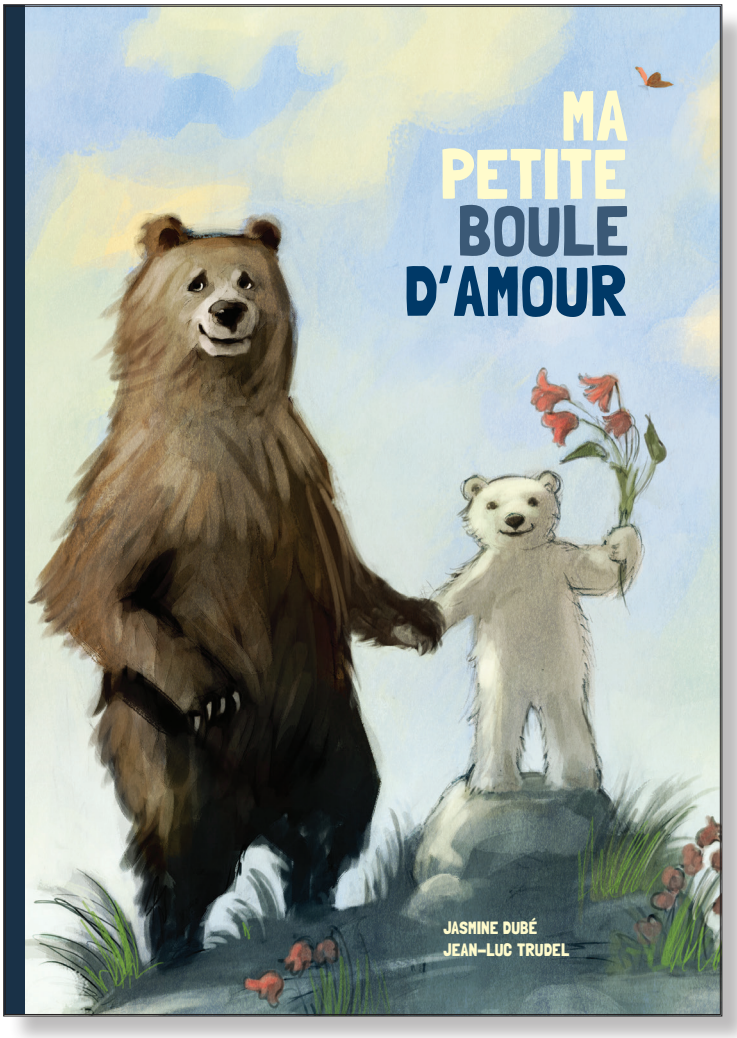
fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



LES ÉDITIONS DE LA BAGNOLE
Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Jasmine Dubé

Illustrations de :
Jean-Luc Trudel

Les Éditions de la Bagnole
Album jeunesse (4 ans et +)
Prix : 24,95 $
ISBN : 978-2-923342-92-4

Résumé

Un gros ours s'ennuie ferme dans sa tanière. La solitude le rend morose. Or une nuit, un rêve étrange le sort de sa torpeur. Quelqu'un quelque part semble avoir besoin de lui. Accompagné de son amie Tsé-Tsé, l'ours traverse la forêt pour aller à la rencontre de la voix qui l'appelle.

Informations pédagogiques

Disciplines :

Sciences et technologies
Français
Mathématiques
Art dramatique

Compétences disciplinaires :

Discipline : Sciences et technologies – Univers vivant
Animaux, alimentation et adaptation à leur milieu

Discipline : Sciences et technologies – La Terre et l'espace/Univers Matériel
Astronomie/Objet technique usuel (le télescope)

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

Discipline : Mathématiques
Comprendre un texte pour résoudre un problème mathématique ; jeu de calculs

Discipline : Art dramatique
Interprétation, expression corporelle et mémorisation

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier et deuxième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

À l'image du héros, un ours au cœur gros comme le ciel, cet album grand format signé Jasmine Dubé et Jean-Luc Trudel révèle toute la puissance des mots et des images. Une histoire d'adoption où la couleur du poil n'a aucune importance et où l'amour triomphe de tout... même des blessures de l'âme !

Niveau de difficultés des activités proposées :

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

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

Activités de français combinées de sciences et de technologies

Qui suis-je ?

