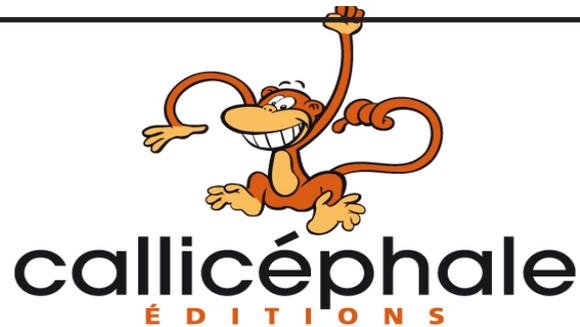


Le Fil

TEXTE DE LAURENCE JENNER-METZ
ILLUSTRATIONS DE RÉMI SAILLARD



Proposition d'activités à destination des élèves de cycle 2.

Toutes nos activités sont inspirées des textes des programmes d'apprentissages fondamentaux de l'Éducation Nationale.

N'oubliez pas d'imprimer les pages 7 et 8 en recto-verso.



Voici quelques propositions :

PLANCHE 1

À votre avis, à qui ou à quoi mène ce fil ? Que va-t-elle trouver au bout ?

PLANCHE 3

Auriez-vous fait comme Sophie ?

PLANCHE 4

Où sont donc Sophie et Merlin ? Êtes-vous déjà allé au cirque ?

PLANCHE 6

Pourquoi les indiens veulent-ils tirer sur la montgolfière ? Que va-t-il arriver à nos amis ?

PLANCHE 7

À votre avis, à quoi se raccrochent Sophie et son chat en tombant ?

PLANCHE 9

Avez-vous reconnu cet animal ? Comment s'appelle-t-il ? Que vont devoir faire Sophie et Merlin, et où sont-ils arrivés ?

PLANCHE 10

Pourquoi Sophie ne doit pas perdre ce fil d'or ? Iriez-vous également sauver la princesse ? ? À votre avis, à quoi servent un épouvantail et une montre à gousset ?

PLANCHE 11

Où sont-ils à présents ?

PLANCHE 13

À quoi vous fait penser ce drôle d'oiseau ? Que peut faire Sophie par la suite ?

PLANCHE 14

Comment Sophie réussit-elle à s'en sortir ?

PLANCHE 15

Quel est ce nouveau fil ?

PLANCHE 16

À qui pourrait bien appartenir toutes ces chaussettes ? Connaissez-vous un autre animal avec plein de pattes ?

PLANCHE 19

Que va faire Sophie ? Avez-vous peur des araignées et d'autres animaux ?

PLANCHE 20

Comment Sophie réussit-elle à libérer la princesse de l'affreuse araignée ?

