



COLLECTION



1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> cycles du primaire  
À partir de 4 ans

Couverture cartonnée  
48 pages

Papier • 25,95 \$  
9782898430824

PDF • 19,99 \$  
9782898430831

EPUB • 19,99 \$  
9782898430848



éditions de l'isatis

## • Fiche d'activités •

# Le village dans la mer

Écrit et illustré par Félix Girard  
Collection Tourne-Pierre #89

Conception de cette fiche d'activités : Émilie Demers



## Étape 1 • Découvre ton livre

Critères d'évaluation de la compétence *Lire des textes variés* :

- Extraire des éléments d'information explicites pertinents
- Exprimer sa propre interprétation d'un texte

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

1. Quel est le titre ?
2. Qui est Félix Girard ?
3. As-tu déjà lu d'autres albums illustrés par Félix Girard ?  
Si oui, lesquels ?
4. À ton avis, que racontera cette histoire ?

**En retournant ton livre, à la toute dernière page, tu vas en apprendre davantage.**

5. Où a été imprimé l'album ?
6. Quelle maison d'édition a produit ce livre ?
7. D'après toi, qu'est-ce que Philibert a de plus précieux au monde ?
8. Que fera le géant pour aider Philibert selon toi ?

**Ton intention de lecture : Lis le livre pour découvrir si Philibert arrivera à sauver ce qu'il a de plus précieux au monde avec l'aide du géant.**

## Étape 2 • Après avoir lu ton livre, amuse-toi un peu !

Critères d'évaluation de la compétence Lire des textes variés :

- Extraire des éléments d'informations explicites et implicites pertinents
- Utiliser des stratégies de compréhension

1. Que se passe-t-il dans le village de Philibert chaque printemps depuis quelque temps ?

---

---

2. Pourquoi Philibert tient-il à sa maison ?

---

3. Pourquoi Philibert tient-il à sa maison ?

---

---

4. Où se trouve le géant que Philibert va trouver ?

---

---

5. Pourquoi personne n'ose s'aventurer à cet endroit ?

---

6. Pourquoi Philibert n'installe-t-il pas sa maison dans la ville ?

---

---

7. Où le géant emmène-t-il le jeune homme et sa maison après être allé dans les montagnes ?

---

---

8. Quelle est la révélation de Philibert alors qu'il ne lui reste plus que sa maison ?

---

9. Qu'offre Philibert au géant pour quitter la forêt et fabriquer un radeau ?

---

---

10. Pourquoi le jeune fait-il construire un radeau ?

---

---

## Étape 3 • Discute de l'histoire en classe

Critères d'évaluation de la compétence Apprécier des œuvres littéraires :

- Expression de sa perception d'une œuvre
- Utilisation de critères pertinents pour justifier son appréciation

1. Recommanderais-tu la lecture de cet album à tes proches ? Pourquoi ?

---

---

2. Selon toi, quelles valeurs parmi les suivantes l'auteur a-t-il voulu transmettre dans cette histoire ? Explique ta réponse.

- |                                   |                                     |                                  |
|-----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Beauté   | <input type="checkbox"/> Générosité | <input type="checkbox"/> Succès  |
| <input type="checkbox"/> Richesse | <input type="checkbox"/> Paix       | <input type="checkbox"/> Amitié  |
| <input type="checkbox"/> Justice  | <input type="checkbox"/> Famille    | <input type="checkbox"/> Liberté |

---

---

3. Illustre le moment de l'histoire que tu as préféré. Pourquoi as-tu choisi ce passage ?

## Étape 4 • Continue l'histoire un peu plus loin

Critères d'évaluation de la compétence Communiquer oralement :

- Utiliser des formulations claires
- Adapter ses propos au contexte et aux interlocuteurs

Critères d'évaluation de la compétence Structurer son identité :

- Curiosité et ouverture à l'égard de son environnement
- Identification des moyens à mettre en œuvre pour son développement personnel

Critères d'évaluation de la compétence Exploiter l'information :

- Consulter des sources variées
- Sélectionner des données pertinentes

1. Les changements climatiques et la pollution rendent les inondations de plus en plus fréquentes, comme dans *Le village dans la mer*. Pour les mêmes raisons, d'autres catastrophes naturelles se produisent aussi plus régulièrement à travers le monde. Elles causent entre autres des dommages aux habitations humaines. Renseigne-toi sur l'une d'elles. Présente ensuite les informations que tu as trouvées à tes camarades.

