

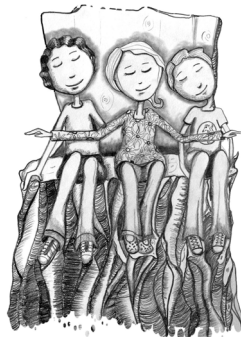


Un fabuleux voyage à Dragons-village

À partir d'une souche enchantée dans une vieille cabane de pêcheur, Étienne entraîne Florence et son chien Noisette, dans un monde merveilleux. Aux confins de l'univers, Florence fait la connaissance de gentils dragons. Mais la rencontre de Raphaël et du terrible Fuego changent le rêve en cauchemar.

Florence et Étienne uniront leurs forces pour les combattre. Les deux amis réussiront-ils à sortir les enfants de Dragons-village des griffes du terrible Fuego ?

Les voyages interplanétaires leur permettent de découvrir le monde et plus encore... Ils leur enseignent la puissance de la pensée, de l'amitié et de la générosité. Les Maîtres rêveurs font désormais partie du paysage.



L i l i a n e & V i a t e u r L e f r a n ç o i s



Après avoir passé une vie bien rangée dans le milieu des affaires, c'est grâce à son grand frère, son complice depuis l'enfance, que Liliane Lefrançois s'implique dans plusieurs activités littéraires, vend des droits d'auteur à l'international, puis lance et dirige sa propre maison d'édition. Elle collabore maintenant avec lui à l'écriture de romans pour les enfants.

Photographe de métier, Viateur Lefrançois a étudié en information et en journalisme et depuis quelques années se consacre entièrement à l'écriture. Auteur de plusieurs romans pour la jeunesse et amoureux des salons du livre, il parcourt la province, le Mexique et l'Europe francophone pour rencontrer ses lecteurs.

Complices depuis l'enfance, les deux auteurs présentent maintenant un premier roman concocté pour leurs petits enfants. Un fabuleux voyage à Dragons-village, le premier roman de la série Les maîtres rêveurs.

Activités pédagogiques

Un fabuleux voyage à Dragons-village

Voici un recueil d'activités pédagogiques destiné aux enfants du primaire et leurs enseignants. Il est conçu de façon à explorer, suite à la lecture du roman *Un fabuleux voyage à Dragons-village*, les différents thèmes abordés dans le livre.

Nous proposons une série de questions visant à vérifier et à améliorer la compréhension et la rétention du texte. Ensuite, nous suggérons plusieurs activités présentant des exercices et des jeux amusants qui aideront à l'orthographe, à l'enrichissement du vocabulaire et à l'observation. Certaines activités peuvent être réalisées seul, d'autres en équipe ou en groupe.

Enfin, au fil des différentes activités, vous trouverez dans ce document plusieurs idées et pistes d'apprentissage pouvant être utilisées dans des contextes variés et qui contribueront à développer les habiletés des jeunes lecteurs.

Éditions du Phœnix



Un fabuleux voyage à Dragons-village

Liliane et Viateur Lefrançois

Avec ce guide destiné à des jeunes à partir de 6 ans, il vous sera possible de travailler en classe, à la bibliothèque ou à la maison, les domaines d'apprentissage suivants :

Français :

Communiquer oralement
Lire et écrire des textes variés
Apprécier des œuvres littéraires

Univers social :

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

Science et technologie :

Explorer l'univers de la science et de la technologie

Domaine des arts :

Art plastique
Art dramatique
Danse et musique

Les thèmes soulevés par ce petit roman sont les suivants :

- Les rêves et l'imaginaire.
- Les dragons
- La cécité
- Les arbres fruitiers
- Le vocabulaire enrichi

FRANÇAIS

Communiquer oralement

CRITÈRES D'ÉVALUATION :

1. Réactions témoignant d'une écoute efficace.
2. Clarté des formulations utilisées (syntaxe et vocabulaire)

Questions sur le récit

Après la lecture de chaque chapitre, on peut questionner les enfants sur leur compréhension générale du roman. On peut aussi leur demander de résumer oralement ce qu'on vient de leur raconter.

CHAPITRE 1 : Une jolie fillette

1. Est-ce que Pré-sur-Mer est un grand village ? Donne des indices.
2. Florence est aveugle. Comment arrive-t-elle à retrouver la boulangerie ?
3. Décris Florence.
4. Quel est le grand secret de son voisin Étienne ?
5. Pourquoi la mère de Florence refuse-t-elle qu'elle accompagne Étienne au bord de la mer ?
6. Comment Étienne est-il devenu un explorateur ?
7. Comment est-ce qu'Étienne a trouvé la souche magique ?
8. Quelle est la destination préférée d'Étienne ?
9. Qui épie Étienne à distance ?
10. Pourquoi Raphaël est-il triste ?

CHAPITRE 2 : Les couleurs de l'arc-en-ciel

1. À quoi ressemble le petit village construit par Étienne, Dragons-Village ?
2. Décris les dragons à Dragons-Village.
3. Que font les dragons-parents, le soir venu ?
4. Qu'est-ce qu'Étienne fait avec les dragons ?
5. Comment Florence peut-elle « voir » le visage d'Étienne ?
6. Décris Étienne.

