



PRIX UNICEF DE LITTÉRATURE JEUNESSE 2019



PRIX UNICEF DE LITTÉRATURE JEUNESSE

« Héros et héroïnes du quotidien,
petits et grands combats de société »



Cette fiche pédagogique a été créée en partenariat avec le programme de recherche EnJeu[x], porté par l'Université d'Angers. Ce réseau de recherche se concentre autour de l'étude de l'enfance et de la jeunesse.



JE DÉCOUVRE : Des activités pour découvrir les 5 ouvrages



JE COMPRENDS : Des activités pour approfondir sa compréhension de la thématique



J'AGIS : Des activités pour devenir à son tour héros/héroïne du quotidien

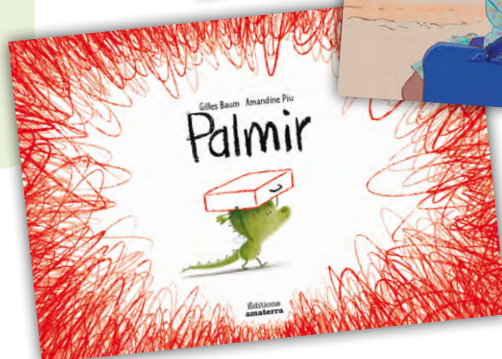
Les auteures du dossier pédagogique



Nathalie Prince, professeur de littérature comparée à l'université du Mans, auteur

de *La littérature de jeunesse*. Pour une théorie littéraire, Paris, Armand Colin, 2015. Membre du programme EnJeu(x) et membre du jury de présélection du prix UNICEF de Littérature de jeunesse

Agnès Girard, Doctorante au 3LAM, ex-professeur des écoles, formatrice pour l'association LILENOU.



© éditions Kilowatt, L'école des loisirs, Albin Michel Jeunesse, Amater, Le buveur d'encre

L'HÉROÏSME, C'EST...



...LA BIENVEILLANCE

Gros Ours ?, Lisa Blumen (Kilowatt)

Thématique : entraide, amitié

Gros Ours est triste. Une petite fille le prend sous son aile. Parce qu'on a tous et toutes le pouvoir de faire le bonheur de quelqu'un.

...LA PROTECTION DES ÊTRES VIVANTS

Un si petit cœur, Michel Gay (L'école des loisirs)

Thématique : protection des animaux

Nour est une petite fille volontaire qui n'hésite pas à venir en aide à ceux qui sont dans le besoin, avec générosité et compassion. En portant secours à un oiseau, elle fait preuve de générosité et de compassion, le protégeant jusqu'à ce qu'il puisse voler de nouveau de ses propres ailes.



...ÊTRE SOI-MÊME

Ce que j'aime vraiment, Astrid Desbordes et Pauline Martin (Albin Michel Jeunesse)

Thématique : développement personnel, résilience

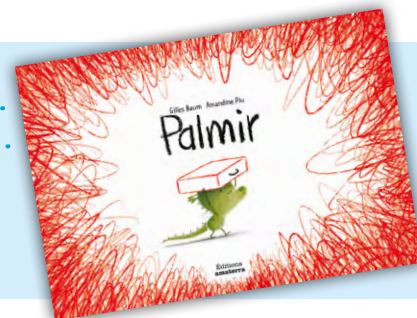
Archibald est un petit garçon qui découvre le monde, cultive une passion sans jamais cesser d'apprendre, et s'épanouit porté par le soutien de sa famille et sa persévérance. En quête de ce qu'il « aime vraiment », il apprendra que les efforts portent toujours leurs fruits.

...LE COURAGE

Palmir, Gilles Baum et Amandine Piu (Éditions Amaterre)

Thématique : déplacement, accueil

Petit dragon deviendra grand mais l'inconnu fait peur. En allant de l'avant, Palmir se voit récompensé.



...L'INFLUENCE SUR SON ENVIRONNEMENT

Pour quelques gouttes d'eau, Anne Jonas et Marie Desbons (Le buveur d'encre)

Thématique : eau, communauté

Zahina est une petite fille sensible qui aide par devoir sa communauté. Elle rêve d'ailleurs mais elle n'a pas le choix, la soif trace sa route. Chaque jour, elle va recueillir l'eau nécessaire à sa survie et découvre en chemin le pouvoir de changer les choses, à sa façon.



