

Fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



• Résumé •

Hector rêve d'apprendre à jouer du piano. Mais dans son monde, les pieuvres doivent d'abord apprendre à froncer les sourcils. Le jeune poulpe échappe à sa famille et traverse les abysses pour trouver, dans le ventre d'une baleine, un grand, très grand musicien qui lui apprend bien plus que la musique...

Texte de : WAJDI MOUAWAD

Illustrations de : STÉPHANE JORISCH

LES ÉDITIONS DE LA BAGNOLE

Genre : Album jeunesse (4 ans et +)

Prix : 24,95 \$

ISBN : 978-2-92334-285-6



• Informations pédagogiques •

DISCIPLINES TOUCHÉES

Français, sciences et technologies, musique, art dramatique

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Français

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

Sciences et technologies – Univers vivant

Animaux, alimentation et adaptation à leur milieu.

Discipline : Sciences et technologies – Univers Matériel

La matière (expérimentation).

Musique

Recherche, écoute et émotions.

Art dramatique

Expression corporelle et interprétation.



NIVEAUX SCOLAIRES

Premier et deuxième cycle du primaire

• Pourquoi lire ce livre ? •

Virtuoses des mots et des images, Wajdi Mouawad et Stéphane Jorisch entraînent le lecteur dans les profondeurs d'une histoire où le rêve fait office de trésor à partager. Un mélodieux voyage en mer qui déborde d'humour et rappelle qu'il vaut mieux écouter son cœur que de froncer les sourcils une fois devenu grand !

• Niveaux de difficulté des activités •

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

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

• Activités combinées •

LA PÊCHE AUX QUESTIONS

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

Français : Compréhension en lecture, grammaire et orthographe

Science et mathématique : Biologie sous-marine, résolution de problèmes

Au cours de ta lecture, porte attention aux moindres détails de l'histoire, car s'en suivra une partie de pêche en mer qui testera ta mémoire et ton sens de la déduction !

RÉSUMÉ DU JEU

Munies de cannes à pêche aimantées, six équipes s'affrontent. Le but ? Répondre à tour de rôle aux questions pêchées en vue de marquer des points (voir détails dans la section déroulement de l'activité).

MATÉRIEL

- 6 Bâtons de bois,
- Ficelle,
- 6 aimants,
- Gabarits d'animaux marins (pieuvre, baleine, tortue, poisson, étoile de mer, etc.);
- Papier construction de couleurs variées,
- Crayons à mine,
- Ciseaux,
- Trombones,
- Petite piscine pour enfant ou grand aquarium (facultatif, mais plus rigolo),
- Chronomètre,
- 1 dé à jouer.



PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

- Fabriquer une canne à pêche par équipe. Pour ce faire, nouer une ficelle sur un bâton et fixer un aimant de manière à ce qu'il pende au bout de la corde.
- Choisir une série de questions en lien avec l'album, en prévoir au moins une par élève. Voir suggestions présentées au bas de l'activité.

- Créer quelques gabarits d'animaux marins inspirés de l'histoire. Tracer et découper ces animaux dans du papier construction selon le nombre de questions choisies (cette étape pourrait être réalisée par les élèves).

Attention : Utiliser une couleur de carton ou une forme différente par catégorie de questions. **Ex. :** Carton orange ou pieuvre = compréhension en lecture, carton bleu ou baleine = grammaire et orthographe, carton vert ou tortue = science et biologie, carton rose ou poisson = mathématique.

- Inscrire une question sur chaque animal créé et y fixer un trombone. Réserver le tout dans une petite piscine ou dans un aquarium (des tapis ou de grands cartons bleus pourraient faire l'affaire).

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Former six équipes et attribuer un numéro à chacune d'elles.
2. Débuter le jeu. Étapes à suivre :
 - a. Le premier joueur de l'équipe no 1 pêche une question et en fait la lecture à voix haute. **Note :** l'enseignant pourrait lui-même lire les questions.
 - b. Suivant une consultation d'équipe (durée maximale de la consultation : 1 minute), le joueur répond à la question à l'aide d'une phrase complète. **Ex. :** La question est : « Quel prénom porte le héros de l'histoire ? » Je réponds : « Le prénom du héros est Hector. »
 - c. Si la réponse est exacte, l'équipe marque 2 points (accorder 1 point si celle-ci n'est pas formulée à l'aide d'une phrase complète). Dans le cas d'une mauvaise réponse, un droit de réplique est accordé à une autre équipe choisie au hasard par un roulement de dé. **Ex. :** Le dé indique 3, un participant de l'équipe no 3 répond.
 - d. Poursuivre ainsi jusqu'à ce que tous les élèves répondent à au moins une question.
3. Calculer les points et applaudir les vainqueurs !