Activité d'équipe et de groupe *

Français : introduction à la lecture et prise de parole
Sciences et technologies – Univers vivant : l'ours, milieu de vie et espèces

L'album que tu t'apprêtes à lire met en vedette un **mammifère** – animal vertébré dont les femelles allaitent leurs petits avec des mamelles – dont la force et la taille font trembler de peur quiconque croise sa route. De quelle bête s'agit-il ? À toi de le découvrir et d'en présenter quelques caractéristiques…

Matériel :

- Carton sur lequel est dessinée ou imprimée l'empreinte d'une patte d'ours;
- Feuilles blanches;
- Crayons-feutres;
- Biscuits *Pattes d'ours* et verres de lait (facultatif).

Note pour l'enseignant :
Il est important de garder l'album *Ma petite boule d'amour* ainsi que le carton où se trouve l'empreinte de patte à l'abri des regards.

Déroulement de l'activité :
1. Diviser le groupe en quatre ou cinq équipes, puis nommer un porte-parole pour chacune d'elles. Remettre une feuille blanche et un crayon-feutre à tous les participants.

2. En vue d'introduire l'album *Ma petite boule d'amour*, inviter les élèves à deviner quel **mammifère** (premier indice) y tient le rôle principal. Pour ce faire, les équipes auront, **à tour de rôle**, deux minutes pour se consulter et choisir **une** question à poser à l'enseignant. Attention, les questions doivent demeurer générales, il est n'est donc pas permis de nommer le nom d'un animal en demandant : « Est-ce un hippopotame ? »

Ex. : La première équipe se consulte et détermine une question que le porte-parole adresse, devant tout le groupe, à l'enseignant : « Où habite ce mammifère ? » Le but étant d'entretenir le suspense quant à l'identité de l'animal, l'enseignant peut choisir de brouiller les pistes en donnant des indices peu révélateurs : « Dans la forêt ». Pour les élèves de la maternelle, les indices peuvent se faire plus précis : « Dans une tanière ». Puis, c'est au tour d'une seconde équipe de se consulter et de questionner l'enseignant et ainsi de suite.

3. Après un ou deux tours de questions, l'enseignant présente l'empreinte de la patte d'ours comme ultime indice. Les équipes tentent alors d'identifier **discrètement** l'animal. À noter que tous les membres de l'équipe doivent s'entendre sur cette identité lors d'une dernière consultation. Chaque participant écrit ensuite le nom du mammifère et/ou le dessine sur une feuille blanche.

4. Au signal de l'enseignant, les élèvent brandissent fièrement leur dessin et comparent leur choix avec celui des autres équipes. En guise de réponse, l'éducateur présente la couverture du livre *Ma petite boule d'amour* soulignant que l'animal vedette est l'**ours** !

5. Avant d'entamer la lecture, c'est l'enseignant qui questionne les élèves.
Suggestions de questions :

- Peux-tu nommer différentes sortes d'ours ? (*Ours brun, ours noir, ours blanc ou polaire, panda.*)
- Où habite cet animal ? (*Forêt, tanière, grotte, caverne, etc.*)
- Est-il possible de rencontrer ce mammifère au Québec ? (*Oui, surtout l'ours noir.*)
- As-tu déjà vu un ours ? (*Cela peut être dans un zoo, par exemple.*)
- Que font les ours en hiver ? (*Ils hibernent pour la plupart.*)
- Connais-tu des histoires où l'ours joue un rôle important ? (*Boucle d'or*)

6. Servir des biscuits *Pattes d'ours* et des verres de lait (étape facultative, mais appréciée des enfants) puis débuter la lecture du livre !

+ Pousser l'exercice : Combiner à l'activité nommée « Petite annonce parfumée de miel ».

Petite annonce parfumée de miel

Activité individuelle ** à ***
Français : écriture et expression orale
Sciences et technologies – Univers vivant : l'ours, recherches et création

Suite à une petite annonce qu'il aperçoit en rêve, c'est sans discrimination liée à la couleur du poil et aux origines de l'ourson que notre héros part à sa recherche. En quête d'amour à donner, il souhaite devenir le meilleur des papas adoptifs. Mais, n'étant pas très habile avec les mots, voici qu'il demande ton aide.
Son but : rassurer l'ourson par le biais d'une petite annonce en lui faisant savoir que son arrivée est imminente. Il en profiterait également pour se présenter un peu. Serais-tu prêt à l'accompagner dans ses démarches ?