CHAPITRE 3 : Le premier voyage de Florence

1. Que fait Étienne en accompagnant Florence jusqu'à la falaise ?
2. Pourquoi Noisette est-il assis dans la voiturette ?
3. Qu'est-ce que la pâtissière donne au joyeux trio ?
4. Qu'est-ce que Florence doit promettre à Étienne avant de partir en voyage dans l'imaginaire ?
5. Qu'est-ce que Florence voit à travers ses paupières closes ?

CHAPITRE 4 : L'oiseau de malheur

1. Quel phénomène incroyable se produit-il lorsque Florence pose les pieds sur le sol ?

2. Qu'est-ce que Florence et Étienne font avec les villageois de Dragons-Village ?
3. Pourquoi est-ce que Noisette devient vite le centre d'attraction du village ?
4. Qu'est-ce qui fait trembler les maisons ?
5. Quel dragon, en ayant très peur, est allé se réfugier dans les bras de Florence ?
6. Que fait Noisette pour tenter d'éloigner le méchant dragon ?

CHAPITRE 5 : Méchant dragon

1. Qui chevauche le méchant dragon ?
2. Décris Fuego.
3. Que signifie *fuero* ?
4. Que fait Fuego ?
5. Comment cela a-t-il pu se produire ?
6. Qui d'autre a disparu ?

CHAPITRE 6 : Prisonniers du dragon

1. Qu'est-ce que le dragon-maire propose d'organiser pour retrouver les jeunes ?

2. Qu'est-ce que Florence fait apparaître ?
3. Qu'est-ce que les enfants entendent devant la muraille de pierres ?
4. Qu'arrive-t-il aux arbres fruitiers que Florence transplante dans l'univers de Raphaël ?
5. Décris le repaire du voleur d'enfants.

CHAPITRE 7 : Est-il trop tard ?

1. Pourquoi doivent-ils tous marcher en silence ?
2. Qu'est-ce que Fuego transporte dans sa gueule ?
3. Pourquoi Raphaël fait-il tout cela ?
4. Au lieu de créer le malheur, qu'est-ce que Raphaël aurait pu faire ?
5. Complète la phrase suivante : il n'est jamais trop tard pour...

CHAPITRE 8 : Réflexion

1. Raphaël réfléchit. Étienne lui explique ce qu'il pourrait faire pour mettre fin à ce cauchemar. Donne quelques suggestions qu'Étienne donne à Raphaël.
2. Qu'est-ce que la maman d'Étienne lui dit parfois ?

3. À quoi se met à rêver Raphaël ?

CHAPITRE 9 : Beaux ou mauvais rêves ?

1. Qu'arrive-t-il quand Raphaël essaie d'arracher sa chemise ?
2. Qu'est-ce que ça veut dire : Raphaël perd et... gagne ?
3. Qu'est-ce que le village a fait pour accueillir Raphaël ?

CHAPITRE 10 : L'amitié victorieuse

1. Quel est l'emblème du village ?
2. Que sont devenus Florence, Étienne et Raphaël dans la vraie vie ?
3. De quoi est-ce que le Maire de Dragons-village a décoré les trois enfants ?
4. Par quoi se termine toujours le voyage ?

Pistes de discussions :

1. Raconte un bon ou un mauvais rêve à tes amis.
2. Quels sont les trucs que tu utilises quand tu fais un mauvais rêve ?
3. Dans tes mots, décris un lieu que tu connais bien, comme si tu devais le faire « voir » à une personne aveugle.
4. Que penses-tu du rêve de Raphaël ? De la réaction de Florence et Étienne ? À ton avis, quelle est la meilleure façon

Français

Activités de communication orale :

1. Dessine ce que je vois !

Cette activité comporte plusieurs variations. Elle est souvent utilisée dans des classes de langue seconde, car elle incite à l'écoute, à la communication orale et à la compréhension.

- a. Jumeler les élèves deux par deux. On identifie l'élève A et l'élève B.
- b. Les deux élèves se placent face à face. Il est préférable de mettre un écran entre les deux élèves : un gros livre ouvert, un cartable, etc.
- c. L'élève A a devant lui un dessin assez simple que l'élève B ne voit pas.
- d. L'élève A décrit dans ses mots ce qu'il voit, avec le plus de détails possible.
- e. L'élève B dessine ce que l'élève A lui explique. Il a le droit de poser des questions, afin de préciser certains détails, mais en aucun temps ne peut-il aller vérifier l'image secrète.
- f. Quand le dessin est complété (ou après un certain temps décidé) l'on compare le dessin et l'image.
- g. Reprendre l'activité en inversant les rôles.

Français

Activités de communication orale :

2. Devine ce que je suis !

Cette activité se fait avec tout le groupe classe.

- a. L'on choisit un élève qui ira devant le groupe.
- b. Sur le front de l'élève, on colle une image ou un mot tiré du roman « Un fabuleux voyage à Dragonsvillage ». L'élève choisi ne sait ni ne voit cette image ou ce mot.
- c. Afin de deviner ce que l'élève « est », il doit poser des questions à la classe. La classe ne peut seulement répondre pas « oui » ou « non ».
- d. Une fois que l'élève a deviné ce qu'il « est », on donne la place à un autre élève pour aller devant la classe.