SUGGESTIONS DE QUESTIONS (À ADAPTER SELON LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ SOUHAITÉ)

Catégorie compréhension de lecture

- Quel est le titre de l'album ? (*La petite pieuvre qui voulait jouer du piano.*)
- Dans cette histoire, où habitent les pieuvres géantes ? (b)
 - a. Dans les abîmes, de l'autre côté du grand Grand Nulle Part.
 - b. Au fond des mers, près des abysses et au-delà du monde des méduses.
 - c. Dans les abysses, au centre du Grand Nulle Part.

- Quelle école fréquentent les pieuvres? (*L'école de la sévérité.*)
- Qu'apprennent d'abord les pieuvres à l'école? (*Elles apprennent à froncer les sourcils.*)
- Pourquoi Hector n'est-il pas un bon élève et pourquoi se fait-il montrer du tentacule par ses congénères? (*Il n'arrive pas à froncer les sourcils.*)
- Pour quelle raison Hector ne parvient-il pas à froncer les sourcils? (*Parce qu'un grand rêve lui écarquille les yeux.*)
- Les pieuvres affichent généralement un regard sévère, mais il en va autrement pour Hector. Qualifie le regard de ce dernier. (*Regard étonné.*)
- « Lorsqu'une pieuvre trouve la sévérité de son regard, les autres lui témoignent aussitôt crainte et respect. Elle devient responsable. Elle brasse des affaires. [...] Elle ne joue plus. » **Cet extrait révèle certains traits de personnalité des pieuvres, lesquels?** (c)
- Les pieuvres sont enjouées, irresponsables et généreuses.
- Les pieuvres sont sensibles, autonomes et amicales.
- Les pieuvres sont sérieuses, responsables et autoritaires.
- Quel rêve souhaite réaliser le héros de cette histoire? (*Il rêve de jouer du piano ou il rêve de devenir pianiste.*)
- Quel sentiment mord le cœur d'Hector lorsque son père met fin à son rêve et lui commande d'apprendre avant tout à froncer des sourcils? (*Un sentiment de tristesse.*)
- Quelle émotion ressent Hector lorsqu'il joue du piano? (*Il est heureux.*)
- Auprès de qui notre jeune héros se réfugie-t-il en cachette tous les jours? (*Son ami le piano.*)
- Quelle langue parle le piano? (*Il parle la langue de la musique.*)
- Que doit faire Hector pour réaliser son rêve? (*Il doit trouver le Grand Cétacé et se faire avaler par lui.*)
- Quel sentiment éprouve Hector lorsqu'il songe à partir seul en direction du Grand Nulle Part? (*Un sentiment de peur.*)



- Alors qu'il s'aventure dans les profondeurs de l'abîme, Hector rencontre différents alliés qui le guident jusqu'au Grand Cétacé. **Replace en ordre chronologique les péripéties suivantes.** (3-1-2)
 1. Beaucoup plus loin, Hector rencontre une jeune femme qui nage avec un banc de poissons argentés. Celle-ci lui conseille de suivre les tortues géantes.
 2. Hector découvre un mammoth préhistorique. Ce dernier lui assure que les poissons ampoules sauront lui montrer le chemin.
 3. Emporté par le courant froid, Hector fait la connaissance d'un petit garçon qui lui indique qu'il faut descendre dans le noir où vivent les poissons ampoules.
- Quel surnom notre héros donne-t-il au Grand Cétacé lorsqu'il se fracasse la tête contre lui? (*Il le surnomme la fin du monde.*)
- À la fin de l'histoire, pourquoi certaines pieuvres souhaitent-elles chasser Hector et même casser le piano? (*Elles ont peur que la musique ne détruise leur monde en faisant d'elles des êtres sensibles et, par conséquent, des êtres faibles.*)
- Qui est Glenn Gould? (*Le professeur de piano d'Hector OU un pianiste qui a vraiment existé.*)
- Une histoire bien connue présente également un passage où l'action se déroule dans le ventre d'une baleine. Laquelle? (*Pinocchio.*)

Catégorie grammaire et orthographe

- Donne le synonyme du mot pieuvre. (*Poulpe.*)
- Les noms communs pieuvre et poulpe sont-ils féminin ou masculin? (Pieuvre = féminin, poulpe = masculin)
- Sens propre ou figuré? «Hector sentit une morsure au cœur» «Sans doute était-ce son rêve qui l'avait mordu.» (Sens figuré.)
- Faire l'ajout de questions de grammaire qui sont au programme: types de phrases utilisées, ponctuation, accords, classes de mots, etc.
- Inviter les enfants à **épeler certains mots** contenus à l'intérieur de l'album (au choix de l'enseignant).