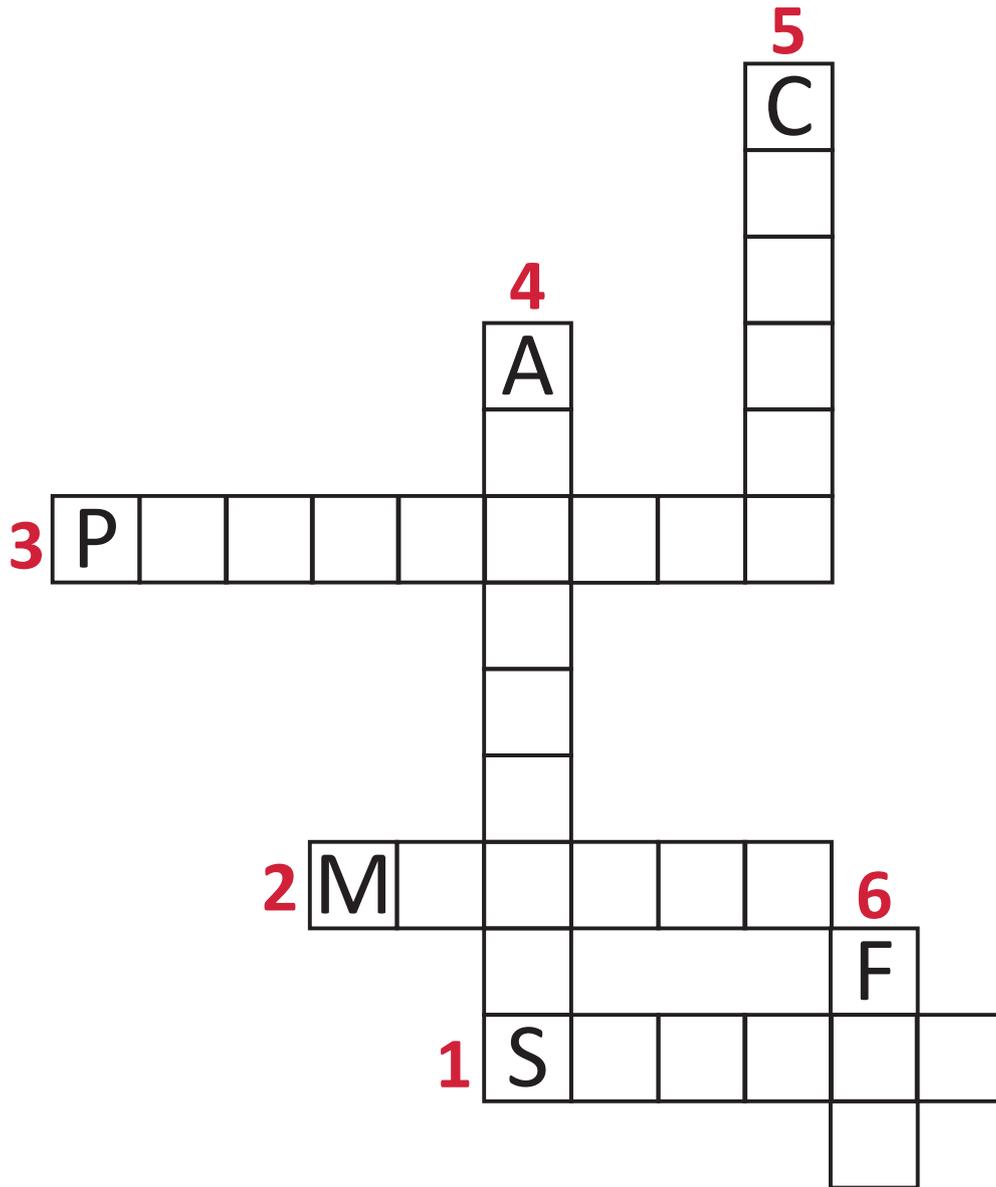
PLANCHE 21

Comment Sophie et Merlin vont-ils rentrer ?

D'après vous, toutes ces aventures se sont-elles réellement passées ? Ou alors Sophie a-t-elle juste rêvé de tout ça ?

MOTS CROISÉS

Les enfants doivent retrouver et placer les mots dans les bonnes cases.



MOTS À TROUVER ET À PLACER DANS LA GRILLE :

- 1 L'héroïne de cette histoire s'appelle ...
- 2 Son chat ... l'accompagne partout.
- 3 Ils vont tous les deux sauver une belle ... des griffes d'une araignée géante.
- 4 Ils vont vivre de magnifiques ... dans cette histoire.
- 5 Au début de l'aventure, Sophie se transforme en funambule dans un... .
- 6 C'est un ... qui va entrainer nos deux héros dans ces folles péripéties.

GRILLE DE MOTS CACHÉS

Demandez aux enfants de retrouver les mots cachés dans la grille.

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

MOTS À RETROUVER DANS LA GRILLE:

1 CORDE

2 CHAT

5 INDIENS

3 PELICAN

4 HISTOIRE

6 CHENILLE

PRODUCTION GRAPHIQUE

Demandez aux enfants de prolonger le fil et de dessiner une autre suite à l'histoire.



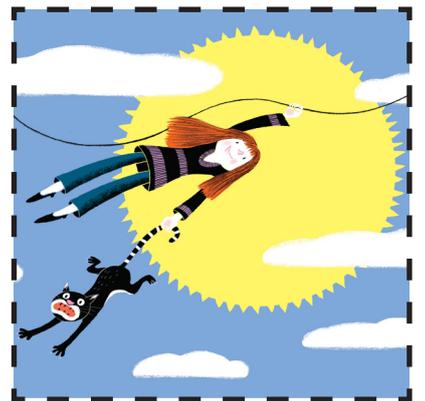
DANS LE BON ORDRE

Demandez aux enfants de remettre les six illustrations dans le bon ordre, puis de les décrire.



MÉMOY

Demandez aux enfant de découper les images et de les assembler par pair.

