



# Léo sur l'eau de Françoise Lepage

Léo et sa sœur Lucile sont embarqués dans un mystérieux voyage au fil de l'eau d'une rivière, au fil de la vie. Ils vont de rencontre en rencontre, certaines étonnantes, humoristiques ou ludiques, d'autres plus graves ou plus inquiétantes, chacune leur faisant franchir une étape sur le chemin de l'existence.

Ces aventures aquatiques réservent au jeune lecteur bien des rencontres étonnantes, où la nature et les animaux jouent un rôle prépondérant. Chaque épisode est magnifiquement ciselé par une écriture fluide et poétique qui fait ressortir toute la magie de cet étrange voyage. Léo sur l'eau constitue un conte initiatique, c'est-à-dire qu'il permet au jeune lecteur de franchir, en imagination et de façon symbolique, les différentes étapes qui vont le mener jusqu'au seuil de l'âge adulte. Parlant directement à l'inconscient du lecteur, le conte initiatique représente un outil de formation hors pair pour le jeune lecteur.

Tout en favorisant la réflexion, ce conte merveilleux est plein d'aventures et de rebondissements.



FRANÇOISE  
LEPAGE



Née en France, Françoise LePage est arrivée au Canada il y a une trentaine d'années. Elle a vécu au Nouveau-Brunswick, au Québec et en Ontario, où elle réside actuellement. Elle a exercé plusieurs activités professionnelles, qui ont toutes un rapport avec le monde du livre et de l'écriture, ayant été tour à tour bibliothécaire, traductrice et enseignante à l'université, avant de s'adonner à la création littéraire. Au cours des dernières années, elle a publié une dizaine d'albums et de romans pour les jeunes de huit à onze ans. Elle est aussi l'auteure d'ouvrages et d'articles sur la littérature pour la jeunesse et critique littéraire bien connu.

## Activités pédagogiques Léo sur l'eau

Voici un recueil d'activités pédagogiques préparé pour les enfants du primaire et leurs enseignants. Il est conçu de façon à explorer, suite à la lecture de *Léo sur l'eau* différents thèmes abordés dans le livre.

*Léo sur l'eau* peut se lire à deux niveaux : un premier niveau, le plus évident, qui raconte les aventures imaginaires de deux enfants en voyage sur une rivière; et un second niveau, symbolique, qui retrace de façon schématique les grandes étapes de la vie humaine de la naissance à l'âge des choix qui mènent à l'âge adulte.

Nous proposons dans un premier temps une série de questions visant à vérifier et à améliorer la compréhension et la rétention du texte. Nous suggérons plusieurs activités présentant des exercices et des jeux amusants qui aideront à l'orthographe, à l'enrichissement du vocabulaire, à l'observation et même à la création littéraire ! 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**



## Interprétation symbolique du texte :

Le départ de la barque de Léo ressemble à une naissance. Elle se détache du quai d'amarrage et « se met à glisser sans bruit dans une sorte de long corridor obscur » (page 11). Au départ, les enfants distinguent mal ce qui les entoure. Petit à petit, l'obscurité se fait moins dense et « on voit de la lumière au loin. Quelques minutes encore et le canal s'ouvre sur une véritable rivière que le crépuscule d'été allume de chatoiements orangés. » (page 12) Commence alors le véritable voyage de la vie.

Les habitants de la première île, les Dougn-Dougn, représentent l'âge de la petite enfance. Ils se comportent comme des bébés (doigts poisseux, baisers baveux, gazouillements, cris). Ils mettent du désordre, se chamaillent pour s'emparer des affaires de Léo et Lucile, font des cauchemars, suce des tiges de bambou pour s'endormir, vont et viennent sans aucun souci d'autrui et sans la moindre discipline (pages 15-20).

Les chapitres suivants (pages 4-5-6-7) renvoient à l'apprentissage de base de la vie en société et à l'expérience scolaire. Olivine Sautoloin et la princesse Frochine introduisent dans le récit l'idée que la vie sociale impose des contraintes : il faut être poli (« présenter ses hommages à la princesse » (page 23)), respecter les habitudes ou les goûts d'autrui, en particulier de ceux qui nous accueillent chez eux (« admirer son château et son jardin aquatique, lui dire des poèmes ou lui raconter des histoires, s'intéresser à la culture de son peuple », etc. (page 23)). Les poèmes et les histoires font allusion à l'acquisition d'un savoir (une culture) que l'on obtient à l'école : les comptines (page 29), qui sont les poèmes de la petite enfance, la fable de La Fontaine, *La grenouille qui*

*veut se faire aussi grosse que le bœuf* (page 30). Enfin, les contes de fées avec l'histoire du prince charmant (page 31) et le baiser de la princesse qui change les petits garçons en ouaouarons (page 39), situation inverse de celle du conte dans lequel la princesse embrasse la grenouille pour la changer en prince charmant. Cette inversion ou réécriture du conte traditionnel constitue un petit clin d'œil humoristique au lecteur qui connaît le conte original.

La grande Bibliothèque batracienne met l'accent sur la nécessité d'étudier pour préparer l'avenir : « Ceux qui ne viennent pas préparer leur voyage en ces lieux ne franchissent même pas le premier obstacle » (page 34). Ce principe de vie est valable pour tous les âges de la jeunesse. Ceux qui se préparent bien ont hâte de voler de leurs propres ailes : « Nous avons bien étudié et nous avons hâte de mettre nos connaissances à l'épreuve » (page 38).

Pour qui est curieux et désireux d'apprendre, l'univers sollicite la curiosité de mille façons : « Mille choses sollicitent notre attention : des oiseaux multicolores, des canards qui caquètent, des belettes qui s'ébattent sur la rive, des orignaux qui viennent boire » (page 41).

Malgré toutes ces sollicitations, il est bon de garder le cap pour éviter les dérapages, les accidents, l'oubli de l'objectif poursuivi : « Pendant que nous admirons le paysage, notre bateau est soudainement secoué de tous côtés et se met à pencher dangereusement » (page 41).