Catégorie science et biologie

- Combien de tentacules possède une pieuvre? (*Huit*)
- Il existe plusieurs espèces de baleines. Le Grand Cétacé qui avale Hector est... (*c*)
 - a. Un épaulard
 - b. Un béluga
 - c. Un cachàùlot
- La baleine fait partie de la famille des *cétacés* – grands mammifères marins. À ton avis, lequel de ces animaux marins ne fait pas partie de cette famille? (*a*)
 - a. Le poisson-chat
 - b. Le béluga
 - c. Le dauphin
- **Autre que la pieuvre**, nomme quatre animaux marins apparaissant à l'intérieur de l'album. (*Plusieurs réponses possibles. Ex. : méduses, poisson-chat, étoile de mer, poissons ampoules, tortues géantes, baleine, anguille, requin marteau, raies, dauphins, etc.*)
- Nomme deux animaux marins qui n'apparaissent pas à l'intérieur de l'album. (*Plusieurs réponses possibles.*)



- Les mers et les océans sont des étendues d'eau douce ou d'eau salée? (*Eau salée.*)
- Les rivières et les lacs sont des étendues d'eau douce ou d'eau salée? (*Eau douce.*)

Catégorie mathématique

Note : Faciliter les questions en présentant des calculs simples.

Ex. : 3 pieuvres + 2 pieuvres = combien de pieuvres ?

- À l'école de la sévérité, 8 jeunes pieuvres sur 12 parviennent à froncer les sourcils dès la première leçon. 3 autres réussissent à la deuxième leçon. **Combien de pieuvres n'arrivent pas à froncer les sourcils après deux leçons ?** (*1 pieuvre.*)
- En ouvrant la bouche, le Grand Cétacé avale Hector, 3 poissons-chats, 2 tortues géantes, 5 poissons ampoules et 4 raies. **Combien d'animaux marins la baleine a-t-elle engloutis ?** (*15 animaux marins... Il ne faut pas oublier qu'Hector est une pieuvre !*)
- Un poisson ampoule fournit à lui seul 1 minute de lumière. Sachant que le *Concerto no 1 en fa majeur pour deux mains et huit tentacules* créé par Gleen Gould et Hector dure 3 minutes, **combien de poissons ampoules faut-il pour éclairer le piano tout au long du concert ?** (*3 poissons ampoules.*)



Bonne pêche !



Pousser l'activité (arts plastiques) : Suivant la lecture de l'album, illustrer son plus grand rêve d'avenir à l'intérieur du ventre d'une baleine dont la forme aura été découpée à l'aide d'un gabarit. Voir à réaliser le dessin à l'aquarelle afin de rappeler le style de l'illustrateur, Stéphane Jorisch !

• Activité de français •

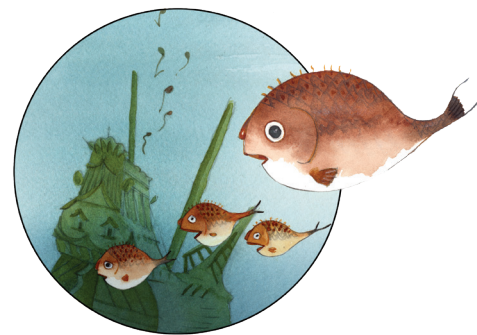
RENCONTRE AU MILIEU DU GRAND NULLE PART

Activité d'équipes **

Compréhension de lecture, écriture et expression orale

Alors qu'il part à la recherche du Grand Cétacé, Hector fait la rencontre de différents alliés qui le guident dans le but de l'aider à réaliser son rêve. Mais, notre jeune héros se sent rapidement perdu au milieu du Grand Nulle Part, car après avoir trouvé les tortues géantes, il n'y avait plus personne pour le guider.

Viens en aide Hector en ajoutant une nouvelle séquence à l'histoire. Présente ensuite celle-ci aux amis de la classe sous forme de sketch.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Afin d'aider les élèves à réaliser la tâche d'écriture détaillée au point 4, analyser en groupe les pages 17 à 22 de l'album.

Exemples d'éléments à relever

- Séquences narratives introduisant chaque nouvelle rencontre où il est fait mention du personnage rencontré, de l'action ainsi que du lieu et/ou d'un marqueur de temps.
Astuce : analyser ces passages narratifs en demandant aux enfants de répondre aux questions QUI ? QUOI ? QUAND ? OÙ ?
Ex. : « Emporté par le courant froid, Hector rencontra d'abord un garçon assis sur une étoile de mer. »
 - o **Qui ?** Hector
 - o **Quoi ?** Rencontre un garçon assis sur une étoile de mer
 - o **Quand ?** D'abord
 - o **Où ?** Plus ou moins précisé, mais on sait qu'Hector est emporté par le courant froid.
- Prédominance de *séquences dialogales* à l'intérieur desquelles le nouvel allié et Hector se présentent. Des indications sont ensuite données au héros en vue de l'aider à trouver le Grand Cétacé. (En profiter pour parler de l'utilité des tirets.)
Notes : La réplique suivante introduit l'échange des deux premières rencontres : « *Que fais-tu là ? lui demanda Hector.* » Celle-ci est, quant à elle, utilisée à l'intérieure des trois rencontres : « *Je suis Hector et je cherche le Grand Cétacé.* »

