve le personnage de Bobby le babouin ainsi qu'un des goélands de l'histoire « G » sur l'illustration.
 - Histoire « Q » les ouistitis de l'histoire « O » sont de retour !
 - Histoire « S » lien direct avec l'histoire « G » : la gerboise sait où trouver du punch aux fruits.
 - Histoire « V » on y aperçoit les personnages de l'histoire « C », histoire « Y » on y aperçoit le flamand rose de l'histoire « F », histoire « Z » on y aperçoit les personnages de Gus ou George le goéland, de Robert le raton laveur et de la vache Volta.
- o Quel **thème** — sujet principal — unit les 26 histoires de l'album? Indice : un abécédaire pourrait avoir comme thème les aliments, les sports, etc. **Rép.** : le thème des animaux.

- Compréhension de lecture
 - o Créer des liens entre le texte et l'illustration. Exemples :
 - « Delphine pense avoir un don pour la peinture à l'eau, mais... c'est difficile à dire! » En observant l'illustration, es-tu capable de dire pourquoi il est difficile de dire si Delphine a un don ?
 - « Ernest l'éléphant équilibriste a un problème de poids. Ses larges épaules le complexent beaucoup. [...] Jusqu'à ce qu'il découvre l'avantage d'être aussi énorme. » Peux-tu dire quel est cet avantage grâce à l'illustration ?
 - Repère les neuf petits narvals sur l'illustration à l'aide des indices fournis par le texte : « Un nouveau-né endormi dans le nid d'un pingouin, deux nouveau-nés poursuivant le navire d'un méchant pirate [...] »
 - o Identifier le métier pratiqué par certains personnages de l'histoire et mimer ce métier. *Ex. : chanteur, peintre, équilibriste, auteur, illustrateur, inventeur, jardinier, radiologiste, explorateur !*
 - o Différencier passages narratifs et dialogues.
 - o Identifier le problème rencontré par un personnage ou encore ce qui fait de lui un personnage original ou rigolo. *Ex. : Ambroise l'alligator se prend pour un crocodile. Peter le phoque a une peur bleue des pingouins sauvages. La nuit, la vache Volta se transforme en vampire. Etc.*
 - o Lire le texte une première fois puis en relire certains passages en invitant les enfants à interpréter ces derniers sous forme de mimes (action, émotion ressentie). *Ex : « Sauf que les oiseaux préfèrent les dents de crocodiles (déception). Alors Ambroise attend. Attend encore (soupirer en tapant du pied). »*

De multiples pistes s'offrent à vous, empruntez-les selon vos besoins !



TROIS TORTUES TROTTENT, ZOÉ ZOZOTE

Activité de groupe * à **

Français : L'allitération comme figure de style

Art dramatique : diction et interprétation

Zoé est un zombie-zèbre bizarre : elle zozote en zigzaguant. Si bien que personne ne la prend au sérieux. Aide Zoé à travailler sa diction grâce à une figure de style que l'on nomme **allitération** : répétition d'une ou de plusieurs consonnes à l'intérieur de mots qui se suivent. Une figure de style abondamment utilisée par l'auteure de l'album *Il était 26 fois* dans le but d'apporter au texte une touche de musicalité. À toi de jouer !

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Informer les enfants que le zozotement (aussi appelé zézaïement) est un trouble du langage qui fait en sorte qu'on a du mal à prononcer les **consonnes chuintantes** («J» et «CH») qui se transforment en **consonnes sifflantes** («Z» et «S»).

Pourquoi dit-on d'une personne qui zozote (ou zézaie) qu'elle parle sur le bout de la langue ? Dans le but de répondre à cette question, inviter les enfants à **prononcer le son «J» suivi du son «Z» et faire de même avec «ch» et «S»** !

À titre d'exemple, explorer oralement (ou en inscrivant au tableau) la phrase que Zoé crie alors que personne ne la prend au sérieux : «**Ze suis z-**une danzereuze zombie-zèbre». Inviter les enfants à corriger cette phrase oralement ou par écrit.