Matériel :

- Ordinateurs et imprimante;
- Feuilles de papier journal vierges 22,86 x 30, 48 cm (disponibles chez DeSerres);
- La section « Petites annonces » d'un journal;
- Journaux recyclés;
- Feuilles brouillon;
- Gabarits rectangulaires 10 x 20 cm (facultatif);
- Crayons à mine et crayons de couleur en bois.
- Fusains pour esquisses (noirs);
- Ciseaux, règles et bâtons de colle;
- Bandes de papier et bol pour tirage au sort.

Préparation pour l'enseignant :

- Sur des bandes de papier inscrire : **ours brun, ours noir, ours blanc ou polaire, panda** de manière à ce que chaque élève puisse piger l'une ou l'autre des espèces. Réserver dans un bol pour un tirage au sort.

- Fabriquer des gabarits rectangulaires faisant 10 cm de largeur par 20 cm de hauteur (en prévoir un pour deux ou trois élèves). Cette préparation est facultative puisque l'élève pourrait lui-même tracer et calculer l'espace requis à l'aide d'une règle.

But de l'activité :

S'inspirant du travail de l'illustrateur Jean-Luc Trudel et d'une recherche sur internet entourant l'une ou l'autre des espèces d'ours, l'élève devra créer une petite annonce ayant pour titre « Papa adoptif accoure à ton secours » (ou autre titre du genre). Une activité tout aussi ludique que pédagogique !

Déroulement de l'activité (volet recherche et écriture) :

1. Explorer la section « Petites annonces » d'un journal avec les élèves puis présenter l'activité.

2. Faire piger une espèce d'ours à chacun des élèves (il s'agira de papa ours). Les accompagner ensuite dans une courte recherche entourant l'animal pigé. Cette recherche peut être faite à l'ordinateur ou à partir de fiches informatives préalablement remplies par l'enseignant.

3. Suivant la recherche, demander aux élèves de choisir trois particularités caractérisant l'espèce : taille et poids, alimentation, habitat, longévité, comportement, espèce en danger d'extinction, etc.

4. Sur une feuille brouillon, composer un court texte (quatre à six phrases) décrivant papa ours (espèce pigée). **Attention :** la première phrase doit présenter l'espèce et le but de l'annonce, c'est-à-dire annoncer à l'ourson son arrivée. Pour la suite, s'inspirer des trois particularités choisies précédemment et de l'annonce présentée à la page 7 du livre. **À noter :** pour faciliter l'exercice, l'enseignant peut soumettre aux élèves deux ou trois modèles de textes troués.

Exemple de texte complet : « Ours noir vivant au Québec arrive à ton chevet de toute urgence. Omnivore, il m'arrive de manger du poisson et des petits mammifères, mais je me nourris surtout de végétaux. Mon repas préféré se compose de petits fruits comme les fraises et les bleuets, de noix et de fourmis. Bien que je sois plus petit que l'ours brun et l'ours polaire, je peux courir à une vitesse de 55 km/h, je serai donc très bientôt à tes côtés. Parole d'ours. »

Exemple de texte troué : « Ours _____ habitant _____ accoure pour te faire rigoler et te raconter des histoires. _____ (Choisir : omnivore, carnivore, insectivore, végétarien), je me nourris de _____, de _____, mais aussi de _____ et de _____. Vivant en liberté, je pourrai t'aimer de _____ à _____ ans. Même si je suis en danger d'extinction à cause de _____ je te promets de te protéger. Pour la vie. »

5. Corriger le texte et le transcrire au propre à l'ordinateur pour lui donner la forme d'une petite annonce. N'oubliez pas d'inclure le titre : « Papa adoptif accoure à ton secours » ! **Le texte devant être contenu dans un espace faisant environ 10 cm de largeur et de hauteur, la mise en page pourrait être revue par l'enseignant.** Recommandation : utiliser le logiciel Office Word, police *Time New Roman*, taille 12 pour le texte, et 14 pour le titre. Modifier les marges en les personnalisant : 6 cm à gauche et 6 cm à droite. Centrer le tout et imprimer !

Déroulement de l'activité (volet création) :
1. À l'aide de questions, amener les élèves à détailler l'illustration se trouvant au-dessus du texte de la petite annonce, page 7 du livre. Qu'y retrouve-t-on ? (Le portrait de l'ourson blanc.) Ce portrait présente-t-il l'ourson de la tête au pied ? S'attarder ensuite à l'encadré, aux couleurs, aux coups de crayon, etc.

