

La mystérieuse madame Biscuit

Mireille Villeneuve

Guide d'exploitation pédagogique

Mireille Villeneuve

- Activités d'animation
- Activités de lecture
- Documents reproductibles
 - Fiches de lecture
 - Fiche d'évaluation
 - Fiche d'enrichissement

1

7-9
ANS

collection



L'HEURE PLAISIR
COCOU

▼
Romans jeunesse

Éditions HRW

TABLE DES MATIÈRES

Fiche technique	1
Extrait de l'ouvrage.....	1
Renseignements sur l'auteure	1
Thèmes abordés dans l'ouvrage	2
Résumé du livre.....	2
Résumé du roman chapitre par chapitre.....	3
Activités d'animation.....	4
• Expression écrite	4
• Expression orale	4
Activités de lecture	5
• Activité 1	5
• Activité 2	5
• Activité 3	6
• Activité 4	6
Documents reproductibles	7
• Fiche de lecture 1	7
• Fiche de lecture 2.....	8
• Fiche de lecture 3.....	9
• Fiche de lecture 4.....	10
• Fiche d'évaluation.....	11
• Fiche d'enrichissement	13
• Annexe à l'activité d'expression écrite.....	15
• Annexe à la fiche de lecture 3.....	16
Corrigés	17
• Fiches de lecture	17
• Fiches d'évaluation et d'enrichissement.....	17

La mystérieuse madame Biscuit

GUIDE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE
7 à 9 ans



© 1997, Éditions HRW ■ Groupe Éducalivres inc.
Tous droits réservés



L'Éditeur autorise les utilisatrices et utilisateurs du roman *La mystérieuse madame Biscuit* à reproduire les pages 7 à 16 du présent guide, dans la mesure où cette reproduction n'est pas faite à des fins commerciales, et les remercie de ne pas reproduire les autres pages de ce guide. Le respect de cette recommandation encouragera les auteures et auteurs à poursuivre leur œuvre. La présente publication n'apparaît pas au répertoire des œuvres admissibles à la photocopie de l'UNEQ (Union des écrivaines et écrivains québécois) et des établissements d'enseignement du Québec; il est donc illégal de reproduire une partie quelconque de ce matériel (à l'exception des pages 7 à 16) sans l'autorisation de la maison d'édition. La reproduction de toute autre page de cette publication, par n'importe quel procédé, sera considérée comme une violation du copyright.

ISBN : 0-03-927745-3
Dépôt légal – 1^{er} trimestre
Bibliothèque nationale du Québec, 1997
Bibliothèque nationale du Canada, 1997

Imprimé au Canada
1 2 3 4 CE 00 99 98 97



FICHE TECHNIQUE

► Vérifiez rapidement si l'ouvrage convient à votre clientèle.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre: La mystérieuse madame Biscuit

Auteure: Mireille Villeneuve

Éditeur: Éditions HRW

Collection: L'Heure Plaisir Coucou

Nombre de pages: 40

Année de publication: 1997

Genre littéraire: Roman d'aventures

CLIENTÈLE CIBLE

- *groupes d'âge*: 7 à 9 ans
- *ordre et classes*: 2^e année du 1^{er} cycle du primaire
1^{re} année du 2^e cycle du primaire

EXTRAIT DE L'OUVRAGE

► Évaluez le style de l'auteure.

Je n'arrive pas à finir mon histoire tellement je ris. Ma bouche est comme une douche qui lance des miettes de gâteau.

Madame Biscuit a une recette pour chaque problème. Je me demande comment elle fait. C'est de la vraie magie !

Elle tape ses mains sur son tablier. Une poussière de sucre en poudre tombe sur le plancher. On dirait de la poudre de perlimpinpin !



NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'OUVRAGE

Évaluation générale: récit accessible à la majorité des élèves de 7 ans et plus.

Évaluation critériée:

SUJET: Laurent et Gabrielle, deux jeunes curieux, décident d'inspecter l'arrière-boutique d'une mystérieuse pâtisserie.

LIEUX: un village des Laurentides. La boulangerie, la biscuiterie et la patinoire de Saint-Sauveur-des-Monts ont servi de décor à ce récit.