Les algues dévoreuses évoquent les innombrables dangers qui jalonnent la route et la nécessité de lutter pour atteindre le but que l'on s'est fixé. De même, l'énigme que le héron pourpre pose aux voyageurs représente les épreuves intellectuelles qu'il nous faut franchir (examens, concours, épreuves de sélection, etc.).

Il arrive parfois que, bien que préparés à affronter la vie, des obstacles nous obligent à retarder l'atteinte de nos objectifs et la réalisation de nos rêves. C'est ce qu'exprime le chapitre intitulé « Le détour ». Léo se montre très contrarié par l'obligation de faire un détour, mais l'expérience se révèle finalement extrêmement positive. Le rat musqué est un fin conteur qui ouvre aux deux voyageurs la porte de la vie sous-marine, c'est-à-dire d'un monde autre. Léo qui jugeait très sévèrement le rat musqué sur son apparence est obligé de reconnaître que l'animal a enrichi son imaginaire et sa connaissance de l'Autre.

L'épisode du Maître des profondeurs est certainement le plus éprouvant pour Léo. Les événements qu'il vit dans ce chapitre rappellent les épreuves d'initiation qui avaient cours dans les sociétés archaïques et qui subsistent encore dans quelques rares collectivités du monde moderne. Le jeune est coupé pendant un certain temps de sa famille et de son milieu social. Il doit apprendre à affronter la solitude, l'incertitude et la peur, afin de devenir un membre constructif de la société. Au début de sa captivité chez le castor, Léo se comporte comme un enfant. Il crie, il hurle, il appelle ses parents, il pleure (page 67). Dans le chapitre 10, malgré quelques rechutes dans les cris et les larmes (page 70), il commence à réfléchir et il s'assagit : « Si on m'apporte à manger chaque jour, cela veut dire qu'on ne m'oublie pas et qu'on ne veut pas que je meure » (page 71). Tout en cherchant à comprendre sa situation, il réalise qu'il est devenu plus patient, plus confiant et plus sensible aussi à tout ce qui l'entoure : « je m'aperçois, progressivement, que plus le temps passe, plus la perception que j'ai de mon entourage s'est affinée » (page 71). L'expérience de la solitude et de la souffrance nous rend plus sensible à celles d'autrui. Le retour de la lumière est comme une « renaissance » (titre du chapitre).

Les Ksas nous amènent à l'âge de l'adolescence. Ils habitent l'île aux Herbes bleues, île merveilleuse, toute en douceur et en plaisirs, sur laquelle « un séjour de plus de trois jours rend tout départ impossible » (page 77). On pense bien entendu aux nombreux paradis artificiels qui guettent l'adolescence : celui qui s'y abandonne ne peut plus s'en sortir (à moins d'un effort extrême). Comme Léo et Lucile, il faut faire preuve de volonté pour échapper à l'attraction de cette île si séduisante, où la vie ne semble qu'un jeu éternel, un *party* ininterrompu. Les lunettes-écrans qui limitent la vision des Ksas à ce qu'ils veulent voir dépeignent des êtres humains dépourvus de conscience sociale qui pensent être heureux, mais qui sont esclaves des « gadgets » destinés à satisfaire leurs propres désirs.

Enfin, au dernier chapitre, « L'ultime étape », les voyageurs arrivent à la fin de l'enfance et de l'adolescence. Un dernier effort leur permettra de monter sur la montagne du Bout-du-Monde afin de faire le choix qui orientera leur vie de futur adulte. L'aigle qui les aide à gravir la montagne rappelle une dernière fois les contes, mais aussi le fait que l'on rencontre toujours des personnes secourables prêtes à nous aider à triompher des difficultés.

À la fin, on ne sait pas ce que Léo et Lucile vont choisir. L'auteure a volontairement laissé cet aspect ouvert pour deux raisons. D'abord, parce que le choix n'a pas vraiment d'importance. Ce qui compte pour chacun est de choisir un domaine, une activité qui lui permette de s'épanouir et de contribuer au bien-être de ses semblables et à l'avancement de l'humanité. Peu importe qu'il s'agisse d'un métier manuel, artistique ou intellectuel. Tous sont très utiles et extrêmement valables. La deuxième raison est que chaque lecteur pourra répondre à sa façon à cette question du choix. Après tout, les œuvres littéraires

ne sont-elles pas des auberges espagnoles? Chaque lecteur y trouve ce qu'il y apporte, ce qu'il a au fond de lui.

Françoise Lepage





## **Activité 1 - JEU-QUESTIONNAIRE !**

**Français, Compréhension de texte 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles**

En parcourant ce livre, tu vas te laisser aller au fil des aventures de Léo et de sa sœur Lucile. Avec eux, tu découvriras des personnages étonnants et des lieux fort intéressants. Voici quelques questions pour chacun des chapitres.

### **Questions sur les chapitres :**

(Variante : ces questions peuvent aussi être collées sur de petits cartons et servir à des cartes pour un jeu de société, avec des dés et des pions. C'est beaucoup plus amusant quand les enfants conçoivent leur propre planche de jeu. Ainsi, ils peuvent dessiner, sur un grand carton, un trajet sur une rivière sans oublier les différentes îles. Tout le long du parcours, ils pourraient y mettre des cases numérotées, des épreuves (retourne à la case 1, recule de 3 cases, avances de 5, passe ton tour, roule les dés encore, etc.). Les questions suivantes pourraient être intégrées dans le jeu, à des endroits stratégiques où les élèves pigent une carte question et doivent y répondre pour avance. )

### **Chapitre premier : Canicule**

1. Que signifie l'expression ; « Nous sommes en nage » (page 8) ?
2. Qui a construit la barque ?
3. Quel est le titre du livre que Lucile traîne partout ?

4. Dans la phrase : *La brise éponge à petits coups la sueur qui me coule sur le front*, que signifie le mot *brise* ?
5. Qu'est-ce qui se transforme en un petit lutin blond ?