GROS OURS ?

de LISA BLUMEN
(Kilowatt)

JE DÉCOUVRE

1/ LECTURE DE LA PAGE DE COUVERTURE

- (1^{ère} et 4^{ème} en même temps) : laisser les enfants supposer ce que va être l'histoire ; décrire l'expression de Gros ours, celle de la petite fille et le geste de la petite fille (*main tendue/caresse*). Description des objets derrière Gros ours : gâteau, boisson de fête, mallette de docteur, théière, ballon, etc.
- Qui parle ? *La petite fille.*
- Que se pose-t-elle comme question ? Pourquoi ? *Pourquoi l'ours est-il triste ? => Il faut trouver une solution.*

2/ LECTURE DE L'HISTOIRE EN ENTIER

- Peux-tu décrire l'attitude de Gros ours ? *Triste, bras ballants, pleure, ne parle pas, dos courbé, dort, inquiet, puis joue, sourit et rit.*
- Quel âge a Gros ours ? *5 ans*
- Comment le sais-tu ? *5 bougies sur le gâteau*
- La petite fille pense que Gros ours ne va pas bien... Retracer ses inquiétudes et les solutions qu'elle essaie d'apporter.
- *Malade => le soigner*
- *Triste => le faire parler, lui poser des questions*
- *Fatigué => le faire dormir*
- *Envie de se baigner => aller à la piscine*
- *Envie de jouer => jouer à la dînette*
- *Fêter son anniversaire => lui apporter un gros gâteau*
- *Envie de rire => le chatouiller*
- *Triste => lui faire un câlin*
- Trouve le contraire des mots : chaud/ froid - sommeil/ éveil - triste /gai – malade/en forme



JE COMPRENDS

- À ton avis qu'est-ce qu'il avait Gros ours ? *Triste*
- Et lui, qu'est-ce qu'il pense qu'il avait ? *Il ne sait plus à la fin parce qu'il n'est plus triste*
- Pourquoi n'est-il plus triste à la fin ? *Parce qu'il a une amie avec qui il peut jouer, aller à la piscine, s'amuser*
- Toi, si tu avais un ami triste, où l'emmènerais-tu ?
- Pour faire parler la petite fille, l'illustrateur fait un dessin. Lequel ? *Une grosse bulle verte où sont écrites les paroles.*
- Est-ce qu'il y en a pour Gros ours ? *Non. Gros ours ne parle pas car il est trop triste, sauf à la fin. Montrer la bulle violette !*
- Que dit la seule bulle où Gros ours parle ? *Il ne se souvient plus de la raison de sa tristesse !*
- Toi, as-tu des moments où tu es triste sans savoir pourquoi ? Que fais-tu alors ?
- Donne des raisons d'être triste : *la solitude / l'envie / une dispute / la perte d'un proche / la maladie / la fuite, l'exil / la pauvreté / l'échec / le manque / la perte de sa maison / la peur d'un autre pays / l'accident / l'ennui / la peur de la guerre*



J'AGIS

- Fais un dessin pour quelqu'un que tu aimes et qui te semble triste
- Devant chaque situation de tristesse, donne, comme l'amie de Gros ours, une solution pour épargner cette peine :

la solitude => l'amitié

la dispute => la réconciliation

l'envie => l'action, faire ce dont on a envie
si ça ne gêne pas les autres

la perte d'un proche => la consolation

la maladie, l'accident => les soins

la fuite, l'exil => l'accueil

la pauvreté => le partage

l'échec => la persévérance, l'envie de continuer, de recommencer

le manque => le partage

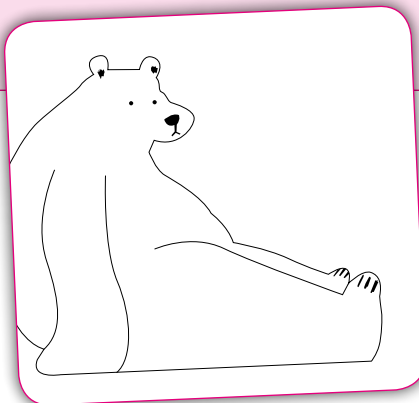
la perte de sa maison => le refuge

la peur d'un autre pays => l'envie de découvrir, l'envie de partager

l'ennui => le jeu avec les autres, les activités partagées, l'amitié

la peur de la guerre => la fuite, l'exil

- Coloriage « Gros ours ? »
à télécharger (1^{ère} page de coloriages 3-5 ans)