- Un second passage narratif conclut chaque entretien et trace le chemin emprunté par Hector. À noter que ce dernier permet de faire avancer l'histoire!
2. Résumer, en groupe, le contenu de ces rencontres et faire un retour sur le chemin parcouru par Hector.
Ex. D'abord emporté par le courant froid, Hector rencontre un jeune garçon qui l'informe que le Grand Cétacé vit dans les profondeurs du Milieu. Il doit descendre plus bas où vivent les poissons ampoules. Beaucoup plus loin, Hector fait la connaissance d'une jeune femme qui lui recommande de suivre les tortues géantes. La voix d'un mammoth résonne alors et des centaines de poissons ampoules s'allument. Ces derniers vont lui montrer le chemin.
 3. Faire la lecture des pages 23 et 24 (moment où Hector trouve les tortues géantes et se retrouve seul au milieu du Grand Nulle Part) et présenter la tâche d'écriture.
 4. **Tâche d'écriture:** S'inspirer des textes lus précédemment en vue d'ajouter une nouvelle séquence pouvant s'insérer entre les pages 24 et 25 de l'album, soit entre le moment où Hector se retrouve seul et celui où il se fracasse la tête contre le Grand Cétacé.

Étapes à suivre :

- a. Former des équipes de deux ou trois.
 - b. Faire le choix d'un nouvel allié qui saura guider Hector.
Ex. : Un dauphin passionné de musique, un extraterrestre ou un superhéros ayant trouvé refuge au fond des mers afin de passer incognito, un perroquet gardien d'un coffre au trésor... Les possibilités sont infinies!
 - c. Rédiger son texte sur une feuille brouillon en respectant les critères suivants :
 - o Introduire ce nouveau passage à l'aide d'une séquence narrative. Pour ce faire, répondre aux questions **Qui? Quoi? Quand? Où?** Dans l'ordre ou dans le désordre.
 - o Poursuivre l'histoire en employant uniquement le dialogue. **Attention l'une de ces deux répliques doit introduire la discussion :** « *Que fais-tu là? demanda Hector.* » OU « *Qui es-tu? demanda Hector.* »
 - o La réplique suivante doit également être utilisée à l'intérieur de cet échange: « *Je suis Hector et je cherche le Grand Cétacé.* »
 - o Conclure ce nouveau passage à l'aide d'une courte séquence narrative en lien avec la suite de l'histoire. *Ex. :* *Cette information rassura Hector. La petite pieuvre se mit à fredonner en songeant qu'elle se trouvait à quelques brasses du Grand Cétacé.*
 - d. Corriger son texte et le transcrire au propre à l'ordinateur ou dans un cahier.
5. Distribuer les rôles (narrateur, nouvel allié et personnage d'Hector), répéter son texte, faire l'ajout d'une petite mise en scène et présenter sa création aux amis de la classe sous forme de sketch!



L'AUTEUR ET SA PARTITION

Activité individuelle et de groupe ***

Figures de style, synonymie, antonymie et expressions

En vue d'ajouter une touche de musicalité au texte, Wajdi Mouawad emploie de nombreuses figures de style dont, entre autres, la **répétition**, l'**énumération** et la **comparaison**. Il s'amuse également avec les **antonymes** et les **expressions**. Voici, pour toi, un petit questionnaire visant à te faire découvrir le style de l'auteur qui, tel un grand pianiste, sait faire résonner les mots !

PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

Imprimer le questionnaire fourni en annexe ou l'adapter à vos besoins.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Apprendre à reconnaître certaines figures de style.
 - o Expliquer aux élèves ce qu'est une figure de style puis, à l'aide d'exemples, présenter les procédés stylistiques suivants : **répétition**, **énumération** et **comparaison**.
 - o Inviter les enfants à répondre individuellement à la première partie du questionnaire (n° 1 à 4).
 - o Faire un retour en groupe afin de corriger cette partie du travail.
2. Travailler la synonymie et l'antonymie
 - o Définir ce qu'est un **synonyme** et un **antonyme**.
 - o Inviter les élèves à répondre individuellement à la deuxième partie du questionnaire (n° 5 et 6).
 - o Corriger en groupe.
3. Pour les **expressions**, suivre les mêmes étapes : explication, mise en application (exercice n° 7) et correction.

Tu vois, les mots sont comme des notes de musique !