## Chapitre 2 Le grand départ

1. Qui est le lutin ?
2. Pourquoi est-ce mieux de boire le lait en premier ?
3. Décris les personnages qui accourent vers Léo et Lucile, alors que celle-ci allait ouvrir sa boîte de galettes.

## Chapitre 3 Les Dougn-Dougn

1. Pourquoi est-ce impossible pour Lucile et Léo de rebrousser chemin ?
2. Qu'est-ce qui rend Léo en colère ?
3. Lucile propose un arrangement pour avoir la paix. De quoi s'agit-il ?
4. Est-ce que Lucile et Léo dorment bien durant cette nuit ?

## Chapitre 4 Fidèle Olivine

1. En voyant sa sœur l'œil vif et les joues roses, alors qu'il a si mal dormi, Léo comprend comment il faut se comporter avec les Dougn-dougn. Et toi, le sais-tu ?
2. Quand Olivine Sautoloin se présente, elle explique qu'elle est *la fidèle suivante de la souveraine de l'île aux Nénuphars*. Qu'est-ce que cela signifie, être *suivante* d'une souveraine ?
3. Pourquoi est-ce que tous les voyageurs doivent faire escale à l'île aux nénuphars et présenter leurs hommages à la princesse pour pouvoir poursuivre leur route ?
4. C'est quoi, présenter des hommages à la princesse ?
5. Au château de la princesse, qu'est-ce qui actionne le jet d'eau du bassin ?
6. Comment obtient-on de l'air frais dans le palais de la princesse ?
7. Qui fait le ménage et la cuisine ?
8. Quelle sorte d'insecte joue le rôle du serviteur ?

## Chapitre 5 Princesse Frochine

1. Nomme au moins deux plats au menu, servi à la table de Princesse Frochine.
2. Qu'est-ce que tous les sujets de la princesse Frochine ont en commun ?
3. Pourquoi est-ce que la princesse aime tant la visite d'étrangers ?
4. Pourquoi la princesse se fâche-t-elle en écoutant la comptine de Léo ?
5. Lucile hésite avant de raconter la fable de la grenouille qui veut se faire plus grande que le bœuf. Pourquoi ?
6. La princesse Frochine a-t-elle besoin d'un prince charmant, comme dans l'histoire que Lucile s'apprête à raconter ?

## Chapitre 6 La grande Bibliothèque batracienne

1. En quoi sont faits les manuscrits présents dans la bibliothèque ?
2. Quel est le message qu'on peut lire sur la banderole tirée par un moustique ?
3. Pourquoi est-ce que la princesse n'invite plus les deux enfants à manger à sa table ?

4. Pourquoi est-ce que Léo recule quand la princesse, impressionnée par leur dernier discours d'au revoir, veut l'embrasser ?

## Chapitre 7 L'énigme

1. En s'agrippant à la barque, qu'est-ce que les algues essaient de faire ?
2. Que signifie l'expression « nous voguons en eaux blanches » ?
3. Que signifie « un marais roselier » ?
4. Qu'est-ce qui attire les enfants comme des aimants et leur fait perdre le sens de la direction alors qu'ils essaient de traverser la forêt de roseaux ?
5. Quelle est la différence entre un roseau et une patte de héron ?

## Chapitre 8 Le détour

1. Lequel, entre Léo et Lucile, déteste le plus les rats ?
2. Qu'est-ce qu'une ondine ?
3. Qu'est-ce que Léo réalise en faisant ce détour et en rencontrant le rat musqué ?

## **Chapitre 9 Le Maître des profondeurs**

1. Quelle invitation le Maître des profondeurs fait-il aux enfants ?
2. Qu'est-il arrivé à Léo ?

## **Chapitre 10 Renaissance**

1. En réalisant qu'il est emprisonné dans une petite pièce qui semble sans issue, quelle est la réaction de Léo ?
2. On apporte à Léo quelque chose à manger tous les jours. Qu'en conclut-il ?
3. Combien de jours Léo est-il resté enfermé dans cette petite pièce ?

## **Chapitre 11 Les Ksas**

1. De quoi se plaint la loutre ?
2. Qu'est-ce qui peut rendre impossible de repartir de l'île aux Herbes bleues ?
3. Qu'ont de spécial les lunettes portées par les habitants de cette île ?

4. Qu'ont de spécial les chaussures portées par les habitants de cette île ?
5. D'où viennent les habitants de cette île ?
6. Qu'est-ce qui est le plus ennuyeux pour les habitants de cette île ?
7. Léo est-il tenté de vivre comme les habitants de cette île ? Pourquoi ?

## Chapitre 12 L'ultime étape

1. Nomme deux personnes célèbres qui ont fait preuve de persévérance et indique ce qu'elles ont fait d'important dans leur vie.
2. Qui est chargé d'aider les deux enfants à gravir la montagne ?
3. Comment les enfants pourront-ils remercier l'oiseau de les avoir aidés à monter au sommet de la montagne ?
4. Est-ce que Léo a rêvé toutes ces aventures ou bien, est-ce qu'elles sont arrivées pour de vrai ?

## Activité 2 - Questions générales sur le texte

1. Si tu le pouvais, sur quelle île aimerais-tu passer quelques jours ? Justifie ta réponse avec de bonnes raisons.

- a. Qu'est-ce que tu aimes le plus de cette île ?
- b. Que penses-tu des habitants ? Aimerais-tu être comme eux ?
- c. Quelle activité ferais-tu sur cette île ?
- d. À quoi ressemblerait ta maison, si tu déménageais sur cette île ?
- e. Quel rôle occuperais-tu ?

2. Place ces lieux dans l'ordre où Léo et sa sœur les ont visités :

L'île aux Nénuphars Les Herbes bleues

Le détroit des Algues dévoreuses

Le tunnel d'ombre

La Montagne du Bout-du-monde

Le chapelet d'îles verdoyantes



## Activité 3 - Conjugaison

### Le Maître des profondeurs

Voici des phrases tirées du texte. Conjugue correctement les verbes au présent de l'indicatif.