Choisis une catastrophe parmi les suivantes :

- Inondations
- Feux de forêt
- Tornades
- Ouragans
- Glissements de terrain
- Avalanches
- Orages
- Verglas

Voici quelques pistes pour guider tes recherches :

- Décris la catastrophe que tu as choisie.
- Combien de temps dure-t-elle ?
- Où peut-elle avoir lieu ?
- Quelles sont les conséquences qu'elle peut entraîner ?
- Qu'est-ce qui cause cette catastrophe ?
- As-tu appris d'autres informations intéressantes au sujet de cette catastrophe ?

Situation choisie :

---

Tes recherches :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Si tu pouvais déménager ton habitation, le ferais-tu ? Si oui, où irais-tu ? Si non, pourquoi resterais-tu au même endroit ?

---

---

---

---

---

3. À la fin de l'histoire, aurais-tu donné ta maison au géant comme l'a fait Philibert ? Explique ta réponse.

---

---

---

---

---



## Réponses de l'étape 1

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

1. Le titre est *Le village dans la mer*.
2. Félix Girard est l'auteur et l'illustrateur du livre.
3. Plusieurs réponses sont possibles pour cette question. *Les oreilles de Chester, Clément Ader, La fourmi et la cigale, Émile et sa poulette, La tête dans les livres, Pique la lune, Léopold, l'ogre et le loup, L'envolée d'Antoine, Maman pète les plombs, Papa est dans la lune, La cabane d'Émile.*
4. Plusieurs réponses sont possibles pour cette question. C'est peut-être l'histoire d'un homme qui transporte des maisons dans la mer pour former un village.

## Réponses de l'étape 2

Après avoir lu ton livre, amuse-toi un peu !

1. La pluie s'abat fort et fréquemment. Les vents sont violents. Cela crée de nombreuses inondations.
2. Il tient à sa maison, car ses grands-parents l'ont construite de leurs mains et lui ont transmise.
3. Sa maison est un endroit humide et inconfortable qui pue la moisissure.
4. Il se trouve dans une grotte située sur une sinistre île voisine où personne ne s'aventure.
5. Personne n'ose s'aventurer dans cet endroit parce qu'il est effrayant. De plus, le géant est un être grincheux et renfrogné.
6. Il n'installe pas sa maison dans la ville, car il n'y a plus de place, et parce que le bruit est assourdissant.

7. Il l'emmène dans une forêt ancestrale aux arbres gigantesques.
8. Il a compris que le plus grand trésor, ce n'était pas la maison, mais la famille et les amis qui entouraient ses grands-parents.
9. Philibert offre au géant sa maison.
10. Pour y faire installer par le géant toutes les maisons du village.

## Réponses de l'étape 3

Plusieurs réponses sont possibles pour toutes les questions.

## Réponses de l'étape 4

Plusieurs réponses sont possibles pour toutes les questions.



## Le village dans la mer • Résumer l'histoire

**Discipline :** Français

**Cycle visé :** 2<sup>e</sup> cycle du primaire

**Compétences ciblées :**

- Lire des textes variés

**Compétence transversale :**

- Exploiter l'information

**Durée :**

- Environ 60 minutes

Voici une activité  
pour travailler le schéma du récit  
en cinq temps.



## Le village dans la mer • Schéma du récit

### Intentions pédagogiques :

1. Connaître l'organisation d'un récit de fiction : une situation initiale, un élément déclencheur, des péripéties, un dénouement et une situation finale.
2. Connaître des façons d'organiser les idées selon un ordre logique.

### Déroulement :

Lecture de l'album	Lire avec les élèves l'album <i>Le village dans la mer</i> .
Résumer l'histoire	<ul style="list-style-type: none"><li>• Leur rappeler les cinq étapes du schéma du récit.</li><li>• Leur présenter la fiche aux dernières pages de ce document. Leur demander de la remplir afin de résumer l'histoire de Philibert. L'activité peut être faite individuellement ou en équipe. Elle pourrait aussi être réalisée à l'oral en petits sous-groupes.</li></ul>
Retour sur l'activité	En groupe-classe, revenir sur les réponses des élèves.





## Le village dans la mer • Schéma du récit (suite)

### Situation initiale

Qui ? (personnage principal) \_\_\_\_\_

Quand ? \_\_\_\_\_

Où ?