Annexe (à imprimer)

L'AUTEUR ET SA PARTITION / QUESTIONNAIRE

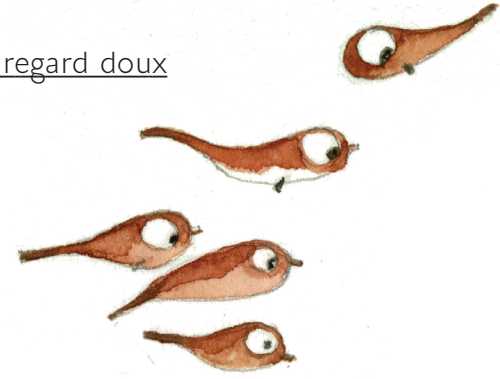
Première partie : Figures de style

1. Identifie la figure de style utilisée par l'auteur à l'intérieur de ces extraits. Inscris la lettre qui correspond à ton choix.

A : Répétition B : Énumération C : Comparaison

Extraits :

- a. « Quand elles naissent, les pieuvres ont les yeux ronds, le regard doux et aucune ride ne leur plisse le front. » (Page 2)
Réponse : -----
- b. « – La musique?
– La musique!?! avait répété Hector, abasourdi.
– Oui, Hector, la musique. [...] » (Page 7)
Réponse : -----
- c. « [...] il explorait tout l'instrument, l'ouvrant, appuyant sur les pédales, grattant les cordes à l'intérieur du coffre, caressant les marteaux et les feutres. (Page 7)
Réponse : -----
- d. « Même l'obscurité est une lumière comme le silence aussi est une musique. » (Page 31)
Réponse : -----
- e. « [...] Les notes sont des poissons de toutes les couleurs qui surgissent pour jouer à cache-cache entre la tête, le cœur et le ventre. » (Page 7)
Réponse : -----
- f. « Un morceau fabuleusement joyeux, comme des cascades de fous rires. » (Page 33)
Réponse : -----
- g. « Hector se retrouva dans le noir le plus noir qu'il ait jamais connu, plus noir que l'encre la plus noire de la plus sombre des pieuvres. » (Page 19)
Réponse : -----



h. « [...] des notes cristallines, comme des gouttes d'eau. » (Page 39)

Réponse : _____

i. « Il rendit visite à Mammouth le mammouth, à la jeune femme cachée dans son banc de poissons et au petit garçon allongé sur Orsina. » (Page 33)

Réponse : _____

j. « Il se perdit longtemps, et longtemps il erra sans plus savoir où était le haut ni où était le bas. »

Réponse : _____

2. Dans l'extrait qui suit, l'auteur emploie deux figures de style, lesquelles ?

Extrait : « Parfois c'est le jour, parfois, c'est la nuit, parfois c'est le soir, parfois c'est l'aube. Parfois il y a des nuages, parfois il pleut, parfois il neige et parfois il vente. »

Réponse : _____

3. Lequel de ces mots – appelé conjonction de coordination – marque la fin d'une énumération ? Encerle ta réponse.

a. ou b. mais c. et

4. Lequel de ces mots sert à introduire une comparaison ? Encerle ta réponse.

a. Donc b. Comme c. car

Deuxième partie : Synonyme et antonyme

5. Dans cette histoire, les pieuvres accordent une grande importance à l'émotion et à la qualité du regard. Grâce aux **synonymes** (mots ayant le même sens) présentés en caractères gras, associe les regards de gauche à ceux de droite de manière à ce que l'émotion transmise reste la même. L'utilisation d'un dictionnaire pourrait être utile !

Ex. : Un regard *amusé* → Un regard *moqueur*

Un regard heureux	•	•	Un regard gentil
Un regard sévère	•	•	Un regard malheureux
Un regard étonné	•	•	Un regard menaçant
Un regard apeuré	•	•	Un regard joyeux
Un regard triste	•	•	Un regard effrayé
Un regard doux	•	•	Un regard surpris



6. Dans son texte, l'auteur s'amuse avec les **antonymes** (mots contraires) créant ainsi une figure de style nommée *antithèse*. Souligne l'antonyme du mot en gras à l'intérieur de chacun de ces extraits. L'utilisation d'un dictionnaire pourrait être utile!
- Ex. : « Hector était **bouleversé** [...] Le piano vibrait, heureux de s'entendre de nouveau résonner. » (Page 6)*
- « Il ne se contentait pas seulement de découvrir les notes **blanches** et noires du clavier [...] » (Page 7)
 - « [...] il erra sans plus savoir où était le haut et où était le **bas**. » (Page 24)
 - « Je ne suis pas la **fin** du monde, je suis plutôt le début ! » (Page 26)
 - « Même l'**obscurité** est une lumière comme le silence [...] » (Page 31)
 - « Parfois c'est le jour, parfois c'est la **nuite** [...] » (Page 31)
 - « [...] parfois c'est le **soir** et parfois c'est l'aube. » (Page 31)

Troisième partie : Expressions

Wajdi Mouawad transforme quelques expressions populaires afin qu'elles collent à l'histoire. Identifie les expressions qui ont servi de base à ces transformations en encerclant la lettre qui correspond à ton choix.