1. Le gros poteau en bois qui (tenir)  
\_\_\_\_\_ l'embarcation en laisse (ressembler)  
\_\_\_\_\_ à un petit lutin trapu.
2. Je le (voir) \_\_\_\_\_ qui me (faire)  
\_\_\_\_\_ des coucou ! et, dans ma tête, je lui  
(répondre) \_\_\_\_\_.
3. Le drôle de bonhomme (se rétrécir) \_\_\_\_\_,  
(s'amincir) \_\_\_\_\_ et (se métamorphoser)  
\_\_\_\_\_ en un joli petit lutin blond.
4. Sur les rives escarpées, j' (apercevoir)  
\_\_\_\_\_ des formes qui (bouger)  
\_\_\_\_\_, des animaux, des plantes aux larges  
feuilles, mais je ne (pouvoir) \_\_\_\_\_ pas dire de  
quoi il (s'agir) \_\_\_\_\_ exactement.
5. Nous (attacher) \_\_\_\_\_ notre embarcation à  
un arbre et (sortir) \_\_\_\_\_ nos affaires pour la  
nuit.

6. Ils nous (toucher) \_\_\_\_\_ de leurs minuscules  
doigts poisseux, (passer) \_\_\_\_\_ leurs bras  
autour de notre cou et (plaquer) \_\_\_\_\_ sur  
nos joues de gros baisers baveux.
7. Vous (traiter) \_\_\_\_\_ les grenouilles comme du  
vulgaire bétail.
8. (voir) \_\_\_\_\_-tu ce que je vois, là-bas, sur la rive  
de l'île ? Et (entendre) \_\_\_\_\_-tu aussi ?
9. Les voyageurs qui (naviguer) \_\_\_\_\_ en ces eaux  
(devoir) \_\_\_\_\_ obtenir de moi un laissez-passer  
que je ne (délivrer) \_\_\_\_\_ qu'aux plus  
perspicaces.
10. Il vous (falloir) \_\_\_\_\_ répondre à une  
charade que j'ai inventée.
11. Est-ce que tu (manger) \_\_\_\_\_ des roseaux, toi ?
12. (dépêcher) \_\_\_\_\_-nous de reprendre  
notre voyage.
13. Dis, Léo, tu ne (trouver) \_\_\_\_\_ pas que nous  
(avancer) \_\_\_\_\_ plus vite qu'avant ?
14. Pourquoi (vouloir) \_\_\_\_\_-tu qu'ils (mentir)  
\_\_\_\_\_ ?

15. Nous (être) \_\_\_\_\_ plongés dans nos pensées et  
je (être) \_\_\_\_\_ sûr que nous (songer)  
\_\_\_\_\_ au rat musqué.

## Activité 4

### Tu as besoin d'un petit défi ?

Trouve puis souligne les verbes conjugués dans les phrases suivantes. Dis à quel temps ils sont conjugués.

1. Demain, nous accueillerons un autre groupe.

\_\_\_\_\_

2. J'aimerais tant les voir !

\_\_\_\_\_

3. Lucile, si on allait vers la rive ?

\_\_\_\_\_

4. Suivez-moi.

\_\_\_\_\_

5. Les plus grands poètes y récitaient leurs vers...

\_\_\_\_\_

6. C'est normal que tu saches plus de choses que moi.

\_\_\_\_\_

7. Vous allez vous tuer !

\_\_\_\_\_

8. Il faut que vous m'aidiez à grimper dans la barque.

---

9. Un jour que je m'aventurais dans les hauts-fonds de la rivière...

---

10. ... j'ai entrevu le royaume des ondines.

---

## Activité 5 - Enrichis ton vocabulaire

Voici des mots qui sont peut-être nouveaux pour toi. Encerle la bonne définition.

### 1. Canicule

- a. Jeu avec une boîte de conserve.
- b. Période de grande chaleur.
- c. Qui se rapporte à la famille des canidés, dont les chiens font partie.

### 2. Impitoyable

- a. Que l'on ne peut pas plier.
- b. Qui décrit une personne qui ne croit à rien.
- c. Qui est sans pitié.

### 3. Pacha

- a. Paresseux.
- b. Gros, bien portant.
- c. Personne qui mène une très bonne vie.

### 4. Chatolement

- a. Synonyme de miaulement, le cri du chat.
- b. Une punition.
- c. Effet produit sur la vue.

## 5. Désobligeant

- a. Qui n'est pas gentil, pas aimable.
- b. Qui n'est pas obligé de faire quelque chose.
- c. Impoli.

## 6. Précepte

- a. Un reçu, une facture.
- b. Une règle, une leçon.
- c. Une excuse, une raison.

## 7. Archipel

- a. Une très grosse cloche.
- b. Une très grosse pelle.
- c. Un groupe d'îles.

## 8. Crépuscule

- a. Lumière qui précède le coucher du soleil.
- b. Lumière qui précède le lever du soleil.
- c. Lumière qui précède le zénith, le point le plus haut du soleil.

## 9. Torgnoles

- a. Une grimace.
- b. Une gifle.
- c. Un coup de pied.

10. Teigneux

- a. Mauvais, méchant
- b. Mal peigné.
- c. Malpropre.

11. Vaciller

- a. Bouger rapidement les cils.
- b. Chanceler, trembler, ne pas être très ferme.
- c. Avancer sous un rythme de danse, valser.

12. Louvoyer

- a. Prendre des détours pour arriver à son but.
- b. Hurler comme un loup.
- c. Ramper, avancer lentement pour ne pas être vu.

13. Courroucé

- a. D'un air embêté, confus.
- b. D'un air fâché, irrité, agacé.
- c. D'un air joyeux, amusé.

14. Rosse

- a. De couleur rousse.
- b. Rustre, méchant, rude.
- c. Sévère, strict.



