



FLUIDILI

Mise en œuvre en classe
de l'application

Erika GODDE

Maitresse de conférences
en psychologie des apprentissages
LEAD, Université de Bourgogne

Cynthia BOGGIO

Docteure en psychologie cognitive
LARAC, Université Grenoble Alpes



Un grand merci à

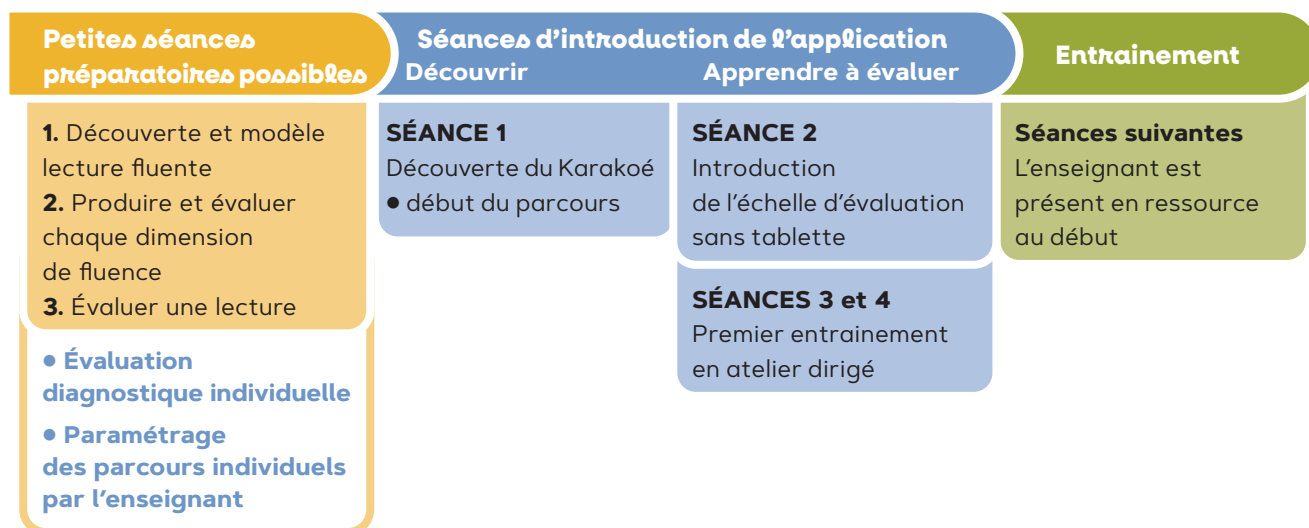
Aurelie Bachelet, **Marion Cauvin** et **Caroline Haller**,
enseignantes formidables, pour leur motivation,
leur temps, leurs idées, leurs relectures.
Nous remercions également les **élèves testeurs**
pour leur enthousiasme et parfois leur patience
lors de l'utilisation des versions bêta
et pour avoir répondu à toutes nos questions.

Intégrer l'application dans l'enseignement

Séance type et prolongement

FLUIDILI est un dispositif d'entraînement à la lecture fluente dans toutes ses dimensions : précision et vitesse mais aussi phrasé et expressivité. Avant de commencer l'entraînement sur tablette, des phases préparatoires sont nécessaires. Il s'agit de familiariser les élèves avec la fluence et son évaluation lors de séances préalables. Puis grâce à une évaluation diagnostique, vous pouvez paramétrer le profil de chaque élève pour individualiser son parcours.

Les phases d'introduction de l'application



1 Paramétrage initial et individualisation du parcours

■ **L'application FLUIDILI intègre 35 textes de lecture** (voir annexes p. 24). Ces textes de complexité et de longueur variables sont organisés en 3 parcours d'entraînement de difficulté croissante.

Vous pourrez attribuer un parcours et un mode de lecture permettant de cibler les besoins de chaque élève. Ces premiers choix pédagogiques sont possibles dans l'espace enseignant.

Comment les parcours de lecture ont-ils été déterminés ?

■ 35 textes sont organisés en trois parcours :

- **Parcours facile.** Composé de 10 textes de 120 à 195 mots, il est destiné aux plus faibles lecteurs ou au début d'année de CE1.
- **Parcours moyen.** Composé de 10 textes de 150 à 210 mots, il est destiné aux lecteurs en milieu et fin d'année de CE1.
- **Parcours difficile.** Composé de 15 textes de 230 à 360 mots, il est destiné aux lecteurs les plus avancés en fin d'année de CE1.

Comment fonctionnent les 4 modes de lecture ?

■ **Pour chacun des textes de l'application, il est proposé 4 modes de lecture.** Par défaut, quand un élève commence un nouveau parcours, il démarre directement en mode 2 (mot) sur le texte 1, c'est à dire un début de parcours relativement facile. Cependant, afin de permettre à tous les élèves de progresser, il est conseillé d'adapter de façon individuelle les paramètres de départ : mode de lecture et 1^{er} texte.

FLUIDILI comporte 4 modes de lecture à choisir en fonction du niveau de chaque élève :

FLUIDILI comporte 4 modes de lecture à choisir en fonction du niveau de chaque élève :

Mode 1 • syllabe La lecture modèle et le surlignage découpent les mots en syllabe.	Ce mode de lecture s'adresse aux plus faibles lecteurs qui n'ont pas encore automatisé le décodage. La vitesse de ce mode est la plus lente pour permettre aux élèves de suivre le texte syllabe par syllabe. Ce mode va permettre petit à petit d'automatiser cette étape de décodage, gagner en fluidité et passer au mode de lecture supérieur.
Mode 2 • mot La lecture modèle et le surlignage découpent le texte mot à mot	Ce mode de lecture s'adresse aux lecteurs ayant automatisé le décodage, mais lisant encore lentement. La vitesse de lecture du karaoké est alors suffisamment lente pour permettre aux élèves de suivre mot à mot. Ce mode va permettre petit à petit de gagner en fluidité sur la lecture des mots pour pouvoir commencer à les grouper. Une fois ce mode de lecture maîtrisé, l'élève a atteint une vitesse suffisante pour la bonne compréhension du texte et le travail du phrasé.
Mode 3 • groupe de sens La lecture modèle et le surlignage mettent en valeur les groupes syntaxiques et l'expressivité.	Ce mode s'adresse aux lecteurs qui ont automatisé la lecture, mais qui peinent encore à placer les pauses et l'intonation correctement. Ce mode de lecture va les aider à anticiper les groupements syntaxiques et planifier plus facilement leurs pauses. Les groupes de mots sont courts pour permettre aux plus jeunes, qui ont des pauses respiratoires plus fréquentes, de suivre facilement le karaoké.
Mode 4 • groupe de souffle La lecture modèle correspond à une lecture experte expressive, le surlignage met en valeur des groupes de souffle et la respiration.	Ce mode permet aussi de visualiser le groupe suivant, ce qui permet à l'élève d'anticiper l'intonation et les pauses à adopter. Ce mode de lecture s'adresse aux lecteurs efficaces qui ont besoin de travailler l'expressivité et le phrasé sur des textes de plus en plus complexes.

Choix des paramètres de départ

■ **L'individualisation des paramètres** de départ va donc reposer sur une balance entre complexité

des textes et mode de lecture, dépendant de l'objectif visé par l'enseignant.

■ **Afin de déterminer le paramétrage le plus adapté** à chacun de vos élèves, nous vous propo-

sons de faire une évaluation initiale. Vous trouverez en annexe le texte « Le chat ». Vous pouvez utiliser ce texte en donnant pour consigne à l'élève de lire

comme s'il lisait à un petit de maternelle. L'enregistrement de la lecture de l'élève permet ensuite de l'évaluer en utilisant l'EMDF (voir page xx).

Petit exercice

S'entraîner à évaluer avec l'EMDF

■ Vous trouverez la version étalonnée de l'EMDF en annexe et des enregistrements d'élèves que vous pourrez évaluer pour tester cette échelle dans les activités à partir de la page 26. Cet exercice permettra de vous approprier cet outil avant de l'utiliser avec vos élèves.

Grille de paramétrages

■ En fonction du score obtenu et de la grille de paramétrages proposée ci-après, l'enseignant choisit le mode de lecture/texte le plus adapté à l'élève.

Scores au test initial				Paramétrages conseillés dans l'application		
Vitesse	Décodage	Phrasé	Expressivité	Mode de lecture	Texte initial	Objectif
1	1 à 2	-	-	1	1	Fluidifier le décodage
1	3 à 4	-	-	2	1	Augmenter la vitesse de décodage
2	2	-	-	2	1 ou 10	Améliorer la fluidité de décodage sur des textes courts et simples (1) ou un peu plus long et complexe (10).
2	3 à 4	-	-	3	1 ou 10	Augmenter la vitesse en aidant l'élève à rythmer sa lecture par le phrasé (anticipation des pauses et de l'intonation).
3 à 4	3 à 4	1 à 2	-	3	10	Améliorer le phrasé et l'intonation pour marquer les frontières syntaxiques : anticiper les pauses et l'intonation.
3 à 4	3 à 4	3 à 4	1 à 2	4	10	Placer le souffle et lire avec expression.
4	4	3 à 4	3 à 4	4	20	Placer le souffle et lire avec expression.

Pour utiliser ce tableau :

● Chercher d'abord les scores de décodage puis de vitesse. Des scores faibles sur ces deux dimensions vont orienter le paramétrage vers des textes faciles et un mode de lecture simple qui permettra d'améliorer la fluidité de la lecture.

● Quand des scores de 3 à 4 sont atteints sur les dimensions de vitesse et de décodage, les scores aux dimensions de phrasé et d'expressivité vont guider le choix des paramètres de départ en fonction des objectifs choisis.

2 Organisation des ateliers au sein de la classe : comment faire ?

■ **D'après l'expérience des enseignants ayant utilisé FLUIDILI, l'idéal est de constituer des ateliers de 4 à 6 élèves.** Ces petits groupes permettent à la fois de garder un niveau de bruit acceptable et des échanges constructifs sur l'évaluation. Ils permettent également aux élèves de se mettre dans leur « bulle » pendant leur entraînement sur l'application.

■ **Organisation spatiale.** Suivant les possibilités offertes par les locaux, il est possible de regrouper les élèves dans différents coins de la classe : coin regroupement, coin bibliothèque ou atelier, salle de musique ou de motricité... Quand ils pratiquent le karaoké, les élèves sont concentrés sur la tablette, isolés de leur environnement par leur casque, ils sont donc dans leur « bulle ». Certains aiment s'asseoir dans un coin de la classe, sous leur bureau, etc. pour s'isoler également visuellement du reste de la classe.

■ **Constitution des groupes.** Lors de l'évaluation, l'échange de tablette peut se faire en binôme mais aussi en trinôme ou en faisant tourner les tablettes au sein d'un groupe. Nous conseillons vivement de faire des **groupes d'évaluations homogènes** en termes de niveau de lecture. En effet, il sera plus facile et donc plus fiable d'évaluer une lecture enregistrée dans le même mode de lecture. Par exemple, un élève qui travaille en mode de lecture 1 (syllabique) aura beaucoup de mal à suivre une lecture de niveau 3 (groupe de sens) qui sera trop rapide pour lui. À l'inverse, un élève travaillant en mode de lecture 3 ou 4 risque de mal évaluer une lecture en mode 1, mode

qu'il ne connaîtra pas, car c'est une lecture beaucoup plus hachée et lente, même si l'élève suit très bien le karaoké.

■ **Gestion des petits problèmes techniques.** Pour éviter d'être sollicité fréquemment pendant les ateliers pour des petits problèmes de type gestion du son, mauvais branchement, tablettes déchargées, etc., il peut être intéressant de réfléchir à un système de « support technique » au sein de la classe. Dans les classes qui ont expérimenté l'application, les enseignantes ont mis en place un « métier ressource tablette ». Dans chaque groupe, un élève ressource est en charge d'aider les autres quand le son ne marche pas, ou quand la tablette est déchargée. Cet élève va vérifier le branchement du casque, le réglage son de la tablette, la brancher, etc. Seul cet élève peut solliciter l'enseignant en cas de problème qu'il ne peut pas résoudre seul.

■ **Gestion de la classe.** L'organisation proposée ci-dessus permet d'avoir des groupes le plus autonome possible dans l'utilisation de l'application. Cela permet à l'enseignant de pouvoir travailler en parallèle avec les autres élèves de la classe. Dans le cas des classes multi niveaux, cela libère du temps pour être présent avec les autres niveaux. Dans le cas des classes simple niveau, il est possible d'organiser divers ateliers en parallèle, le groupe FLUIDILI étant en autonomie. (*Voir les suggestions d'activités p. 32*)

3 Petites séances préparatoires possibles

■ **FLUIDILI est un dispositif d'entraînement à la lecture fluente dans toutes ses dimensions : précision et vitesse mais aussi phrasé et expressivité.** Les deux premières dimensions de la fluence sont connues des élèves : ils savent qu'ils doivent lire sans erreur et à une vitesse suffisante. Cependant souvent leur représentation de la lecture fluente s'arrête à ces deux aspects. Ils ont encore peu la notion de pause, d'intonation ou d'expressivité, particulièrement chez les jeunes lecteurs. Pour que les élèves profitent pleinement de FLUIDILI, il est nécessaire qu'ils comprennent ce qu'ils doivent s'entraîner à

faire : lire le texte en même temps que le lecteur modèle, mais aussi faire des pauses en même temps que lui et suivre les variations de rythme et de mélodie dans sa voix.

Nous utilisons ainsi avec les élèves les notions de pauses et d'intonation. Le terme intonation correspond aux variations mélodiques de la voix. Il regroupe donc ici à la fois l'intonation due au phrasé (par exemple, les fins de phrase) et l'intonation due à l'expressivité (par exemple, une intonation joyeuse).

Les petites séances préparatoires suivantes, qui ne sont pas obligatoires, visent à aider les élèves à se représenter ce qu'est une lecture fluente et à faciliter

la mise en place du feedback que les élèves se font entre eux lors des séances avec FLUIDILI.