Que fait le personnage principal ? \_\_\_\_\_

### Élément déclencheur (Quel est le problème ?)

Tout à coup, \_\_\_\_\_

### Péripéties (Quelles actions sont entreprises pour régler le problème ?)

• Ainsi, \_\_\_\_\_

Par contre, \_\_\_\_\_

• Alors, \_\_\_\_\_

Cependant, \_\_\_\_\_

• Alors, \_\_\_\_\_

Mais \_\_\_\_\_

• Alors, \_\_\_\_\_

Sauf que \_\_\_\_\_

• Donc, \_\_\_\_\_

Toutefois, \_\_\_\_\_

### Dénouement (Comment le problème est-il réglé ?)

Finalement, \_\_\_\_\_

### Situation finale (Comment se termine l'histoire ?)

Enfin, \_\_\_\_\_

## Le village dans la mer • Schéma du récit CORRIGÉ

### Situation initiale

Qui? (personnage principal) Philibert.

Quand? Au printemps alors que les fortes pluies causent des inondations importantes.

Où? Dans la maison de Philibert.

Que fait le personnage principal? Il tente de faire sécher des vieux albums mouillés.

### Élément déclencheur

Tout à coup, Philibert tombe sur une ancienne photo sur laquelle se trouvent sa maison et ses grands-parents. Autour d'eux, il y a les membres de la famille, des voisins et des amis. Il réalise alors qu'il doit faire quelque chose pour sauver la demeure que ses grands-parents lui ont donnée. Sinon, elle risque de se faire complètement détruite par l'eau et les moisissures.

### Péripéties (Quelles actions sont entreprises pour régler le problème?)

- Ainsi, il va trouver un géant et en échange d'un coffret d'or, il lui demande de transporter sa maison jusqu'au continent, là où elle sera au sec.

Par contre, arrivé à la ville, Philibert s'aperçoit qu'il n'y a pas de place pour sa maison et que le bruit est assourdissant.

- Alors, il offre plus d'or au géant afin qu'il continue son chemin. Il s'arrête dans un désert aride.

Cependant, Philibert trouve la chaleur insupportable.

- Alors, il donne au géant tous ses tapis finement tissés pour qu'il l'emmène plus au nord.

Mais l'endroit lui donne froid dans le dos. De plus, il fait trop froid.

- Alors, il lui remet tous ses bijoux pour qu'il continue sa route jusqu'aux montagnes.

Sauf que le terrain est trop abrupt. Philibert a le vertige et craint de se casser le cou.

- Donc, il offre au géant ses meubles en bois précieux pour qu'il l'emmène dans une forêt.

Toutefois, c'est très sombre et il y a trop de moustiques.

### Dénouement

Finalement, Philibert n'a plus rien à offrir au géant pour qu'il poursuive sa route. Il prend alors conscience que ce qu'il a de plus précieux, ce n'est pas sa maison, mais plutôt sa famille et ses amis qui lui manquent terriblement. Philibert promet sa maison au géant s'il lui fabrique un immense radeau et le transporte jusqu'au village.

### Situation finale

Enfin, arrivé au village, le géant pose toutes les maisons sur le radeau afin qu'elles ne soient plus inondées. Philibert a perdu sa maison, mais est heureux, car il se trouve entouré des gens qu'il aime.

# Un radeau pour un village

**Discipline :** Sciences et technologies

**Cycles visés :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle du primaire

**Compétences ciblées :**

- S'approprier les rôles et fonctions des outils, techniques, instruments et procédés de la science et de la technologie
- Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie

**Compétences transversales :**

- Résoudre des problèmes
- Se donner des méthodes de travail efficaces
- Communiquer de façon appropriée

**Matériel :**

- Fiches « Un radeau pour un village »

Le contenu de plusieurs bacs de recyclage (bouteilles, boîtes de lait, assiette d'aluminium, carton, rouleaux de papier de toilette, pots en plastique, etc.)

- Quelques éléments parmi les suivants : ficelle, colle, ruban adhésif, cure-pipes, bâtonnets de bois, papier d'aluminium, cure-dents, trombones, attaches parisiennes, pinces coupantes, bâtons à brochettes en bois, bouchons de liège.
- Ciseaux, règle
- Une vingtaine de gommes à effacer neuves et identiques. Elles représenteront les maisons qui seront déposées sur les radeaux.
- Un bac d'eau pour tester la flottabilité des radeaux.

**Durée :**

- Mise en contexte :
  - Lecture de l'album *Le village à la mer* : 20 minutes
- Réalisation :
  - Fiche « Un radeau pour un village » et réalisation d'un radeau en équipe: environ quatre périodes de 50 minutes
- Retour : 50 minutes

À toi de sauver  
un village  
des inondations!