15. Verdoyante

- a. Qui devient tout vert.
- b. Qui pointe le doigt vers quelque chose.
- c. Qui bouge comme un ver de terre.

16. Auréolé

- a. Qui goûte comme les biscuits Oréo.
- b. Qui s'entoure d'une auréole.
- c. Qui produit une auréole.

17. Poisseux

- a. Qui a la forme d'un poisson.
- b. Qui a la forme d'un petit pois.
- c. Qui est gluant comme de la poix.

18. S'esclaffer

- a. Lancer des gouttes d'eau.
- b. Éclater de rire, bruyamment.
- c. Se mettre à gesticuler sans raison.

19. Ragot

- a. Partie de la patte d'un coq.
- b. Met composé de viande et de pommes de terre.
- c. Racontar malveillant, commérage.

20. Furtif

- a. Qui se fait à la dérobée, caché.
- b. Qui se sauve.
- c. Qui ressemble à un furet.

**II Pendant la lecture de ce roman, as-tu découvert d'autres mots nouveaux ?**

Un peu comme l'exercice que tu viens de terminer, écris un petit questionnaire en t'assurant de mettre la bonne définition avec deux autres que tu auras inventées.

1. \_\_\_\_\_

a. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

a. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

a. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

a. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Activité 6 - Les charades !

Le héron pourpre propose une charade à Léo et Lucile. En voici d'autres pour t'amuser !

**Peux-tu en inventer d'autres ? Partage tes charades avec le reste de ta classe !**

**Charade 1 :**

Ton dentiste peut réparer mon premier.

Il y en a sur tes chaussures au printemps pour mon second.

Mon tout est un animal du Grand Nord.

Réponse : \_\_\_\_\_

**Charade 2**

Mon premier est un adjectif possessif.

Mon second est un arbre qui a de longues épines.

Mon tout est un conifère.

Réponse : \_\_\_\_\_

### Charade 3

Mon premier est un jouet pour les enfants.

Mon second est un liquide qu'on boit tous les jours.

Mon tout est un feuillu.

Réponse : \_\_\_\_\_

### Charade 4

Mon premier est un épi de maïs.

Mon second signifie la propreté.

Mon tout est un conifère.

Réponse : \_\_\_\_\_

### Charade 5

Mon premier est le verbe sentir, au présent de l'indicatif.

Mon second est la deuxième syllabe de dentier.

Mon tout se retrouve presque partout dans un parc.

Réponse : \_\_\_\_\_

## Charade 6

Mon premier est la seizième lettre de l'alphabet.

Mon second est ce que se servaient les Amérindiens pour chasser.

Mon tout attire beaucoup de touristes.

Réponse : \_\_\_\_\_

## Activité 7 - Les synonymes

À la page 46, Léo aurait bien aimé avoir sous la main un dictionnaire des synonymes pour trouver des mots qui veulent dire la même chose que « méchant ».

Tu as un dictionnaire des synonymes sous la main ? tu sais comment rechercher des synonymes avec Internet ? Allez, montre-moi ce dont tu es capable :

1. méchant :

---

2. rosse :

---

3. infernal :

---

4. béante :

---

5. coulissante :

---

6. difficile :

---



7. inattendu :

---

8. fascinant :

---

9. étrange :

---

10. curieux :

---

11. favori :

---

12. vénéneux :

---

13. perpétuel :

---

14. enivrant :

---

15. fatigant :

---

16. docile :

---

17. indicible :

---

18. maligne :

---

19. satisfait :

---

20. méchant :

---

## Activité 8 - Poésie

1. Au chapitre 4, Léo récite une comptine rigolote sur les grenouilles. Peux-tu composer une comptine sur un des animaux rencontrés dans le livre ?
2. Définis l'écriture poétique dans tes mots...
3. Au chapitre 12, un oiseau montre aux enfants la formule magique pour rapetisser. À toi de composer une formule magique maintenant. Quel pouvoir magique a ta formule ?

## Activité 9 - Sciences et technologie

1. Dans cette histoire, Léo et sa sœur Lucile voyagent sur une barque.

- a. Connais-tu les bateaux ? Associe toutes ces embarcations à leur bonne définition. Tu auras peut-être besoin d'un dictionnaire pour plusieurs !
  
- b. Construis une petite barque. Si tu fais ce projet avec ta classe, placez-vous en petites équipes et construisez une petite embarcation avec du matériel que vous pouvez trouver à la maison : de l'écorce, du carton fort plastifié, des contenants dans le bac de recyclage, du bois, de la styromousse, etc. Une fois vos constructions terminées, testez leur performance aquatique (des tableaux de comparaison, lequel flottera le plus longtemps, lequel, à une poussée égale, va le plus loin, lequel flotte, etc.)
  
- c. Tu aimes les animaux qui habitent tout près des rivières ? Choisis un animal dont on parle dans le livre puis fais une recherche. Tu fais un projet de classe ? Avec tes amis, faites plusieurs recherches portant sur tous les animaux de la rivière et rassemblez le tout dans un recueil intitulé : *Les animaux de nos rivières*, comme le livre que Lucile traîne partout avec elle.

## Activité 10 - Univers social

1. Dans ce livre, tu as fait la connaissance de bien drôle de sociétés en découvrant les habitants des différentes îles. Les Dougn-Dougn, les grenouilles de l'île aux Nénuphars, etc. Choisis une de ces sociétés puis compare-la à la tienne. Quelles sont les ressemblances ? Quelles sont les différences ?
  