Petite séance préparatoire 1

Découverte et modèle de lecture fluente

 30 min - Groupe classe



Matériel	Déroulement de la séance
Fichiers audio P 1.1 et P 1.2 Fichiers audio P 1.3 à P 1.8 + ardoise Feuille A3	Objectif Annoncer l'objectif de la séance aux élèves: « Aujourd'hui nous allons apprendre quels sont les éléments d'une bonne lecture. Nous allons écouter des enregistrements et nous entraîner à repérer ce qui fait que c'est une bonne ou une mauvaise lecture. » Représentations • Poser la question aux élèves: « Selon vous, qu'est-ce qu'un bon lecteur ? » • Noter les propositions des élèves. Si les élèves répondent « lire vite », leur lire une phrase très vite et leur demander si c'était selon eux une bonne lecture. Leur montrer pourquoi ce n'est pas ça être un bon lecteur (mauvaise compréhension de ce qui est lu). Écoute n°1 et introduction des notions • Écouter un audio d'un bon et d'un mauvais lecteur. • Poser la question: « Qui lit le mieux ? Pourquoi ? » • À partir des commentaires des élèves sur les lectures entendues, introduire les notions de pauses, intonation et expression et noter les termes au tableau: - erreurs: le lecteur se trompe de mot, lit mal un mot, hésite... - pauses: le lecteur s'arrête à la fin des phrases, à des endroits qui aident à comprendre le texte: donner un exemple en écrivant une phrase au tableau et en la lisant. Faire le lien avec la ponctuation. - intonation: le lecteur baisse la voix en fin de phrase, la monte quand c'est une question; le lecteur parle plus ou moins fort, va plus ou moins vite en fonction du sens du texte. Le lecteur quelques phrases en étant content, triste, en colère. Écoute n°2 et entraînement • Écouter les audios en demandant avant l'écoute: - « Est-ce qu'il y a des erreurs de lecture ? » - « Est-ce qu'on entend des pauses au bon endroit ? » - « Est-ce que l'intonation est présente ? » (écoute d'une lecture avec et sans intonation) • À chaque écoute les élèves montrent l'ardoise OUI/NON. Trace écrite • Questionner les élèves: « Qu'est-ce que vous avez appris ? » Faire participer tout le monde. Relancer: « Qu'est-ce qu'une bonne lecture ? » • Écrire sur la feuille A3 les critères d'une bonne lecture. Bien lire c'est: ne pas se tromper, faire des pauses, avoir une bonne intonation. • Reproduire l'affiche en petit format et faire coller dans le cahier des élèves.

Petite séance préparatoire 2

Produire et évaluer chaque dimension de la fluence

 30 min - Groupe classe
+ petits groupes



Matériel	Déroulement de la séance
Fichiers audio P 1.1 et P 1.2 + affiche	Objectif Annoncer l'objectif de la séance aux élèves: « Aujourd'hui on va écouter des lectures et s'amuser à lire de plusieurs façons. » Rappel de la séance précédente ● Afficher la trace écrite élaborée en séance 1, « Qu'est-ce qu'une bonne lecture ? » ● Réécouter les fichiers audios des deux lecteurs plus ou moins fluents : « Qui lit le mieux ? Pourquoi ? » ● Rappeler les notions : les pauses, l'intonation.
Fichiers audio exemples P 2.1 et P 2.2 phrasé P 2.3 et P 2.4 intonation P 2.5 et P 2.6 + ardoise + trace écrite	Écoute et évaluation collective ● Faire écouter un même texte lu par plusieurs voix différentes et proposer aux élèves d'évaluer pour chaque lecture une dimension après l'autre. Commencer par les erreurs de lecture: « Écoutez cette lecture, est-ce que le lecteur lit les bons mots ? » Les élèves utilisent alors l'ardoise pour répondre oui/non. ● Questionner l'intonation: « Écoutez cette lecture, est-ce que le lecteur a une bonne intonation ? » « Est-ce que le lecteur exprime quelque chose ? Quel sentiment ? » ● Questionner le phrasé: « Écoutez cette lecture, est-ce que le lecteur fait des pauses au bon endroit ? » ● Laisser l'affichage et/ou demander aux élèves de d'ouvrir leur cahier à la trace écrite constituée en séance 1. Ils pourront la consulter lors du travail en petits groupes.
Un texte connu des élèves (livre ou photocopie)	Production en petits groupes ● Consigne préalable en grand groupe: « Vous allez être en petit groupe. Chacun votre tour, vous allez essayer de lire chacun un petit paragraphe en choisissant de mettre les pauses ou de l'intonation. Les autres vous écoutent et doivent deviner ce que vous avez choisi de faire entendre. » ● Donner un exemple de chaque lecture en choisissant des volontaires. Les élèves devinent la dimension travaillée. ● Répartir les élèves en petit groupe, pour les faire s'entraîner. ● Retour en groupe classe: quelques élèves volontaires donnent un exemple préparé en groupe. À noter: si besoin cette séance peut être reprise plusieurs fois pour ancrer les représentations de chaque dimension.

Petite séance préparatoire 3

Évaluer une lecture

 30 min - Groupe classe + petits groupes



Matériel	Déroulement de la séance
Affiche	Objectif Annoncer l'objectif de la séance aux élèves: « Aujourd'hui on va s'entraîner à évaluer des lectures et s'amuser à lire de plusieurs façons. » Rappel de la séance précédente ● Lire collectivement l'affiche: « Qu'est-ce qu'une bonne lecture ? » ● Puis lire un paragraphe de votre choix en « fautant » sur une des dimensions. Les élèves doivent deviner laquelle. À répéter pour chacune des dimensions.
Fichiers audio P 3.1 et P 3.10	Écoute et évaluation collective ● Annoncer l'objectif: « On va évaluer des lectures en s'aidant de la trace écrite. Vous allez entendre des lectures, il faudra dire si ce sont de bonnes lectures, si elles respectent les critères d'une bonne lecture. » ● Donner les critères d'évaluation: « On donne les notes de 1 à 5 : - La note 1, c'est pour une lecture avec beaucoup d'erreurs - La note 2, c'est pour une lecture avec quelques erreurs et pas de pauses et pas d'intonations - La note 3, c'est pour une lecture pas d'erreurs mais pas de pauses et pas d'intonation - La note 4, c'est pour une lecture pas d'erreurs, un peu de pauses et d'intonation - La note 5, c'est pour une lecture pas d'erreurs, des pauses et de l'intonation » ● Faire écouter et évaluer les élèves sur 5 lectures. On peut demander à certains de justifier leur réponse à l'oral. Écoute et évaluation en petits groupes ● Consigne en grand groupe: « On va refaire le même exercice en petits groupes: je fais écouter une lecture et chaque groupe doit se mettre d'accord sur la note qu'il donne à la lecture. » ● Faire l'exercice sur 5 lectures. Passer d'un groupe à l'autre pendant les négociations. ● Après chaque lecture, un porte-parole de chacun des groupes explique pourquoi ils ont choisi cette note. À noter: si besoin cette séance peut être reprise plusieurs fois.

4 Séances d'introduction de l'application

■ L'application est introduite en 2 temps :

- **Découverte de l'application** : fonctions de base (connexion, navigation et réglages); première lecture karaoké;

● Premier entraînement à l'évaluation de la lecture

- karaoké d'un pair** : savoir à quoi il faut faire attention pour évaluer la lecture d'un camarade et savoir expliquer son choix.

Séance de découverte 1

Présentation et première connexion

 25 min - Groupe classe + petits groupes

Matériel	Déroulement de la séance
Vidéo	Objectif Annoncer l'objectif de la séance : « Aujourd'hui nous allons travailler sur les éléments qui font que l'on lit bien un texte et nous allons essayer avec l'application FLUIDILI. » Présentation de l'appli et du fonctionnement de l'atelier ● Présenter l'application : « Nous allons utiliser l'application FLUIDILI pour apprendre à bien lire des textes, à faire des pauses aux bons endroits, à mettre de l'intonation et de l'expression. Dans l'application vous allez être un petit cosmonaute, perdu dans l'espace. Il faudra lire des histoires aux habitants des planètes pour qu'ils vous aident à rentrer sur la Terre. Vous allez lire plein d'histoires différentes. Vous allez lire en même temps qu'un adulte, comme un karaoké, pour vous entraîner à lire aussi bien que lui. » ● Projeter la vidéo pour présenter le karaoké : « Nous allons d'abord essayer d'utiliser le karaoké tous ensemble. Voici à quoi ressemble le karaoké ». Montrer comment on lit en même temps que le karaoké. Proposer aux enfants de le faire tous ensemble. ● Expliquer le fonctionnement adopté : par atelier, avec un élève ressource...
Tablettes + Étiquettes codes	Première connexion et première lecture en atelier dirigé ● Distribuer les étiquettes avec les codes de connexion et le numéro de la tablette. ● Ouvrir FLUIDILI avec eux. Faire le premier réglage son avec eux (cf. mode d'emploi). Évaluation karaoké ● Présenter l'exercice : « Quand on commence une nouvelle planète, on commence par découvrir le nouveau texte. Si vous trouvez que le karaoké va trop vite, je vous aiderai à faire le réglage pour le ralentir. » ● Lancer la lecture : « Maintenant vous allez commencer le karaoké. Il faut lire en même temps que le karaoké, comme nous l'avons fait tous ensemble tout à l'heure. Vous allez lire le même texte en karaoké 3 fois de suite. » ● Vérifiez que tous les élèves sont à l'aise avec la vitesse du karaoké et la difficulté du texte. Évaluation de la lecture ● Après les 3 lectures karaoké, procéder à l'échange de tablettes. « Vous allez évaluer la lecture d'un camarade. Échangez les tablettes pour écouter la lecture. Ensuite vous choisirez une couleur. Attention, dire si vous trouvez que votre camarade a bien suivi le karaoké. » ● Les laisser choisir et discuter avec eux de leur choix. Noter leurs questions et réflexions sur cette évaluation pour la séance suivante. Clôturer la séance ● Vérifier que la session est fermée et ranger les tablettes avec eux.

Séance de découverte 2 - sans tablette

Introduction de l'échelle d'évaluation

 30 min - Groupe classe



Matériel

Déroulement de la séance

Fichiers audio n°K1 à K10 + 1 fiche évaluation smiley par élève (plastifiée si possible)

Objectif

Annoncer l'objectif de la séance aux élèves: « Aujourd'hui nous allons travailler sur ce qui permet de dire qu'une lecture karaoké est bonne ou non. »

Retour sur la séance précédente

- **Demander** de rappeler ce qu'est une bonne lecture. Rappeler l'affiche si besoin.
- **Introduire** l'idée que la lecture karaoké n'est pas comme la lecture habituelle, puisque le karaoké oblige le lecteur à suivre un modèle.
- **Questionner**: « À quoi doit-on faire attention pour évaluer une lecture karaoké ? »
- À partir des différentes remarques des élèves, noter les points importants au tableau:
 - « Pour dire si une lecture karaoké est réussie, on doit vérifier que :
 - le lecteur a suivi le karaoké sans s'arrêter et se tromper,
 - le lecteur a fait les mêmes pauses que le lecteur modèle,
 - le lecteur a mis la même intonation que le lecteur modèle,
 - le lecteur a mis la même expression que le lecteur modèle. »

Retrouvez la grille en annexe.

Introduction du tableau d'évaluation « smiley »

- **Distribuer une fiche d'évaluation** des lectures karaoké par élève: « voilà un tableau pour vous aider à choisir le smiley quand vous écouter une lecture karaoké »
- **Présenter le tableau**: chaque ligne et les pictogrammes.
- **Montrer son raisonnement** après l'écoute du premier audio en explicitant son choix d'évaluation.
- **Faire écouter de nouveaux audios** en donnant la consigne d'entourer le smiley qui évalue la lecture.
- **Demander** à un ou deux élèves d'expliquer leur choix. Justifier ensuite son propre choix.

	Pas de suivi du karaoké OU pas audible	
	Beaucoup d'erreurs, d'oublis, d'hésitations	
	Suivi du karaoké avec quelques erreurs	
	Suivi du karaoké correct mais pas d'intonation	
	Suivi du karaoké correct avec intonation	

Entraînement par petits groupes

- **Consigne en grand groupe**: « On va refaire le même exercice en petit groupe: je fais vous écouter une lecture et chaque groupe doit se mettre d'accord sur la couleur qu'il donne à la lecture. »
- **Faire l'exercice sur 5 lectures**. Passer d'un groupe à l'autre pendant les négociations.

Clôturer la séance

- **Présenter la prochaine séance**: « Maintenant que tout le monde s'est entraîné, à la prochaine séance, on reprendra l'application pour faire des lectures karaoké et s'évaluer. »

Séances de découverte 3 et 4

Afin d'atteindre une utilisation autonome de l'application, nous vous invitons à **poursuivre les ateliers dirigés** jusqu'au début de la 2^e planète (deuxième texte).

Pendant ces ateliers l'enseignant aide à la prise en main de l'application, écoute les élèves pour vérifier que les réglages sont corrects et continue de les guider dans la phase d'évaluation de la lecture des pairs.

Il est important d'accompagner l'évaluation entre pairs en incitant chaque élève à justifier son choix de couleur auprès de leur camarade.

Si nécessaire, vous pouvez ajouter un ou deux séances dirigées sur la troisième planète pour aider des élèves qui seraient en difficulté.

5 Proposition de prolongements et d'activités complémentaires

En fluence

■ **Utilisation de l'outil le « livret entraînement à la lecture fluide », de Hatier, en atelier dirigé.**

Un élève lit des mots ou une phrase (temps de lecture court), puis il doit s'autoévaluer en coloriant des étoiles. Les autres élèves valident ou non l'autoévaluation du lecteur. L'enseignant peut également l'évaluer en utilisant l'EMDF.

Le parcours du lecteur

■ **Activité de présentation de livre.**

L'élève choisit un livre pour le présenter à la classe : titre, auteur, personnages, petit résumé et lecture d'un passage. Chaque élève explique ensuite son choix. Les élèves de la classe sont invités à donner des conseils sur comment améliorer la lecture de la présentation. L'élève peut ensuite s'entraîner et présenter une deuxième fois sa lecture devant la classe ou un groupe.

En Français

■ **Activités sur des passages choisis parmi les textes présentés dans l'application FLUIDILI (voir textes en annexe).**

Par exemple :

- étudier une phrase en grammaire,
- travailler sur la ponctuation et son lien avec l'intonation,
- copier une phrase ou un paragraphe,
- travailler la compréhension en posant des questions sous forme de QCM après la lecture d'un texte.

■ **Activité de production d'écrits.**

Travailler sur le scénario de l'application en production d'écrit. Le storyboard de l'animation présenté en annexe peut servir de support.