PERSONNAGES: peu nombreux et attachants.

VOCABULAIRE: familier aux élèves de 7 ans et plus.

PHRASES: moyenne de 8 mots par phrase.

RÉCIT: narratif, près de la langue parlée. Structure linéaire.

RENSEIGNEMENTS SUR L'AUTEURE

► Présentez l'auteure à vos élèves.

Biographie

Mireille Villeneuve vit dans les Laurentides. Elle parcourt le pays pour rencontrer des jeunes et partager avec eux sa passion pour la lecture et l'écriture. Ce sont de vrais enfants qui lui inspirent les personnages de ses livres. Elle part d'un fait bien réel et donne libre cours à sa fantaisie. Si vous allez à Saint-Sauveur-des-Monts, vous verrez peut-être Laurent ou madame Biscuit...

Bibliographie

Le petit avion jaune, roman jeunesse, coll. «Carrousel», Saint-Lambert, Éditions Héritage, 1995.

D'une mère à l'autre, roman jeunesse, coll. «Carrousel», Saint-Lambert, Éditions Héritage, 1995.

Un petit goût de miel, roman jeunesse, coll. «Carrousel», Saint-Lambert, Éditions Héritage, 1996.

La mystérieuse madame Biscuit, roman jeunesse, coll. «L'Heure Plaisir Coucou», Laval, Éditions HRW, 1997.

THÈMES ABORDÉS DANS L'OUVRAGE

► *Prenez rapidement connaissance du contenu.*

LA SOLITUDE

Lorsqu'il revient de l'école, Laurent se sent un peu seul. Ses parents, même s'ils ne sont pas loin, sont très occupés par leur travail.

LA GÉNÉROSITÉ

Laurent aime bien rendre visite à sa voisine, madame Biscuit. Celle-ci est toujours prête à l'écouter. En plus, elle a souvent quelque chose de délicieux à lui offrir.

L'AMITIÉ

Laurent aide son amie Gabrielle à devenir la meilleure joueuse de hockey sur la patinoire.

LA COMPLICITÉ

Dans le sport et l'aventure, Laurent et Gabrielle forment une équipe du tonnerre.

LA CURIOSITÉ

Laurent et Gabrielle veulent à tout prix connaître le secret de madame Biscuit. Mais ils poussent un peu trop loin la curiosité.

LA FAMILLE

Pendant le jour, les parents de Laurent sont bien occupés. Mais à la fin de la journée, la famille se réunit joyeusement autour d'un bon repas.

LA PRUDENCE

Laurent et Gabrielle n'osent pas goûter aux bonbons qu'ils trouvent dans une armoire. Ils sont peut-être empoisonnés!

L'ALIMENTATION

Il n'y a pas de magie dans les muffins «Tarzan» qui rendent fort. Il n'y a que des choses bonnes pour la santé.

RÉSUMÉ DU LIVRE

► *Évaluez l'intérêt du récit.*

Laurent vit dans un petit village où tout se trouve à quelques pas de marche. Mais à quoi ça sert d'être si près de tout et de se retrouver tout seul? Ses parents sont si occupés par leur travail...

Après l'école, ce jour-là, Laurent n'est pas pressé de rentrer à la maison. Il décide d'aller visiter sa voisine, madame Biscuit. Celle-ci l'accueille dans sa boutique. Voyant que son jeune ami est un peu triste, elle lui offre deux biscuits rigolos. Aussitôt, Laurent sent sa mauvaise humeur s'envoler. Lorsque madame Biscuit lui parle de ses muffins «Tarzan» qui rendent fort, Laurent est inquiet. Il se demande si sa voisine ne serait pas une sorcière! En plus, les muffins «Tarzan» semblent faire effet sur son amie Gabrielle. Après en avoir mangé, celle-ci devient la meilleure joueuse de hockey sur la patinoire.