2. Au chapitre 12, Lucile fait référence à deux femmes célèbres qui ont fait preuve de persévérance dans leur vie. Fait une recherche pour en apprendre plus sur la vie de ces deux femmes incroyables.
  - a. Découvre d'autres femmes célèbres qui ont fait preuve de persévérance : Emilia Earhart, Mère Thérèse, Laura Secord, Irma Levasseur, Julie Payette, Jeanne Mance, Emily Carr, Sylvie Fréchette, Chantal Petitclerc, (consultez le site Internet <http://www.collectionscanada.gc.ca/femmes/index-f.html>)

## Activité 11 -Art plastique

1. Après en avoir lu la description en page 24, dessine le palais de la princesse Frochine.
  - a. La chambre où dormiront Léo et sa sœur Lucile (pages 24-25)
  
2. Lucile aime bien le mot « roselière », parce que c'est un mot qui inclut « rose » et « volière ». Peux-tu composer un autre mot qui regroupe deux mots différents ? Illustre-le.

## Activité 12 - Art dramatique

1. Avec des partenaires, choisis un extrait que tu aimes particulièrement dans le livre puis essaie de raconter cet extrait comme une petite pièce de théâtre. Costumez-vous ! Essayez de changer votre voix pour chaque personnage.
2. Imagine un petit sketch différent de ce qui est raconté dans l'histoire, mais tu dois mettre en vedette un ou plusieurs personnages rencontrés dans le roman Léo sur l'eau. N'oublie pas d'inclure Léo et Lucile ! Vous avez une caméra ? Vous avez un talent de cinéaste ? Pourquoi ne pas se laisser aller dans un élan de créativité ?

## Activité 13 -Mots croisés

B	A	T	R	A	C	I	E	N	N	E	R	E	S	C
A	N	I	M	A	U	X	K	S	A	S	A	T	E	A
R	I	V	I	E	R	E	S	R	B	C	T	I	U	S
Q	D	N	E	L	E	N	I	U	A	O	S	L	G	T
U	N	O	O	N	U	D	G	E	V	U	M	A	L	O
E	I	A	U	R	I	N	I	L	E	R	U	E	A	R
T	O	M	R	G	A	O	E	F	U	A	S	R	E	S
I	L	E	I	C	N	W	L	T	X	N	Q	N	T	R
A	R	U	O	T	E	D	E	O	T	T	U	O	I	A
L	O	U	T	R	E	E	O	N	T	E	E	R	R	H
E	N	I	H	C	O	R	F	U	I	U	S	E	U	P
E	L	L	I	U	O	N	E	R	G	V	A	H	C	U
A	V	E	N	T	U	R	E	G	A	N	I	S	S	N
S	E	T	T	E	L	A	G	I	L	E	S	L	B	E
M	U	L	T	I	C	O	L	O	R	E	S	S	O	N

ALGUES ANIMAUX AVENTURE BARQUE BATRACIENNE  
 BAVEUX CASTORS CIEL COURANTDÉTOUR DOUGN-DOUGN  
 ÉCRAN FLEURS FROCHINE GALETES GRENOUILLE  
 HÉRON IDÉE ÎLES KSAS LAITLOIN LOUTRE  
 LUNETTES MULTICOLORES NAGER  
 NÉNUPHARS OBSCURITÉ OLIVINE RATS MUSQUÉS  
 RÉALITÉ RIVIÈRES SAUTOLOIN WARON

LE MOT MYSTÈRE A SEPT LETTRES : \_\_\_\_\_



## Activité 14 - Mot mystère

Réponds aux questions suivantes. Écris les réponses correctement sur les lignes.

Tu pourras retrouver ces mots dans la grille de mot mystère.  
Les sept lettres qui resteront à la toute fin formeront le mot mystère.

1. Elles peuvent être dévoreuses : \_\_\_\_\_
2. Le livre que Lucile traîne partout porte sur ces créatures de nos rivières : \_\_\_\_\_
3. Bien assis dans leur barque, Léo et Lucile partent pour une véritable : \_\_\_\_\_
4. Un autre mot pour un bateau : \_\_\_\_\_
5. Il y a des manuscrits fort intéressants à la Bibliothèque  
\_\_\_\_\_
6. Les baisers des Dougn-Dougn sont \_\_\_\_\_
7. Les Maîtres des profondeurs sont des \_\_\_\_\_
8. Le soleil brille dans le \_\_\_\_\_
9. La barque suit le \_\_\_\_\_ de la rivière.
10. Après tout, ce n'était pas mal, ce \_\_\_\_\_
11. Petite créature qui porte un chapeau jaune ou vert : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

12. Les lunettes des Ksas sont en vérité un \_\_\_\_\_
13. Sur l'eau, Léo admire les plantes et les \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ sauvages.
14. La princesse des grenouilles s'appelle \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
15. Une chance que Lucile a apporté ce petit goûter : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
16. Olivine Sautoloin en est une : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
17. Il est porteur d'une énigme : \_\_\_\_\_
18. Ce n'est pas une bonne \_\_\_\_\_ que d'embrasser la  
princesse Frochine.
19. Un archipel est un ensemble d'\_\_\_\_\_.
20. Les dernières créatures rencontrées sont les \_\_\_\_\_.
21. Il vaut mieux le boire en premier car il va se gâter : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
22. Elle n'aime pas qu'on fasse du bruit : \_\_\_\_\_
23. Les Ksas en portent sur leur figure : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
24. Près de l'archipel de la Connaissance, s'envolent des oiseaux  
\_\_\_\_\_

25. Avancer dans l'eau : \_\_\_\_\_
26. Plantes aquatiques : \_\_\_\_\_
27. Un synonyme de noirceur, nuit ; \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
28. Joli prénom pour une grenouille : \_\_\_\_\_
29. Dans cette histoire, les joyeux draveurs sont des  
\_\_\_\_\_
30. À son réveil, Léo retrouve la \_\_\_\_\_
31. Cours d'eau naturels et abondants : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
32. Joli nom pour une grenouille : \_\_\_\_\_
33. Le responsable de la Bibliothèque batracienne : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Réponses : Léo sur l'eau

Questions sur les chapitres

### Chapitre premier : Canicule

1. « Être en nage » signifie être trempé de sueur, parce qu'on a très chaud.
2. C'est le père et l'oncle de Léo qui ont construit la barque.
3. Le livre de Lucile s'intitule *Les animaux de nos rivières*.
4. Dans cette phrase, le mot *brise* signifie vent.
5. C'est le gros poteau de bois qui tient l'embarcation en laisse.