Annexes

Annexe 1 Évaluation

- EMDF : mode d'emploi 35
- Grille d'évaluation élève..... 37

Annexe 2 Matériel photocopiable

- Fond galaxie 38
- Planètes et badges à découper 39

Annexe 3 Storyboard de l'animation (dessins de Benjamin Divet) ... 40

Annexe 4 Les textes utilisés dans l'application

- Parcours facile 47
- Parcours moyen..... 50
- Parcours difficile 54

Annexe 1 • EMDF

Dimensions	Score 1	Score 2	Score 3	Score 4
Expression (partie simple du texte)	Jamais ● Pas d'expression. ● Monotone. ● Voix faible.	Un peu ● Commence à utiliser sa voix pour sonner naturel sur de rares parties du texte. ● Volume inapproprié.	la plupart du temps ● Plusieurs passages expressifs ● Expressivité parfois peu adaptée au texte. ● Volume approprié.	Toujours ou presque ● Passage lu en grande partie avec une expressivité adaptée au texte. ● Sonne comme du langage parlé.
Phrasé* (partie simple du texte)	Mot à mot Pas d'intonation au niveau des phrases.	lecture hachée ● Fréquents phrasés de 2 à 3 mots. ● Intonation inappropriée en fin de phrases et de propositions.	Phrasé incorrect ● Mélange de longs phrasés sans pause et d'arrêts inappropriés pour respirer. ● Nombreuses pauses ne respectant pas la syntaxe. ● Intonation en partie adaptée.	Phrasé correct ● Phrasé généralement correct, respectant la syntaxe du texte. ● Intonation adaptée.
Décodage** (partie complexe du texte)	Très difficile Longues pauses fréquentes, hésitations, faux départs, chuchotements, répétitions essai multiples, mots modifiés.	Nombreuses difficultés Plusieurs points difficiles avec hésitations, longues pauses, erreurs de lecture.	Quelques difficultés ● Rupture occasionnelle de la fluidité sur des mots et/ou des structures particulières. ● Quelques erreurs de lecture.	Sans difficulté Lecture généralement fluide avec quelques ruptures mais résolues rapidement, en général en s'autocorrigeant.
Vitesse (tout le texte)	laborieux	lent	Irrégulière Trop rapide ou mélange irrégulier de lecture lente et rapide.	Constant et conversationnel

* le phrasé et l'expressivité sont jugés sur la partie de la lecture présentant le moins de difficultés de décodage.

** le décodage est jugé sur la partie la plus complexe du texte

■ EMDF : mode d'emploi

L'Échelle MultiDimensionnelle de Fluence (EMDF) est un outil d'évaluation de la fluence dans toutes ses dimensions : décodage, vitesse, phrasé et expressivité.

Principes

L'EMDF propose une grille critériée permettant d'évaluer qualitativement les 4 dimensions de la fluence pendant l'écoute d'une lecture d'élève.

Chacune des dimensions est évaluée indépendamment par un score allant de 1 (très faible) à 4 (expert). La somme des scores à chacune des dimensions aboutit à un score global de fluence compris entre 4 à 16.

L'échelle s'utilise avec un texte adapté au niveau scolaire de l'élève.

Définition des dimensions

- **Expressivité** : variations de mélodies, d'intensité et de volume de la voix adaptées à l'interprétation du texte. C'est ce qui donne vie au texte.
- **Phrasé** : intonation et placement des pauses et de la respiration respectant la syntaxe du texte. Le phrasé permet de bien segmenter et comprendre le texte.

- **Décodage** : capacité à lire tous les mots du texte sans difficulté ni pause ou hésitation. L'identification des mots doit être fluide. L'autocorrection est acceptée si elle ne perturbe pas la fluidité de la parole.
- **Vitesse** : nombre de mots lus par minute. La vitesse doit permettre à l'auditeur de suivre facilement le propos. Pour cela, elle doit être régulière et agréable pour l'auditeur (ni trop lente, ni trop rapide).

Mise en œuvre lecture

- Consigne de lecture : « Lis ce texte comme si tu lisais une histoire à un petit de maternelle. »
- La lecture peut être enregistrée et l'évaluation se faire sur l'enregistrement. Pour les CE1-CE2, nous vous proposons d'utiliser le texte « Mon chat » ci-après.
- Pour les lecteurs à l'aise, laisser finir de lire le texte. Pour les lecteurs en difficultés, les arrêter au bout d'une minute.

Mise en œuvre, évaluation

- Écoute de la première minute de lecture (enregistrée ou en direct)
- Évaluation des 4 dimensions pendant cette écoute.

Conseils

Afin que chacun des scores soit le plus juste possible, il est conseillé d'évaluer :

- le décodage et la vitesse sur les parties les plus complexes du texte lu, là où se situent les points de difficultés ;
- le phrasé et l'expressivité sur une partie de cette minute où l'élève rencontre peu de difficultés de décodage.

Mon chat

Mon chat est entré dans ma chambre. Il avait l'air bizarre donc j'ai tout de suite compris qu'il avait fait une énorme bêtise. D'abord j'ai pensé au poisson rouge. Je m'attendais à trouver le bocal vide. Mais mon poisson était toujours là et il me regardait de ses grands yeux ronds. Ensuite je me suis souvenu que maman avait sorti des saucisses et les avait posées sur la table. Le chat les avait volées, c'était certain. Mais dans la cuisine, les saucisses étaient toujours là, prêtes à cuire, personne n'y avait touché. Le chat est alors allé vers mon cartable. Le cartable était ouvert, tout était par terre, mon exposé déchiré en tout petits bouts. Quand j'ai vu mon travail en morceaux, je me suis senti triste, j'avais envie de pleurer. Alors le chat s'est frotté sur ma jambe, il a miaulé, il était désolé. Finalement il m'a aidé et on a préparé ensemble un bel exposé sur l'intelligence des chats.

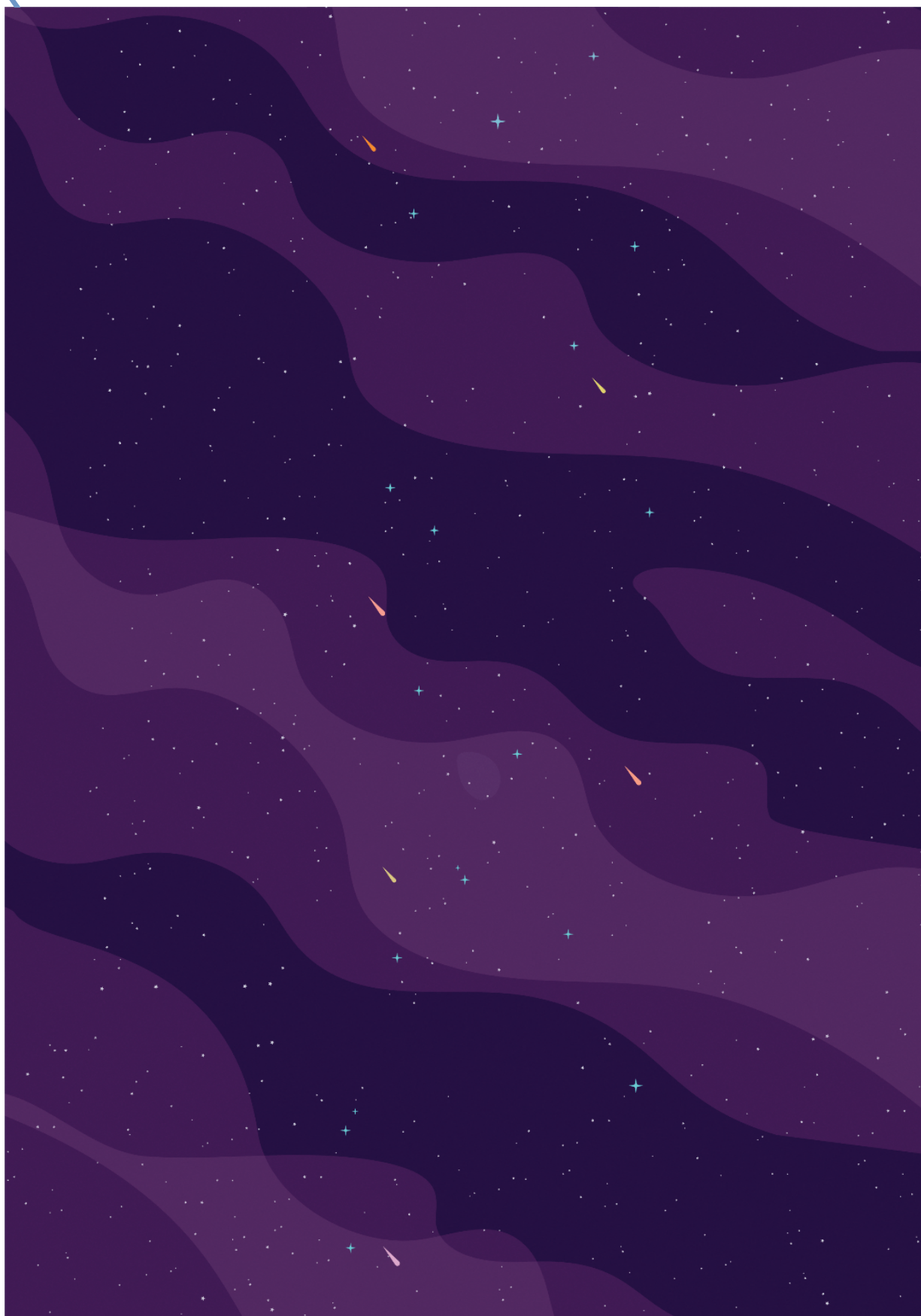
■ Grille d'évaluation élève

	Pas de suivi du karaoké OU pas audible	 
	Beaucoup d'erreurs, d'oublis, d'hésitations	 
	Suivi du karaoké avec quelques erreurs	 
	Suivi du karaoké correct mais pas d'intonation	 
	Suivi du karaoké correct avec intonation	 

	Pas de suivi du karaoké OU pas audible	 
	Beaucoup d'erreurs, d'oublis, d'hésitations	 
	Suivi du karaoké avec quelques erreurs	 
	Suivi du karaoké correct mais pas d'intonation	 
	Suivi du karaoké correct avec intonation	 

