

FICHE D'ACTIVITÉS

Pour découvrir

Prince Dodo

de Pascal Henrard,
illustré par Hélène Meunier

1^{er} et 2^e cycles du primaire (à partir de 6 ans)

ÉTAPE

1



Lire des textes variés

Critères d'évaluation :

*Extraction des éléments
d'information explicites
pertinents*

*Efficacité des stratégies
de compréhension
utilisées*

DÉCOUVRE TON LIVRE

Regarde la couverture de ton livre, tu vas découvrir plusieurs choses.

1. Décris l'illustration de la couverture.
2. D'après toi, est-ce que le jeune garçon est sur le point d'aller au lit ou d'en sortir ?
3. En quoi le nounours blanc est-il différent du reste de l'illustration ?

Retourne ton livre. Sur la 4^e de couverture, tu vas en apprendre un peu plus.

1. Qui a écrit Prince Dodo ?
2. Qui en a créé les illustrations ?
3. Quelle maison d'édition a publié ce livre ?
4. Où se trouve le code à barres ? À quoi cela sert-il ?
5. D'après toi qu'est-ce qu'un isatis ?

Ouvre ton livre à la première page (ce qu'on appelle la page titre).

1. Qu'est-ce qu'une dédicace ?
2. À qui ce livre est-il dédié ?
3. Par qui cette dédicace est-elle signée ?
4. Qu'est-ce que cela veut dire ?



=En lien avec le programme de formation de l'école québécoise

COLLECTION



Éditions de l'isatis

ÉTAPE

2



Lire des textes variés

Critères d'évaluation :
*Réalisation appropriée
des tâches liées
à l'intention de lecture*

ÉTAPE

3



Lire des textes variés

Critères d'évaluation :
*Extraction des éléments
d'information explicites
et implicites pertinentes*

*Réactions pertinentes
au texte*

*Efficacité des stratégies
de compréhension
utilisées*

AVANT DE LIRE L'HISTOIRE DE PRINCE DODO

1. Cherche le sens des verbes suivants afin d'en apprécier les petites différences : dormir, somnoler, s'assoupir, ronfler, rêver, flemmarder.
2. Que signifient les expressions suivantes : *dormir debout, Bonhomme sept-heures, oiseau de nuit, se lever du bon pied, nuit blanche*.
3. Dans certains pays où il fait très chaud, la sieste est nécessaire. Fais une recherche pour trouver quels sont ces pays et comment s'y passe l'heure de la sieste.

APRÈS AVOIR LU L'HISTOIRE DE PRINCE DODO

Avec ton enseignant(e), lis ton livre au complet et observe avec attention les illustrations.

A. Réponds ensuite aux questions qui te sont posées :

1. Quel est le vrai nom du prince ?
2. Que fait le roi pour faire sortir du lit le Prince Dodo ?
3. Durant le jour, où s'endort le Prince Dodo ?
4. Pourquoi ne dort-il pas durant la nuit ?
5. À quel endroit a lieu la réunion du conseil des ministres ?
6. Combien de ministres participent à la réunion ?
Peux-tu en nommer un ou une ?
7. Que fait le Prince Dodo lorsqu'il ne parvient plus à dormir ?
8. Que découvre Dodo lorsqu'il rentre dans sa chambre ?
9. Que décide Dodo pour avoir la paix durant la sieste ?
10. À la fin de l'histoire, comment l'illustratrice montre-t-elle que le jour se lève ?

B. La cueillette de bruits :

L'onomatopée est un mot qui permet de reproduire les bruits qui nous entourent. Par exemple : les aiguilles de l'horloge font « tic-tac, tic-tac, tic-tac ». Lorsque tu éternues, tu fais « atchoum ».





Lire des textes variés

Critères d'évaluation :