2. Distribuer une feuille de papier journal vierge à chaque élève. À l'aide d'une règle ou du gabarit et d'un crayon à mine, tracer un rectangle faisant 10 cm de largeur et 20 cm de hauteur au centre de cette feuille.

3. Dans la partie inférieure du rectangle, coller le texte présentant la petite annonce de papa ours. Dans la partie supérieure, s'inspirer de l'illustration de Jean-Luc Trudel, page 7, pour dessiner le portrait de papa ours tel que vous l'imaginez (utiliser des crayons de couleur en bois). Encadrer le portrait au fusain.

4. La petite annonce terminée, découper et coller des coupures de journaux tout autour de celle-ci (s'inspirer encore une fois de la page 7 du livre).

5. Présenter sa petite annonce devant le groupe lors d'un exposé oral puis l'épingler sur l'un des murs de la classe.

Et voici une murale des plus originale !

La voûte céleste

Activité individuelle et d'équipe ***
Sciences et technologies – La Terre et l'espace : Constellations et recherches
Sciences et technologies – Univers matériel : Fabrication d'un télescope

L'ours mal léché s'adresse au ciel à de nombreuses reprises, demandant à la **Grande Ourse** de lui venir en aide. Mais, même s'il s'agit d'une histoire inventée, la Grande Ourse existe réellement. C'est d'ailleurs la plus connue et la troisième plus grande **constellation**. (Une constellation est un groupe apparent d'étoiles semblant être voisines et à laquelle on a donné un nom inspiré de la figure qu'elle forme en reliant ses étoiles les unes aux autres.) La Grande Ourse est facile à identifier grâce à sept de ses étoiles qui, très brillantes, forment une casserole. En plus, selon l'endroit où l'on se trouve, elle peut être observée toutes les nuits, on dit d'ailleurs d'elle qu'elle ne se couche jamais. Cette constellation permet aussi de repérer l'**étoile Polaire**, qui guide les voyageurs afin de leur éviter de perdre le Nord.
Savais-tu qu'il existe une constellation plus petite qui se nomme la **Petite Ourse** ? **Apprends-en davantage sur ces deux constellations grâce à une recherche sur Internet** (légendes qui les entourent, pourquoi portent-elles le nom « ours » alors qu'elles ressemblent à des casseroles, comment repérer l'étoile Polaire grâce à la Grande Ourse, etc.). **Construis ensuite ton propre télescope** et, tel un astronome, explore la voûte céleste !

Note pour l'enseignant : Il pourrait être complexe de fabriquer un télescope, mais voici un lien Internet qui vous permettra d'y arriver facilement, moyennant l'achat de lentilles ou la récupération de vieilles paires de lunettes et de loupes : www.venividi.info/2/construire-un-telescope-simple.

Activités de français

Le synonyme… Un trésor à découvrir !

Activité individuelle **
Français : Compréhension de lecture, grammaire et vocabulaire

Si tu ne te prénommes pas *Robert* ou *Larousse*, le **synonyme** – mot appartenant à la même classe et ayant le même sens – te sera fort utile pour comprendre un texte et varier ton vocabulaire. À titre d'exemple, voyons comment l'auteure de *Ma petite boule d'amour* décore l'histoire grâce à ce dernier. Page 2 : « Il passait ses journées à **roupiller.** » Page 6 : « Un jour, alors qu'il **somnolait** dans sa tanière […] », « Mais l'ours n'entendait plus, il s'était **rendormi** », etc. Plutôt que de répéter sans cesse le mot **dormir**, l'auteure emploie des synonymes, nous faisant découvrir toute la richesse de la langue française ! Maintenant, à toi de jouer…

Aide-toi du dictionnaire, du contexte de l'histoire et des synonymes proposés pour associer chacun des mots – tirés du livre – au bon synonyme. N'oublie pas d'en respecter la nature : un nom doit rester un nom, même chose pour les verbes et les adjectifs.

Synonymes proposés :
humidifia – incertain – dérouté – aube – admirait – renifla – triste – grogna – aurore – engourdissement – sommeillait – replié (sur soi)

Liste de mots tirés du livre :

1. Morose (résumé au dos du livre)
2. Torpeur (résumé au dos du livre)
3. Contemplait (p.4)
4. Somnolait (p.6)
5. Grommela (p.9)
6. Recroquevillé (p.10)
7. Perplexe (p.12)
8. Aube (p.16)
9. Aurore (p.18)
10. Huma (p.20)
11. Humecta (p.24)
12. Désemparé (p.27)

Réponses :
1. triste **2.** engourdissement **3.** admirait **4.** sommeillait **5.** grogna **6.** replié (sur soi) **7.** incertain **8.** aurore **9.** aube **10.** renifla **11.** humidifia **12.** dérouté

+ **Pousser l'exercice :** Pour chacun des mots, en identifier la classe : nom, verbe ou adjectif.