### Chapitre 2 Le grand départ

1. Le lutin est-il la sœur de Léo, Lucile ?
2. Parce que le lait va se gâter.
3. Ce sont de minuscules personnages, coiffés de bonnets verts ou jaunes. Ils sont de courtes jambes. Ils crient, ils piaillent, ils soufflent et ils bavent à qui mieux mieux.

### Chapitre 3 Les Dougn-Dougn

1. C'est impossible pour les deux enfants de repartir car les petites créatures sont partout sur eux.
2. Léo est furieux parce que les créatures volent toutes leurs affaires.
3. Pour avoir la paix, Lucile propose aux Dougn-Dougn de partager leur couverture pendant la nuit.
4. Lucile ronfle d'aise alors que Léo passe une nuit d'enfer car les Dougn-Dougn n'arrêtent pas d'entrer et de sortir de sous ses couvertures, laissant entrer des courants d'air qui lui gèlent les pieds. De plus, ils toussotent, reniflent, pleurent, suçotent des tiges de bambou, piquent les côtes de Léo avec leurs bambous et le bourrent de coups de pied jusqu'à l'aube.

### Chapitre 4 Fidèle Olivine

1. Avec les Dougn-Dougn, il faut être plus aimables, surtout si on veut dormir.
2. Quand Olivine Sautoloin indique qu'elle est la suivante de la souveraine, cela veut dire que c'est elle qui sera la souveraine par la suite.
3. S'ils ne font pas escale ou s'ils ne présentent pas leurs hommages à la princesse, les voyageurs ne sauront pas comment faire face aux difficultés qui les attendent.
4. C'est venir saluer respectueusement la princesse, admirer son château et ses jardins aquatiques, lui dire des poèmes ou lui raconter des histoires, s'intéresser à la culture de son peuple et aux travaux de ses savants.
5. De sont des grenouilles-cracheuses qui se relaient jour et nuit pour actionner le jet d'eau du bassin.
6. Ce sont des libellules qui agitent leurs ailes qui donnent de l'air frais.

7. Ce sont des insectes qui font le ménage et la cuisine.
8. C'est un scarabée, raide comme un balai dans un costume de cuirette noire qui tient le rôle du serviteur de Léo et Lucile.

### **Chapitre 5 Princesse Frochine**

1. À la table de la princesse Frochine, on peut y manger un potage de feuilles de saule, assiette du marécage contenant un assortiment d'araignées et de moustiques frits, salade de lentilles d'eau, vinaigrette à la vase ou glaces à la mousse de tourbière.
2. Tous les sujets de la princesse Frochine, incluant ses serviteurs, ses servantes et les chercheurs qui travaillent à la Bibliothèque batracienne, sont ses esclaves.
3. La princesse aime la visite des étrangers parce qu'elle s'ennuie, tous ces autres sujets se sentant mal à l'aise en sa présence.
4. La princesse n'apprécie pas la comptine de Léo car elle la trouve vulgaire, comme si on traitait les grenouille comme du véritable bétail.
5. Puisque la grenouille dans cette fable ressemble beaucoup, par sa vanité, à la princesse Frochine, Lucile croit qu'elle insultera d'avantage son hôtesse.
6. Non, la princesse Frochine n'a jamais eu besoin d'un prince charmant pour diriger son château. Elle n'aime pas l'histoire de Lucile.

### **Chapitre 6 La grande Bibliothèque batracienne**

1. Les manuscrits sont faits de feuilles de nénuphars séchées et pressées.
2. La banderole dit : « Rien de sert de sauter, il faut bondir à temps ».
3. La princesse n'invite plus les deux enfants à manger à sa table parce qu'elle les a trouvés impolis, impertinents et qu'elle n'a pas aimé leurs histoires.
4. Léo recule quand la princesse veut l'embrasser parce qu'il a lu, dans la bibliothèque batracienne, que les baisers de la princesse change les enfants en ouaouarons.

### **Chapitre 7 L'énigme**

1. Les algues s'agrippent au bateau pour monter à bord, saisir les deux enfant et les dévorer.
2. « Voguer en eaux blanches » signifie qu'il y a beaucoup de courant et de remous sur la surface de l'eau.
3. Un « marais roselier » est un endroit où poussent des roseaux.
4. Alors que les enfants essaient de traverser la forêt de roseaux, des voix les appellent, leur proposent des jeux, des compétitions et mille distractions d'une grande variété.
5. Un roseau est droit alors que la patte d'un héron est ronde.

### **Chapitre 8 Le détour**

1. Lucile déteste les rats autant que Léo.
2. Une ondine est un personnage imaginaire et magique qui vit sous les eaux.

3. En faisant ce détour, Léo réalise qu'on peut découvrir des merveilles sous les apparences : par exemple, le rat musqué qui est à prime abord si repoussant, mais qui à la fin, se révèle si passionnant.

### **Chapitre 9 Le Maître des profondeurs**

1. Le Maître des profondeurs invite les enfants à venir souper sur son île.
2. Léo est emprisonné dans un espace tout petit et noir.

### **Chapitre 10 Renaissance**

1. Curieusement, au lieu d'être de plus en plus désespéré, Léo est calme et se découvre une patience qu'il n'aurait jamais imaginée.
2. Si on lui apporte quelque chose à manger à tous les jours, Léo en conclut qu'on ne l'oublie pas et qu'on ne veut pas qu'il meure.
3. Léo est resté plus de dix jours dans cette petite pièce sombre.