Réalisation appropriée
de la tâche

Efficacité des stratégies
de compréhension
utilisées

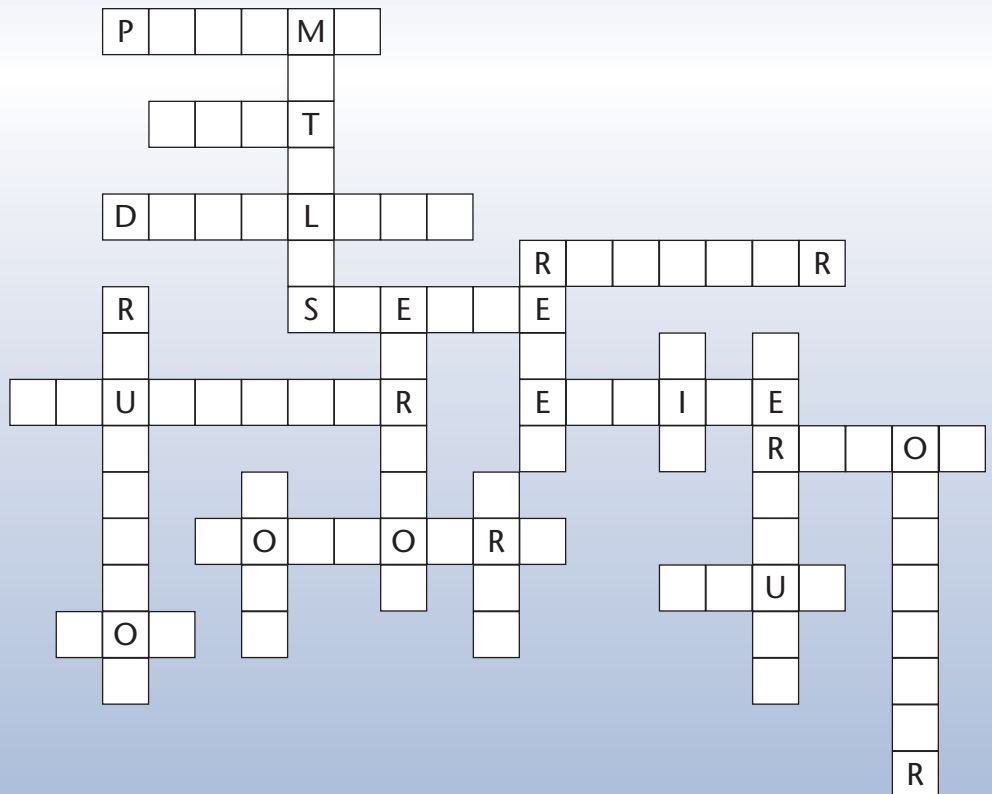


1. Quand Dodo se retrouve dans la rue, il n'arrive pas à dormir à cause du bruit. Relève dans ton livre tous les bruits qui le dérangent. Par quelles onomatopées sont-ils représentés ?
2. Ferme les yeux pendant une minute et note tous les bruits que tu entends en les exprimant par une onomatopée de ton cru. Il y en a beaucoup.

C. La grille du Prince Dodo

Complète la grille suivante avec ces 20 mots qui ont tous un rapport avec le repos. Certaines lettres sont déjà écrites pour t'aider. Ce sera plus facile si tu écris les mots les plus longs en premier.

BERCEUSE • CAUCHEMAR • DODO • DOUILLET • DRAP
ÉDREDON • ÉPUISE • JOUR • LIT • MATELAS • NUIT
NOUNOURS • OREILLER • PYJAMA • REPOS • RÊVER
RONFLER • ROUPILLON • SIESTE • TOT





ÉTAPE

4



**Autres pistes à utiliser
en classe :**

Communiquer oralement

*Construire
sa représentation
de l'espace, du temps
et de la société*

*Explorer le monde
de la science
et de la technologie*

D. Les devinettes du Prince Dodo

Trouve la réponse aux quatre charades suivantes :

1. Mon premier, tu en fais beaucoup lorsque tu marches.
On met de la confiture dans mon deuxième.
Les Anglais boivent souvent de mon troisième.
Mon tout, les dames le font chez le coiffeur.
2. Mon premier, tu en as un de plus chaque année.
Mon deuxième, il y en a deux sur le terrain de soccer.
Mon troisième, c'est ce que tu fais avec un ballon.
Prince Dodo n'aime pas le bruit que fait mon tout.
3. Mon premier veut dire qu'il y a une grande quantité.
On trouve beaucoup de mon second dans un livre.
Mon tout dérange Prince Dodo dans son sommeil.
4. Mon premier est une note de musique.
Mon second est au milieu de ton visage.
On trouve mon troisième sur un bateau à voile.
Mon tout n'est pas l'endroit idéal pour piquer un roupillon.

DISCUTE AUTOUR DE CETTE HISTOIRE

1. Est-ce que tu es un lève-tôt ou un couche-tard ?
2. Aimes-tu dormir ? Pourquoi ?
3. Selon toi, à quoi sert le sommeil ?
4. Est-ce que tu dors avec un nounours ou avec une doudou ?
5. Fais-tu parfois la sieste ? Pourquoi et comment ?
6. Durant la journée, es-tu parfois fatigué ? Dors-tu suffisamment durant la nuit ?
7. As-tu déjà passé une nuit blanche ? Raconte ton expérience.
8. Connais-tu des personnes qui dorment le jour et travaillent la nuit ? Que font-ils ?
9. Certains animaux dorment le jour et s'activent durant la nuit. Fais une recherche sur les animaux nocturnes comme la chauve-souris, le hibou, la chouette.

RÉPONSES DE L'ÉTAPE 1

Première de couverture :

1. L'illustration de la couverture représente un jeune garçon en pyjama, yeux mi-clos, qui semble aimer dormir.
2. Il est sur le point d'aller au lit ou d'en sortir. Il est 5 heures au réveil. Du matin ou de l'après-midi? On peut difficilement le dire avant d'avoir lu l'histoire.
3. L'ourson blanc est une photographie que l'illustratrice a insérée dans son dessin. C'est le jouet préféré de son fils.