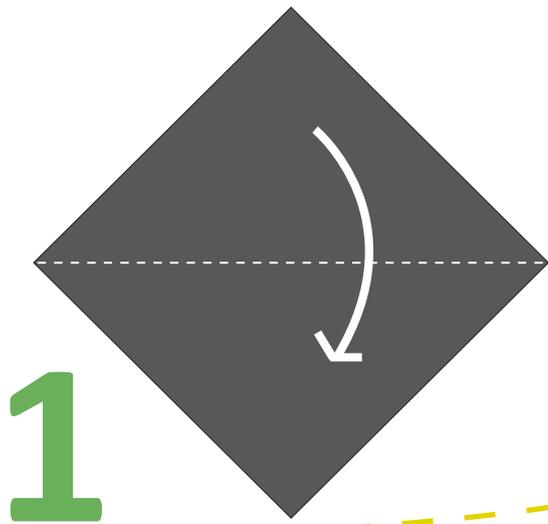


Le FIL

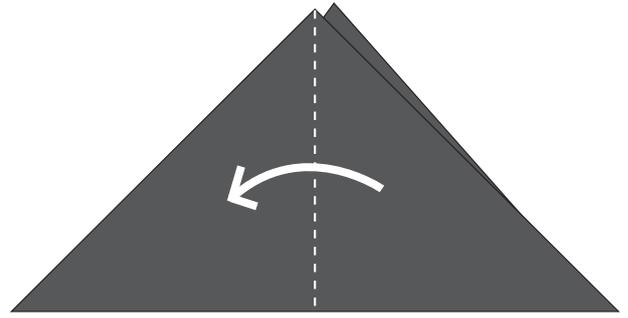
FLORENCE JENNER-METZ | RÉMI SAILLARD

ORIGAMI

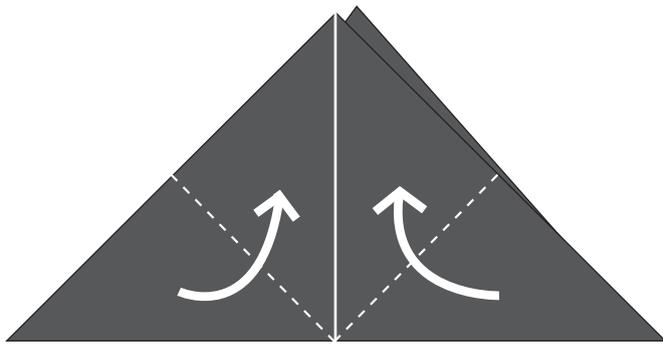
Proposez aux enfants de faire le compagnon de Sophie, Merlin en origami grâce à la fiche technique. Ils pourront après le colorier.



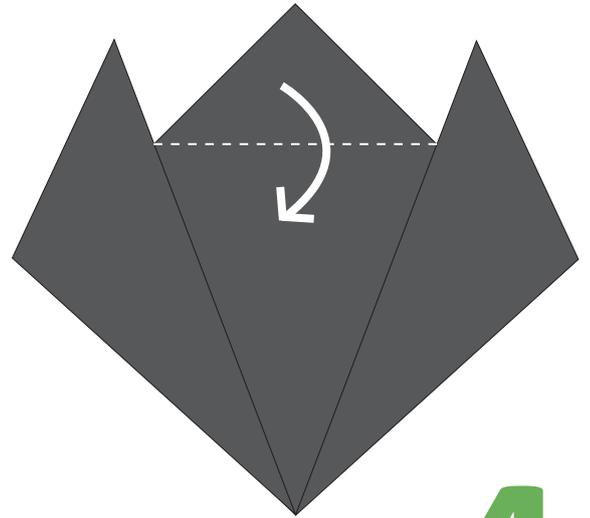
1



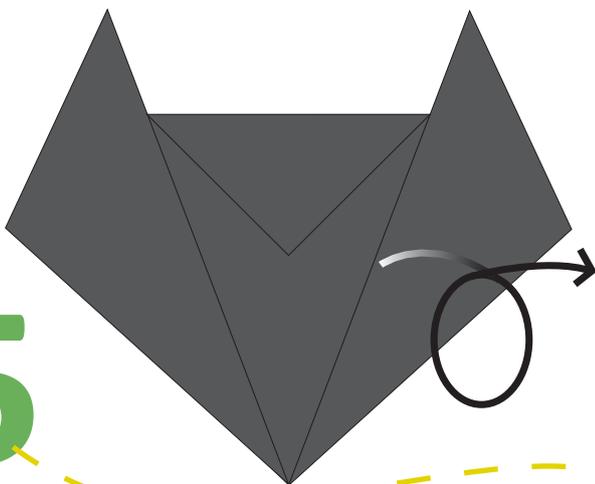
2



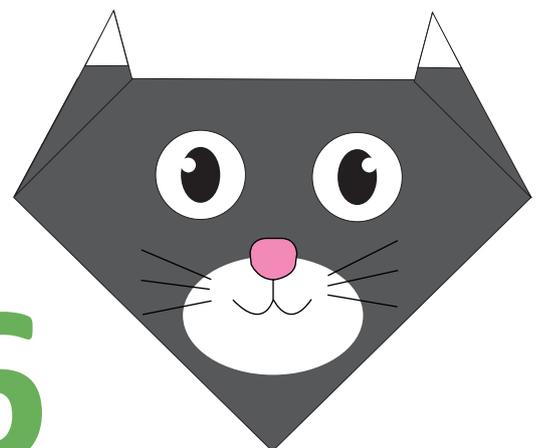
3



4



5



6