### **Chapitre 11 Les Ksas**

1. La loutre croit que les enfants font trop de bruit, malgré le fait qu'il ne soit que huit heures.
2. Un séjour de plus de trois jours dans cette île rend tout départ impossible, mais aussi si un hôte s'attache trop à un des visiteurs, il l'empêche de repartir.
3. Ce ne sont pas des lunettes, mais plutôt des écrans sur lesquels on peut y voir des jeux électroniques ou des vidéoclips de chanteurs favoris.
4. Les semelles des chaussures portées par les habitants de cette île sont munies de dispositifs aéroglisseurs actionnés à volonté. Ils n'ont même pas à lever les pieds pour aller là où ils veulent, et parfois même, très rapidement.
5. Les habitants de cette île étaient des humains partis pour la montagne du Bout-du-monde, mais la vie leur a paru si belle qu'ils ont décidé d'y rester.
6. Sur cette île, le plus ennuyeux, c'est de toujours porter les lunettes-écrans.
7. Léo n'est pas intéressé de vivre sur cette île. Il dit qu'il n'est pas un cheval pour vivre avec des œillères ou pire, avec un écran devant le nez.

### **Chapitre 12 L'ultime étape**

1. Voici deux personnes célèbres qui ont fait preuve de persévérance : La Québécoise Thérèse Casgrain s'est battue vingt ans pour obtenir le droit de vote pour les femmes et la Française d'origine polonaise Marie Curie a travaillé toute sa vie pour faire avancer les connaissances sur la radioactivité.
2. C'est un gros oiseau de proie gris avec un bec jaune qui est chargé d'aider les enfants à gravir la montagne.
3. En guise de reconnaissance, l'oiseau ne demande qu'une seule chose : qu'un jour, les enfants feront quelque chose pour les oiseaux.
4. Réponse personnelle.

## Conjugaison

16. Le gros poteau en bois qui (tenir) *tient* l'embarcation en laisse (ressembler) *ressemble* à un petit lutin trapu.
17. Je le (voir) *vois* qui me (faire) *fait* des coucou ! et, dans ma tête, je lui (répondre) *réponds*.
18. Le drôle de bonhomme (se rétrécir) *se rétrécit* (s'amincir) *s'amincit* et (se métamorphoser) *se métamorphose* en un joli petit lutin blond.
19. Sur les rives escarpées, j' (apercevoir) *aperçois* des formes qui (bouger) *bougent* des animaux, des plantes aux larges feuilles, mais je ne (pouvoir) *peux* pas dire de quoi il (s'agir) *s'agit* exactement.
20. Nous (attacher) *attachons* notre embarcation à un arbre et (sortir) *sortons* nos affaires pour la nuit.
21. Ils nous (toucher) *touchent* de leurs minuscules doigts poisseux, (passer) *passent* leurs bras autour de notre cou et (plaquer) *plaquent* sur nos joues de gros baisers baveux.
22. Vous (traiter) *traitez* les grenouilles comme du vulgaire bétail.
23. (voir) *Vois-tu* ce que je vois, là-bas, sur la rive de l'île ? Et (entendre) *entends-tu* aussi ?
24. Les voyageurs qui (naviguer) *naviguent* en ces eaux (devoir) *doivent* obtenir de moi un laissez-passer que je ne (délivrer) *délivre* qu'aux plus perspicaces.
25. Il vous (falloir) *faut* répondre à une charade que j'ai inventée.
26. Est-ce que tu (manger) *manges* des roseaux, toi ?
27. (dépêcher) *Dépêchons-nous* de reprendre notre voyage.
28. Dis, Léo, tu ne (trouver) *trouves* pas que nous (avancer) *avançons* plus vite qu'avant ?
29. Pourquoi (vouloir) *veux-tu* qu'ils (mentir) *mentent* ?
30. Nous (être) *sommes* plongés dans nos pensées et je (être) *suis* sûr que nous (songer) *songeons* au rat musqué.

Dis à quel temps ils sont conjugués.

11. Demain, nous accueillerons un autre groupe. *Futur simple*
12. J'aimerais tant les voir ! *Conditionnel présent*
13. Lucile, si on allait vers la rive ? *Conditionnel présent*
14. Suivez-moi. *Impératif présent*
15. Les plus grands poètes y récitaient leurs vers... *Imparfait*
16. C'est normal que tu saches plus de choses que moi. *Subjonctif présent*
17. Vous allez vous tuer ! *Futur proche*
18. Il faut que vous m'aidiez à grimper dans la barque. *Subjonctif présent*
19. Un jour que je m'aventurais dans les hauts-fonds de la rivière... *Imparfait*
20. ... j'ai entrevu le royaume des ondines. *Passé composé*

## Enrichis ton vocabulaire

Réponses :

1. Canicule : période de grande chaleur (b)
2. Impitoyable : Qui est sans pitié (c)
3. Pacha : Personne qui mène une bonne vie (c)
4. Chatoiement : Effet produit sur la vue (c)
5. Désobligeant : Qui n'est pas gentil, pas aimable (a)
6. Précepte : Une règle, une leçon (b)
7. Archipel : Un groupe d'îles (c)
8. Crépuscule : Lumière qui précède le coucher du soleil (a)
9. Torgnoles : Une gifle (b)
10. Teigneux : Mauvais, méchant (a)
11. Vaciller : Chanceler, trembler, ne pas être très ferme (b)
12. Louvoyer : Prendre des détours pour arriver à son but (a)
13. Courroucé : D'un air fâché, irrité, agacé (b)
14. Rosse : Rustre, méchant, rude (b)
15. Verdoyante : Qui devient tout vert (a)
16. Auréolé : Qui s'entoure d'une auréole (b)
17. Pisseux : Qui est gluant comme de la poix (c)



- 18. S'esclaffer : Éclater de rire, bruyamment (b)
- 19. Ragot : Racontar malveillant, commérage (c)
- 20. Furtif : Qui se fait à la dérobée, caché (a)

## Les charades !

- Charade 1 : Caribou
- Charade 2 : Sapin
- Charade 3 : Bouleau
- Charade 4 : épinette
- Charade 5 : Sentier
- Charade 6 : Parc
- Charade 7 :

**Réponse au mot mystère** : énigmes