Après ces incroyables phénomènes, Laurent et Gabrielle décident d'espionner la sorcière Biscuit. Pendant qu'elle est occupée avec les clients dans sa boutique, les deux curieux s'introduisent dans sa cuisine. Ils cherchent des indices à travers les pots de farine et de sucre. Au moment où ils mettent la main sur un étrange livre de recettes, madame Biscuit pénètre dans la cuisine. Les deux complices s'enfuient par la fenêtre, laissant derrière eux des traces de farine compromettantes.

Madame Biscuit découvre l'identité des deux visiteurs. Dans une lettre qu'elle leur adresse, madame Biscuit invite Laurent et Gabrielle à venir dans sa boutique. Pour leur punition, ils doivent copier la recette des muffins «Tarzan». Ils verront que ces muffins n'ont rien de bien sorcier.

RÉSUMÉ DU ROMAN CHAPITRE PAR CHAPITRE

► *Corrigez rapidement les résumés de vos élèves.*

CHAPITRE 1 *Un secret de polichinelle*

Ce jour-là, Laurent n'est pas pressé de rentrer à la maison. Il ne veut pas se retrouver tout seul pendant que ses parents travaillent. Il va chez sa voisine, madame Biscuit. Celle-ci lui offre une collation qui le rend de bonne humeur. Décidément, cette madame Biscuit a des recettes bien mystérieuses. Et si c'était une sorcière... Laurent s'enfuit à toutes jambes.

CHAPITRE 2 *Rouge tomate*

Laurent fonce chez lui, à la boulangerie. Occupé à sortir une fournée de pain, son père l'écoute distraitement. Laurent se prépare pour sa partie de hockey. Dans son gros sac, il glisse un muffin «Tarzan» de madame Biscuit. Un muffin qui rend fort... Son amie Gabrielle le mange et devient la meilleure joueuse sur la patinoire.

CHAPITRE 3 *Des langues de grenouilles*

Après une victoire facile sur la patinoire, Laurent invite Gabrielle chez lui. Sur le chemin du retour, les deux amis ébauchent un plan pour espionner la «sorcière» Biscuit. Ils veulent s'introduire dans l'arrière-boutique de madame Biscuit pour découvrir le secret de ses mystérieuses recettes.

CHAPITRE 4 *Tarzan et Œil de lynx*

Ce soir-là, les deux amis s'exercent à être de parfaits espions. Pour terminer la soirée, ils regardent leur programme préféré à la télé : *Les aventures de l'inspecteur Œil de lynx*. Laurent et Gabrielle s'identifient à leur héros.

CHAPITRE 5 *Les pieds dans le sac*

Le lendemain matin, Laurent et Gabrielle se retrouvent devant la biscuiterie. Pendant que madame Biscuit sert ses nombreux clients, les deux espions se glissent par la fenêtre de la cuisine. Ils atterrissent dans un gros sac de farine.

CHAPITRE 6 *Chez la sorcière Biscuit*

Dans la cuisine de madame Biscuit, les jeunes espions cherchent des recettes ou des ingrédients magiques. Madame Biscuit est trop occupée au comptoir de sa boutique pour les apercevoir. Soudain, elle entre dans la cuisine pour y chercher d'autres muffins. Les enfants ont juste le temps de s'enfuir par la fenêtre.

CHAPITRE 7 *Comme le Petit Poucet*

Laurent et Gabrielle sont vite dépistés. Ils ont laissé des traces de farine partout sur leur passage... Pour leur punition, madame Biscuit demande aux jeunes espions de venir chez elle copier la recette des muffins «Tarzan». Ils pourront aussi goûter à sa nouvelle recette: les galettes «Œil de lynx» pour les curieux. Si madame Biscuit est une sorcière, c'est la plus chouette sorcière de toutes les galaxies...



ACTIVITÉS D'ANIMATION



ACTIVITÉ 1 EXPRESSION ÉCRITE

La recette magique

Référence au livre : ensemble du récit

Intentions pédagogiques :

1. Enrichir le vocabulaire.
2. Rédiger une recette.
3. Réfléchir sur la nutrition.

Mise en situation :

1. Faire ressortir du texte toute référence à des aliments. Quelles sont les spécialités de madame Biscuit (pages 4, 7, 39)? Que vend monsieur Painchaud dans sa boulangerie (page 8)? Que mange la famille Painchaud (page 21)?
2. Quels sont les aliments que les élèves mangent le plus souvent?
3. Quelle est leur spécialité? (une recette délicieuse que leurs parents ou eux-mêmes font à la maison).
4. Comment se sentent les élèves lorsqu'ils mangent quelque chose de bon? lorsqu'ils mangent trop? pas assez?