UN SI PETIT CŒUR

de MICHEL GAY
(L'école des loisirs)

JE DÉCOUVRE / JE COMPRENDS

Une lecture « feuilleton » est proposée afin de partir sur une lecture réflexive des enfants.

1/ COUVERTURE ET DEUX DOUBLE-PAGES SUIVANTES

- Où est-on ? *désert/montagnes au loin*
- Qui voit-on ? une mère et sa fille => cheveux longs. Observer les coutumes : *la coiffure de la maman ; le petit-déjeuner*. Observer l'environnement : *oiseaux, chat, lézard*
- Comment s'appelle cette maison ? *Une station-service (cf. le camion derrière, la pompe à essence)*

2/ LECTURE JUSQU'À P. 10 :

- Comment s'appelle la petite fille ? *Nour. Le goûter : gâteau de semoule et raisins.*
- Quel est ton goûter à toi ?
- Qui accompagne Nour sur le chemin de l'école ? *Seule avec les oiseaux...*
- Et toi, qui t'accompagne ?
- Décris le chemin de son école : est-ce dangereux ?
- D'où vient le danger ? *Les camions, le fait qu'elle soit toute seule...*
- Quel est le danger pour l'oiseau blessé ? *Les renards du désert qui veulent le manger.*
- Retrouve dans le texte ce qui nous le fait comprendre : *« se lèchent déjà les babines »*
 - ⇒ Que va faire Nour ?
 - ⇒ Que ferais-tu ?
 - ⇒ Cela t'est-il déjà arrivé de sauver une vie ? Une araignée ? Un moustique ? Un oiseau ? Un autre animal ?

3/ LECTURE JUSQU'À P. 18 :

- Que fait Nour pour sauver l'oiseau ? *Elle le cache sous son voile*
- Pourquoi doit-elle se dépêcher ? *Pour ne pas être en retard à l'école*

- Pourquoi Nour est embêtée à ce moment ? Elle doit dire qu'elle protège un oiseau mais de quoi a-t-elle peur ?

Des autres enfants

⇒ Comment va faire Nour ?

⇒ Toi, que déciderais-tu de faire ?

4/ LECTURE JUSQU'À PAGE 22 :

- Nour porte assistance à l'oiseau : comment fait-elle ? *Elle donne à boire, donne à manger, cache l'oiseau pour le protéger des autres.*
- Que font les autres enfants ? *Ils veulent tous le voir et le prendre.*
- Que décide Nour ? Elle refuse. Pourquoi ? *Pour le protéger !*
- Est-ce que Nour a raison ? Dis pourquoi.

Deux argumentaires peuvent s'opposer ici : ceux qui souhaitent faire partager leur découverte aux autres enfants (valeur du partage) et ceux qui veulent, comme Nour, ne pas partager pour protéger l'oiseau (valeur de protection) => discussion philosophique qui doit être argumentée.

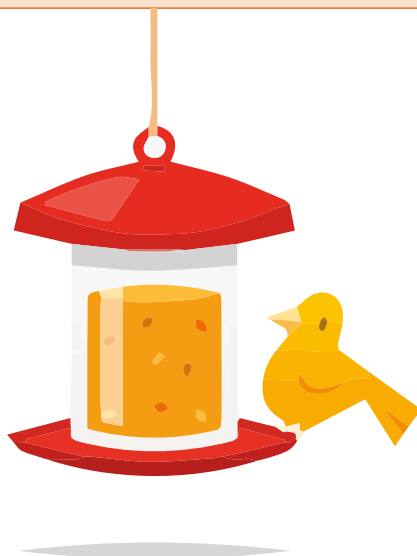
5/ LECTURE JUSQU'À LA FIN

- Que fait Nour ? *Elle libère l'oiseau, elle lui rend sa liberté.*
- Pourquoi Nour ne le garde-t-elle pas ? *Elle pourrait le mettre en cage pour le garder à l'école (observation).*