Annexe 2 • Matériel photocopiable

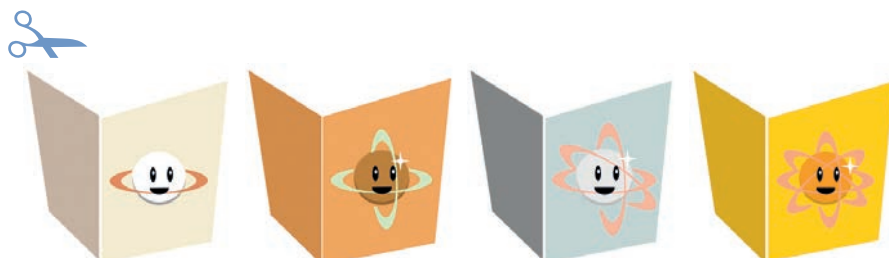
- Fond galaxie



• Planètes à découper



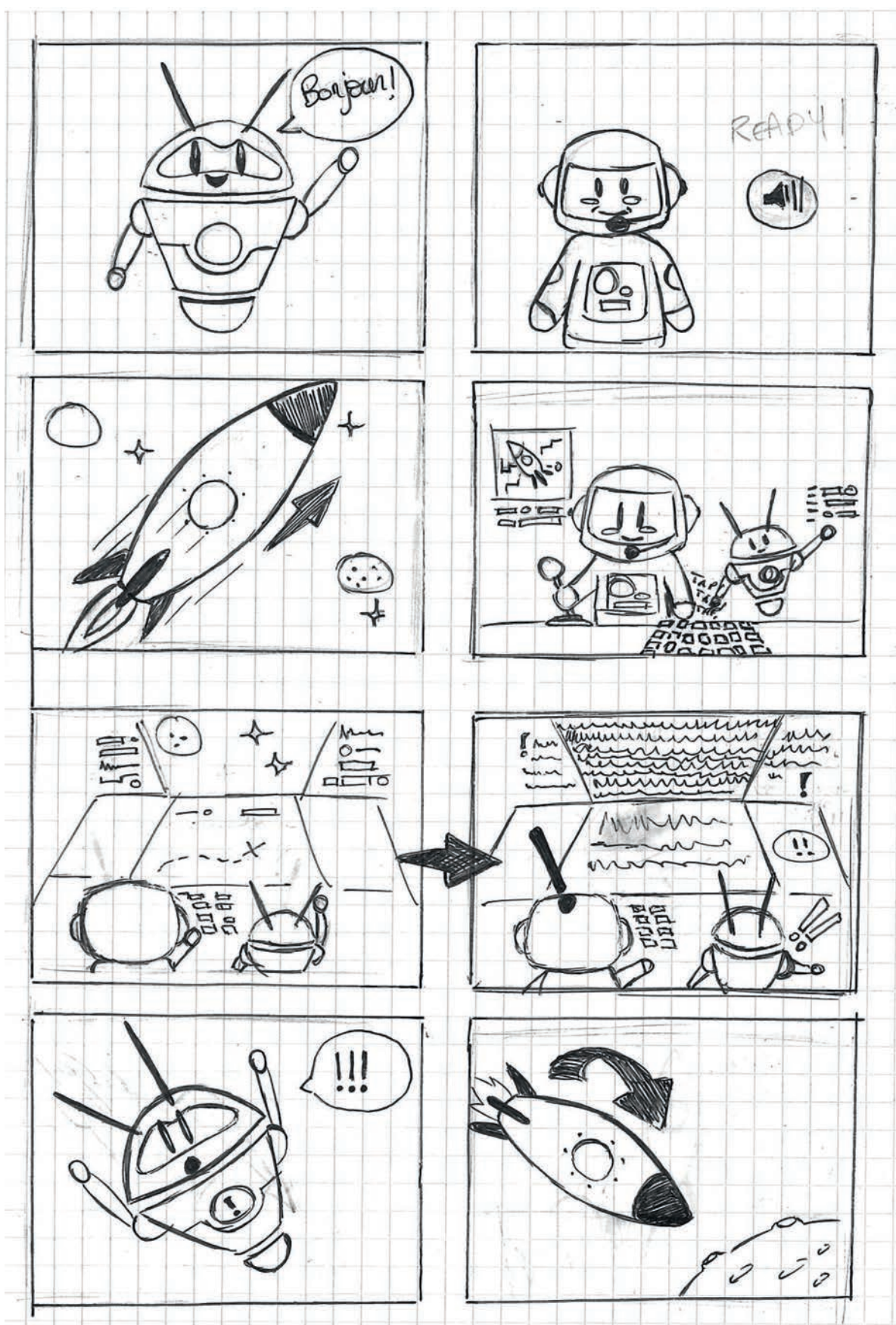
• Badges mode de lecture

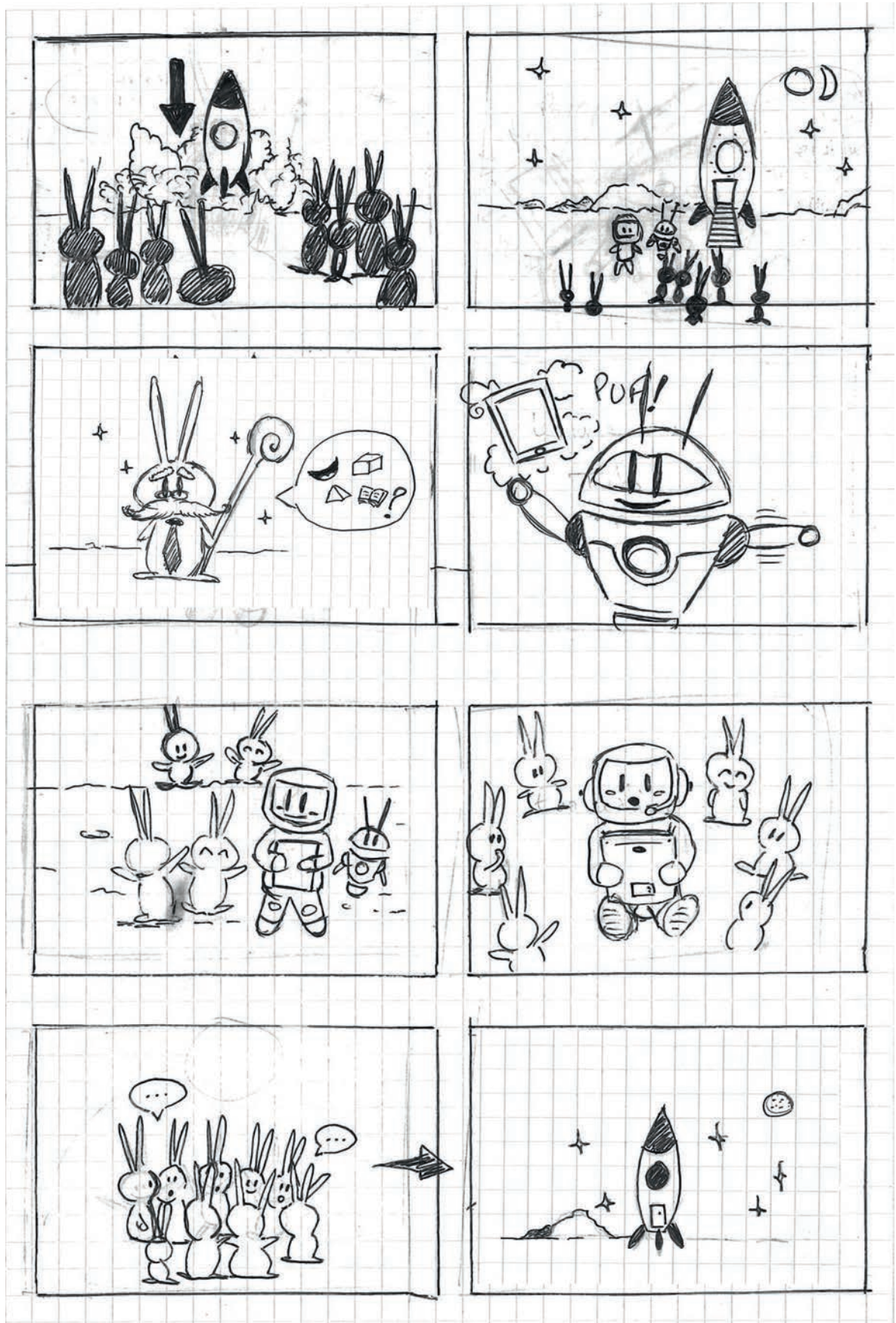


■ Annexe 3 • Storyboard de l'animation

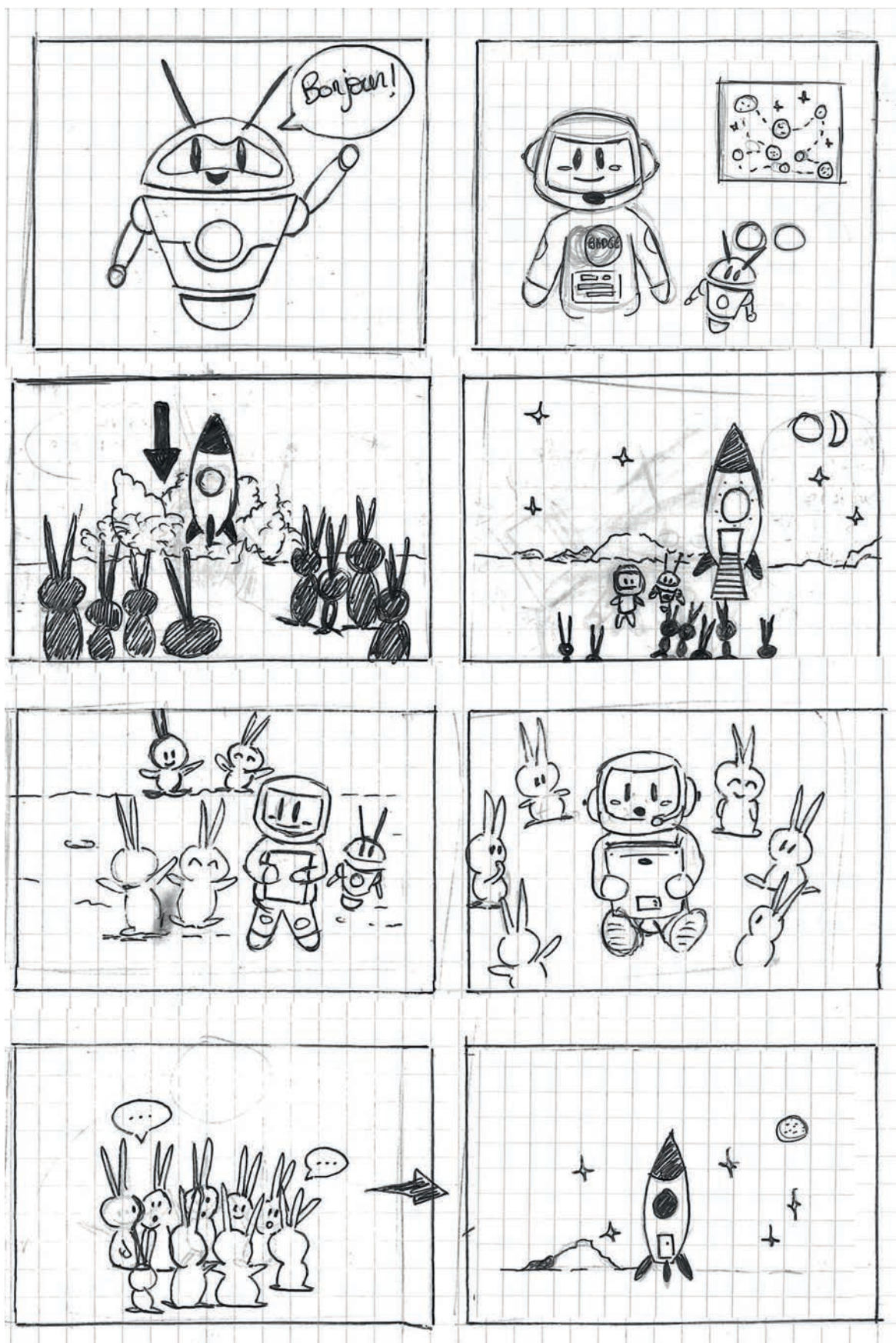
(dessins de Benjamin Divet)

Début du scénario

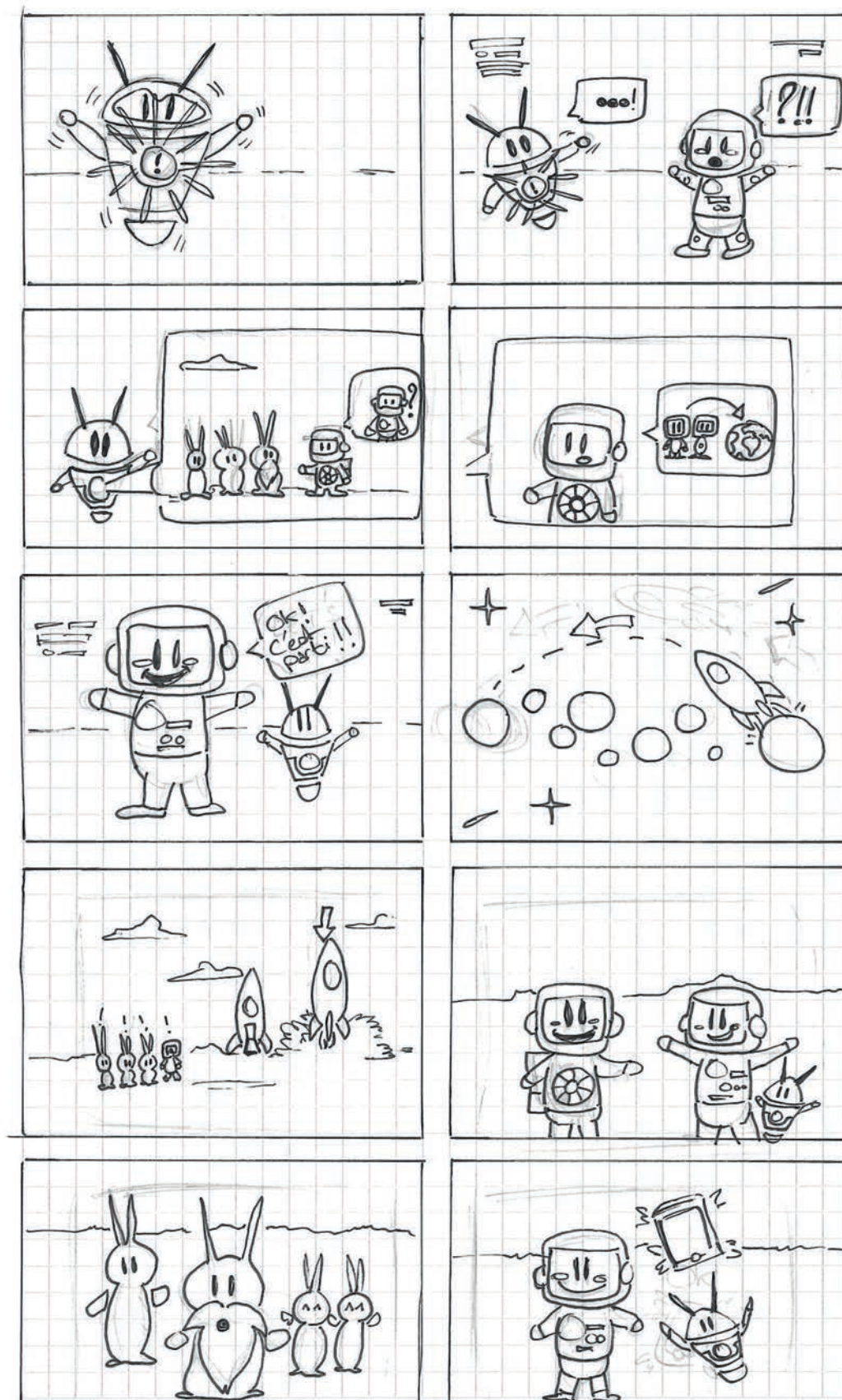


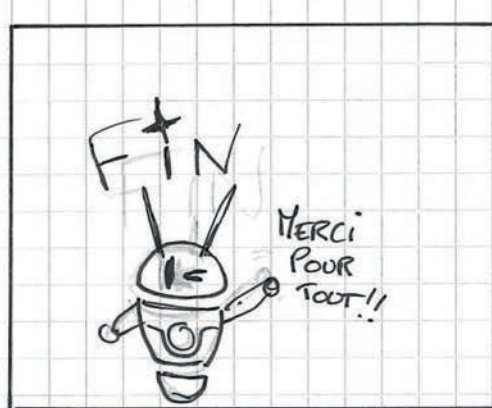
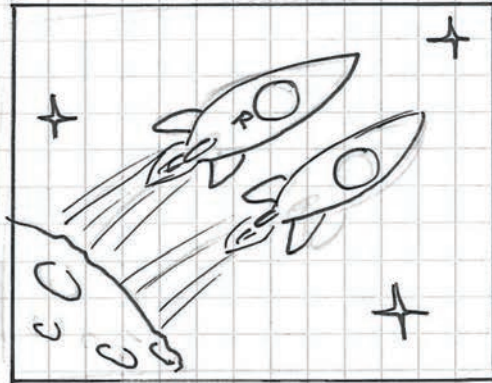
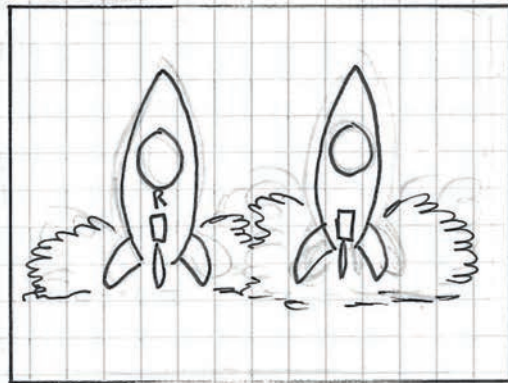
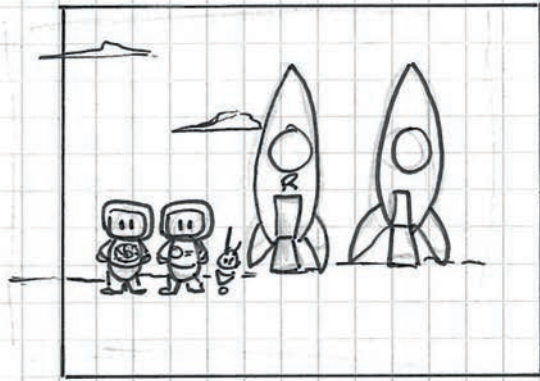
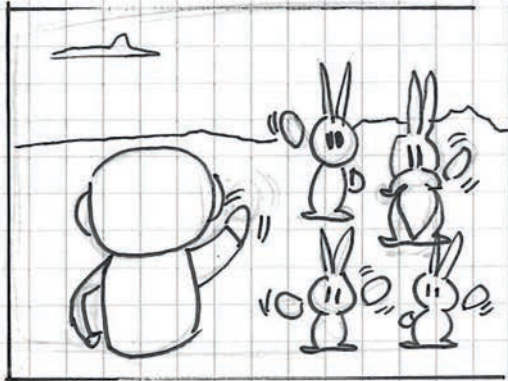


Scénario de chaque planète



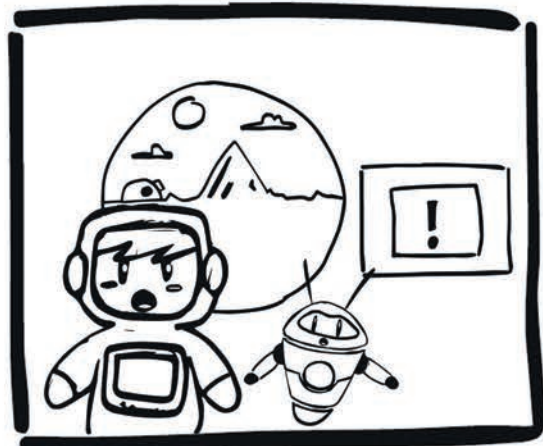
Fin du scénario







Clic pour valider la réception de l'étoile.