Déroulement de l'activité :

1. Au tableau, dresser une liste d'ingrédients pour faire une délicieuse recette.
2. Dresser aussi une liste de moins bons ingrédients pour faire une recette affreuse.
3. Trouver un nom pour chaque recette.
4. Inventer une marche à suivre pour chaque recette.
5. On peut terminer l'activité en copiant la vraie recette de madame Biscuit, une recette délicieuse à essayer à la maison. Voir la recette donnée à l'annexe de la page 15 du guide.

Plan d'une recette :

- Donner le nom de la recette.
- Faire la liste des ingrédients.
- Indiquer la marche à suivre pour la préparation et la cuisson.



ACTIVITÉ 2 EXPRESSION ORALE

Après l'école

Référence au livre : ensemble du récit

Intentions pédagogiques :

1. Exprimer des émotions suscitées par le texte.
2. Établir des liens entre l'univers du récit et celui des élèves.

Mise en situation :

1. Après la lecture du récit, demander aux élèves ce que fait Laurent lorsqu'il revient de l'école. Est-il seul (page 1)? Qui va-t-il voir lorsqu'il se sent seul (page 2)? A-t-il des amis (page 12)? un loisir (page 15)? Comment se déroule le repas du soir (pages 21 et 22)? Quelle est son émission de télé préférée (page 23)?
2. Demander aux élèves de comparer ce que fait Laurent au retour de l'école et ce qu'ils font, eux.
3. Inventer un personnage. Que se passe-t-il lorsqu'il revient de l'école? Créer une petite histoire.

Déroulement de l'activité :

1. Lire le roman.
2. Avec toute la classe, dresser la liste de ce que fait Laurent après l'école.
3. Dresser une autre liste de ce qu'eux font après l'école. Comparer.
4. Inventer un personnage imaginaire. Raconter en quelques mots ce qu'il fait au retour de l'école. On peut se servir des listes du tableau pour composer cette nouvelle histoire.

ACTIVITÉS DE LECTURE



ACTIVITÉ 1

Les personnages mystères

Référence au livre : ensemble du récit

Objectifs :

1. Lire et analyser l'information contenue dans le texte.
2. Découvrir les personnages, leurs caractéristiques.

Mise en situation :

1. Un ou une élève choisit un personnage du récit et tente de l'imiter en modulant sa voix, en copiant sa démarche, ses gestes. Les autres élèves devinent de quel personnage il s'agit.
2. Lorsque le personnage mystère est découvert, on demande à un ou une autre élève d'imiter un autre personnage.

Déroulement de l'activité :

1. Reproduire la fiche de lecture 1 (page 7). Pour plus de mystère, couper la fiche de lecture 1 le long des pointillés, de façon à isoler les personnages.
2. Désigner quatre comédiens parmi les élèves. Donner à chacun une section correspondant à un personnage.
3. Les comédiens lisent les répliques de leur personnage. Le reste de la classe devine le nom du personnage mystère. On peut aider les comédiens en leur révélant le nom du personnage qu'ils ont à interpréter.

Variante :

On peut aussi faire l'activité de façon individuelle. Reproduire et distribuer la fiche de lecture 1 (page 7) à chaque élève. Ceux-ci lisent les répliques. Puis, ils écrivent le nom du personnage sous chaque silhouette à compléter.