J'AGIS

- Réaliser le gâteau de semoule de Nour.
- Fabriquer une cabane ou une mangeoire à oiseaux pour accueillir les oiseaux de l'école.
- Dessine-toi sur une feuille en train de sauver ou d'aider des animaux
- Nour doit raconter son aventure en classe. À l'aide des vignettes (page 7) remises dans l'ordre (4 images pour les plus petits, 6 pour les plus grands), raconte toi aussi cette aventure.





© L'école des loisirs/ Michel Gay



CE QUE J'AIME VRAIMENT

d'ASTRID DESBORDES ET PAULINE MARTIN

(Albin Michel Jeunesse)



JE DÉCOUVRE

- Comment s'appelle le personnage principal ? *Archibald.*
- Quel est le curieux objet qu'il promène partout ? *Une loupe.* Ça sert à quoi ? *A mieux voir/trouver ce qu'il aime...*
- À la fin, Archibald sait ce qu'il veut faire. Qu'est-ce qu'il fait ? *Du piano.*
- Quel est le contraire de « chercher » ? *« trouver ».*
- Est-ce qu'Archibald a des petits frères ou des petites sœurs ? Des grands frères ou des grandes sœurs ? *Il a une petite sœur.*
- Ça veut dire quoi « découragé » ? *Ne plus avoir le courage de poursuivre ce que l'on fait, perdre espoir.*
- Où est Archibald à la fin ? *Dans un théâtre, une salle de concert.*
- Il y a cinq papillons dans le texte. Retrouve tous les papillons des images (N.B. il y a un papillon sur le rideau de la salle de concert) + un papillon sur la couverture !
- Que dit le texte ? *Chacun est doué pour quelque chose. Il faut trouver pour quoi on est doué. L'héroïsme du quotidien, c'est se connaître soi-même.*



JE COMPRENS

- Dans cette histoire, la maman d'Archibald explique à son fils que chaque être est « doué » pour quelque chose et n'est pas « doué » pour d'autres choses.
- Peux-tu retrouver pour quoi sont doués les êtres suivants ?

	Réussit à	Ne réussit pas à
L'oiseau	chanter	nager
Le papillon	voler	chanter
Le pommier	faire des pommes	voler
Archibald	jouer du piano	faire du tennis ; cuisiner ; danser ; viser ; immobiliser ; imaginer ; réciter, etc.

- Pour quoi est doué(e)...

... Le bananier ? Le lion ? Le poisson ? La maison ? Le cuisinier ? Le peintre ? Le stylo ?

- À un moment, Archibald doute de lui. Il dit « Je ne suis vraiment pas doué ». Qu'est-ce que cela veut dire ? Est-ce que toi aussi tu doutes, parfois ? Quand ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que tu pourrais trouver comme solution pour ne plus douter ? Pour être content de toi ?
- Dans cette histoire, quels sont les personnages importants pour Archibald ? *Ses parents. Comment aident-ils Archibald ? Ils ne doutent pas de lui. Ils sont contents de ses choix. Ils l'encouragent, tout comme sa petite sœur qui croit en lui et en son succès. Dans cette histoire, ce sont eux les héros et héroïnes du quotidien. La maman montre à Archibald que ce n'est pas grave de perdre un match. Le vrai match, c'est celui de sa vie.*
- Parler du rôle des parents dans une famille.
- Sur la dernière page, retrouve les personnages qui ont soutenu Archibald, et nomme-les : *Papa / Maman / Petite sœur.*
- Est-ce que tu penses que tous les enfants dans le monde ont des adultes qui s'occupent d'eux ? Penses-tu que les enfants sont tous protégés ? *Non, il arrive que des enfants ne soient pas protégés. C'est le rôle des adultes de s'occuper des enfants (notamment leurs parents, mais aussi des adultes dont c'est le métier). C'est un texte très important qui le dit : la Convention internationale des droits de l'enfant.*