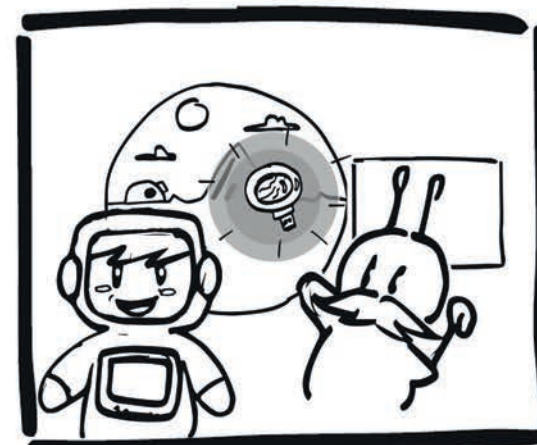
L'écran indique une alerte.



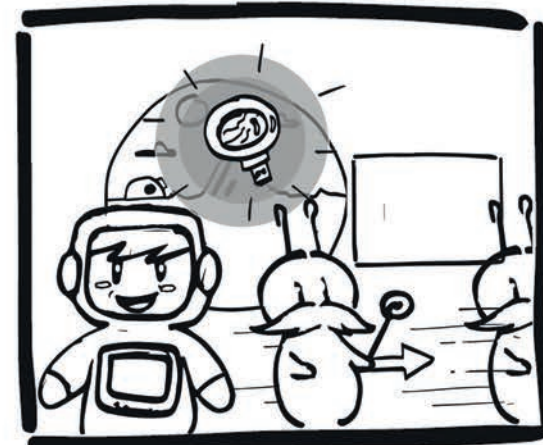
C'est le grand sage qui attend devant le vaisseau, il a quelque chose à nous dire, le robot court l'accueillir.



Le grand sage entre, avec une clé usb magique.



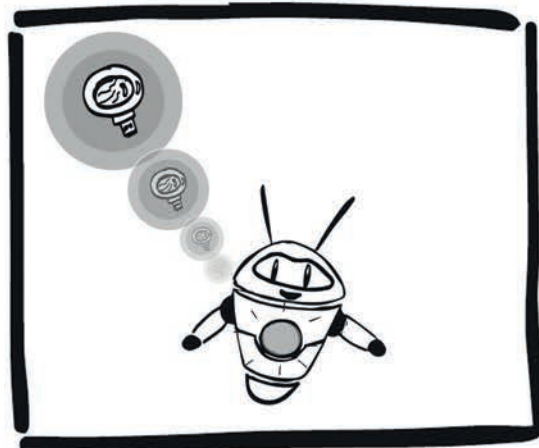
La clé usb magique s'élève et brille, elle ouvre l'accès à une nouvelle planète.



Le grand sage quitte le vaisseau.



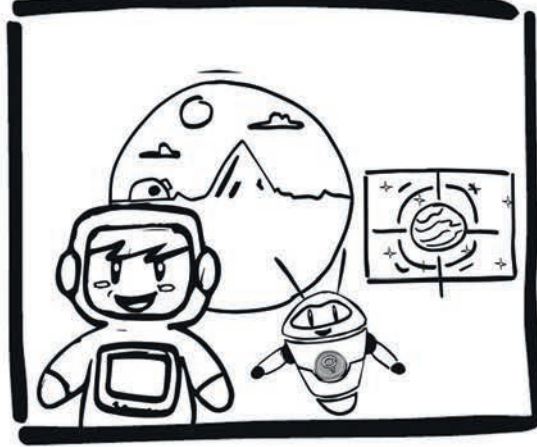
Le robot revient dans le vaisseau.



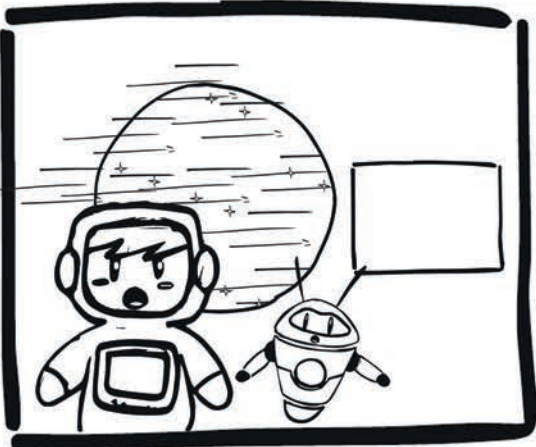
« Assimilation de la clé »



La clé est assimilée par le Robot.
Les données sont envoyées au vaisseau.



L'écran affiche la nouvelle planète vers laquelle se mettre en route.



La fusée fonce à toute allure vers la nouvelle planète !



Super ! Nous sommes arrivés !!

■ Annexe 4 • Les textes utilisés dans l'application

Parcours facile

- 1 Gâteau au chocolat
- 2 Le Serpent
- 3 Xylophone
- 4 L'ours
- 5 Le renard et le lion
- 6 Le chat botté
- 7 Le lion et le rat
- 8 Sous mon lit
- 9 Adil le crocodile
- 10 La mer

Parcours moyen

- 11 Dans la pirogue
- 12 Monsieur Lézard
- 13 Mistigri
- 14 Dans la classe
- 15 La faute du chat
- 16 La dyslexie
- 17 Le chien qui couvait
- 18 Les musiciens
- 19 L'araignée et la tortue
- 20 L'agaçant moustique

Parcours difficile

- 21 Le lierre
- 22 Abécédaire des fruits
- 23 Le cours de maths
- 24 Hors camp
- 25 Hansel et Gretel
- 26 Tigre en bois
- 27 Monsieur Pou
- 28 Le dentifrice
- 29 Les griffes de l'ours
- 30 De l'autre côté
- 31 Araignée et Jaguar
- 32 Distribution de pattes
- 33 Les sabots de la tortue
- 34 Les Fourmis
- 35 Gros chien noir

PARCOURS FACILE • texte ① Gâteau au chocolat

Recette du gâteau au chocolat au four à micro-ondes.

Une recette facile et rapide à faire.

Ingédients : deux cents grammes de chocolat, quatre-vingts grammes de beurre, cent vingt-cinq grammes de sucre, cinquante grammes de farine, trois œufs et trois cuillères d'eau.

Dans un saladier, mettre l'eau, le beurre et le chocolat cassé en petits morceaux. Faire fondre une minute au four à micro-ondes, puis laisser refroidir. Casser et ajouter les œufs un à un.

Dans un bol, mélanger la farine et le sucre. Les ajouter dans le saladier et bien remuer pour éviter les grumeaux.

Beurrer un plat allant au four à micro-ondes, verser le mélange et faire cuire cinq minutes trente à puissance maximale.

Laisser refroidir avant de démouler et de déguster. Miam !

D'après Questionner le monde CP-CE1 – collection
« Magellan » – Hatier

PARCOURS FACILE • texte ② Le serpent

Le serpent.

Il y a des serpents sur tous les continents. En Europe, les serpents se cachent dans les tas de branches ou les trous des vieux murs. Ces abris sont leurs maisons d'hiver. Dans les forêts tropicales, ils peuvent vivre au sol ou dans les arbres. Certains serpents préfèrent la chaleur et vivent dans le sable du désert.

Il y a des serpents de toutes les tailles et de toutes les couleurs. Les écailles qui les recouvrent forment des dessins variés. Certains possèdent un venin qui les rend très dangereux. D'autres sont complètement inoffensifs.

Les grands serpents des forêts tropicales, comme le boa, arrivent parfois à manger de gros animaux. D'abord, ils s'enroulent autour d'eux et les étouffent dans leurs anneaux. Ensuite, ils les avalent et doivent dormir longtemps pour digérer un tel repas. Mais la plupart du temps, leurs proies ne dépassent pas la taille d'un rongeur.

D'après André Hellé, « L'arche de Noé »

PARCOURS FACILE • texte ③ Xylophone

Xylophone.

Explication de la fabrication d'un xylophone géant. Un bricolage facile à faire dans la forêt.

Trouve deux longues branches bien droites. Pose-les au sol, à environ trente centimètres l'une de l'autre. Il faut qu'elles soient parallèles entre elles. Cherche ensuite un petit bâton bien sec et solide, ce sera ta baguette.

Examine les alentours et ramasse des morceaux de bois de différentes grosseurs. Tape sur chaque morceau de bois que tu trouves, avec ta baguette. Ne garde que ceux qui font un joli son. Dispose-les côte à côte, sur les deux longues branches.

Maintenant, il te faut les ranger. Tape sur deux bouts de bois posés, toujours avec ta baguette. Compare le son de chacun, plusieurs fois, pour pouvoir les ranger du plus grave au plus aigu. Recommence avec tous les morceaux.

Quand ils sont tous bien ordonnés, ton instrument est prêt, à toi de jouer !

Marie-Line Bosse

PARCOURS FACILE • texte 4 L'ours

L'ours.

L'ours est un gros animal à l'allure lourde et sympathique. Mais il ne faut pas trop s'y fier. Malgré son aspect maladroit, l'ours est très agile. Il sait grimper aux arbres et peut courir très vite.

On le trouve sur tous les continents, sauf en Afrique. Il est vêtu d'une épaisse fourrure noire, brune ou rousse. Les ours blancs, eux, habitent les régions glacées du pôle Nord.

L'ours a été longtemps chassé par les hommes, pour sa fourrure. Mais sa chasse était difficile, car l'ours est intelligent, rusé et prudent. Aujourd'hui, dans de nombreux pays, comme la France, il est devenu un animal rare et protégé.

Les enfants aiment bien les ours qui ont un museau tout doux, c'est leur nounours !

D'après André Helle, « l'Arche de Noé »

PARCOURS FACILE • texte 5 Le renard et le lion

Le renard qui n'avait jamais vu de lion.

Un renard n'avait jamais vu de lion. Le hasard le met un jour en face de ce fauve. Comme il le voit pour la première fois, le renard a si peur qu'il a l'impression d'en mourir. La deuxième fois qu'il le voit, il a encore peur, ses pattes tremblent et son poil se hérissé. Mais sa frayeur n'est pas aussi forte que la première fois. Il réussit même à le regarder dans les yeux. La troisième fois, il ose s'en approcher et lui dire bonjour. La quatrième fois, il est presque devenu son ami. « Tu vois, lui dit alors le lion, avec l'habitude, même les choses les plus effrayantes peuvent devenir douces. »

D'après une fable d'Esopé

PARCOURS FACILE • texte 6 Le chat botté

Le chat botté et l'ogre.

L'ogre reçut le chat botté aussi poliment que peut le faire un ogre.

— On m'a assuré, dit le chat, que vous aviez le don de vous changer en toutes sortes d'animaux. Vous pouvez par exemple vous transformer en lion, en éléphant.

— Cela est vrai, répondit l'ogre brusquement, et pour vous le montrer, vous allez me voir devenir lion.

Le chat fut effrayé de voir un lion devant lui. Il gagna les gouttières, risquant gros, car ses bottes ne valaient rien pour marcher sur les tuiles. Peu après, l'ogre quitta sa forme. Le chat descendit, et avoua qu'il avait eu bien peur.

— On m'a assuré aussi, dit le chat, que vous avez le pouvoir de prendre la forme des plus petits animaux. Par exemple, vous pouvez vous changer en rat, en souris. Je vous avoue que je crois cela impossible.

— Impossible ? reprit l'ogre, vous allez voir !

Alors il se changea en souris, et se mit à courir sur le plancher. Aussitôt le chat se jeta sur lui et le mangea.

D'après le conte de Perrault

PARCOURS FACILE • texte 7 Le lion et le rat

Le lion et le rat.

Un lion dormait. Un rat vint se promener sur son dos. Le lion, réveillé en sursaut, le saisit par la queue. Le rat dit : « Pitié, noble roi, ne me mange pas ! Si tu me relâches, je te sauverai à mon tour, je te le promets ! » Le lion se mit à rire en voyant un si petit animal lui tenir tête. Il le laissa partir.

Peu de temps après, le roi des animaux se trouva pris dans un filet. C'était un piège que les chasseurs avaient tendu pour l'attraper. Le rat, l'entendant rugir, arriva. Il rongea les mailles du filet et délivra le lion. Puis il lui dit : « Hier, tu t'es moqué de moi parce que je suis petit. N'oublie plus, maintenant, qu'on a souvent besoin d'un plus petit que soi. »

D'après une fable d'Esopé

PARCOURS FACILE • texte 8 Sous mon lit

Sous mon lit.

Je me suis réveillé en pleine nuit. J'avais soif. Je voulais boire un verre d'eau. J'ai cherché mes chaussons sous mon lit. Oh, mon Dieu ! Il y a un tigre sous mon lit !!! Que dois-je faire ?

Dois-je appeler ma maman ? Et si le tigre se met à rugir ? Dois-je essayer de me rendormir ? Mais je n'ai plus du tout sommeil !

Quelqu'un vient d'allumer la lumière. Maman est là, près de la porte. « Qu'est-ce qu'il y a, mon chéri, demande ma maman. Tu m'as appelée ? » Je lui montre le tigre. Maman se penche pour voir sous le lit et attrape le tigre.