ACTIVITÉ 2

Les traces de farine

Référence au livre : chapitre 6

Objectif :

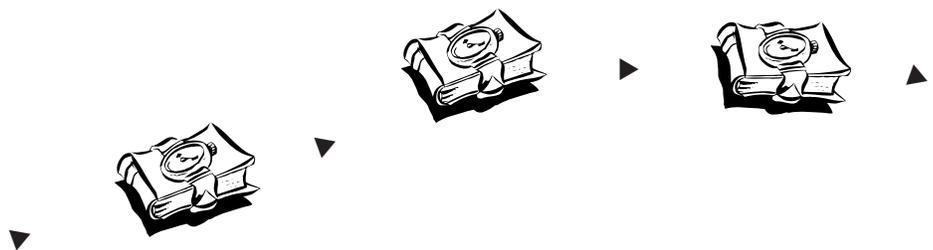
Lire pour recueillir de l'information. Trouver des indices, résoudre une énigme.

Mise en situation :

1. En lisant le chapitre 6, on se rend compte qu'il n'y a pas de morceaux de grenouilles chez madame Biscuit. Mais il y a un grand secret.
2. Pour le trouver, il faut suivre les traces de farine. En plaçant la bonne lettre dans chaque trace, on découvre ce secret.

Déroulement de l'activité :

1. Reproduire et distribuer la fiche de lecture 2 (page 8).
2. L'élève cherche la réponse de chaque énigme à la page indiquée et il inscrit la première lettre de chaque réponse dans une trace. À la fin, les cinq traces forment le mot secret.



ACTIVITÉS DE LECTURE



ACTIVITÉ 3

Les cartes postales

Référence au livre : chapitre 1

Objectifs :

1. Utiliser l'écriture pour communiquer.
2. Découvrir des lieux de villégiature, des régions.

Mise en situation :

1. Demander aux enfants de lire le premier chapitre. Où vit Laurent? dans une ville? un village? Quel commerce se trouve en bas de chez lui? en face? à côté? Est-ce que l'école semble loin de sa maison?
2. Comparer l'endroit où se déroule le récit avec leur quartier. Situer Saint-Sauveur-des-Monts, dans les Laurentides (voir la carte postale reproduite sur la fiche de lecture 3).

Déroulement de l'activité :

1. Reproduire et distribuer la fiche de lecture 3 (page 9). À partir du modèle donné, inviter les élèves à rédiger leur propre carte postale.
2. Reproduire et distribuer l'annexe de la page 16. Le côté ligné sert à écrire le texte, le côté uni à illustrer la carte postale.
3. L'élève choisit un lieu qu'il a déjà visité ou qu'il aimerait visiter. Il écrit sa carte postale comme s'il y était en ce moment. Puis, il illustre sa carte postale.
4. Dans un espace réservé du côté ligné, adresser la carte postale à un ou une autre élève.



ACTIVITÉ 4

Lance et compte!

Référence au livre : chapitres 2 et 3

Objectifs :

1. Exprimer son point de vue et ses connaissances.
2. Enrichir son vocabulaire à l'aide d'associations.

Mise en situation :

1. Les pages 12 à 16 parlent d'un sport d'équipe très populaire, le hockey. Sur la patinoire, Laurent et Gabrielle forment une équipe du tonnerre.
2. Demander aux enfants s'ils aiment le hockey. Est-ce qu'ils préfèrent d'autres sports d'équipe? Qu'est-ce qui est important lorsqu'on joue en équipe? Vérifier leurs connaissances.

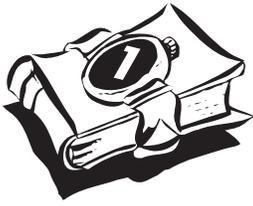
Déroulement de l'activité :

1. Reproduire et distribuer la fiche de lecture 4 (page 10). L'élève y trouvera une liste de mots à associer avec une liste de définitions.
2. Lorsqu'il aura fait les bonnes associations, l'élève pourra tracer la trajectoire de chaque rondelle jusqu'au but.



FICHE DE LECTURE

Nom : _____ Groupe : _____



Les personnages mystères

► La présente fiche porte sur l'ensemble du récit.

1. Lis les trois phrases au-dessus de chaque personnage mystère.
2. Découvre le nom du personnage qui parle.
3. Complète la silhouette de chaque personnage.
N'oublie pas d'inscrire son nom.

Personnage mystère n° 1

- Personne ne veut m'avoir dans son équipe.
- Mmm... délicieux, ce muffin!
- Aayayaa!...
qui veut être
dans mon
équipe?