J'AGIS

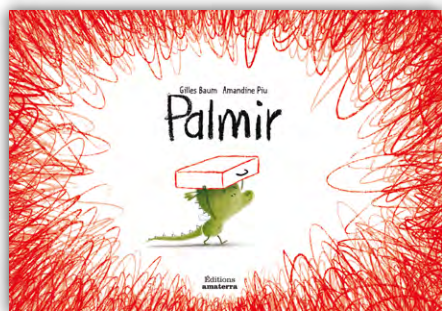
1/ SE CONNAÎTRE SOI-MÊME

- Dicte à un adulte la liste de ce que tu aimes faire
- Dicte à un adulte la liste de ce que tu n'aimes pas faire
- Qu'est-ce que tu aimes faire le plus ?
- Comment peux-tu faire pour partager tes talents avec les autres ? Est-ce que cela peut les aider ?

2/ DISCUSSION PHILOSOPHIQUE

- Est-ce que tu penses que c'est la nature qui nous rend plus ou moins « doué » pour quelque chose ?
- Expliquer le mot « doué » *cf. un homme « doué » est un homme qui a reçu de la nature des qualités, des talents.*





PALMIR

de GILLES BAUM et AMANDINE PIU
(Éditions Amaterra)



JE DÉCOUVRE

- Lecture continue de l'histoire sans interruption, jusqu'aux dernières pages de garde.
- Peux-tu décrire Palmir ? C'est quoi comme animal ? *Palmir est un dragonneau tout vert... Il a une queue de crocodile, des ailes de libellule et des pattes de grenouille.*
- Comment et quand sait-on qu'il s'appelle Palmir ? *À la signature du dessin à la fin... et on comprend le titre !*
- Est-ce que vous savez que Palmyre, c'est aussi un lieu ? Où ça ? *Palmyre est une oasis du désert de Syrie, à 200 kilomètres de Damas. La Syrie est un pays où il y a la guerre.*



JE COMPRENDS

- Entre le nom du lieu et l'histoire du petit dragonneau, il y a des liens. Palmir doit fuir son pays en guerre. Comment interprètes-tu les gribouillis rouges au début de l'album et les nuages noirs ? *Le feu ? La peur ? La guerre ? La colère ?*
- Pourquoi Palmir ne remplit-il pas sa valise ? *Il n'a pas le temps !*
- Alors pourquoi prendre une valise ? *C'est une sorte de doudou, qui l'accompagne partout.*
- Elle sert à quoi cette valise ? *À porter des choses ; à voyager, comme le tapis magique d'Aladin ; à se protéger de la pluie ; à se protéger du soleil ; à glisser pour descendre les dunes « à toute vitesse » ; à voler ; à se cacher ; à se protéger ; à devenir grand ; à naviguer ; à faire une cabane, un toit ; à éviter les obstacles (fil de fer barbelés, expliquer le mot et l'image) ; à faire un cartable ; à faire une table pour dessiner ou goûter avec un copain.*
- Regarde le paysage autour de Palmir : il change. Peux-tu dire de quelle manière ?
 - *Le paysage change à cause du climat : les nuages noirs, la pluie, le soleil torride.*
 - *Mais il change aussi à cause de la géographie. Palmir se déplace beaucoup et les paysages changent : les dunes de sable, les ravins, la mer, les vagues...*
 - *Palmir sait prendre le temps de dormir, de se faire un abri, et il se débrouille pour se nourrir (les fruits sur l'arbre).*