Français

Communiquer oralement

Lire et écrire des textes variés

Activités de communication orale ou écrite :

Après avoir lu le livre « Un fabuleux voyage à Dragons-village », ferme les yeux. Maintenant, c'est à ton tour de voyager. Décris dans tes mots, les différents lieux que tu as visités. Essaie de mettre le plus de détails possible. Fais un dessin !

- La cabane du pêcheur, près de la mer.
- La souche magique
- La maison où habite Florence
- La falaise qui mène à la mer
- Dragons-village
- Ce que voit Florence, alors que ses yeux ne voient pas.
- Le dôme du phare de Pré-sur-Mer
- Une rue dans le village de Pré-surMer.
- La plage.
- Du haut du ciel, sur le dos du harfang des neiges

- Le repaire du voleur d'enfants (la grotte)
- Un magnifique château

Lire des textes variés

Dans le texte, les auteurs ont écrit de très belles descriptions des personnages du roman « Un fabuleux voyage à Dragons-village ».

Choisis une de ces descriptions, lis-la attentivement puis dessine le personnage avec le plus de détails possible.

Florence : page 11,

Étienne : page 21, page 32

Raphaël : page 67

Les dragons : page 18

Fuego : page 40

Français

Enrichir son vocabulaire : Les noms communs :

En lisant le roman : « Un fabuleux voyage à Dragons-village », tu rencontreras plusieurs mots nouveaux. Vérifie tes connaissances ! Encerle la bonne définition pour chacun de ces mots. (Il est suggéré de discuter de ces mots avant de faire l'activité).

1. Une frimousse

- a. Un dessert aux fraises
- b. Visage d'enfant
- c. Un petit frisson que tu ressens quand il fait froid

2. Un rapace

- a. Un oiseau de proie
- b. Une sorte de bateau
- c. Une sorte d'avion

3. De l'angoisse

- a. Une sorte de fruit rouge
- b. De la joie
- c. Une peur intense face à un danger

4. Un colimaçon

- a. Une sorte d'escargot
- b. En forme de spirale
- c. En forme de garçon

5. Un hurlement

- a. Un chant doux aux oreilles
- b. Un poème qui parle de hibou
- c. Un cri effrayant

6. Un villageois

- a. Une personne qui habite au village
- b. Un terrain de jeu
- c. Une petite ville joyeuse

7. Les parages

- a. Un costume
- b. Une barrière
- c. Le voisinage, les alentours

8. La cohue

- a. Du désordre
- b. Une bosse sur le chemin
- c. De l'ordre, du ménage

9. Une falaise

- a. L'ensemble de toutes les choses qu'il faut faire
- b. L'ensemble de rochers escarpés près de la mer
- c. Un endroit où il ne faut pas aller

10. Un orphelin

- a. Une sorte de baleine
- b. Un enfant qui n'a plus de parents
- c. Un enfant qui a plusieurs frères et sœurs

11. Un recoin

- a. L'ensemble de tout plein de bruits
- b. Un petit coin caché, secret
- c. Un pli dans un vêtement

12. Une bourgade
 - a. Une dispute
 - b. Une chicane
 - c. Un petit village

13. L'obscurité
 - a. Là où il fait noir
 - b. Là on n'entend rien
 - c. Là où il n'y a personne

14. Une lueur
 - a. Une chanson triste
 - b. Une lumière faible
 - c. Un tout petit insecte qui brille la nuit

15. Un hameau
 - a. Un animal du désert
 - b. Un chapeau arabe
 - c. Un petit village

16. Des galets
 - a. Une sorte de gros biscuit
 - b. Un caillou poli et arrondi par l'eau
 - c. Des tout petits bobos

17. Une trouvaille
 - a. Une découverte heureuse, chanceuse, intéressante
 - b. Une boîte où l'on place les objets perdus
 - c. Une boîte toute pleine de trous

18. Un astéroïde
 - a. Une explosion dans le ciel
 - b. Une étoile filante
 - c. Un petit corps céleste, comme une toute petite planète

19. Aux confins
 - a. Là où les gens sont gentils
 - b. Là où on peut manger des confiseries
 - c. À la limite d'un terrain, d'une région, d'un pays

20. Une paroi
 - a. Un versant rocheux, très abrupt, très à pic
 - b. La sœur de ton père
 - c. Une clôture

Français

Enrichir son vocabulaire : Les adjectifs qualificatifs:

En lisant le roman : « Un fabuleux voyage à Dragons-village », tu rencontreras plusieurs mots nouveaux. Vérifie tes connaissances !

Encerle la bonne définition pour chacun de ces mots.
(Il est suggéré de discuter de ces mots avant de faire l'activité).

1. Lugubre

- a. Qui est sinistre, sombre, triste, accablant
- b. Qui est comme une lampe qui n'éclaire pas beaucoup
- c. Qui est bruyant, sonore.