# Un radeau pour un village!

## Intentions pédagogiques :

1. Utiliser adéquatement des instruments de mesure simples (règle) (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles)
2. Tracer et découper des pièces dans divers matériaux à l'aide des outils appropriés.
3. Utiliser les modes d'assemblage appropriés (ex. : vis, colle, clou, attache parisienne, écrou) (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles)
4. Utiliser adéquatement la terminologie associée à l'univers matériel.
5. Communiquer à l'aide des modes de représentation adéquats dans le respect des règles et des conventions propres à la science et à la technologie (dessins, croquis).

## Déroulement :

Mise en contexte	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lire l'album <i>Le village à la mer</i>.</li><li>• Expliquer aux élèves qu'ils devront fabriquer, comme le géant, un radeau capable de flotter avec le poids des maisons du village de Philibert.</li></ul>
Réalisation	<p>Avant de débiter la réalisation, informer les élèves des critères sur lesquels ils seront évalués (voir la fin du document).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Présenter aux élèves le matériel auquel ils auront droit. Leur expliquer les contraintes qu'ils devront respecter :<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Le radeau ne doit pas mesurer plus de 20 cm de longueur et de largeur.</i></li><li>2. <i>Sa hauteur ne doit pas dépasser 10 cm.</i></li></ol></li><li>• En petites équipes, les élèves réalisent l'expérimentation en se référant aux fiches « Un radeau pour un village ». Ils réfléchissent d'abord aux matériaux qu'ils souhaitent utiliser. Puis, ils dessinent un croquis du radeau qu'ils construiront.</li><li>• Ils construisent leur radeau en suivant leur plan.</li><li>• Ils testent leur réalisation dans le bac d'eau en y déposant une à une les gommes à effacer.</li><li>• L'équipe note ses observations et cherche de quelle façon elle peut améliorer son embarcation.</li><li>• Elle améliore son radeau avant de le mettre à l'épreuve une dernière fois.</li><li>• En groupe-classe, les élèves testent à tour de rôle leur création dans le bac d'eau. Tous sont invités à découvrir les radeaux de leurs camarades de classe.</li></ul>
Retour	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lorsque l'activité est terminée, en groupe-classe, l'enseignante invite les élèves à parler de leurs résultats, de leurs observations et de leur démarche à toute la classe.</li></ul>

# Un radeau pour un village

Nom : \_\_\_\_\_

Noms de tes coéquipiers : \_\_\_\_\_

## Votre défi

Philibert a besoin de vous pour construire un radeau qui supportera le poids des maisons de son village (représentées par des gommes à effacer). Saurez-vous relever le défi ?



1. Avec tes coéquipiers, dessine le croquis du radeau que vous construirez. Identifie le matériel que vous utiliserez sur ton dessin. Attention! Tu dois tenir compte des contraintes suivantes :
  - *Le radeau ne doit pas mesurer plus de 20 cm de longueur et de largeur.*
  - *Sa hauteur ne doit pas dépasser 10 cm.*

Zone de dessin pour le croquis du radeau.

## Construction du radeau

2. Fabriquez votre radeau en suivant votre plan.
3. Votre embarcation est prête ? Vous devez maintenant la tester. Posez-la délicatement dans le bac d'eau. Déposez les gommes à effacer dessus une à une en veillant chaque fois à ce que le radeau reste à la surface de l'eau.
4. Combien de gommes à effacer avez-vous déposé sur le radeau sans qu'il coule ? \_\_\_\_\_
5. Selon toi, que pourriez-vous faire pour améliorer votre embarcation ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. Vous avez maintenant la chance d'améliorer votre radeau avant de le mettre à l'épreuve une dernière fois. Au travail !
7. C'est terminé ? Maintenant, rejoins tes camarades de classe pour mettre à l'épreuve le radeau de ton équipe.

## Retour sur l'activité

8. Combien de gommes à effacer votre radeau a-t-il soutenu sans couler ? \_\_\_\_\_
9. Quelle note donnerais-tu à votre embarcation ? \_\_\_ /10
10. Qu'ont en commun les radeaux de la classe qui ont fait flotter un grand nombre de gommes à effacer ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
11. Selon toi, quels ont été les points forts de votre radeau ? Qu'auriez-vous pu faire mieux ? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
12. Raconte ton expérience à tes camarades de classe.



## ÉVALUATION

### Évaluation de la compétence *Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie*

Critères d'évaluation	Indices observables					
L'élève communique à l'aide des modes de représentation adéquats (dessins, croquis).	L'élève produit des dessins détaillés, représentatifs et bien identifiés.	A	B	C	D	E
Utiliser adéquatement la terminologie associée à l'univers matériel.	L'élève communique clairement et avec justesse ses nouvelles connaissances.	A	B	C	D	E