+ **Pousser l'exercice :** Demander aux élèves de trouver un second synonyme aux mots suivants : **contemplait**, **huma**, **aube**, **désemparé**. Se servir des synonymes trouvés par les élèves lors d'une dictée !

Quelle mouche t'a piqué ?

Activité de groupe **

Français : Compréhension de lecture et expressions

En vue de créer une image dans la tête du lecteur, l'auteure emploie des **expressions** liées à deux personnages du livre : l'ours et la mouche. C'est ainsi que, souhaitant te faire ressentir l'isolement et le tempérament grognon du héros dès le début de l'histoire, elle emprunte l'expression **ours mal léché**. Cette expression tire son origine d'une époque où l'on croyait qu'un ourson n'était pas complètement formé à la naissance. La mère voyait donc à le terminer en le léchant. Elle signifie, aujourd'hui, « mal élevé, sans éducation » et est destinée aux personnes qui manquent de politesse ou qui ne savent pas se mêler à la société.

Explore le merveilleux monde des expressions en compagnie de ton enseignant et des amis de ta classe :

1. À l'intérieur du livre, page 4, relève une expression qui signifie : « Pourquoi te fâches-tu sans aucun avertissement (ou si subitement) ? »

2. À l'intérieur du livre, page 6, relève une expression qui signifie : se bouger… faire quelque chose pour changer une situation désagréable.

3. Convier les élèves à compléter les expressions suivantes à l'aide du **jeu du pendu version ours** (plutôt que d'y suspendre un bonhomme allumette, y suspendre un ours) puis définir, pour chacune d'elles, la signification.

a) Il ne faut pas _ _ _ _ _ _ la peau de _ ' _ _ _ _ avant de l'avoir _ _ _.
b) On pourrait _ _ _ _ _ _ _ _ _ une _ _ _ _ _ _ voler.
c) Il ne _ _ _ _ _ _ pas de _ _ _ à une mouche.
d) **Défi :** On n '_ _ _ _ _ _ _ pas les mouches avec du _ _ _ _ _ _ _ _.

Réponses :

1. Quelle mouche t'a piqué ? **2.** Secouer les puces

a) Il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué. (Il ne faut pas crier « victoire » avant d'avoir gagné, car tout peut changer.) **b)** On pourrait entendre une mouche voler. (Silence pesant) **c)** Il ne ferait pas de mal à une mouche. (Personne très gentille qui ne saurait même pas dire du mal de quelqu'un d'autre.) **d)** On n'attrape pas les mouches avec du vinaigre. (On obtient plus facilement quelque chose avec la douceur que la violence.)

Activités de mathématiques

Les contraires s'attirent

Activité individuelle **
Compréhension de lecture et résolution de problèmes

Tu préfères les mathématiques au français en croyant que ces deux disciplines sont complètement dissociables l'une de l'autre ? Voici un problème à résoudre qui te prouvera le contraire !

Déroulement de l'activité :
1. Écrire au tableau la question suivante et demander aux élèves de la recopier dans un cahier ou sur une feuille prévue à cet effet : **Combien de jours se sont écoulés entre le moment où l'ours part à la recherche de l'ourson en détresse et la toute fin de l'histoire ?** Attention, le texte contient de précieux indices permettant de résoudre ce problème. Alors n'hésite pas à consulter l'album *Ma petite boule d'amour* afin d'alimenter tes calculs !

Pour les élèves du premier cycle, simplifier l'exercice à l'aide de ces trois indices :

a) À partir du moment où futur papa ours entend la voix de l'ourson et le découvre, presque mort, combien de jours s'écoulent ? (*Temps écoulé : 3 jours*)

b) Calcule maintenant le temps qu'il faudra à papa adoptif pour ramener bébé ours à la maison. (*Temps écoulé : 3 jours*)

c) Lors du dénouement de l'histoire, le nouveau papa craint avoir rêvé, mais découvre avec bonheur, **alors que le soleil est déjà haut dans le ciel**, que sa petite boule d'amour est bien réelle. (*Temps écoulé : une nuit.*)

2. Noter sa démarche mathématique sous la question et encadrer la réponse.

3. Indiquer, sous cette réponse, quelle opération mathématique a été utilisée en vue de trouver la solution : addition, soustraction, multiplication ?