2. Tourmenté

- a. Qui est étourdi
- b. Qui est menteur
- c. Qui est inquiet, nerveux, angoissé

3. Étroit

- a. Qui a peu de largeur
- b. Qui est très large
- c. Qui n'est pas haut du tout

4. désesparé

- a. Qui a tout perdu
- b. Qui ne sait plus quoi faire
- c. Qui est fâché, en colère

5. Déconcerté

- a. Qui est surpris, embarrassé
- b. Qui ne peut pas aller au concert
- c. Qui n'a pas pratiqué pour le concert

6. Cynique

- a. Qui aime faire les choses qui ne sont pas permises, qui aime faire du mal
- b. Qui aime travailler avec l'électricité
- c. Qui fait du cinéma

7. Rabougri

- a. Qui boude dans son coin
- b. Qui n'est pas content
- c. Qui est tout petit, recroquevillé, qui ne pousse pas facilement

8. Intense

- a. Qui est d'une très grande force
- b. Qui aime la danse
- c. Qui n'aime pas le temps qui passe

9. Bleuté

- a. Qui a reçu un coup sur le bras
- b. Qui a une teinte bleue
- c. Qui adore manger des bleuets

10. Gigantesque

- a. Qui est très joli
- b. Qui est grand comme un géant
- c. Qui est très gourmand

11. Sinistre

- a. Qui annonce des malheurs, effrayant, méchant
- b. Qui met le feu
- c. Qui voyage souvent

12. Rustique

- a. Qui vient de la Russie
- b. Qui est très luxueux, cher
- c. Qui est très simple, sans trop de confort superflu

13. Interplanétaire

- a. Qui voyage entre les planètes
- b. Qui peut voyager au creux d'une planète
- c. Qui observe les planètes

14. Insolite

- a. Qui dérange
- b. Qui surprend, qui n'est pas habituel
- c. Qui brûle au soleil

15. Pénible

- a. Qui a la forme d'un stylo
- b. Qui est facile à faire
- c. Qui est dur à faire, difficile

16. Forain

- a. Qui se rapporte à la fête, la foire
- b. Qui creuse des trous dans le sol
- c. Qui construit des châteaux forts

17. Irréel

- a. Qui est vrai
- b. Qui n'est pas vrai
- c. Qui vient d'une autre planète

18. Volontaire

- a. Qui a de la volonté pour faire quelque chose
- b. Qui joue du violon
- c. Qui se cache quand il y a quelque chose à faire

19. Clos

- a. Qui est comme une clôture
- b. Qui est fermé
- c. Qui a de la difficulté à marcher

20. austère

- a. Qui travaille dans un hôpital
- b. Qui cherche des os dans la terre
- c. Qui est très sévère

Vocabulaire espagnol :

Dans le roman « Un fabuleux voyage à Dragons-village », tu fais la rencontre du dragon Fuego. Tu apprends aussi que le mot *fuego* signifie feu en espagnol.

Connais-tu d'autres mots en espagnol ?

Associe les mots français suivants à leur traduction en espagnol.

1. un visage

2. les cheveux

3. les yeux

4. la bouche

5. le nez

6. un dragon

7. un garçon

8. une fille

9. un chien

10. un village

11. un rêve

12. un cauchemar

13. la mer

14. une maison

15. une chanson

un muchacho el cabello una canción
la nariz un dragón una muchacha un perro un
pueblo una cara un sueño una pesadilla los ojos el
mar una casa la boca

Français

Les arbres fruitiers

À la page 51, Florence transplante des arbres fruitiers dans l'univers sinistre de Raphaël. Malheureusement, ceux-ci meurent sur-le-champ.

Voici des fruits. Peux-tu écrire le nom de l'arbre (ou de l'arbuste) fruitier qui donne chacun de ces fruits ?

1. une pomme

2. une poire

3. une orange

4. une banane

5. des fraises

6. des bleuets

7. une prune

8. une cerise

9. des mûres

10. des groseilles

11. un pamplemousse

12. un citron

13. une mangue

14. une papaye

15. une clémentine

16. une figue

17. une mandarine

18. une pêche

19. des olives

20. un avocat

Français

Écrire des textes variés : Une dictée trouée.

Il est suggéré de faire étudier les mots de la dictée avant. Réviser les notions de l'accord au pluriel ainsi que les verbes préalablement.

DICTÉE #1

(Réponses dans le texte, page 7)

Grâce aux _____, Florence, Étienne et Raphaël voyagent et créent des

_____ fantastiques peuplés de _____ et

d'_____ parfois insolites, tout droit sortis de leur

_____.

Pour atteindre ce monde

_____, les trois globe-trotteurs de Pré-sur-Mer pénètrent dans une

_____ de _____.

Celle-ci est construite à _____ pas de la _____ et est habitée par un

_____. Florence, Étienne et

Raphaël écoutent les _____

déferler sur la _____, installés sur la _____ enchantée. Une mystérieuse

_____ s'ouvre et les



Au-delà de l'aventure et de l'histoire...

_____ voyageurs s'envolent vers un
_____ inconnu, où tout devient
_____ ...
Envole-toi avec _____ !

Français

Écrire des textes variés : Une dictée trouée.

Il est suggéré de faire étudier les mots de la dictée avant. Réviser les notions de l'accord au pluriel ainsi que les verbes préalablement.