Personnage mystère n° 3

- Ch'est l'hichtoire d'un gros monchtre qui a perdu ches chauchettes...
- Mange, si tu veux
devenir la
meilleure sur
la patinoire!
- C'est parce que
je suis habillé
«incognito».



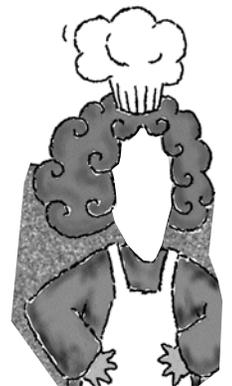
Personnage mystère n° 2

- Je trouve toujours madame Biscuit dans sa boutique, derrière ses biscuits.
- Il suffit d'en manger une bouchée pour tomber en amour!
- Facile, mon garçon!
Vous avez laissé
des traces de
pas partout.



Personnage mystère n° 4

- Deux polichinelles, c'est meilleur pour la bonne humeur!
- Eh bien, il y en a du monde, ce matin. Entrez, les enfants!
- Toi aussi, Stéphanie,
tu veux des muffins
«Tarzan»? Attends,
je vais en chercher
d'autres à la cuisine.



FICHE DE LECTURE

Nom : _____ Groupe : _____



**Les traces
de farine**

► La présente fiche porte sur le chapitre 6.

Que cherchent Laurent et Gabrielle dans la cuisine de madame Biscuit? Les traces de pas forment un mot secret. Essaie de le découvrir!

1. D'abord, trouve la réponse à chaque énigme. Ces réponses sont dans le livre, à la page indiquée.
2. Prends la première lettre de chaque réponse. Écris-la dans la bonne trace de farine.
3. Lis le mot formé par ces cinq lettres. Tu as trouvé!

Énigmes :

a) Comment s'appelle la mère de madame Biscuit? (page 34)

— — — — — .

b) Quel cri pousse Laurent en voyant Gabrielle? (page 31)

— — — — — !

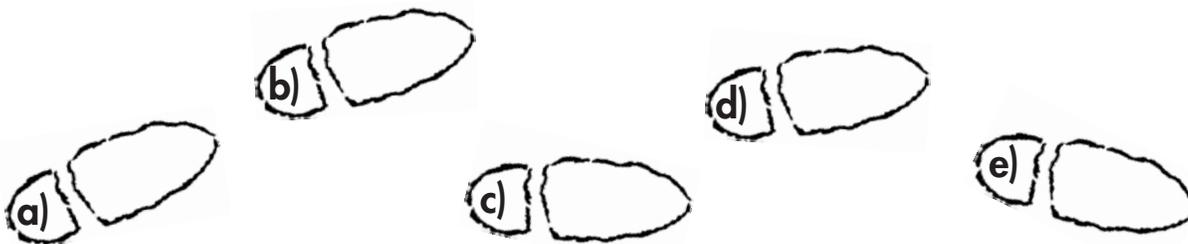
c) Les enfants cherchent des morceaux de quel animal? (page 33)

— — — — — **S** !

d) Par où s'en vient madame Biscuit? (page 35) — — — !

e) Gabrielle ne doit pas manger les bonbons. (page 33)

Ils sont peut-être — — — — — !