- Expression transformée : « On les montre du tentacule. »
 - Se faire pointer du pied
 - Se faire montrer du doigt
 - Se faire montrer du nez
- Expression transformée : « Hector prit son courage à huit tentacules. »
 - Prendre son courage par le collet
 - Prendre son courage par le ventre
 - Prendre son courage à deux mains
- Expression transformée : « On murmurait déjà dans son dos. »
 - Parler dans le dos
 - Murmurer des mots doux
 - Parler dans le vide
- Expression transformée : « Il était vraiment au milieu du Grand Nulle Part. »
 - Être au milieu du désert
 - Être au milieu de nulle part
 - Être à bout de souffle



Réponses :

1. a) B : énumération b) A : répétition c) B : énumération d) C : comparaison e) B : énumération f) C : comparaison g) A : répétition h) C : comparaison i) B : énumération j) A : répétition
2. Répétition et énumération 3. c 4. b 5. Heureux/joyeux, sévère/menaçant, étonné/surpris, apeuré/effrayé, triste/malheureux, doux/gentil. 6. a) noires b) haut c) début d) lumière e) jour f) aube. 7. b, c, a, b.



• Activités de science et technologie •

À LA DÉCOUVERTE DE DRÔLES DE MOLLUSQUES

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

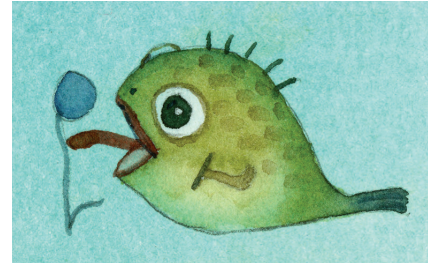
Les céphalopodes : Animaux alimentation adaptation à leur milieu

Recherche et écriture

On croit souvent, à tort, que les poulpes sont dangereux pour l'homme. Apprends à mieux connaître ce mollusque marin et ses amis céphalopodes grâce à un petit voyage au fond de l'océan. Puis, à l'aide d'une recherche Internet, rédige ou complète un court texte descriptif afin de présenter Hector.

MATÉRIEL

- Ordinateur portable et projecteur (ou TBI) ;
- Ordinateurs pour la recherche (facultatif)* ;
- Crayons à l'encre **noire** ;
- Feuille brouillon ou texte troué fourni en annexe ;
- Feuille pour mise au propre ou cahier de rédaction.



*L'enseignant pourrait fournir lui-même des textes qui permettront aux élèves de décrire Hector, la pieuvre.

PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

Faire l'écoute de l'épisode « Poulpes-fiction » tiré du magazine télévisuel de vulgarisation scientifique « C'est pas sorcier » diffusé sur France 3. Ceci, dans le but de sélectionner les extraits à présenter en classe. **Note :** D'une durée de 26 minutes, cet épisode est fort intéressant et pourrait être visionné dans sa totalité par les élèves du deuxième cycle. **Lien pour le visionnement :** <https://www.youtube.com/watch?v=7YxsCCj5NC8>

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Visionner, en classe, l'épisode Poulpes-Fiction (extraits ou épisode entier).
2. Faire un retour sur le visionnement en questionnant les élèves sur son contenu.
Ex. : Le poulpe est-il dangereux pour l'homme ? Qu'est-ce qu'un céphalopode ? Es-tu capable de me nommer d'autres céphalopodes que la pieuvre ? Etc.
3. **Élève du premier cycle :** En dyades, faire une recherche Internet au sujet de la pieuvre afin de compléter le texte troué fourni en annexe. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail. **Note :** L'enseignant pourrait fournir le ou les textes qui serviront à la recherche.

4. **Élève du deuxième cycle :** En dyades, faire une recherche Internet au sujet de la pieuvre et rédiger un court texte descriptif sur ce mollusque marin (80 à 125 mots) : description physique, alimentation, moyens de défense, etc. Corriger son texte, le transcrire au propre (utiliser un crayon à l'encre noire) et en faire la lecture aux amis de la classe.
Lien suggéré : <http://www.webjunior.net/encyclopedie/la-pieuvre-57.php>

Bonnes découvertes !

- + **Variante (élèves de deuxième cycle) :** Les équipes pourraient rédiger leur texte sur d'autres céphalopodes comme le calmar, la seiche, le nautilus et l'argonaute.
- + **Pousser l'exercice :** Combiner à l'activité qui suit intitulé : « Vulgarisons la science grâce à des expériences ! ».