DICTÉE #2

(Réponses dans le texte, page 18)

Même s'ils ont disparu de la _____ depuis la
_____ des temps, les
_____ fascinent. À Dragons-village, ils
vivent comme des _____,
portent les mêmes prénoms, mais ils sont des dragons.
Ces jolis _____, avec des
_____ aux couleurs de l'arc-en-ciel,
crachent le _____ uniquement pour
_____ les aliments et se
_____. Le
_____ venu, pour émerveiller des dragons-
enfants et les récompenser après les
_____ et les
_____, les dragons-enfants lancent
des feux d'artifice dans le _____.

Français

Écrire des textes variés : Une dictée trouée.

Il est suggéré de faire étudier les mots de la dictée avant. Réviser les notions de l'accord au pluriel ainsi que les verbes préalablement.

DICTÉE #3

(Réponses dans le texte, page 67)

Raphaël se relève. Son _____ est moins tourmenté, mais une résistance intérieure l'empêche de s'épanouir complètement. Il porte des

_____ neufs et les

_____ autour le saluent avec

_____.

Dans un moment de _____ et par

_____, le

_____ arrache sa

_____.

Elle retourne aussitôt sur ses _____ ; elle

lui colle à la _____. Il voudrait dire

aux intrus de quitter son

_____, ordonner à Fuego

de les chasser. Les _____ lui restent dans

la _____.

Français

Apprécier des œuvres littéraires

- Tu aimes les dragons ? Va à la bibliothèque et essaie de trouver tous les livres qui parlent des dragons. Classifie-les : des contes, des légendes, des livres documentaires.
- Fais une recherche sur ces créatures. Il y a des dragons chinois, des dragons du temps du moyen-âge, des dragons dans les contes de fées, etc.
- Est-ce que les dragons ont déjà existé ? Si oui, est-ce qu'il y en a encore ? (Le dragon de Comodo)
- Florence est aveugle. Lis l'histoire de Louis Braille, Hellen Keller, ou tout autre ouvrage qui traite de la cécité.
- Noisette est un chien-guide. Connais-tu d'autres livres qui parlent de chiens guide ?
- Les trois enfants de ce roman sont des « maîtres-rêveurs ». Trouve d'autres livres qui parlent des rêves !

Univers social

- Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.
- S'ouvrir à la diversité des sociétés

Les personnes non voyantes doivent compenser avec leurs autres sens pour « remplacer » leurs yeux défaillants. Voici quelques activités qui te permettront de comprendre combien ce n'est pas toujours facile de ne pas utiliser tes yeux, un défi vécu quotidiennement par les aveugles.

1. Placez-vous deux par deux : l'élève A et l'élève B.
L'élève A se bande les yeux avec un foulard. Il est un non-voyant. L'élève B, un peu comme un chien guide, l'aide à circuler dans l'école, ou dans la cour de récréation. Après un certain moment, changez de rôle. À la fin de l'activité, échangez vos impressions, ce que vous avez ressenti, vos trucs pour vous diriger, et ce que vos autres sens ont perçu.

Univers social (suite)

2. D'autres épreuves avec les élèves A et B (voyant et non-voyant) :
 - a. Un élève va jusqu'à une table, s'assoit, prend une bouteille d'eau et verse le contenu dans un verre, sans toucher le verre avec la bouteille.
 - b. Un élève essaie de payer une somme exacte avec de la monnaie différente, qu'il devra reconnaître au toucher.
 - c. Reconnaître des lettres en relief (le braille) au toucher, reconnaître le mot formé avec ces lettres.
 - d. Rechercher un objet précis dans une pièce en suivant les indications précises d'un élève « voyant ».
 - e. Reconnaître des sons, savoir de quels côtés ils viennent et avec quoi ils sont faits.
 - f. Organiser un parcours d'obstacle uniquement avec une canne.
 - g. Reconnaître une personne rien qu'en touchant à son visage.
 - h. Retrouver un vêtement parmi d'autres vêtements.

Univers social (suite)

3. Un repas de non-voyant ? Pas si facile qu'on le pense. Placez différents aliments devant vous : fruits (à peler, c'est encore plus difficile), un petit pot de yaourt, des spaghettis, etc. Bandez-vous les yeux, et essayez de déguster dans trop faire de dégâts ! Pas si facile !

4. Voici un jeu amusant qui vous forcera à utiliser votre ouïe :
 - a. Un joueur se désigne pour être le roi du silence. Il s'assied sur la chaise, et on lui bande les yeux de façon à ce qu'il ne voit rien du tout. Sous la chaise, on place le truc qui fait du bruit. Dans le plus grand silence, on désigne un cambrioleur, dont le but sera de prendre le truc à bruit sans que le roi ne l'entende. Si le roi l'entend et arrive à montrer la bonne direction du doigt (un arbitre est bien utile dans ce jeu), le cambrioleur malchanceux repose le truc à bruit et reprend sa place. Un autre cambrioleur vient à sa suite, etc. Si l'un d'eux arrive à prendre le truc sans se faire remarquer par le roi, il devient alors roi du silence, et le jeu reprend...