Mot secret : — — — — —

FICHE DE LECTURE

Nom : _____ Groupe : _____

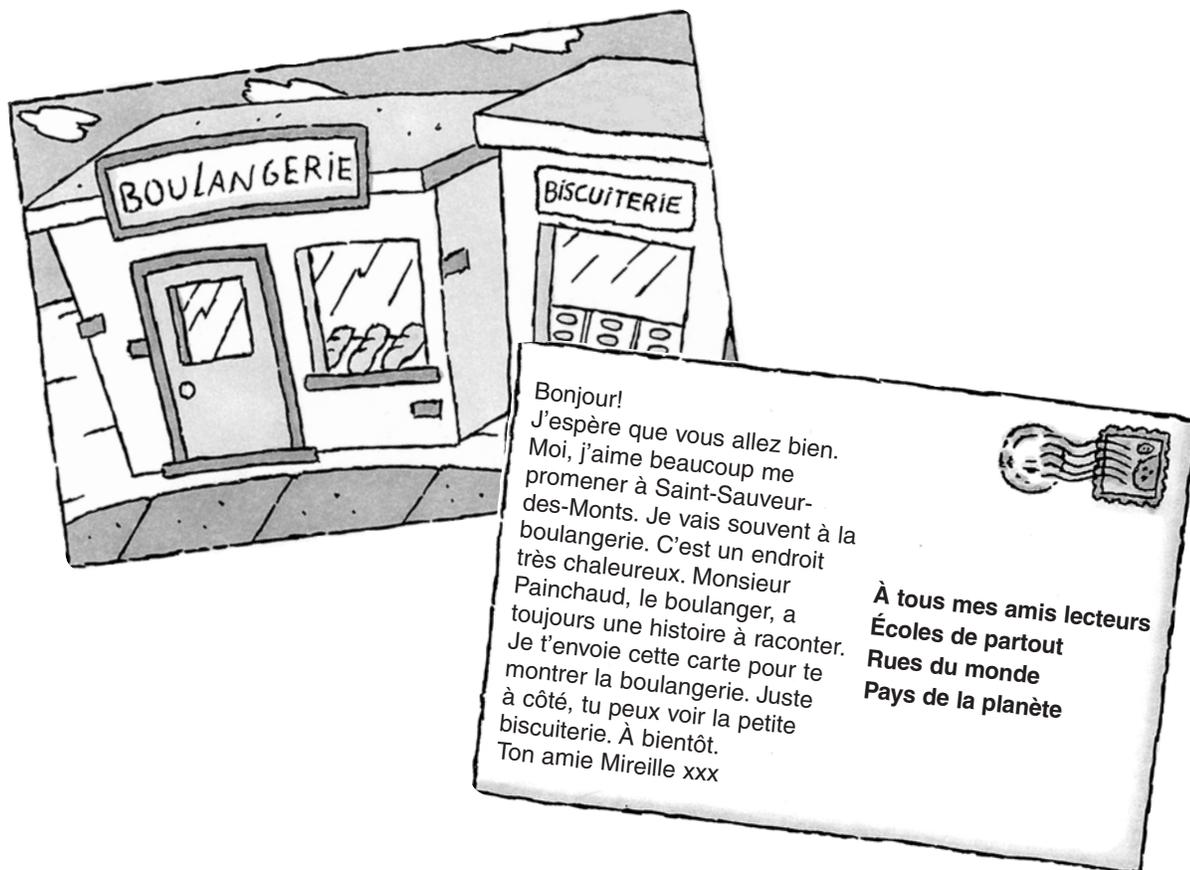


Les cartes postales

► La présente fiche porte sur le chapitre 1.

L'auteure, Mireille Villeneuve, t'envoie une carte postale de Saint-Sauveur-des-Monts. À ton tour, tu peux réaliser une carte postale. Envoie-la à un ou une camarade de ta classe!

1. Prends l'annexe de la fiche de lecture 3. Pense à un endroit où tu aimerais être en ce moment. Fais comme si tu y étais!
2. Sur le côté ligné, décris ton voyage à ton ou ta camarade. Que fais-tu là-bas? Que vois-tu? N'oublie pas de laisser le côté droit pour l'adresse!
3. Sur la partie unie de ta carte, dessine l'endroit où tu te trouves.
4. Découpe ta carte en suivant les pointillés.
5. Plie ta carte en deux puis colle les deux parties.