Tu vois, mathématiques et français savent se compléter !

Réponses :
7 jours ou 6 jours et une nuit. (Additionner 3 jours + 3 jours + 1 nuit ou multiplier 2 x 3 jours + 1 nuit.)

Le jeu de l'ourson

Activité d'équipe * à **
Jeu de règles et de hasard

Habituellement baptisé *Le jeu du cochon*, voici que papa ours te propose une variante un peu plus complexe, mais qui saura tout autant t'amuser. Place au calcul mental et au hasard !

Nombre de joueurs :
2 et plus
Note : il est préférable de créer des équipes comptant un maximum de 5 à 6 joueurs

Matériel :
- Papiers;
- Crayons;
- 2 dés (par équipe);
- Illustration de l'ourson tirée du livre (fournie en annexe).

Préparation pour l'enseignant :
Imprimer l'image de l'ourson fournie en annexe et tracer des lignes de manière à diviser le corps de l'animal en 12 parties. Numéroter chacune de ces parties et afficher l'illustration au tableau afin que les élèves s'y réfèrent. **Attention, le tronc doit obligatoirement porter le numéro 9.**

Exemple de division et de numérotation :

Tête : 1	Museau (incluant nez et bouche) : 6	Griffes pattes avant : 10
Oreille droite : 2	Pattes avant : 7	Griffes pattes arrière : 11
Oreille gauche : 3	Pattes arrière : 8	Queue : 12
Œil droit : 4	Tronc : 9	
Œil gauche : 5		

Jeu et règles :
Tour à tour, les joueurs lancent les dés et dessinent chaque partie de l'ourson en fonction du chiffre obtenu. **Attention : avant de commencer à dessiner, il faut d'abord obtenir un 9, chiffre magique qui permettra de tracer le tronc de l'animal.** Le premier qui complète son dessin remporte la partie !

+ Facilité le jeu (pour les élèves de la maternelle) : Diviser le corps en neuf parties plutôt que douze (tête : 1, oreilles : 2, yeux : 3, museau : 4, pattes avant : 5, pattes arrière : 6, griffes aux quatre pattes : 7 queue : 8 tronc : 9) et suivre les règles du jeu.

Annexe présentant l'image de l'ourson :

Activités dynamiques à saveur d'art dramatique

Il faut réveiller l'ours qui dort… Bzzz ! Bzzz !

Activité de groupe *
Mémorisation, interprétation et jeu actif

On dit de l'ours qu'il est paresseux puisqu'il hiberne tout l'hiver. Ce trait de personnalité est d'ailleurs souligné tout au long de l'histoire, et ce, tant dans les textes que dans les illustrations. Mais, qu'arrive-t-il lorsqu'une mouche s'entête à réveiller un ours ? Pour le savoir, amuse-toi au rythme de la comptine, *Monsieur l'ours*.

Notes pour l'enseignant :
Cette activité s'adresse aux enfants d'âge préscolaire. Pour l'air, il suffit de consulter internet ou de l'adapter au goût du jour.

Jeu et règles :
Alors qu'un élève interprète le rôle d'un **ours** dormant paisiblement au sol, les autres participants, **les mouches**, forment une ronde autour de lui. Battant des ailes, celles-ci tournent autour de l'ours en chantonnant. Au compte de trois (voir comptine), l'ours refuse de se réveiller. Les mouches lancent alors bien fort, les mains en forme de porte-voix : « Bzzz… Bzzz... Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors ? » et tendent l'oreille.

À cet instant, l'ours **a le choix** de répondre : « Zzzzz, je dors… » en restant couché au sol (dans ce cas, reprendre le refrain et faire suivre une seconde fois de la réplique des mouches), mais il peut également répliquer : « Grrrr, je sors ! » et bondir. L'animal tente alors d'attraper l'une des mouches qui fuient à toute vitesse en direction du refuge (zone délimitée par l'enseignant). Si l'ours parvient à toucher une mouche avant qu'elle n'ait gagné le refuge, celle-ci prend sa place lors de la ronde suivante. S'il n'y parvient pas, le jeu recommence.