- Qui aide Palmir sur la route de l'exil ? *Les petits oiseaux. L'un fait tomber la poire qu'il voulait cueillir; d'autres lui donnent des cordes pour se fabriquer un cartable. Mais on voit aussi le petit suricate, qui l'aide à pousser sa valise ou des petits poissons sous sa valise, dans la mer, ou encore la mouette qui semble protéger Palmir après le naufrage.*
- Avez-vous remarqué que Palmir est rarement tout seul ? Compte le nombre de pages où il est tout seul : 5 pages. Et compte combien de pages où il n'est pas tout seul : 28 pages.
- Dans la deuxième partie de l'album, la valise de Palmir se transforme en cartable. Palmir prend le chemin de l'école. Est-ce qu'il ressemble aux autres enfants ? *Oui ! Seule la couleur des dragonneaux change.*
 - Est-ce que c'est facile, pour Palmir, d'aller à l'école ? *Non... Pourquoi ?*
 - Finalement, que se passe-t-il ? *Il se fait un copain. Le petit dragon turquoise partage avec lui son goûter et le prend par la main.*
 - A-t-il un seul copain ? *Non, il joue avec tous les enfants de l'école. Il a été accueilli par tous les enfants de l'école, même par le dragon bleu foncé qui surmonte sa mauvaise humeur, ses peurs pour devenir son camarade.*
- As-tu remarqué que le texte était un peu comme une poésie, avec des rimes ?
« partir » / « remplir » / « sourire »
« léger » / « avancer » / « pieds »
« averse » / « vitesse »
- Palmir, ça rime avec quoi ? *Avec « partir », au début et « sourire », à la fin.*
Si tous les enfants sont différents dans le dernier dessin (cornes ou pas, différentes couleurs, dents ou pas), ils ont TOUS le sourire !
- À quoi jouent-ils tous ensemble ? *Au foot ! Jeu universel.*



J'AGIS

- Réfléchis et dessine !
 1. Si tu devais quitter ta maison avec juste une petite valise, qu'est-ce que tu mettrais dedans ? Dessine ta valise avec ce que tu mettrais dedans.
 2. Penses-tu que Palmir a été bien accueilli dans sa nouvelle école ? Dessine ton école idéale.
 3. Qui sont les héros de l'histoire ? *(Palmir, mais aussi ses camarades qui l'accueillent à l'école).* Dessine-les.
- Invente un petit dialogue avec ces personnages que tu viens de dessiner.
- Quelle histoire raconte Palmir à ses camarades quand il arrive à l'école ? Essaie de raconter l'histoire de Palmir.
- Découvre l'histoire de Paddington : <https://my.unicef.fr/contenu/paddington-messenger-des-droits-de-lenfant>





POUR QUELQUES GOUTTES D'EAU

d'ANNE JONAS et MARIE DESBONS

(Le buveur d'encre)



JE DÉCOUVRE

1/ DÉCOUVERTE DE LA COUVERTURE

- Fille ou garçon ? *Fille*. Costume ? *Nœud et pagne colorés*.
- Où se passe cette histoire ? *Dans un environnement fleuri et chaud*.
- Expression de l'enfant ? Gaie ? Triste ? Réfléchie ?
- Titre : *Pour quelques gouttes d'eau*.
- De quoi parle-t-on ? => Pourquoi ? *L'eau est précieuse, même quelques gouttes*.

2/ LECTURE DE L'HISTOIRE

- Naissance de Zahina : Où est née Zahina ? Que manque-t-il beaucoup là-bas ? *L'eau*. Est-ce important ? *Oui ! C'est vital. L'eau permet de boire, de cuisiner, de soigner, de se laver, de se baigner, de cultiver la terre (et de se nourrir), d'élever les animaux, etc.*



JE COMPRENDS

- p. 3 : Quel est cet objet ? *Le mobile : ici construit avec de la ficelle et des éléments naturels (bois, cailloux, plumes, bouts de verre polis, étoiles de mer, etc.)*
- Pourquoi un mobile ? *Parce qu'il y a plein de choses que les bébés ne peuvent pas faire : marcher, courir, jouer, lire, parler, aller à l'école... Le mobile = observation, mouvement, sons, reflets, couleurs => éveil*
- Pour cette eau vitale, que doivent faire les habitants de ce pays ? *Marcher deux fois par jour pour aller chercher de l'eau*.
- Où vont-ils ? *Au puits*.
- Qui va au puits ? *Les enfants, le papa*.
- Qui sont, pour Zahina, les enfants qui sortent du ventre de sa mère ? *Ses frères et sœurs*.
- Retrouve, dans le texte, les expressions imagées du soleil en Afrique : *« fait fondre les ombres », « brûle », « assèche », « le feu de la soif », « gorge asséchée »*.
- Pourquoi Zahina ne parle-t-elle pas beaucoup ? *Elle a la gorge sèche ; elle a soif. Elle préfère écouter les autres*.