Annexe (texte à compléter)

Recopie ces mots au bon endroit à l'intérieur du texte :

céphalopodes – huit – encre – poulpe – carnivore – calmar – tentacules – repousse
– nuage – invertébrés – goûter – prédateur – couleur – rapidement

HECTOR, LA PIEUVRE !

Hector est en gentil _____ (aussi appelé *pieuvre*). Tout comme le _____ ou la seiche, il fait partie de la catégorie des mollusques marins _____. Hector n'a pas de colonne vertébrale ni de squelette, il entre donc dans la classe des animaux _____.

Ce poulpe possède _____ bras, nommés _____. Les deux rangées de ventouses qui se trouvent sur ses tentacules lui servent à _____ et à sentir. Aussi, si l'un de ses bras est accidentellement tranché, il _____.

Se nourrissant de crustacés et de mollusques marins, Hector est _____. Lorsqu'il se sent menacé ou pour échapper à un _____, il lance des jets d' _____ dont la forme ressemble à celui d'un _____. Hector se propulse ensuite _____ pour s'éloigner de son prédateur. Ce charmant céphalopode a plus d'un tour dans son sac, car il sait également changer de _____ afin de tromper l'ennemi !

Réponses : *poulpe, calmar, céphalopodes, invertébrés, huit, tentacules, goûter, repousse, carnivore, prédateur, encre, nuage, rapidement, couleur.*

VULGARISONS LA SCIENCE GRÂCE À DES EXPÉRIENCES !

Activité d'équipes ou de groupe * à **

La matière (expérimentation) et propulsion à réaction

Nul besoin d'être un scientifique pour comprendre la science. Afin de te le prouver, Hector t'invite à réaliser quelques expériences qui te permettront d'en apprendre davantage sur ses moyens de protection...

Expérience #1

Lorsqu'elle se sent menacée, la pieuvre puise de l'encre dans une poche qui se nomme « poche du noir », elle envoie ensuite un jet d'encre qui prend la forme d'un nuage. Observe ce phénomène de plus près.

MATÉRIEL PAR ÉQUIPE

- Grand verre d'eau froide transparent ,
- Colorant alimentaire **bleu** et **rouge** (remplace ici l'encre).

ÉTAPES À SUIVRE

1. Former des équipes de deux.
2. Tout comme la pieuvre, projeter un jet d'encre (**colorant bleu**) dans l'eau. Observer le magnifique nuage qui se forme.
3. Répéter l'opération avec le **colorant rouge**. Le résultat est magnifique! **Note**: En profiter pour demander aux enfants de nommer la couleur obtenue par le mélange de bleu et de rouge (réponse: violet).

Expérience #2

L'encre projetée par la pieuvre peut rester visible une dizaine de minutes. Mais toi, saurais-tu faire disparaître et réapparaître de l'encre en quelques secondes ?

MATÉRIEL PAR ÉQUIPE

- Cartouche d'encre bleue **effaçable** (contenue dans un stylo encre) ;
- Grand verre transparent ou béccher ,
- Vinaigre blanc ,
- Bicarbonate de sodium ,
- Une cuillère à café ,
- Tasse à mesurer (1/3 tasse) ;
- Eau bouillante ,
- Gants (parce que de l'encre, ça tache!).



ÉTAPES À SUIVRE

1. Former des équipes de deux. **Note** : Les élèves pourraient simplement assister à cette expérience faite par l'enseignant.
2. Enfiler les gants et verser quelques gouttes d'encre dans le verre ou le bécher.
3. Verser environ 1/3 de tasse d'eau chaude. Que se produit-il? (*Réponse* : l'encre disparaît.)
4. Ajouter une cuillère à café de vinaigre blanc et mélanger. Que se produit-il? (*Réponse* : l'encre réapparaît.)
5. Ajouter maintenant 1/2 à 1 cuillère à soupe de bicarbonate de sodium et mélanger. Quel est le résultat? (*Réponse* : L'encre disparaît de nouveau.)
6. Poursuivre ainsi en ajoutant du vinaigre puis du bicarbonate!

Explications : L'encre se compose d'une molécule nommée *pigment* qui lui donne sa couleur. Au contact de l'eau chaude, ce pigment se transforme et devient incolore. C'est que l'encre bleue effaçable n'apparaît que dans un milieu acide. L'eau du robinet est légèrement basique. En ajoutant le vinaigre (un acide), le pigment réagit et la couleur revient. Le bicarbonate de sodium (basique) neutralise, quant à lui, l'effet acide du vinaigre et l'encre redevient incolore!



Pousser l'expérience : Pour en apprendre davantage sur les pigments, poursuivre avec cette expérience qui utilise l'encre comme matériel de base. **Lien** : <http://www.espace-sciences.org/juniors/experiences/des-couleurs-qui-se-separent>

Expérience #3

Non seulement le poulpe utilise l'encre pour se protéger, mais il sait également s'enfuir à toute vitesse puisqu'il se déplace par **propulsion**. Voici une expérience qui te permettra de comprendre ce principe d'**action-réaction**. Bien sûr, il te faudra imaginer que l'air contenu dans le ballon est de l'eau et que ce ballon représente le manteau du poulpe!