2. Expliquer aux enfants ce qu'est une allitération et ce qu'elle apporte au texte à l'aide de l'histoire de Zoé, le zombie-zèbre.
3. Aider Zoé à travailler son articulation et sa prononciation grâce des phrases de diction inspirées de l'album *Il était 26 fois*. Pour ce faire, répéter très vite les phrases qui suivent à une, deux ou même trois reprises selon le niveau de difficulté souhaité !
 - Charlotte la chouette chante faux.
 - Charlotte la chouette chante avec Chuck le coq.



- Delphine la dauphine diva de la danse décide de se mettre au dessin.
- Jean-Jacques le jaguar jardine et joue avec le jardinier en chef.
- Luis la limace lit des livres loufoques.
- Trente-trois tarentules (ou tortues) trottent (tranquillement) sur le trottoir.
- Zoé, zombie-zèbre bizarre, zigzague et zozote.
- Zut de zut ! Un zombie qui zozote, c'est zéro !

Zoé te remerzie pour cette lezon !

+ **Variantes :** Faciliter l'exercice en ne tenant pas compte des étapes 1 et 2. Pousser l'exercice en invitant les enfants à répéter les phrases de diction sur différents tons (en chuchotant, en parlant fort) ou en jouant différentes émotions (joie, tristesse, colère). Défi : Seul ou en équipe, composer une phrase de diction pour Zoé.



MOTS CACHÉS DE A À Z

Activité individuelle ** à ***

Vocabulaire, orthographe et grammaire

1. Trouve et encercle tous les mots cachés apparaissant dans la liste afin de découvrir le mot mystère!

La lecture des mots se fait de gauche à droite et de haut en bas, aucune diagonale.

H	V	A	C	H	E	J	A	G	U	A	R
I	C	S	F	L	G	B	K	O	A	L	A
P	H	O	Q	U	E	A	I	X	L	I	T
P	O	U	A	R	R	B	G	I	L	M	O
O	U	R	M	U	B	O	U	P	I	A	N
P	E	I	A	B	O	U	A	H	G	C	L
O	T	S	N	U	I	I	N	O	A	E	A
T	T	O	U	R	S	N	E	P	T	Z	V
A	E	T		Y	E	T	I	H	O	E	E
M	A	R	M	O	T	T	E	O	R	B	U
E	L	E	P	H	A	N	T	R	R	R	R
O	D	A	U	P	H	I	N	E	S	E	E
T	O	R	T	U	E	N	A	R	V	A	L

G

D

A

B

K

Liste de mots cachés :

Alligator	Jaguar	Souris
Babouin	Koala	Tortue
Chouette	Limace	Urubu
Dauphine	Marmotte	Vache
Éléphant	Narval	Xiphophore
Gerboise	Ours	Yéti
Hippopotame	Phoque	Zèbre
Iguane	Raton Laveur	

2. Trouve le mot mystère en recopiant dans l'ordre les lettres restantes. La case noircie représente un espace à l'intérieur du mot (11 lettres restantes) :

Réponse :