« Oh, mais ce n'est pas un tigre ! C'est mon gros manteau jaune et noir, dont les boutons brillent comme les yeux d'un tigre. »

J'ai eu peur pour rien ! Maman m'apporte un verre d'eau.

Maintenant, je peux me rendormir et rêver de vrais tigres dans la jungle !

D'après Anupal Lal
(traduction Sak Untala)

PARCOURS FACILE • texte 9 Adil le crocodile

Adil le crocodile.

Adil le crocodile, pleurait au bord du lac. Les autres animaux vinrent lui demander pourquoi il était si triste.

— Pourquoi pleures-tu ? demanda la grenouille.

— Oui, pourquoi pleures-tu ? interrogea le poisson.

— Je me sens très seul, répondit Adil le crocodile. Je n'ai pas d'amis. J'ai essayé de devenir ami avec les hommes qui ont des filets... Mais quand j'ai voulu leur dire bonjour, ils se sont enfuis en courant ! Et ils sont revenus avec des fusils !

— Tu peux devenir mon ami, proposa Léon le papillon. À condition de ne pas me manger !

— Promis, répondit Adil le crocodile. Mais Léon le papillon s'était déjà envolé.

Adil le crocodile, était encore plus triste qu'avant. Mais Léon le papillon, revint bientôt, accompagné de tous ses amis papillons ! Adil le crocodile, pleurait désormais des larmes de bonheur. Il ne serait plus jamais seul.

D'après Jessica Wright

PARCOURS FACILE • texte 10 La mer

La mer.

Un jour où il fait très chaud, un jour de vacances où il fait beau, nous décidons d'aller à la plage. À la mer ! Nous allons à la mer, mon père, ma mère, mon frère, ma sœur et moi.

Au bord du sable, il y a l'eau. C'est là où mes pieds touchent la mer. Les vagues jouent à un jeu. Elles disent oui, et moi je dis non. Elles courent après moi, voulant me dire bonjour, et je cours pour m'échapper d'elles. Elles disent non, et je dis oui. Je retourne en courant, au bord du sable, au bord de l'eau. Je cours après les vagues, qui rentrent chez elles à la mer. Elles disent oui, je dis non. Elles disent non, je dis oui. La mer court après moi, je cours après la mer.

Il y a du bleu. Il y a de l'eau. Dans ce jeu, je ne peux pas rester immobile. Une vague m'apporte un coquillage. Elle le dépose à mes pieds, sur le sable mouillé. Je trouve une plume dans le sable chaud, et je l'envoie à la mer, portée par une vague.

Oh, j'adore la mer.

D'après Nicola Rijdsdijk

PARCOURS MOYEN • texte 11 Dans la pirogue

Dans la pirogue.

Ce jour-là il y avait trois personnes qui, comme moi, se trouvaient dans la pirogue. On partait de Saint-Laurent et on se rendait à Maripasoula.

La première personne était une jeune femme, elle semblait avoir une vingtaine d'années avec des cheveux dorés très courts et un vernis jaune sur ses ongles de mains. Elle portait une jupe violette et un tee-shirt noir. Cette femme causait avec un homme très grand. Il avait des cheveux gris très longs qui lui arrivaient jusqu'aux genoux. Il portait un sac sur son dos et une montre blanche au poignet. Il avait une belle chemisette rouge, un bermuda bleu et portait des lunettes de soleil sur sa tête. Enfin, la troisième personne, une enfant d'environ dix ans, portait un haut vert et un pantalon rouge. Elle semblait porter l'uniforme de son école. Elle était joliment coiffée. Elle avait des tresses et un joli cartable bicolore. Elle portait des baskets blanches. Elle tenait à sa main un parapluie car le temps était très pluvieux.

Tout à coup, la pluie se mit à tomber très fort. En quelques secondes, tout le monde fut trempé jusqu'aux os, sauf la petite fille prévoyante qui avait ouvert son parapluie.

Steven Jean Baptiste

PARCOURS MOYEN • texte 12 Monsieur Lézard

Monsieur Lézard est en colère.

Dans un village situé dans la commune d'Apatou vivait un drôle de Lézard. C'était un animal vert. Il possédait une longue queue et quatre petites pattes. Beaucoup d'enfants le surnommaient «le coléreux» car il se mettait toujours en colère pour rien.

Un jour, alors qu'il pleuvait des cordes et que les nuages étaient gris, Monsieur Lézard se mit à hurler dans tout le village :

« J'en ai assez de cette pluie ! Cela a duré trop longtemps ! Comment je fais pour bronzer sans soleil, moi ? »

C'est que pour être heureux, Monsieur Lézard avait besoin de grimper sur le tronc d'un manguier, choisir une branche souple et se relaxer pendant des heures au soleil, sans être dérangé par les nuages gris.

En entendant le lézard furieux, tous les enfants du village, qui ne comprenaient pas sa colère, eurent peur et rentrèrent chez eux.

Monsieur Lézard, déprimé, se sentit alors seul au monde. C'est que pour être heureux, il avait aussi besoin de compagnie. Il décida de se cacher sous une pierre et de n'en sortir qu'aux prochains rayons de soleil.

Depuis, plus personne n'entend Monsieur Lézard hurler, c'est devenu un animal très silencieux et discret.

Steven Jean Baptiste

Dans la classe.

Lucie est une fille de huit ans, elle est en CE2 cette année. Aujourd'hui, la maitresse de Lucie n'est pas contente car trois élèves n'ont pas de matériel scolaire pour travailler. La première élève s'appelle Maude. Elle a oublié de ramener sa trousse et son petit cahier de devoirs à la maison. Elle les a laissés dans sa chambre. Junior, lui, est l'élève qui a oublié le plus de choses : son classeur de français, sa gomme, sa colle, sa règle et ses ciseaux. « Cela fait beaucoup, Junior ! » dit la maitresse un peu en colère. Enfin, il y a aussi Rémi. Lui, a oublié sa pochette et ses crayons de couleurs.

Exceptionnellement, la maitresse décide alors d'aller dans son armoire et passe le matériel manquant aux élèves afin qu'ils travaillent aujourd'hui. « La prochaine fois, je convoque vos parents. C'est la dernière fois, est-ce que c'est compris ? », demande la maitresse. « Oui maitresse », répondent les élèves la tête baissée. Tous les élèves de la classe se mettent au travail. C'est un exercice sur les verbes au présent. Malheureusement, dix minutes plus tard, la sonnerie de la récréation retentit. Eh oui, c'est que la maitresse a bien passé vingt minutes à faire la leçon de morale.

Steven Jean Baptiste

Règle du jeu du mistigri des compléments à dix.

But du jeu : Ne pas avoir le valet de pique à la fin du jeu. C'est le mistigri.

Nombre de joueurs : trois, quatre ou cinq.

Matériel : Un jeu de cinquante-quatre cartes, dont on enlève les jokers, les dix et les habillés. On ne garde que le valet de pique.

Au départ : Pour savoir qui va distribuer, chaque joueur tire une carte. Celui qui tire la plus forte distribue toutes les cartes.

Règles : Tous les joueurs vont se débarrasser ensemble, des paires de cartes qui font dix. Ils les posent face visible devant eux, avant de les écarter définitivement. Alors le jeu commence. Chaque joueur prend une carte dans le jeu que lui présente son voisin de gauche, face cachée. Si cette carte forme avec une carte de son jeu le total de dix, il les écarte. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il ne participe plus au jeu. Le jeu continue entre les autres joueurs.

fin du jeu : Quand tous les compléments ont été réalisés et qu'il ne reste plus que le mistigri, le jeu est terminé. Le joueur avec le mistigri a perdu.

Luc Boggio

C'est la faute du chat !

— Pourquoi n'as-tu pas fait tes devoirs ? demande la maitresse

— C'est la faute du chat, répond Matis. S'il ne s'était pas coincé en haut d'un arbre, je n'aurais pas eu besoin de grimper à l'échelle pour l'attraper. Si je n'avais pas eu besoin de grimper à l'échelle, je n'aurais pas eu besoin de la réparer. Si je n'avais pas eu besoin de la réparer, je n'aurais pas réveillé le bébé. Si je n'avais pas réveillé le bébé, ma mère ne se serait pas précipitée hors de la cuisine. Si ma mère ne s'était pas précipitée hors de la cuisine, le singe n'y serait pas entré. Si le singe n'y était pas entré, il n'aurait pas dévoré toute la nourriture. Si il n'avait pas dévoré toute la nourriture, mon père n'aurait pas acheté de curry de poulet et de rôtis à la boutique. Si mon père n'avait pas acheté de curry de poulet et de rôtis à la boutique, le chien ne l'aurait pas suivi jusqu'à la maison. Si le chien ne l'avait pas suivi jusqu'à la maison, il n'aurait pas mangé mon cahier de devoirs.

— Si je comprends bien, tu es en train de me raconter que le chien a mangé ton cahier de devoirs ? résume la maitresse.

— Oui, maitresse, mais c'est la faute du chat !

D'après Anushka Ravishankar

PARCOURS MOYEN • texte 16 La dyslexie

C'est quoi la dyslexie ?

Quand on apprend à lire, il se passe beaucoup de choses dans notre cerveau. C'est un peu comme s'il fallait, petit à petit, trouver le chemin entre nos yeux, qui voient les mots, et notre bouche, qui les prononce. Parfois, ce chemin est difficile à trouver. La dyslexie, c'est quand ce chemin est vraiment très très difficile à trouver. Ce n'est pas du tout un problème d'intelligence. Les personnes dyslexiques sont aussi malignes que tout le monde. Elles ont juste du mal à trouver le chemin de la lecture. Parfois, elles confondent des sons, parfois des lettres. Il arrive aussi qu'elles aient du mal à lire plusieurs lettres en même temps. Quand Alice a appris qu'elle avait une dyslexie, son papa l'a emmené chez Claire, l'orthophoniste. Claire a aidé Alice à trouver le chemin de la lecture. Maintenant, Alice peut lire toute seule et elle adore les romans d'aventures.

Marie-Line Bosse

PARCOURS MOYEN • texte 17 Le chien qui couvait

Le chien qui couvait des œufs.

Une maman cane avait pondu quatre œufs. Elle couvait ses œufs chaque jour pendant des heures. Elle quittait son nid uniquement pour se nourrir. Les jours passaient et se ressemblaient. Maman Cane attendait que ses petits éclosent.

Un jour, affamée, elle recouvrit son nid de feuilles et se mit en quête de nourriture.

À son retour... Mais... Qu'est-ce que... ?

Un chien était couché sur ses œufs !

La maman cane attendit qu'il s'en aille pendant des heures. Elle attendit toute la journée.

La nuit finit par tomber. Mais le chien n'avait pas bougé d'un poil ! Il semblait avoir trouvé l'endroit idéal pour faire la sieste.

Les quatre poussins sortirent soudain de leur coquille. Le chien se réveilla et partit.

Les poussins le suivirent alors en l'appelant : « Maman ! Maman ! »

Mais... ? Il n'était pas leur maman ! Il avait juste fait une petite sieste sur un tas de feuilles ! Pas question pour lui de rester dans les parages ! Il s'enfuit aussi vite que possible.

Les poussins furent bientôt épuisés de lui courir après. Alors, Maman Cane leur dit : « Les œufs sur lesquels il faisait la sieste étaient à moi. Vous êtes mes enfants, pas les siens ».

Les poussins coururent vers leur maman.

— Maman ! Maman ! Maman !

— Mes petits, je vous aime, leur dit Maman Cane.

D'après Chandan Yadav

PARCOURS MOYEN • texte 18 Les musiciens

Les musiciens de Brême.

Un homme avait un âne. Depuis de nombreuses années, l'âne portait les sacs de l'homme. Mais maintenant, l'âne était fatigué, il ne pouvait plus rien porter. L'homme voulut se débarrasser de lui, mais l'âne était malin et il s'échappa. Il prit la route de Brême pour devenir musicien de la ville.

En chemin, il vit un vieux chien de chasse, couché sur la route.

— Eh bien, Toutou, qu'as-tu donc ? lui demanda l'âne.

— Je suis vieux ! répondit le chien, je ne peux plus aller à la chasse, alors mon maître a voulu m'assommer. Je me suis enfui, mais maintenant je suis bien seul.

— Viens avec moi ! dit l'âne, je vais à Brême pour être musicien de la ville.

Cette idée plut au chien. Ils poursuivirent alors leur route ensemble. Au bout d'un moment, ils virent sur le bord du chemin un chat, qui faisait triste figure.

— Eh bien, Moustache, qu'est-ce donc qui ne va pas ? demanda l'âne.

— Je suis un vieux minet ! répondit le chat. Mes dents sont usées, et je n'attrape plus aucune souris. Je préfère rester près du feu à ronronner. Alors ma maîtresse a voulu me noyer. Je me suis sauvé, mais je ne sais pas où aller.

— Viens avec nous à Brême, répondit l'âne. On va devenir les musiciens de la ville. Je suis sûr que tu connais des airs de musique nocturne.

Le chat apprécia la proposition et partit avec eux.

D'après un conte des frères Grimm

PARCOURS MOYEN • texte 19 **L'araignée et la tortue**

L'araignée et la tortue.

Cette histoire se passe dans la forêt. Dans la forêt, il y a des arbres. Les arbres ont des racines et des troncs. Sur les branches, il y a des feuilles. Dans la forêt, il y a aussi plein d'animaux. Dans cette histoire, on parle de l'araignée et de la tortue. C'est l'anniversaire d'Araignée et elle a invité ses amis. Araignée a préparé une table avec plein de choses à manger. Les invités arrivent, prennent place, et Tortue arrive elle aussi. Elle veut s'asseoir mais Araignée dit :

« Tu as les mains sales, tu dois d'abord te laver les mains. »

Tortue va se laver les mains. Elle revient. Tout le monde a commencé à manger. Elle a toujours les mains sales et Araignée lui dit de retourner se laver les mains. Mais elle a les mains sales parce qu'elle marche sur les mains. Alors elle repart se laver les mains puis revient, quatre fois. Mais à la fin, il n'y a plus rien à manger.

Quelques jours plus tard, c'est l'anniversaire de Tortue et Tortue décide d'organiser une fête sous l'eau. Le jour de la fête, elle invite ses amis et tout le monde plonge pour aller à la fête de Tortue. Araignée, qui est toute légère, veut aller à la fête mais elle reste à la surface de l'eau.

Alors elle rentre chez elle, prend un grand manteau et remplit ses poches de cailloux. Ainsi, elle peut plonger. Arrivée à la fête, tout le monde est à table et Tortue dit aux invités d'enlever leurs manteaux. Araignée enlève son manteau et hop ! elle remonte.