Quatrième de couverture :

1. Pascal Henrard est l'auteur de *Prince Dodo*.
2. Hélène Meunier a créé les illustrations.
3. Les éditions de l'Isatis ont publié ce livre.
4. Le code à barres se trouve en bas, à gauche. En quelque sorte, c'est la carte d'identité du livre qui permet de le retrouver n'importe où.
5. Le mot « isatis » signifie « renard polaire ». C'est le nom de la maison d'édition qui a édité ce livre et c'est pourquoï il figure sur la couverture.

Page titre :

1. Une dédicace est une petite phrase par laquelle les auteurs font hommage de leur livre à quelqu'un.
2. Le livre *Prince Dodo* est dédié à Ophélie et Clovis.
3. La dédicace est signée « papa » et « maman ».
4. Ophélie et Clovis sont les deux enfants de Pascal Henrard et Hélène Meunier qui sont mariés ensemble.

RÉPONSES DE L'ÉTAPE 2

1. *Dormir*, c'est être dans l'état de sommeil. *Somnoler* signifie dormir légèrement. *S'assoupir*, c'est commencer à dormir. *Ronfler* c'est produire un bruit sonore venant de la gorge et des narines lorsque l'on dort. *Rêver*, c'est faire des rêves durant son sommeil ou encore laisser aller son imagination. *Flemmarder* signifie paresser.
2. *Dormir debout*, c'est avoir beaucoup sommeil. *Le Bonhomme sept-heures* est un personnage imaginaire qui enlève les enfants qui ne veulent pas aller se

coucher. *Un oiseau de nuit* qualifie quelqu'un qui se couche tard ou qui reste éveillé la nuit. *Se lever du bon pied* signifie être de bonne humeur au réveil. *Une nuit blanche* est une nuit au cours de laquelle on n'a pas dormi du tout.

3. La sieste est un temps de repos pris aux heures les plus chaudes de la journée alors que la chaleur ne permet pas d'activités physiques. En Espagne, en Grèce, en Corse, au Mexique, en Tunisie et au Vietnam, entre autres, les gens font la sieste. Souvent, les magasins et les bureaux sont fermés à ce moment-là.

RÉPONSES DE L'ÉTAPE 3

A. Questions

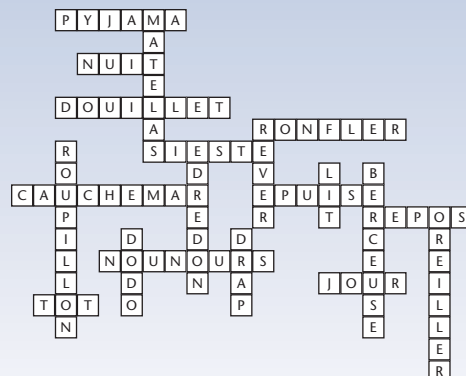
1. Le vrai nom du prince est Domino.
2. Le roi fait sonner toutes les trompettes de la garde.
3. Le Prince Dodo s'endort entre les repas, dans son bain, sur son bureau, pendant les discours du roi, à table et en classe.
4. La réunion a lieu dans la chambre du prince Dodo.
5. Durant la nuit, Dodo clavarde, lit, joue de nombreuses heures à l'ordinateur et papote au téléphone jusqu'aux petites heures du matin.
6. Six ministres participent à la réunion : le ministre des travaux forcés, le ministre de la pluie et du beau temps, le ministre des dépenses inutiles, le ministre de l'avenir, le ministre du passé et le ministre de la paix.

7. Le Prince Dodo décide de sortir pour trouver un endroit tranquille afin de dormir.
8. Dodo découvre le roi son père, profondément endormi sur son lit.
9. Il décrète que plus aucun bruit ne sera toléré à l'heure de la sieste.
10. Elle a dessiné un coq qui chante à la fenêtre.

B. La cueillette des bruits

Réponses variées. Laisser libre cours à l'imagination.

C. La grille du prince Dodo



D. Les devinettes de Dodo

1. PAS – POT – THÉ = PAPOTER
2. AN - BUT – LANCE = AMBULANCE
3. TAS – PAGE = TAPAGE
4. SI – NEZ – MÂT = CINÉ

Prince Dodo

de Pascal Henrard,
illustré par Hélène Meunier
Collection Tourne-Pierre #9

Conception de cette fiche d'activités :
Louise Melançon et Angèle Delaunois



ÉDITIONS DE L'ISATIS
4829 avenue Victoria
Montréal QC Canada H3W 2M9

Imprimé au Canada
Distributeur au Canada :
Diffusion du Livre Mirabel