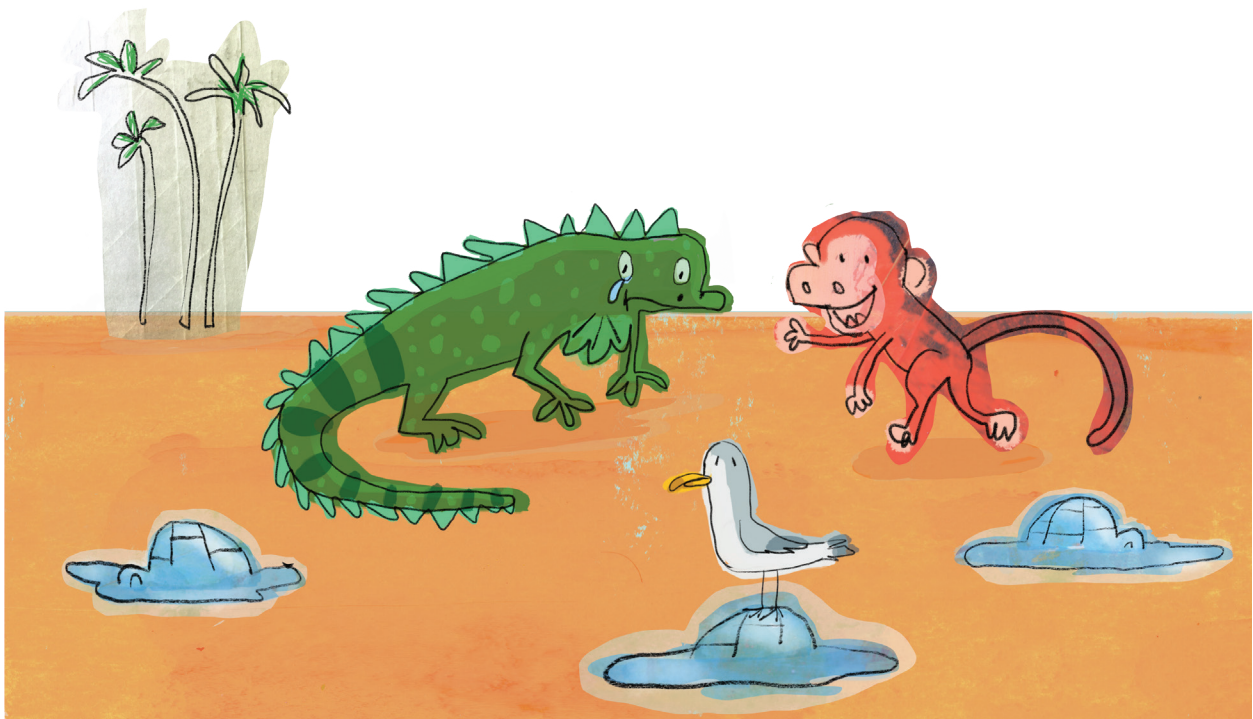
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3. Réponds maintenant aux questions suivantes. Pour t'aider, consulte un dictionnaire!
- Deux lettres de l'alphabet n'ont pas été utilisées à l'intérieur des exercices 1 et 2. Lesquelles? Ma réponse : -----
 - S'agit-il de consonnes ou de voyelles? Ma réponse : -----
 - Écris un **nom commun** ou un **nom propre** commençant par chacune de ces lettres.
Mes réponses : -----
 - Défi : Connais-tu un animal que l'on retrouve dans nos forêts d'Amérique du Nord et dont le nom commence par un **W**? Indice il s'agit d'un grand cerf.
Ma réponse : -----

Réponses :

2. Mot mystère : flamant rose 3. a) lettres Q et W, b) consonnes c) plusieurs réponses possibles d) wapiti

+ Variante : Faciliter l'exercice en ne tenant pas compte des questions 3 b), c), et d)



• Activité de science et technologie •

LA FAUNE TERRESTRE

Activité individuelle ou d'équipe ***

Animaux alimentation adaptation à leur milieu, recherches, expression orale

Tout comme l'urubu Ulysse, tu souhaites découvrir le bout de l'univers? Voici une activité qui saura te plaire! Garde néanmoins les pieds sur terre et pars à la découverte de la faune terrestre...

MATÉRIEL

- Une carte du monde ;
- Ordinateurs (pour la recherche).

