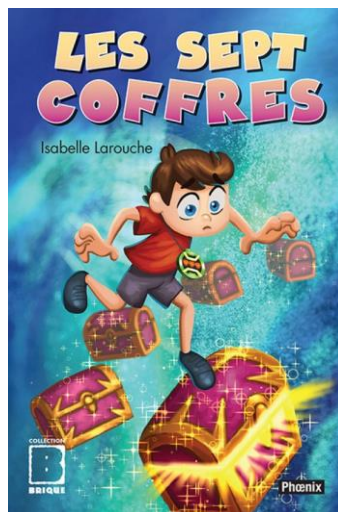




LES SEPT COFFRES D'ISABELLE LAROUCHE

Contrairement à ses amis qui passent leur temps devant un écran, Guillaume préfère les aventures que lui procure la lecture. Mais un vieux coffre déniché chez un antiquaire lui réserve toute une surprise. Le garçon l'ouvre et... le voilà aspiré dans une série de péripéties lui rappelant étrangement un jeu vidéo. Avec seulement trois chances pour le maintenir en vie, réussira-t-il à surmonter les obstacles?





Native de Chicoutimi, près de la nature et des grands espaces, Isabelle Larouche a toujours gardé un contact étroit avec le monde imaginaire. C'est là qu'elle puise son inspiration, ses histoires palpitantes et sa douce magie. Isabelle écrit depuis qu'elle est toute petite et n'a jamais cessé de le faire. Après avoir été enseignante pendant une quinzaine d'années, elle partage toujours ses trésors d'imagination avec les enfants.

Activités pédagogiques

Les sept coffres

Voici un recueil d'activités pédagogiques destiné aux jeunes du premier et deuxième cycle du primaire et leurs enseignants. Il est conçu de façon à explorer, suite à la lecture des *Sept coffres*, différents thèmes abordés dans le livre.

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

Guide d'activités

Les sept coffres

Isabelle Larouche

Dans ce guide accompagnant la lecture du roman destiné à des jeunes à partir du premier cycle du primaire, il vous sera possible de travailler en classe, à la bibliothèque ou à la maison, les domaines d'apprentissage suivants :

Français

- Lire des textes variés
- Écrire des textes variés
- Discussions en groupe, émettre une opinion.
- Compréhensions de texte.
- Exercices de vocabulaire, de grammaire, etc.

Littérature

- Biographies d'auteurs
- Conception d'intrigue

Mathématiques

- Chiffres romains.

Compétences transversales

- Exploiter l'information
- Résoudre des problèmes
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Se donner des méthodes de travail efficaces
- Exploiter les technologies de la communication et de l'information

À la découverte du texte

Pendant la lecture de chacun des chapitres, réponds aux questions suivantes :

Chapitre 1 : L'antiquaire!

1. Que fait Guillaume lorsqu'il n'est pas à l'école?

2. Comment le petit frère de Guillaume passe-t-il ses journées?

3. Pourquoi Guillaume se tait-il?

4. Quand Guillaume referme-t-il son livre?

5. Quelle quantité de poussière recouvre les marchandises?

6. À quoi ressemblent les lampes derrière le comptoir?

7. Est-ce que Guillaume croit le commis à la page trente-trois?

Chapitre 2 : À l'ombre d'un volcan

1. Qui Guillaume n'entend-il pas?

2. Comment bat le cœur de Guillaume?

3. Qu'est-ce qui ne rassure en rien Guillaume?

4. Pourquoi Guillaume aurait-il dû se méfier du vendeur?

5. Qu'est-ce qui se passe souvent dans les romans d'aventures?

6. Quels pouvoirs Guillaume aimerait-il avoir?

7. Pourquoi Guillaume ne ferme-t-il pas les yeux?

Chapitre 3 : Un défi de taille

1. Comment Guillaume grelotte-t-il?

2. Quelle est la taille de la feuille d'érable?

3. Que fait Guillaume pour s'assurer qu'il est bien réveillé?

Chapitre 4 : Vieille branche

1. Qui a dû perdre les lunettes?

2. Qui pourchasse Guillaume?

3. Dans quoi Guillaume a-t-il envie de replonger?

Chapitre 5 : L'illusion

1. As-tu bien tenu compte de la consigne suivante : *Lis bien la suite...?*

2. Comment le sucre est-il calculé habituellement?

3. Qu'est-ce que Guillaume constate avec étonnement?

4. Qu'est-ce qui est moins pire que de sauter d'un univers impossible à un autre?

Chapitre 6 : La bonne porte

1. Quelle est la preuve que les péripéties de Guillaume sont loin d'être terminées?

2. Qu'est-ce que Roméo et Juliette auraient pu faire d'un tel coffre?

3. Comment Guillaume ressort-il de la cage du lion?

-
4. Pourquoi Guillaume ne peut-il pas savoir si les pythons sont endormis ou éveillés?