Conte de Guyane

PARCOURS MOYEN • texte 20 **L'agaçant moustique**

L'agaçant moustique.

Toc ! Toc !

« Qui est là ? », demande Jules ensommeillé.

« C'est moi, » dit une voix aiguë.

« Qui est ce « moi » ? » redemande Jules.

« Je te l'ai dit, c'est seulement moi », dit la même voix.

« Je ne connais personne dénommé, "seulement moi" », répond Jules.

Il vérifie que sa moustiquaire est bien bordée autour de son lit.

« Et bien, mon nom est Mous. »

La voix semble plus stridente qu'auparavant.

C'est très proche de l'oreille de Jules.

« Mous qui ? », demande-t-il tout en regardant sous la moustiquaire.

« Mous Tique, » dit finalement la voix.

Jules sent alors une piqûre sur son oreille.

« Ouille ! » Il saute en l'air et commence à chercher.

« Tu paieras pour ça ! », crie-t-il.

Énervé, Jules sort du lit et allume la lumière.

« Je déclare la guerre contre l'agaçant Mous Tique ! »

D'après Ursula Nafula

PARCOURS DIFFICILE • texte 21 Le lierre

Le lierre et ses secrets.

La plupart des gens apprécient la beauté du lierre grimant sur les murs d'une ruine ou d'un château. Mais par contre ces mêmes personnes ont tendance à voir d'un mauvais œil le lierre qui enveloppe le tronc d'un hêtre ou d'un sapin, et le traitent alors de parasite.

Un parasite, tel un vampire, suce la sève de l'arbre sur lequel il est agrippé. Mais, il y a là une grossière erreur de jugement. En effet s'il est indéniable que le lierre enfonce certaines racines dans l'écorce de l'arbre qui lui sert de support, il ne le vampirise pas.

Ses racines ne sont que de petites racines crampons qui ne sont pas absorbantes. Elles servent seulement à le fixer solidement.

Elles sont très courtes et ne peuvent pas traverser l'écorce épaisse d'un arbre ni lui faire de mal.

Cependant, il est possible qu'un manteau de lierre très dense puisse gêner sa respiration et même provoquer sa mort.

Si l'on regarde avec attention un pied de lierre on est très surpris que la plante nous montre, suivant où se porte notre regard, des aspects très différents.

Lorsque la plante rampe sur le sol sombre de la forêt, son feuillage est composé à la fois de feuilles à 5 pointes et de feuilles triangulaires pour utiliser au maximum la lumière du sous-bois.

Mais si à l'aide de ses racines crampons le lierre réussit à grimper sur un arbre et à atteindre ainsi des endroits mieux éclairés, alors les feuilles vont avoir une forme ovale.

C'est seulement à un certain âge et lorsque sa position lui assure un bon ensoleillement qu'il va se mettre à fleurir d'octobre à décembre.

Luc Boggio

PARCOURS DIFFICILE • texte 22 Abécédaire des fruits

Abécédaire des fruits de la terre.

Partout sur notre planète, on trouve des tas de fruits merveilleux et extraordinaires.

L'awara est le fruit orangé d'un palmier au tronc épineux, qui pousse en Guyane et au Brésil. L'awara contient un gros noyau. Le bouillon d'awara est un plat à base de pâte d'awara, qui contient de très nombreux ingrédients et qui doit cuire très longtemps.

La banane a besoin de beaucoup de chaleur et d'eau pour pousser. Elle se mange crue quand elle est jaune et bien mûre. À Mayotte, on la mange aussi parfois frite avec des oignons, quand elle est encore verte.

La châtaigne est un fruit d'automne, qu'on trouve dans les forêts tempérées comme celles de l'Ardèche ou de la Corse. Elle est entourée de piquants très pointus, il faut attendre que la bogue s'ouvre pour la ramasser sans se piquer les doigts. Elle se mange cuite, grillée sur le feu ou écrasée en purée.

La datte est un fruit délicat qui pousse surtout dans les pays d'Afrique du Nord, comme l'Algérie ou la Tunisie. Une fois sèche, elle est très sucrée et fondante. On peut faire de la pâte de dattes qui sert à confectionner de succulents petits gâteaux.

La figue est un fruit en forme de goutte. Vert à l'extérieur, son petit ventre dodu contient une chair rouge, fondante et gorgée de soleil. On peut la manger à peine cueillie, la faire cuire en confiture ou la faire sécher pour la conserver longtemps.

La goyave est le fruit du goyavier, arbre qui pousse dans les régions tropicales d'Amérique, dont les Antilles, d'Afrique et d'Asie. Elle a une peau fine et fragile qui est très riche en vitamines. On utilise le jus de goyave pour faire des sorbets, du sirop et plein d'autres mets délicieux.

Marie-Line Bosse

Le cours de maths.

Anna rentra à la maison après avoir joué avec ses amis.
— PAPAAA ! appela-t-elle.

Papa se précipita vers la cuisine. Il ramassa en toute hâte un panier de petit pois et se mit à les écosser. Papa n'était jamais allé à l'école. Anna avait donc décidé de jouer les professeurs. Parmi toutes les matières, celle qu'il préférait était la géographie. Mais aujourd'hui, c'était le cours de maths...

— Papa, tu ne peux pas échapper au cours de maths, indiqua Anna.

Papa continua à écosser ses petits pois comme si de rien n'était.

— Les maths sont une matière très importante, Papa, reprit Anna. Aujourd'hui, on va apprendre à faire des divisions.

— Mais enfin, Anna, protesta Papa, je suis occupé. Ça ne se voit pas ?

Papa était comme par hasard toujours « occupé » les jours où Anna dispensait son cours de maths. Il devait tout à coup briquer la maison, repeindre un mur ou écrire une lettre à un parent éloigné.

— Je dois préparer le dîner, dit-il.

— D'accord, Papa, je vais t'aider, proposa Anna.

Papa lui donna la moitié des pois à écosser.

— Tu vois, tu viens de faire une division, indiqua Anna.

— Ce n'est pas si compliqué, admit Papa. En fait, diviser, c'est comme partager quelque chose !

— On peut aussi diviser le travail. Chacun de nous peut préparer un plat pour ce soir, ajouta Anna.

Le visage de Papa s'éclaira soudain. Anna comprit qu'elle avait marqué des points.

— Mais ce soir, c'est moi qui prépare les 3 plats, proposa Papa en ricanant.

Il espérait ainsi échapper aux exercices de maths qui allaient suivre à coup sûr. Anna sourit.

— Je veux cuisiner aussi, dit-elle. Pourquoi ne pas diviser le travail entre nous ?

— D'accord, donc je prépare un plat et toi un autre. Pour le troisième, on peut diviser le travail entre nous. J'ai bon, professeur ?

— Oui, cher élève.

D'après Amrutash Misra

Règle du jeu du hors-camp.

Nombre de joueurs : Deux équipes de six à seize joueurs.

But du jeu : Être la première équipe à mettre hors-camp, c'est-à-dire en dehors du camp, l'ensemble de ses adversaires.

Matériel : On joue sur le même terrain que le ballon prisonnier. Chaque équipe est dans un terrain rectangulaire. Les terrains se font face. Les prisons se situent derrière le terrain adverse. Il faut 3 ou 4 ballons, une dizaine de cônes et de quoi délimiter le terrain. Il faut aussi deux jeux de dossards ou de maillots.

Pour mettre l'adversaire hors-camp, il suffit de le toucher directement avec un ballon. Le joueur touché rejoint sa prison.

Quand on bloque le ballon, on n'est pas prisonnier.

Si un joueur est touché après un rebond, il n'est pas prisonnier.

Si on est prisonnier, on peut continuer de tirer sur l'adversaire, depuis la prison. On n'est pas délivré si on touche un adversaire.

Quand on est touché on va en prison en passant à l'extérieur du terrain, sans prendre le ballon avec soi.

Pour pouvoir être délivré, il faut trois choses :

Un) Qu'un partenaire non prisonnier envoie à un prisonnier, directement, sans rebond, un ballon.

Deux) Que le prisonnier bloque directement ce ballon.

Trois) Que celui qui a bloqué le ballon dise le prénom d'un camarade prisonnier.

Alors le camarade nommé pourra retourner dans son camp en passant sur le côté du terrain.

Luc Boggio

Hansel et Gretel.

Un pauvre homme vivait près d'une forêt avec ses deux enfants, Hansel et Gretel. Un hiver, il y eut la famine et les deux enfants partirent pour trouver quelques baies à manger. Malheureusement, ils se perdirent. Ils marchèrent longtemps à travers bois, sans jamais découvrir le sentier qui pourrait les conduire chez eux.

Le soir, ils découvrirent une petite maison extraordinaire, au fin fond d'un petit vallon caché dans la forêt. Ses murs étaient en pain d'épice, son toit en brioches et ses fenêtres en caramel. Hansel cassa un gros morceau du toit et se mit à le manger. Gretel choisit un bout de fenêtre.

À ce moment, ils entendirent une voix qui disait :

« Qui ronge ma maisonnette ? »

Et une horrible sorcière apparut. Elle les attrapa, enferma Hansel dans une cage et dit à Gretel :

« Je suis trop vieille pour cuisiner, prépare le déjeuner. Quand ton frère sera bien dodu, je le ferai cuire et je le mangerai. »

Le lendemain, l'affreuse vieille demanda à Gretel d'allumer le four. Quand il fut bien chaud, elle lui dit d'une voix étrange :

« Approche-toi, mon enfant, pour voir si le four est assez chaud pour le pain. »

Gretel devina ce qui allait arriver, alors elle regarda le four d'un air bête et dit :

— Comment faire pour y entrer ? Il n'est pas assez grand pour moi.

— Sottises ! dit la vieille sorcière. Tiens, regarde, je peux y entrer moi-même. Et elle se pencha vers le four. Rapide comme l'éclair, Gretel poussa la vieille dedans et referma solidement la porte. Pendant que la méchante vieille hurlait de rage et de douleur, Gretel courut délivrer Hansel. Ils prirent tout l'or de la sorcière et s'enfuirent de la maison de pain d'épice en prenant leurs jambes à leur cou. Ils retrouvèrent leur père à la lisière de la forêt et vécurent heureux avec lui, sans plus jamais avoir faim.

D'après le conte des frères Grimm

Histoire du tigre en bois.

Le tigre en bois dont je vais parler ne rôdait pas dans la jungle, et il ne rugissait jamais pour annoncer qu'il avait faim. Parce qu'il était en bois. C'était un petit morceau de chêne découpé, long comme une main. On avait cloué le tigre sur une planchette verte qui figurait une prairie. Un tigre en bois dans une prairie en bois, sur le coin d'une table en bois, quelle tristesse ! Il s'embêtait, ce tigre, c'est forcé.

C'est un petit garçon qui gardait les troupeaux dans les pâturages et qui, pour se distraire, un jour, avait fabriqué le Tigre dans un morceau de bois avec son petit couteau.

Et bien, voilà ! Maintenant on peut tout dire : le Tigre s'ennuyait de son berger !

Il s'ennuyait si fort qu'un soir, le bouquet de fleurs qui était à l'autre coin de la table se mit en colère :

— Assez à la fin ! Tu nous casses la tête avec ton désespoir ! File, et qu'on ne te revoie plus !

Les pattes du Tigre se levèrent de la planchette, une après l'autre, et il se mit à marcher sur la table. Et plus il marchait, plus il grandissait : quand il sauta sur le fauteuil, il était déjà gros comme un petit chat ; quand il arriva sur le plancher, il était gros comme un gros veau ; et quand il passa par la fenêtre, il était gros comme un vrai tigre.

Où il allait, le Tigre ?

Voyons, il allait retrouver son berger !

Ce fut un voyage mémorable. Un beau jour il arriva sur la montagne, là où il n'y avait pas de cailloux, ni de neige, ni de glace, mais simplement de la prairie. Le petit berger était là, soufflant dans une flûte. Il caressa longtemps le Tigre, qui se coucha à ses pieds ; et une vie très heureuse commença.

D'après Marie Colmont

Monsieur Pou déménage.

Il était une fois un pou qui menait une existence heureuse dans la chevelure d'une petite fille. Pauvre petite fille ! Elle n'arrêtait pas de se gratter.

Un jour, il entendit parler d'une punaise de lit qui menait une vie de pacha dans le matelas du roi en personne. Le pou rêvait de la tête du roi tous les jours et toutes les nuits.

— Ses cheveux doivent être tellement doux et épais. Comme ça doit être merveilleux de vivre dans une pareille demeure, se dit le pou.

Le lendemain, sur un coup de tête, il décida de déménager.

Tandis que la petite fille jouait dans le parc, il sauta et atterrit sur la tête d'un petit garçon !

La maman de ce petit garçon travaillait au palais du roi. Alors que son petit garçon lui souhaitait bonne nuit, le malin petit pou sauta dans la chevelure de la maman.

Il attendit tranquillement jusqu'au lendemain que la maman se rende au palais.

En arrivant au palais, la maman croisa le roi qui partait en promenade. Quand la maman passa à côté du roi, le pou la mordit.

— Aïe ! s'écria-t-elle en se grattant la tête.

Le pou s'envola de la tête de son hôte et atterrit sur l'épaule fraîchement lavée du roi. Mmmh, il sentait bon !

Après sa promenade, le roi rentra se reposer au palais, le pou regarda autour de lui. Il était aux anges. Pas de poussière, pas de chaleur, et une merveilleuse odeur.

Le roi s'était endormi, c'était le moment d'aller festoyer sur sa tête !

Le pou escalada le cou du roi assoupi. Enfin parvenu au sommet du crâne royal, le pou eut le choc de sa vie.

Le roi était pratiquement chauve ! Quelle épouvantable erreur !

D'après Nandita Jayaraj

Comment faire rentrer le dentifrice dans un tube ?

Il y a des matins, mal réveillé, tu appuies trop fort sur le tube de dentifrice. Tu vois alors que tu en as mis partout sur le lavabo. En général, au même moment, ta mère crie que ton bus pour l'école passe dans dix minutes... Et tu ne voudrais pas qu'elle découvre le bazar que tu as mis ! Comment peux-tu remettre le dentifrice dans le tube ? D'ailleurs comment font-ils pour le mettre dedans au départ ?

Ce n'est pas si difficile que ça... Inutile d'ouvrir le bouchon !

Voilà : le bouchon bien refermé, on ouvre l'autre extrémité ! C'est vraiment plus facile de remplir un tube par le bout large. Ensuite, il suffit de bien fermer l'extrémité et la pâte ne fuira pas.