ÉTAPES À SUIVRE

1. Former des équipes (4 à 6 élèves, selon l'espace disponible).
2. Dans un grand local ou dans la cour d'école, réaliser l'expérience qui suit (le matériel nécessaire y est présenté) : <http://phymain.unisciel.fr/un-ballon-a-reaction/>
3. Faire un retour en groupe afin de comprendre le mode de déplacement du poulpe.

• Activités musicales •

LE PIANO D'HECTOR

Activité individuelle **

Le piano : observation et recherche

Inventé par Bartolomeo Christofori, le premier piano – nommé *pianoforte* – voit le jour au début du 18^e siècle. Observe-bien certaines illustrations de l'album afin de répondre à un petit questionnaire lié à cet instrument si surprenant aux yeux d'Hector.

PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

Imprimer le questionnaire fourni en annexe ou l'adapter à vos besoins.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Présenter brièvement l'inventeur du piano, Bartolomeo Christofori, aux élèves.
2. Les inviter à remplir individuellement le questionnaire fourni en annexe. L'accès à l'album, au dictionnaire et à Internet est autorisé.
3. Corriger en groupe.

LE PIANO D'HECTOR / QUESTIONNAIRE

1. Observe-bien l'illustration de la page 8. À ton avis, le piano fait partie de quelle famille d'instruments ?
 - a. Les instruments à cordes frappées
 - b. Les instruments à vent
 - c. Les instruments à cordes brisées
2. Le piano trouvé par Hector est un...
 - a. Piano à queue
 - b. Orgue
 - c. Piano droit

3. Le piano sur lequel joue Glenn Gould à l'intérieur du ventre de la baleine est un...
 - a. Piano à queue
 - b. Orgue
 - c. Piano droit

4. Selon toi, lequel de ces instruments est l'ancêtre du piano ?
 - a. Le synthétiseur
 - b. Le clavecin
 - c. Le xylophone

5. À la **page 33**, il est raconté que Glenn Gould enseigne à Hector la musique de trois grands compositeurs. Lesquels ?
 - a. Mozart, Chopin et Bach
 - b. Beethoven, Shoenberg et Mozart
 - c. Bach, Chopin et Shoenberg

6. Identifie les différentes parties du piano d'Hector. Ceci, en recopiant les mots de la liste au bon endroit sur les illustrations.

clavier – pédales – cordes – touches blanches – marteaux – pupitre – touches noires



Pousser l'activité : Après avoir rempli ce questionnaire, faire une recherche entourant l'histoire du piano OU s'inspirer de la présentation de Glenn Gould apparaissant à la fin de l'album pour dresser le portrait d'un grand compositeur de musique (Bach, Chopin, Shoenberg, etc.)

LE POUVOIR DE LA MUSIQUE

Activité de groupe *

Musique : écoute et émotions

Art dramatique : expression corporelle et interprétation

À la fin de l'histoire, lorsqu'Hector joue du piano, certaines pieuvres veulent le chasser. C'est que la musique a le pouvoir de fait naître en elles différentes émotions et va jusqu'à les attendrir au point où elles sont incapables de froncer les sourcils.

Vois comme la musique transmet toute une gamme d'émotions grâce à cette mélodieuse activité d'art dramatique !

MATÉRIEL

- Trame musicale présentant différents morceaux de piano ;
- Ordinateur ou chaîne audio.

PRÉPARATION POUR L'ENSEIGNANT

- Faire la sélection d'extraits de pièces musicales dont le rythme et le genre diffèrent. Attention de respecter les droits d'auteurs !
- Dans le but de guider les élèves qui improviseront sur la musique, tracer les lignes directrices d'une histoire – un canevas – inspirée de l'album (un canevas par extrait musical choisi). Ceci, en tenant compte de l'émotion véhiculée par la musique.
Ex. : Curieux, Hector s'aventure lentement à l'intérieur d'une épave... (Improvisation libre) Il y découvre un mystérieux objet – un piano... (Improvisation libre) Il effleure une touche puis une autre, surpris par les notes qui résonnent à son oreille... (Improvisation libre) Hector se sent sitôt apaisé, heureux et se laisse porter par la musique... (Improvisation libre) Rêveur, il sort de l'épave et rentre chez lui... (Improvisation libre).

ACTIVITÉ

Dispersés dans le local, les enfants improvisent sur la musique en s'inspirant du canevas proposé par l'enseignant. Lorsque la musique s'arrête, tous s'immobilisent et reprennent une attitude neutre dans l'attente du prochain extrait musical.

Et maintenant place à la musique !