1. Dresser la liste des animaux se trouvant dans l'album *Il était 26 fois* avec les élèves puis les inviter à identifier « l'animal » intrus... C'est-à-dire celui qui tient plutôt de la légende : le yéti (aussi baptisé abominable homme des neiges)!
2. Dans cette même liste, identifier les animaux **sauvages**, soit presque tous les animaux de l'abécédaire à l'exception de **Q**uentin le chien, de **V**olta la vache, de **W**alter le chien muet et, bien entendu, d'**Y**van le yéti (aussi coq et cochon).
3. Seul ou en équipe, tenter de trouver le nom d'un animal **sauvage** correspondant aux lettres **Q- V- W** et **Y** à l'aide d'une recherche Internet. Faire un retour en grand groupe pour partager ses réponses.

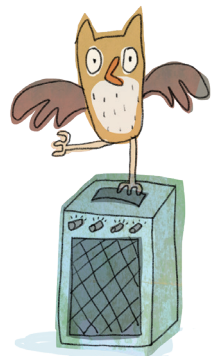
Réponses possibles :

« Q » quiscale (bronzé, des marais ou rouilleux), « V » varan, vautour, vipère, viréo (différentes espèces) ou vison, « W » wallaby, wapiti ou wombat, « Y » yack.

4. Seul ou en dyade, faire une recherche Internet entourant **un animal sauvage** listé aux points 2 et 3 : habitat, alimentation, caractéristiques physiques. Pour le choix de cet animal, faire piger une lettre de l'alphabet à l'élève ou l'équipe!
5. Présenter le fruit de sa recherche lors d'un exposé oral et, aidé de l'enseignant, identifier la ou les régions du monde où habite l'animal sur une carte géographique.



Variante : Faire une recherche Internet entourant la légende du yéti !



• Activité d'arts plastiques •

ABÉCÉDAIRE IMAGINAIRE

Activité individuelle * à **

Arts plastiques : motricité fine, observation et création

Français : écriture

Xavier t'invite à créer un abécédaire mettant en vedette des créatures imaginaires. Ceci, en imitant le style de l'illustrateur Jacques Laplante !

MATÉRIEL

- Peinture à l'eau et pinceaux ;
- Crayons mine ;
- Crayons de couleur en bois ;
- Crayons-feutre noirs à pointe fine ;
- Retailles de papier et/ou de tapisserie à motifs variés ;
- Ciseaux ;
- Bâtons de colle ;
- Feuilles blanches.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Observer quelques illustrations de l'album afin de définir le style de l'illustrateur : utilisation de nombreuses couleurs vives, traits de crayon noir apparent pour tracer le contour des objets et des personnages, collage de papier, etc.
2. Attribuer une lettre de l'alphabet à chaque enfant (variante : utiliser la première lettre de son prénom).
3. Imaginer une créature dont le corps serait composé de différents animaux (minimale-ment deux). *Ex. : Ma créature pourrait avoir la tête d'un chat, le cou d'une girafe, les ailes d'un aigle et le corps d'un poisson.*
4. Sur une feuille blanche, dessiner cette créature en imitant le style de l'illustrateur. Pour y arriver, respecter les critères suivants :
 - o Utilise au moins 3 couleurs vives ;
 - o Dessine, à la mine, la forme générale de ta créature sur une feuille blanche (cela te permettra d'effacer au besoin) ;

- o Dessine certaines parties de son corps sur des retailles de papier varié, découpe et colle celles-ci sur ton dessin ,
 - o Utilise un crayon-feutre noir à pointe fine pour tracer le contour des objets et des personnages ,
 - o Colore ton dessin en utilisant principalement de la peinture à l'eau.
5. Une fois la créature créée, lui donner un prénom (nom propre) et inventer un nom lié à son espèce (nom commun). Ces derniers doivent commencer par la lettre de l'alphabet attribuée par l'enseignant. *Ex. : Charles le Chagiraigle.*
 6. Défi (facultatif) : Composer une courte phrase afin de présenter sa créature (*Ex. : Charles le Chariraigle chasse chaque jour*) ou composer une courte histoire la mettant en vedette.
 7. Réunir le travail des élèves sous forme abécédaire.

Bonne création !