5. Familiarisez-vous avec l'histoire de Louis Braille.

Science et technologie

Explorer l'univers de la science et de la technologie

1. Les cinq sens : Dans le roman, Florence est une non-voyante. Explore les cinq sens avec quelques-unes des expériences suggérées aux adresses Internet suivantes :
 - a. <http://sciences.assiette.free.fr/Les%205%20sens.htm>
 - b. <http://www.scientastic.com/FR/experience5sensfr.htm>
 - c. <http://www.csdeschenes.qc.ca/snaps/signets/jeux%20interactif%20sur%20web/5sens.htm>

2. Les planètes : Dragon-village est situé sur un astéroïde. Peux-tu décrire différents corps célestes ? Fais un modèle de notre système solaire. Où placerais-tu Dragon-village ?

3. Le feu a besoin d'oxygène pour se consumer : Vous trouverez la description détaillée de ces expériences aux adresses Internet suivantes :
 - a. <http://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche190.asp>
 - b. http://photosalex.canalblog.com/archives/petites_experiences_scientifiques/index.html

Domaine des arts

Art plastique :

1. Après avoir observé plusieurs représentations de dragons, dessine, construis, bricole en trois dimensions, fais un collage, reproduis avec de la pâte à modeler, peins à la gouache, à l'aquarelle, aux pastels, au fusain, ton propre dragon.
2. Reproduis le Dragon-village en trois dimensions à l'aide de différents matériaux.

Art dramatique :

1. Avec des partenaires, reproduis une scène du roman. Monte un petit sketch. Imagine d'autres aventures avec les mêmes personnages. Présente-le devant la classe comme si c'était une petite pièce de théâtre.
2. Explore le monde des émotions par des jeux de rôles : un ami est fâché. Tu essaies de le consoler. Un ami a peur, tu essaies de le rassurer. Un ami est jaloux. Tu essaies de le réconforter.

Danse et musique :

1. À la fin du roman, il y a une petite chanson. Imagine une mélodie et/ou une danse.
2. Accompagne-toi de percussion : tambours, cymbales, cuillers...

LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES VISÉES DANS LES
ACTIVITÉS SUGGÉRÉES DANS CE GUIDE :

Compétences transversales	Activité	Atteint ou non
1. Exploiter l'information		
2. Résoudre des problèmes		
3. Exercer son jugement critique		
4. Mettre en œuvre sa pensée créatrice		
5. Se donner des méthodes de travail efficaces		
6. Exploiter les technologies de l'information et de la communication		
7. Structurer son identité		
8. Coopérer		
9. Communiquer de façon appropriée		

Réponses aux questions

Français :

Communiquer oralement

CHAPITRE 1 : Une jolie fillette

1. Est-ce que Pré-sur-Mer est un grand village ? Donne des indices. Pré-sur-Mer n'est qu'un petit hameau. On dit qu'il n'y a que trois cents habitants. Tous les gens du village se connaissent.
2. Florence est aveugle. Comment arrive-t-elle à retrouver la boulangerie ? Elle y arrive en suivant l'odeur du pain chaud et des tartes aux pommes saupoudrées de cannelle.
3. Décris Florence. Florence a de longs cheveux blonds retenus par un ruban, un petit nez retroussé et des pommettes roses.
4. Quel est le grand secret de son voisin Étienne ? Étienne a appris à contrôler ses rêves et il arrive à voyager ainsi.
5. Pourquoi est-ce que la mère de Florence refuse qu'elle accompagne Étienne au bord de la mer ? Parce que le terrain est accidenté et parsemé de galets.
6. Comment Étienne est-il devenu un explorateur ? Il est devenu un explorateur un peu par hasard. À la suite d'un cauchemar, il a appris à maîtriser ses rêves. Depuis, il voyage dans ses rêves au gré de sa volonté.
7. Comment est-ce qu'Étienne a trouvé la souche magique ? Au lendemain d'une mer déchaînée par l'automne, Étienne trouve la souche sur le rivage, à côté de la cabane du pêcheur. Il a décidé de la récupérer et de s'en servir pour se reposer.
8. Quelle est la destination préférée d'Étienne ? Dragons-Village, bien entendu !
9. Qui épie Étienne à distance ? Un autre garçon à l'école : Raphaël.
10. Pourquoi Raphaël est-il triste ? Raphaël est orphelin. À cause de cette différence, il se sent rejeté par ses compagnons de classe. Il envie l'amitié qui unit Florence et Étienne.

CHAPITRE 2 : Les couleurs de l'arc-en-ciel

1. À quoi ressemble le petit village construit par Étienne, Dragons-Village ? Cette bourgade ressemble en tous points à Pré-sur-Mer, sauf que les habitants sont des dragons minuscules.
2. Décris les dragons à Dragons-Village. Ces jolis reptiles avec des ailes aux couleurs de l'arc-en-ciel vivent comme des humains et portent des prénoms. Ils crachent le feu seulement pour cuire les aliments et se réchauffer.
3. Que font les dragons-parents, le soir venu ? Pour émerveiller les dragons-enfants et les récompenser après les leçons et les devoirs, les dragons-parents lancent des feux d'artifice dans le ciel.
4. Qu'est-ce qu'Étienne fait avec les dragons ? Il nage dans la rivière avec eux, joue une partie de soccer et participe à un cirque forain avant de prendre un repas à la table du maire-dragon avec ses dragons-amis : Mégane et Jérôme.
5. Comment Florence peut-elle « voir » le visage d'Étienne ? En palpant ses joues pour en deviner l'effet sur sa frimousse.
6. Décris Étienne. Il a les yeux couleur émeraude et les cheveux noirs bouclés.