- Que se passe-t-il maintenant qu'elle se sent obligée (p. 12) ? *Elle est triste, elle ne fait plus attention, elle renverse de l'eau.*
- Pourquoi est-ce difficile de porter de l'eau ? *C'est lourd ; on doit mettre une cruche sur sa tête.*
- Zahina est triste de renverser de l'eau mais que se passe-t-il p. 15 à 17 ? *Des couleurs, des fleurs, des papillons des oiseaux, des gouttes d'eau...*
- Pourquoi ? *Zahina a laissé tomber quelques gouttes d'eau, elle a partagé son eau avec la nature. Et alors ? Alors, la vie est née : plante => insectes => oiseaux => carnivores => le cycle de la vie.*
- Pourquoi le chemin semble moins dur, ensuite, à ceux qui vont chercher de l'eau ? *Parce qu'il est devenu beau => la beauté rend la vie moins difficile. Qu'en penses-tu ?*
- Comparer l'expression de Zahina p. 31 (plénitude, joie, bien-être) avec celle de la couverture.



J'AGIS

- Créer un mobile d'objets trouvés dans la nature.
- Jeu des porteurs d'eau.

Deux équipes : les Baobabs et les Bananiers. Pour aider Zahina dans sa tâche quotidienne, chaque équipe va emprunter le chemin des cailloux pour aller chercher de l'eau et revenir avec de l'eau sur sa tête pour la déposer dans le village de Zahina.

- Pour les petits : aller chercher un cerceau au puits, le rapporter sur la tête, sans le faire tomber ; compliquer le parcours avec des obstacles : à contourner, à escalader, sous lesquels il faut passer, etc.

L'équipe qui a le plus de cerceaux a gagné.

- Pour les plus grands : un cerceau avec un récipient calé dessus rempli de balles en plastique + compliquer le parcours. L'équipe qui a le plus de balles a gagné.

- Écoute musicale :

La chanson « Des ricochets » :

<https://www.unicef.fr/article/paris-africa-decouvrez-le-clip-des-ricochets>



- Projet de classe pour la préservation de la nature (planète) : chacun est responsable, chacun peut faire quelque chose.
- Qu'est-ce que tu fais, toi, pour préserver ta planète ? À ton niveau ? Au niveau de ta famille ? Au niveau de ton école ?
- Coloriage « Pour quelques gouttes d'eau » à télécharger (page 2 de coloriages 3-5 ans)



LES HÉROS ET HÉROÏNES DU QUOTIDIEN

1/ LES HÉROS ET HÉROÏNES DE NOS HISTOIRES

→ Fiche pour les enfants page 16

LES PRÉNOMS DE NOS HÉROS ET HÉROÏNES

Nour. *Nom d'origine arabe qui signifie « lumière ».*

Zahina. *Nom d'origine arabe qui signifie « belle et parée ».*

Archibald. *Nom d'origine germanique qui signifie « naturel et audacieux ».*

Palmir vient de Palmyre, *cité antique de Syrie qui signifie la cité des palmiers.*

Gros ours. *Pour nommer l'ours, l'ami de la petite fille qui n'est pas nommée.*

- Que penses-tu de ces prénoms ? Est-ce que ce sont des prénoms qui vont bien à nos « héros et héroïnes du quotidien » ?