5. Le narrateur a-t-il raison de dire que Guillaume est tout autant intrigué que toi? Explique ta réponse.

Chapitre 7 : La fin?

1. Où Guillaume n'est-il pas?

2. Que fait le père de Guillaume dans la cuisine?

3. À qui Guillaume veut-il poser plusieurs questions?

4. Pourquoi Guillaume insiste-t-il pour jouer à la balle?

5. Et toi, cher lecteur ou lectrice, si tu avais été à la place de Guillaume, qu'aurais-tu fait?

Réagir à certaines parties du texte :

« Cette pensée fait monter un grand désespoir en lui. Ce n'est pas pour rien que Guillaume préfère les livres aux consoles électroniques : il n'est pas *doué* aux jeux vidéo, contrairement à ses copains qui sont de véritables *accros* ! Ils lui ont expliqué que c'est une question de réflexe et de vitesse. »

1. Selon toi, est-ce que l'habileté d'une personne peut jouer un rôle dans le choix de ses activités? Pourquoi? Comment?

2. Selon toi, peut-on aimer une activité dans laquelle on est mauvais? Pourquoi?

3. Selon toi, peut-on ne pas aimer une activité pour laquelle on est doué? Pourquoi?

4. Selon toi, combien de temps faut-il pratiquer une activité pour savoir si on l'aime ou non? Explique ta réponse.

5. Selon toi, combien de temps faut-il pratiquer une activité pour savoir si on est doué ou non? Explique ta réponse.

« — Tu lis trop ! lui reproche constamment l'un d'eux.

— Voilà pourquoi tu es si poche aux jeux vidéo, en rajoute un autre. La lecture amollit les muscles !

Cet énoncé, Guillaume le défend toujours en répliquant que son activité favorite développe davantage l'intelligence et le discernement. »

1. Est-ce que pratiquer une activité peut nuire à nos performances dans une autre activité? Pourquoi?

2. Commente la phrase : La lecture amollit les muscles.

3. Commente la phrase : La lecture développe davantage
l'intelligence et le discernement.



Éditions du Phœnix

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

Questions sur l'auteure : Isabelle Larouche

Voici un moyen d'en savoir plus : fais une petite recherche sur l'auteure Isabelle Larouche. Pour ce faire, tu peux consulter la présentation de l'auteure à la fin du roman ou son site Internet : <http://www.isabellelarouche.com/>

1. Où est née Isabelle Larouche ?

2. Dans quelle région habite-t-elle maintenant ?

3. Quel âge a-t-elle ?

4. À quel âge a-t-elle publié son tout premier livre ?

5. Quel genre de livre écrit-elle ? Y en a-t-il plusieurs sortes ?

Explique ta réponse.

6. A-t-elle toujours été une auteure ? Sinon, quel autre métier a-t-elle occupé ?

7. Combien de livres a-t-elle écrits ? Énumères-en cinq :

8. Quelle est sa principale source d'inspiration ?

9. Quel est son animal favori, à ton avis ?

10. Si tu avais la chance de la rencontrer en personne,
quelle autre question lui poserais-tu ?

11. Et toi ? Aimerais-tu être auteur un jour ? Pourquoi ?
Quel genre de livres écrirais-tu ?

Reconnaître les noms

Trouve et souligne les noms présents dans chacune des phrases suivantes.

1. C'est toujours la même chanson.
2. Même si son placard déborde de jouets, il aime par-dessus tout mettre le bout de son nez entre les pages des grosses Briques qui s'entassent sur les rayons de sa bibliothèque.
3. Par les fenêtres sombres, le gamin devine les contours de meubles exotiques et d'étalages garnis d'objets hétéroclites.
4. À vue de nez, il se dit que cet antiquaire doit avoir l'âge d'être un arrière-grand-père !
5. La livraison n'est pas incluse ajoute-t-il d'un ton sec et expéditif.
6. Le magma bouillonne comme le ragoût de sa grand-mère, mais ça sent les oeufs pourris.
7. Non seulement ses jambes démangent de partout, mais aussi son corps en entier : du bout des orteils jusqu'à la pointe des cheveux.

Lequel est le bon ?

Encerle les bons mots entre parenthèses dans les phrases suivantes.