CHAPITRE 3 : Le premier voyage de Florence

1. Que fait Étienne en accompagnant Florence jusqu'à la falaise ? Il devient ses yeux en lui décrivant le paysage, les gens, les maisons, l'église, l'école et les façades des magasins.
2. Pourquoi est-ce que Noisette est assis dans la voiturette ? Florence n'a pas besoin de son aide pour se diriger vers la falaise.
3. Qu'est-ce que la pâtissière donne au joyeux trio ? Elle leur donne des brioches à la cannelle.
4. Qu'est-ce que Florence doit promettre à Étienne avant de partir en voyage dans l'imaginaire ? Florence doit promettre d'en parler à personne.
5. Qu'est-ce que Florence voit à travers ses paupières closes ? Elle voit des scintillements et une étrange succession de jets de lumière.

CHAPITRE 4 : L'oiseau de malheur

1. Quel phénomène incroyable se produit-il lorsque Florence pose les pieds sur le sol ? Elle voit !
2. Qu'est-ce que Florence et Étienne font avec les villageois de Dragons-Village ? Ils font une promenade pieds nus sur le sable chaud, une balade en canot, une baignade dans la rivière et une visite éclair à l'aquarium. Ensuite ils vont à la pâtisserie.
3. Pourquoi est-ce que Noisette devient vite le centre d'attraction du village ? Les dragons sont fascinés par le chien.
4. Qu'est-ce qui fait trembler les maisons ? Un hurlement effrayant parcourt la région.
5. Quel dragon, en ayant très peur, est allé se réfugier dans les bras de Florence ? C'est le petit Jérôme, un bébé-dragon.
6. Que fait Noisette pour tenter d'éloigner le méchant dragon ? Il s'éloigne du groupe en zigzaguant et il jappe pour attirer l'attention.

CHAPITRE 5 : Méchant dragon

1. Qui chevauche le méchant dragon ? C'est Raphaël.
2. Décris Fuego. Fuego est un méchant dragon qui émet des cris stridents. Ses dents pointues sont brunies par la chaleur et remplies d'écume.
3. Que signifie *fuero* ? *Fuego* signifie *feu* en espagnol.
4. Que fait Fuego ? Il crache du feu, il essaie d'attraper les petits dragons, il fracasse les murs qu'Étienne érige, il brûle les arbres que Florence fait pousser, il jeté un immense filet au-dessus de la foule et attrape les enfants-dragons en les emportant en direction de la montagne.
5. Comment cela a-t-il pu se produire ? Parfois, un rêve se transforme en cauchemar.
6. Qui d'autre a disparu ? Noisette a aussi disparu dans cette mauvaise aventure.

CHAPITRE 6 : Prisonniers du dragon

6. Qu'est-ce que le dragon-maire propose d'organiser pour retrouver les jeunes ? Il propose d'organiser une expédition.
7. Qu'est-ce que Florence fait apparaître ? Elle fait apparaître un harfang des neiges.

8. Qu'est-ce que les enfants entendent devant la muraille de pierres ? Ils entendent des jappements : c'est Noisette !
9. Qu'arrive-t-il aux arbres fruitiers que Florence transplante dans l'univers de Raphaël ? Ils meurent sur-le-champ.
10. Décris le repaire du voleur d'enfants. C'est une cathédrale grise, austère et affreuse. De l'eau coule sur les parois et forme un petit lac au fond de la grotte. Il y a des escaliers en colimaçon, tordus, qui donnent une impression de tristesse et d'horreur.

CHAPITRE 7 : Est-il trop tard ?

1. Pourquoi doivent-ils tous marcher en silence ? Il faut prendre Raphaël et le dragon par surprise.
2. Qu'est-ce que Fuego transporte dans sa gueule ? Il transporte une cage au bout d'une chaîne. Cette cage contient les dragons-enfants.
3. Pourquoi Raphaël fait-il tout cela ? Il fait tout cela pour s'amuser.
4. Au lieu de créer le malheur, qu'est-ce que Raphaël aurait pu faire ? Il aurait pu créer l'environnement qui lui manque le plus, comme s'inventer une famille.
5. Complète la phrase suivante : Il n'est jamais trop tard pour... maîtriser ses rêves.

CHAPITRE 8 : Réflexion

4. Raphaël réfléchit. Étienne lui explique ce qu'il pourrait faire pour mettre fin à ce cauchemar. Donne quelques suggestions qu'Étienne donne à Raphaël. Transformer cette caverne en un château, installer des fontaines lumineuses dans les jardins, ajouter des fleurs multicolores et des sculptures, s'entourer de gens sympathiques, se faire de bons amis...
5. Qu'est-ce que la maman d'Étienne lui dit parfois ? Elle dit que, s'il veut quelque chose très, très fort, il l'obtiendra.
6. À quoi se met à rêver Raphaël ? À une vie meilleure.

CHAPITRE 9 : Beaux ou mauvais rêves ?