Déroulement de l'activité :
1. Dans un grand local, délimiter une zone où les mouches pourront échapper aux griffes de l'ours (cette zone pourrait être représentée par un tapis, par exemple) et expliquer le jeu.

2. Réciter le refrain de la comptine et demander aux enfants de le répéter à deux ou trois reprises. Pratiquer ensuite les répliques de l'ours et des mouches. Ceci facilitera grandement le déroulement de l'activité.

3. Choisir un ours parmi les élèves et commencer le jeu !

Paroles de la comptine *Monsieur l'ours* :

Monsieur l'ours réveille-toi,
Tu as trop dormi comme ça,
Attention au compte de trois, réveille-toi.
Un… deux… trois !
(Monsieur l'ours ne bouge pas)

Réplique des mouches : « Bzzz… Bzzz… Monsieur l'ours, tu dors ou tu sors ? »

Réponse de l'ours : « Zzzz…je dors. » ou « Grrrr, je sors ! »

+ Pousser l'activité : Avant de commencer le jeu, inviter les élèves à se fabriquer des ailes de mouches à l'aide de grands cartons rigides. Les décorer au goût puis s'en servir lors de la ronde des mouches… Bzzz ! Bzzz !

Les sens en alerte

Activité de groupe **
Interprétation, expression corporelle et écoute

Malgré le repos qu'il préfère à l'aventure, la solitude qu'il préfère à l'amitié, le héros de cette histoire demande l'aide de la mouche Tsé-Tsé pour retrouver l'ourson qui l'appelle dans son sommeil. Il lui faudra trois jours de marche en pleine forêt ainsi qu'une **ouïe** et un **flair** extraordinaire pour arriver à sauver cette petite boule d'amour. Sauras-tu en faire autant ?

Voici un jeu qui te demandera de tendre l'oreille, de faire confiance à ton guide ou, peut-être même, de te fier uniquement à ton flair (voir variante au bas de l'activité) afin de retrouver l'ourson qui s'affaiblit seconde après seconde.

Matériel :
- Une grosse boîte de carton (assez grande pour y loger un élève);
- 2 ou 3 bandeaux ou foulards;
- Vaporisateur parfumé (si variante).

Pour le reste, **n'autoriser que des matériaux recyclés :** retailles de papier construction, morceaux de feutrine, boîtes de carton usagées, bouteilles de plastique, boîtes de conserve, boutons, etc.

Préparation pour l'enseignant :
Décorer la boîte de carton de façon à ce qu'elle donne l'illusion d'une tanière ou d'une caverne. Déterminer une aire de jeu sécuritaire, c'est-à-dire sans obstacle, à l'intérieur ou à l'extérieur.

Personnages :
- 1 ourson, faible et tapi dans sa tanière
- 2 ou 3 mouches répondant au nom de Tsé-Tsé (serviront de guides aux ours)
- 2 ou 3 ours mal léchés
- Arbres et roches (seront interprétés par les autres participants)

But du jeu et règles :
Yeux bandés et guidé par une mouche lui murmurant le chemin à l'oreille, l'ours mal léché a **3 minutes** pour se rendre jusqu'à l'ourson **qui l'appelle et gémit de plus en plus faiblement** du fond de sa tanière. Ceci avant qu'un autre duo ours/mouche y parvienne ! **Attention :** si le futur papa se cogne aux arbres ou aux roches, dressés çà et là sur son passage, à plus de trois reprises, il sera automatiquement éliminé. Quel ours gagnera le cœur de cet ourson ?

But du jeu et règles :
1. Expliquer les règles du jeu et choisir **un ourson, deux ou trois mouches Tsé-Tsé** ainsi que **deux ou trois ours mal léchés** dont les duos feront compétition pour secourir l'ourson (le nombre d'insectes et d'ours mal léchés doit être le même).

2. Alors que l'ourson se recroqueville dans la tanière (la boîte), bander les yeux des ours adultes puis leur demander de sortir de la pièce en compagnie des guides, les mouches. Rapidement, les autres participants se positionnent dans l'espace en prenant la forme d'arbres et de roches qui serviront d'obstacles.

3. Inviter les duos à entrer puis commencer le jeu.

4. Une fois l'ourson sauvé, reprendre le jeu en échangeant les rôles !

+ Variante : Mettre en scène trois ours, sans guide, et fournir à l'ourson, qui demeurera muet, un vaporisateur parfumé obligeant les ours mal léchés à se fier uniquement à leur flair !