NOS HÉROS ET HÉROÏNES ET LEURS OBJETS

- Feuillette les livres pour y retrouver les objets associés à chacun des personnages. Dessine-les dans le tableau page 16 :

Nour => oiseau

Gros ours => petite fille

Zahina => cruche d'eau

Palmir => valise

Archibald => piano

LES VÊTEMENTS DES HÉROS ET HÉROÏNES

- Feuillette les livres pour y retrouver les événements ou attributs associés à chacun des personnages. Dessine-les dans le tableau page 16 :

Archibald : pantalon bleu / tunique rouge

Gros ours : maillot de bain

Nour : pull épais / voile

Palmir : corne / queue / ailes

Zahina : nœud / pagne

LA RECETTE POUR ÊTRE UN HÉROS OU HÉROÏNE DU QUOTIDIEN

- Qu'est-ce que c'est un héros ou héroïne du quotidien ?
*Une personne qui apporte joie, bien-être, assistance et bonheur à son voisin, tout simplement !
 Ou qui s'occupe des animaux, de la nature, du monde dans lequel elle vit.*

2/ DES RECETTES POUR DEVENIR DES HÉROS ET HÉROÏNES

- À l'aide des comportements de nos héros et héroïnes rencontré.e.s dans ces cinq albums, écris une recette (comme une recette de cuisine !) qui permettrait à chacun de devenir un héros ou héroïne du quotidien.

Quelques exemples :

- Participer à la préservation de notre planète (Zahina)
- Porter secours et assistance aux êtres les plus fragiles (Nour)
- Accueillir les nouveaux enfants (dragon turquoise de Palmir)
- Partager jeux et goûters avec les autres (idem)
- Croire en soi, ne pas douter de soi (Archibald)
- Persévérer, ne pas se décourager (Archibald)
- Rendre plus beau le monde (Zahina)
- Consoler les chagrins des autres (Petite fille et Gros ours)
- Ne pas douter des autres (parents d'Archibald)
- Se protéger quand il y a un danger (Palmir)
- Se trouver des amis (Palmir / Gros ours)

- Mélanger tous ces ingrédients ensemble !
- Répéter autant de fois que nécessaire (et il y a souvent moyen de refaire cette recette du bonheur)...
- Vous serez Chef-Héros et vous aurez réussi la plus belle recette de l'humanité.

3/ DEVIENS UN HÉROS OU HÉROÏNE PAR TES MOTS : LES MOTS QUI FONT MAL LES MOTS QUI FONT DU BIEN

Préalablement en collectif :

- Les mots écrits sur de grosses étiquettes orange (les mots qui font du bien) ou bleues (les mots qui font mal)
- Les placer dans deux colonnes

Individuellement sur fiche : dans cette liste colorie en orange les mots qui font de la peine et en bleu les mots qui procurent de la joie :

Eau / soif / tristesse / amitié / confiance / doute / réfugié / accueil / exil / partage / pauvreté / richesse de cœur / accident / secours / maladie / soins etc...

4/ JE METS DANS MA VALISE (COMME PALMIR)...

1/ DISCUSSION COLLECTIVE PRÉALABLE : En reprenant chaque album (à côté de la couverture) exprimer ce qui peut représenter un danger pour nos héros ou héroïnes : Palmir => la guerre / les conflits (représentés par les gri-bouillis rouges); Nour => les camions / les renards du désert / les autres enfants; Zahina => la quête quotidienne de l'eau / la tristesse/la lassitude; Gros ours => la tristesse / le manque d'ami; Archibald => le doute / ne pas savoir quoi faire de sa vie.

5/ DESSIN DE LA VALISE DE PALMIR OUVERTE

Dans la valise de Palmir, place toutes les choses ou toutes les personnes qui ont fait du bien à nos petits héros ou héroïnes des 5 albums.

Palmir => un ami / un goûter

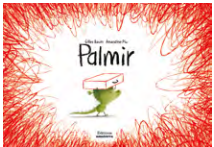
Nour => un oiseau

Zahina => une cruche d'eau / des fleurs

Gros ours => une amie / un sourire

Archibald => un piano / ses parents

LES HÉROS ET HÉROÏNES DU QUOTIDIEN

Livre	Dessine le héros ou l'héroïne	Dessine son objet	Dessine ses vêtements
 Un si petit cœur Nour			
 Pour quelques gouttes d'eau Zahina			
 Ce que j'aime vraiment Archibald			
 Palmir			
 Gros ours? Gros ours			