1. En levant les yeux, il aperçoit une feuille d'érable virevoltant, soulevée par le (van, vent).
2. Une colonie de fourmis avance au pas militaire sur un petit sentier tracé sous les (hautes, hôtes) herbes.
3. C'est ainsi que j'aurai perdu mes deux premières vies : une parce que je me suis découragé et l'autre parce que je me suis fait écraser sous l'(escadrille, espadrille) géante de mon meilleur ami.
4. Dans sa poitrine, Guillaume sent son (choeur, coeur) se serrer.
5. Il vient de remarquer un trou assez grand pour se cacher dans le (tronc, trompe) d'un arbre.
6. En général, ses parents sont des maniaques de la nourriture (sans T, santé).
7. Dans les histoires de (pilates, pirates), il est toujours question de brigands qui parcourent les mers pour attaquer

d'autres navires.

8. Il constate aussi le désordre qui y (règle, règne).

Vocabulaire

Voici ce que l'auteure a écrit à la page 259.

« Hé ! Bonjour à toi, qui tiens encore cette grosse brique entre tes mains ! Tu aimes tant la lecture que tu n'arrives plus à déposer ce livre sur la table, hein ? Je te comprends tellement ! Moi aussi, quand je commence un livre, je ne peux plus m'arrêter... jusqu'à la dernière page !

Ce qui est chouette avec la lecture, c'est qu'on apprend tout plein de choses. Comme des mots nouveaux. Tiens ! J'en ai fait une liste rien que pour toi. Tu les connais ? »

1. Réponds à sa question, connaissais-tu tous ses mots?

2. L'auteure a indiqué entre parenthèses à quelle famille de mots appartient chacun des mots de la liste. En fait, chacun des mots sauf un. Peux-tu trouver le mot oublié et indiquer à quelle famille de mots il appartient?

Plonge à ton tour dans l'histoire :

Conçois ta propre épreuve, soumets-la à une autre personne pour qu'elle décrive comment elle s'en sortirait. Demande à cette personne de jouer le jeu et d'imaginer qu'elle y est vraiment.

Brassage d'idée :

Lieux :

Dangers potentiels :



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

Dessine, trace un plan ou construis une maquette pour aider ton joueur.

Vocabulaire

Après l'histoire de Guillaume, l'auteure a mis un petit traité des auteurs de romans d'aventures. Lis-le, puis écris ton propre traité de tes auteurs préférés.

Plan :

Livres préférés :

Auteur préféré :



Éditions du Phœnix

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

Informations sur lui :

Auteur préféré :

Informations sur lui :

Auteur préféré :

Informations sur lui :

Auteur préféré :



Éditions du Phœnix

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



Éditions du Phœnix

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

Des mathématiques surprenantes

« Le pauvre a du mal à voir de quelles espèces il s'agit. Chaque cage est numérotée en chiffres romains, comme sur les clés. Il en déduit que dans l'une des cages se trouve un coffre magique. Mais dans laquelle? — C'est si difficile de décrypter ces longs chiffres gravés au-dessus des serrures ! J'en ai mal à la tête rien que d'y penser ! se plaint-il à voix haute. Imagine : MCMLXXXVIII. Ou pire encore et inimaginable, MMMDCCCCLXXXVIII ! Obélix avait raison quand il disait « Ils sont fous ces romains ! » Comment arrivaient-ils à faire des mathématiques avec toutes ces lettres ? »

Voici les lettres utilisées :

I = 1
V = 5
X = 10
L = 50
C = 100
D = 500
M = 1000

Voici les règles :

On écrit les nombres de gauche à droite. En commençant par les plus gros.

On ne met jamais plus de trois signes identiques de suite. Sinon, on met une lettre « plus petite » devant une « plus grande ». Par exemple, on écrit XIII = 13 mais XIV = 14

Détermine les nombres suivants :

1. III =

2. VII =

3. XIV =

4. CCCLXXXVIII

5. LC =

6. LVII =

Réponses aux questions

À la découverte du texte

Chapitre 1 : L'antiquaire!

1. **Que fait Guillaume lorsqu'il n'est pas à l'école?** Le reste de ses temps libres se partagent entre la lecture et Maximilien, son voisin.
2. **Comment le petit frère de Guillaume passe-t-il ses journées?** Il passe ses journées à dormir ou à mettre des objets dans sa bouche pour les enduire de bave gluante.
3. **Pourquoi Guillaume se tait-il?** Guillaume se tait, car il a l'impression que personne ne l'écoute.
4. **Quand Guillaume referme-t-il son livre?** Guillaume referme son livre juste au moment où le héros devient prisonnier d'un pirate antillais.
5. **Quelle quantité de poussière recouvre les marchandises?** Plusieurs millimètres de poussière recouvrent toutes les marchandises.
6. **À quoi ressemblent les lampes derrière le comptoir?** Derrière le comptoir, le garçon remarque des lampes semblables à celles qui, dans les contes des Mille et une nuits, contiennent des génies.
7. **Est-ce que Guillaume croit le commis à la page trente-trois?** Non.