1. Qu'arrive-t-il quand Raphaël essaie d'arracher sa chemise ? Elle revient aussitôt sur ses épaules. Elle lui colle à la peau.
2. Qu'est-ce que ça veut dire : Raphaël perd et... gagne ? Ça veut dire qu'il abandonne le cauchemar, mais gagne un beau rêve à la place.

3. Qu'est-ce que le village a fait pour accueillir Raphaël ? On a fêté jusqu'à très tard dans la nuit.

CHAPITRE 10 : L'amitié victorieuse

1. Quel est l'emblème du village ? Le harfang des neiges est maintenant l'emblème du village.
2. Que sont devenus Florence, Étienne et Raphaël dans la vraie vie ? Ils sont devenus des amis inséparables.
3. De quoi est-ce que le Maire de Dragons-village a décoré les trois enfants ? Il les a décorés de l'*Ordre des Maîtres rêveurs*.
4. Par quoi se termine toujours le voyage ? Le voyage se termine toujours par un immense arc-en-ciel dans le ciel étoilé de l'astéroïde.

Enrichir son vocabulaire :

Les noms communs :

1. Une frimousse : Visage d'enfant
2. Un rapace : Un oiseau de proie
3. De l'angoisse : Une peur intense devant un danger
4. Un colimaçon : En forme de spirale
5. Un hurlement : Un cri effrayant
6. Un villageois : Une personne qui habite au village
7. Les parages : Le voisinage, les alentours
8. La cohue : Du désordre
9. Une falaise : L'ensemble de rochers escarpés près de la mer
10. Un orphelin : Un enfant qui n'a plus de parents
11. Un recoin : Un petit coin caché, secret
12. Une bourgade : Un petit village
13. L'obscurité : Là où il fait noir
14. Une lueur : Une lumière faible
15. Un hameau : Un petit village
16. Des galets : Un caillou poli et arrondi par l'eau
17. Une trouvaille : Une découverte heureuse, chanceuse, intéressante
18. Un astéroïde : Un petit corps céleste, comme une toute petite planète
19. Aux confins : À la limite d'un terrain, d'une région, d'un pays
20. Une paroi : Un versant rocheux, très abrupt, très à pic

Enrichir son vocabulaire :

Les adjectifs qualificatifs :

1. Lugubre : Qui est sinistre, sombre, triste, accablant
2. Tourmenté : Qui est inquiet, nerveux, angoissé
3. Étroit : Qui a peu de largeur
4. Désespéré : Qui ne sait plus quoi faire
5. Déconcerté : Qui est surpris, embarrassé
6. Cynique : Qui aime faire les choses qui ne sont pas permises, qui aime faire du mal
7. Rabougri : Qui est tout petit, recroquevillé, qui ne pousse pas facilement
8. Intense : Qui est d'une très grande force
9. Bleuté : Qui a une teinte bleue
10. Gigantesque : Qui est grand comme un géant
11. Sinistre : Qui annonce des malheurs, effrayant, méchant
12. Rustique : Qui est très simple, sans trop de confort superflu
13. Interplanétaire : Qui voyage entre les planètes
14. Insolite : Qui surprend, qui n'est pas habituel
15. Pénible : Qui est dur à faire, difficile
16. Forain : Qui se rapporte à la fête, la foire
17. Irréel : Qui n'est pas vrai
18. Volontaire : Qui a de la volonté pour faire quelque chose
19. Clos : Qui est fermé
20. Austère : Qui est très sévère

Vocabulaire espagnol :

Dans le roman « Fabuleux voyage à Dragons-village », tu fais la rencontre du dragon Fuego. Tu apprends aussi que le mot *fuego* signifie feu en espagnol.

Connais-tu d'autres mots en espagnol ?

Associe les mots en français suivants à leur traduction en espagnol.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. un visage | una cara |
| 2. les cheveux | el cabello |
| 3. les yeux | los ojos |
| 4. la bouche | la boca |
| 5. le nez | la nariz |
| 6. un dragon | un dragón |
| 7. un garçon | un muchacho |
| 8. une fille | una muchacha |
| 9. un chien | un perro |
| 10. un village | un pueblo |
| 11. un rêve | un sueño |
| 12. un cauchemar | una pesadilla |
| 13. la mer | el mar |
| 14. une maison | una casa |
| 15. une chanson | una canción |

Français :

Les arbres fruitiers

Voici des fruits. Peux-tu écrire le nom de l'arbre (ou de l'arbuste) fruitier qui donne chacun de ces fruits ?

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. une pomme | un pommier |
| 2. une poire | un poirier |
| 3. une orange | un oranger |
| 4. une banane | un bananier |
| 5. des fraises | un fraisier |
| 6. des bleuets | un bleuetier |
| 7. une prune | un prunier |
| 8. une cerise | un cerisier |
| 9. des mûres | un mûrier |
| 10. des groseilles | un groseillier |
| 11. un pamplemousse | un pamplemoussier |
| 12. un citron | un citronnier |
| 13. une mangue | un manguier |
| 14. une papaye | un papayer |
| 15. une clémentine | un clémentinier |
| 16. une figue | un figuier |
| 17. une mandarine | un mandarinier |
| 18. une pêche | un pêcher |
| 19. des olives | un olivier |
| 20. un avocat | un avocatier |