Au début, les tubes étaient remplis à la main avec des seringues. De nos jours, ce sont des machines qui remplissent les tubes de dentifrice. Tous les tubes vides sont alignés et disposés sur un tapis roulant. Les bouchons sont vers le bas et l'extrémité large est ouverte en haut. Au-dessus du tapis qui avance, il y a un grand réservoir rempli de dentifrice. À la base du réservoir, un bec injecteur envoie le dentifrice au fond d'un tube. Puis c'est le tour du tube suivant et ainsi de suite... Mais on ne remplit pas totalement le tube. On laisse deux ou trois centimètres pour pouvoir le fermer.

Et voilà, maintenant on peut ouvrir le bouchon et presser le tube !

D'après Veena Prasad

PARCOURS DIFFICILE • texte 29 Les griffes de l'ours

Comment l'ours eut des griffes.

Un ours s'éveilla un matin dans la montagne et respira profondément. Il y avait du soleil. La brume s'élevait.

— J'ai envie de saumon frais, dit-il. C'est la saison.

Il descendit parmi les arbres. En bas, coulait une petite rivière rapide, semée de pierres; c'est là que se tiennent les saumons, dans les courants vifs.

L'ours entra dans l'eau jusqu'à mi-cuisses et se tint immobile. Bientôt, les rides qu'il avait faites dans l'eau s'effacèrent et il n'y eut plus que celles du courant frottant contre les cailloux. Les saumons revinrent; un gros tourna autour de ses jambes. L'ours lança en avant sa patte formidable, saisit le poisson, qui se débattit en tordant la queue.

En ce temps-là, les Ours n'avaient pas de griffes. La peau luisante du poisson glissa dans sa paume lisse et fourrée, et le saumon retomba dans l'eau.

Vingt fois, l'ours recommença. Il avait faim; il se décourageait; peut-être que la colère le rendait maladroit. Pas une seule fois, il ne put retenir le poisson qu'il prenait.

À la fin, il leva les yeux vers les nuages et, secouant ses pattes, cria :

— Aigle ! viens à mon aide !

Un point noir parut dans le ciel; il grossit et l'aigle s'abattit dans le feuillage, sur un arbre voisin.

— Le poisson me glisse des mains, dit l'ours; vois, elles sont plates et lisses, et je n'ai rien pour le retenir. J'ai faim, j'ai envie de poisson frais; j'ai fait une longue route pour venir jusqu'au torrent. Toi qui aides toutes les créatures dans leurs misères, sûrement tu feras quelque chose pour moi ?

— Tends tes pattes, dit l'aigle.

Arrachant ses serres une à une, il les planta au bout des pattes de l'Ours, où elles prirent aussitôt racine. C'est depuis ce jour-là que les ours ont des griffes, et c'est tant pis pour le saumon et pour bien d'autres créatures.

D'après Marie Colmont

PARCOURS DIFFICILE • texte 30 De l'autre côté

De l'autre côté du monde.

Par un jour d'été, Lizzie et Lottie eurent une idée tout à fait géniale : aller de l'autre côté du monde.

Comme elles n'avaient pas le droit de sortir du jardin, elles décidèrent de creuser un trou. En creusant suffisamment profond, elles finiraient bien par arriver de l'autre côté.

— Mais l'autre côté de la terre, c'est très très loin, se dirent-elles, il nous faudra plus de mille ans pour arriver de l'autre côté !

Ainsi, Lizzie et Lottie demandèrent aux passants de venir les aider. Tous avaient envie de voir l'autre côté du monde. Un voisin demanda :

— Mais au fait, pourquoi voulez-vous tant aller à l'autre bout du monde ?

— Parce qu'on aura la tête en bas !, répondit Lottie, ça sera trop rigolo !

— Ah mais non ! Ce n'est pas comme ça que ça marche », répondit le voisin.

— Pour tout le monde, le bas, c'est en direction du centre de la terre. De l'autre côté, vous aurez les pieds par terre, comme tout le monde. »

Les deux fillettes furent très déçues.

— Mais qu'est-ce qui se passe quand on est au milieu de la terre ? Le bas, c'est où ? »

De l'avis de tous, c'était une bonne question.

— Eh bien, au centre de la terre, en théorie, il n'y a plus ni haut ni bas, répondit le voisin.

— Mais c'est trop chic ! » s'exclamèrent les filles.

— C'est encore mieux que d'avoir la tête en bas ! » rajouta Lizzie.

— Et, en plus, c'est deux fois moins loin, » compléta Lottie.

— Allons-y ! »

— Vous n'irez nulle part, jeunes filles ! Les parents de Lizzie et de Lottie venaient d'arriver et ils n'étaient pas du tout contents de ce qu'ils voyaient.

Ils grondèrent tout le monde : les filles et les passants. Tous retournèrent chez eux, laissant là Lizzie et Lottie qui devaient reboucher le trou. Elles n'iraient pas de l'autre côté du monde aujourd'hui.

Le soir venu, Lizzie qui regardait par la fenêtre demanda à sa sœur : « Et la lune, tu crois que c'est loin comment ? »

D'après Johann C.

L'araignée et le jaguar.

Un jour, la famine rend visite à l'araignée. L'araignée n'aime pas avoir faim. Elle va voir compère Jaguar.

— Bonjour mon ami, comment vas-tu ? Je n'ai plus rien à manger, mais je sais que toi tu as de quoi manger, prête-moi un kilo de riz, un kilo de sel et un litre d'huile. Je te donnerai l'argent cet après-midi.

— C'est tout ? lui demande compère Jaguar. Tu ne veux pas de viande ?

— Ne t'en fais pas pour la viande ! lui dit l'araignée.

Et elle s'en retourne chez elle. Le jaguar arrive l'après-midi pour récupérer son argent. Dès qu'il arrive, l'araignée court et rentre dans une ruche vide derrière la maison.

Jaguar demande : « Araignée, pourquoi cours-tu ? Où est mon argent ? »

— Ah désolé, je n'ai pas d'argent, mon frère », répond l'araignée.

Alors le jaguar se fâche. Il arrache la ruche et l'em-mène près de la rivière où habite l'anguille.

— Anguille, j'ai besoin de toi, surveille cette ruche pendant que je vais chercher du bois pour le feu.

Jaguar part et Araignée sort de la ruche :

— Où vas-tu ? dit l'anguille.

— Jaguar t'a dit de surveiller la ruche, pas moi ! lui dit l'araignée. Et elle se cache.

Quand Jaguar revient et découvre la ruche vide, il attrape l'anguille et la jette dans le feu. L'anguille commence alors à danser. Le jaguar n'en revient pas ! « Quel plaisir prends-tu donc à danser comme ça ? »

— Si tu veux savoir, viens à ma place, dit l'anguille.

Le jaguar est à peine arrivé sur le feu que son poil s'enflamme et qu'il s'évanouit de douleur. L'araignée va chercher plus de bois, du sel, du miel et du piment. Quand le jaguar est bien cuit, elle le déguste en disant :

— Ce n'est pas parce que quelqu'un est petit qu'il ne faut pas se méfier de lui !

Conte de Guyane

Distribution de pattes

Distribution de pattes.

Il y a de cela bien longtemps, les animaux n'avaient pas de pattes. Seuls les êtres humains en possédaient. C'est Magourou qui les leur avait données.

Un jour, Magourou décida de donner des pattes à tous les animaux. Il leur indiqua qu'il voulait qu'ils puissent marcher eux aussi.

Le jour venu, les animaux se rendirent chez Magourou. Des girafes, des lions, des éléphants, des lapins, des crocodiles et des oiseaux firent la queue devant sa maison. Chaque animal se vit attribuer quatre pattes. Les oiseaux n'en eurent que deux.

Le dernier animal à se présenter chez Magourou fut le mille-pattes.

— Il reste encore des animaux après toi ? demanda Magourou.

— Non, je suis le dernier dans la file d'attente, répondit le mille-pattes.

Mince, c'est le dernier, se dit Magourou, que vais-je bien pouvoir faire de toutes les pattes qu'il me reste ?

Magourou décida de donner toutes les pattes qui restaient au mille-pattes. Le mille-pattes était enchanté. « Ça va être moi le plus rapide ! » s'écria-t-il.

Après le départ du mille-pattes, le serpent se présenta chez Magourou.

— S'il te plaît, Magourou, donne-moi des pattes, demanda-t-il.

— Mais... j'ai donné toutes les pattes que j'avais, dit Magourou. Où étais-tu pendant la distribution ?

— J'ai eu une panne de réveil, avoua le serpent.

Magourou fouilla dans son placard, mais il ne trouva aucune patte.

— Désolé, dit-il au serpent, je n'ai vraiment plus de pattes.

Le serpent retourna chez lui en rampant sur le sol.

Depuis ce jour, le serpent évite de trop dormir. Il est toujours prêt à se poster en tête de la file d'attente pour obtenir des pattes.

D'après Mutugi Kamundi

PARCOURS DIFFICILE • texte 33 Les sabots de la tortue

Les sabots de la tortue.

Il y a très très longtemps, la tortue courait encore très vite. Elle avait de beaux sabots qui brillaient au soleil. Mais voilà qu'un jour, elle trouve un pied de pois sucrés dans la forêt. Elle se déchausse, monte dans l'arbre, s'installe entre deux branches et se met à manger les pois sucrés. La biche passe par là et aperçoit les beaux sabots de la tortue. Elle s'arrête, regarde en haut et voit la tortue.

— C'est toi qui es là ? Que fais-tu là-haut ?

— Oui, c'est bien moi, je mange des pois sucrés, lui répond la tortue.

— Casse-m'en quelques-uns pour que je puisse y goûter, moi aussi, demande la biche.

— Monte si tu veux ! réplique la tortue

— Je ne peux pas, je ne sais pas monter.

En parlant, la biche a pris les sabots de la tortue. Elle les a même essayés. Elle dit alors :

— Ces sabots qui sont au sol sont bien à toi ?

— Oui, ils sont bien à moi, ne les chausse pas, ils te feront courir.

La tortue continue à manger. Soudain, elle entend la biche courir et se met à crier :

— Eh ! Rapporte-moi mes sabots !

— Tes sabots me vont très bien, je cours vite, c'est la première fois de ma vie que je cours si vite. Je vais les essayer encore une fois.

La biche court en poussant des cris de bonheur, s'éloigne de la tortue postée dans l'arbre, part avec les beaux sabots... et ne revient plus. La tortue a le cœur brisé et se met à pleurer. Elle descend doucement mais elle perd l'équilibre. Elle tombe par terre et roule sur le sol. Depuis ce jour, la tortue ne court plus. Elle est devenue lente, très lente. Quant à la biche, elle continue de courir très vite, encore aujourd'hui.

D'après un conte de Guyane

PARCOURS DIFFICILE • texte 34 Les fourmis

Les fourmis.

L'autre jour on a découvert par hasard que la Tour Eiffel n'était pas toujours aussi droite qu'elle en avait l'air. Bien entendu, la Tour Eiffel ne danse pas le mambo. D'après ce que je sais, ce n'est certainement pas l'envie qui lui en manque, mais elle représente Paris et n'a pas le droit de se laisser aller à de telles fantaisies. Cependant, on a pu constater que le sommet de la Tour Eiffel se décalait parfois de plusieurs centimètres dans un sens ou dans l'autre.

Les plus grands savants de la planète ont été interrogés pour expliquer ce mystère.

Les uns nous disent que c'est à cause du Soleil qui la ramollit quand il chauffe. C'est normal et ça n'est pas grave du tout.

Les autres nous rappellent que tout là-haut, le vent souffle fort et cela doit bien la faire pencher un tout petit peu. C'est normal mais il vaudrait mieux rester à distance les jours de tempête.

Les troisièmes ne sont pas très polis et insistent sur l'âge de notre bonne Tour Eiffel. C'est peut-être normal, mais c'est préoccupant et on doit surveiller cela de plus près.

J'ai le sentiment quant à moi qu'ils se sont tous un peu fourré le doigt dans l'œil. Je vais vous le dire, moi, pourquoi la Tour Eiffel se balance toujours un peu – oh ! un tout petit peu. Si vous restiez debout aussi longtemps qu'elle, vous éprouveriez aussi un furieux besoin de bouger, vous ne croyez pas ? Et toutes ces petites personnes qui montent en s'arrêtant à chaque palier, sont pour la vieille Tour comme des petits insectes qui la chatouillent un peu – un tout petit peu, mais les chatouilles c'est encore plus terrible quand c'est tout léger, tout léger.

La voilà, l'explication : la Tour Eiffel se dandine parce qu'elle a des fourmis dans les jambes !

D'après un conte de Frédéric Urbain

Le gros chien noir qui s'ennuyait.

Un gros chien noir avait tout ce qu'il faut pour être heureux, mais il ne l'était pas. Sa maitresse travaillait toute la journée. Ils ne pouvaient jouer ensemble qu'en fin d'après-midi.

Un matin, alors que sa maitresse était partie au travail, le gros chien noir entendit une petite fille rire aux éclats.

— J'aimerais tellement jouer avec quelqu'un, se dit-il en soupirant.

Alors il se mit à sauter. Et sauter. Et sauter encore.

Il sauta si haut qu'il atterrit dans le jardin de la petite fille. Au début, il s'amusa comme un petit fou. Mais au bout d'un moment, la petite fille se mit à lui tirer la queue et les oreilles.

— Aïe ! Ce n'est pas drôle du tout, ça ! glapit le gros chien noir.

Alors il se mit à sauter. Et sauter. Et sauter encore.

Il sauta si haut qu'il atterrit dans la maison voisine, où vivait une vieille femme.

— Je suis sûr qu'elle ne me tirera pas la queue ni les oreilles, elle au moins, se dit le gros chien noir. Je vais bien m'amuser avec elle.

Au début, la vieille lui fit des grattouilles derrière les oreilles et sur le ventre. Mais au bout d'un moment, elle s'assit sur son fauteuil à bascule et s'endormit. Le gros chien noir en eut assez.

Alors il se mit à sauter. Et à sauter. Et à sauter encore.

Il sauta si haut qu'il atterrit à nouveau dans son jardin. Sa maitresse rentrait du travail. Ils jouèrent à son jeu préféré et elle lui dit qu'il lui avait beaucoup manqué toute la journée. Il soupira de plaisir tandis qu'ils s'installaient tous les deux sur le canapé. Quel veinard !

D'après Liza Esterhuyse