Chapitre 2 : À l'ombre d'un volcan

1. **Qui Guillaume n'entend-il pas?** Il n'entend pas ses parents.
2. **Comment bat le cœur de Guillaume?** Son cœur bat comme un solo de tambour endiablé.
3. **Qu'est-ce qui ne rassure en rien Guillaume?** L'étroit ponceau pour traverser le précipice ne rassure en rien Guillaume.
4. **Pourquoi Guillaume aurait-il dû se méfier du vendeur?** Parce qu'il se doutait bien qu'il y avait quelque chose de bizarre.
5. **Qu'est-ce qui se passe souvent dans les romans d'aventures?** Le personnage est embarqué malgré lui dans une quête.
6. **Quels pouvoirs Guillaume aimerait-il avoir?** Sauter plusieurs mètres de haut, se forger une carapace en un claquement de doigts ou encore éteindre tout un incendie d'un seul souffle !
7. **Pourquoi Guillaume ne ferme-t-il pas les yeux?** Il aimerait fermer les yeux, mais il a besoin de voir où déposer le pied !

Chapitre 3 : Un défi de taille

1. **Comment Guillaume grelotte-t-il?** Comme des castagnettes espagnoles.
2. **Quelle est la taille de la feuille d'érable?** Elle est plus grande qu'un autobus scolaire.
3. **Que fait Guillaume pour s'assurer qu'il est bien réveillé?** Guillaume se frotte les yeux, se pince le visage et se pile sur le pied pour s'assurer qu'il est bel et bien réveillé.

Chapitre 4 : Vieille branche

1. **Qui a dû perdre les lunettes?** Vu le style de ces lunettes, ça doit être un vieux

monsieur...

2. **Qui pourchasse Guillaume?** Toute la forêt.
3. **Dans quoi Guillaume a-t-il envie de replonger?** Dans ces lectures et pas dans ce jeu périlleux.

Chapitre 5 : L'illusion

1. **As-tu bien tenu compte de la consigne suivante : *Lis bien la suite...*?**
Réponse personnelle.
2. **Comment le sucre est-il calculé habituellement?** Habituellement, le sucre est calculé au compte-gouttes.
3. **Qu'est-ce que Guillaume constate avec étonnement?** Guillaume constate avec grand étonnement que son père est devenu un yogi par excellence.
4. **Qu'est-ce qui est moins pire que de sauter d'un univers impossible à un autre?** C'est pire que de se retrouver sur une île déserte, au milieu d'une mer où voguent de méchants pirates.

Chapitre 6 : La bonne porte

1. **Quelle est la preuve que les péripéties de Guillaume sont loin d'être terminées?** La preuve : il reste encore bien des pages à tourner avant d'atteindre la fin de ta Brique !
2. **Qu'est-ce que Roméo et Juliette auraient pu faire d'un tel coffre?** Réponse personnelle.
3. **Comment Guillaume ressort-il de la cage du lion?** Pris de panique, mais en faisant moins de bruit qu'une souris, Guillaume ressort en catimini en refermant rapidement la porte.
4. **Pourquoi Guillaume ne peut-il pas savoir si les pythons sont endormis ou éveillés?** Parce que les pythons dorment les yeux ouverts.
5. **Le narrateur a-t-il raison de dire que Guillaume est tout autant intrigué que toi? Explique ta réponse.** Réponse personnelle.

Chapitre 7 : La fin?

1. **Où Guillaume n'est-il pas?** Chose certaine, il n'est ni à bord du *Nautilus*, ni dans un sous-marin, ni dans un ballon en route pour faire un tour du monde.
2. **Que fait le père de Guillaume dans la cuisine?** Il pitonne des chiffres sur sa calculatrice et marmonne des mots incompréhensibles.
3. **À qui Guillaume veut-il poser plusieurs questions?** À l'antiquaire.
4. **Pourquoi Guillaume insiste-t-il pour jouer à la balle?** Réponse personnelle.
5. **Et toi, cher lecteur ou lectrice, si tu avais été à la place de Guillaume,**

q
u
,
a
u
r
a
i
s
-
t
u

f
a
i