FICHE DE LECTURE

Nom : _____ Groupe : _____



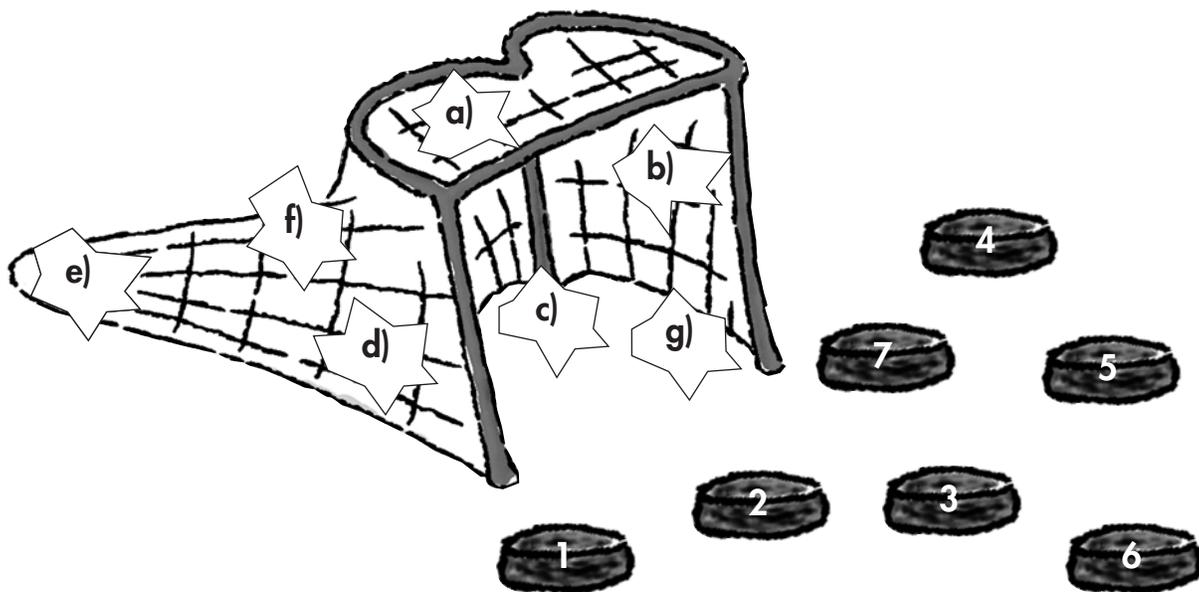
**Lance
et
compte!**

► La présente fiche porte sur les chapitres 2 et 3 du livre.

Tu es dans l'équipe de hockey de Laurent et Gabrielle. Trace la trajectoire de chaque rondelle jusqu'au filet.

1. Associe chaque mot de gauche avec la bonne définition à droite.
2. À partir de tes réponses, relie le chiffre de chaque rondelle à la lettre qui se trouve dans le filet. Bonne partie!

- | | | |
|----------------|--------------------------|--|
| 1. Équipement | <input type="checkbox"/> | a) Disque épais qu'on lance vers le but. |
| 2. Entraîneur | <input type="checkbox"/> | b) Personne qui pratique un sport. |
| 3. Gradins | <input type="checkbox"/> | c) Compétition, tournoi. |
| 4. Amateur | <input type="checkbox"/> | d) Personne qui prépare les joueurs. |
| 5. Championnat | <input type="checkbox"/> | e) Puntition pour une erreur sportive. |
| 6. Pénalité | <input type="checkbox"/> | f) Matériel nécessaire à une activité. |
| 7. Palet | <input type="checkbox"/> | g) Bancs étagés dans un stade. |



FICHE D'ÉVALUATION

Nom : _____ Groupe : _____



1. L'enquête

Tu mènes une enquête auprès des personnages. Écris **vrai** ou **faux** à la fin de chaque phrase. Bonne enquête!

Madame Biscuit :

- a) Je porte de petites lunettes : _____
- b) Je fais de bonnes tourtières : _____
- c) Il n'y a pas de magie dans mes recettes : _____

Laurent :

- d) Mon héros s'appelle «Œil de faucon».: _____
- e) Ma mère est fleuriste : _____
- f) J'ai un peu peur de madame Biscuit : _____



Gabrielle :

- g) Au début, je n'ai pas envie de manger le muffin «Tarzan» : _____
- h) Laurent et moi gagnons la partie de hockey 3 à 0 : _____
- i) En me glissant par la fenêtre de la cuisine, j'atterris dans un sac de sucre en poudre : _____

Madame Painchaud :

- j) Je travaille à deux rues de chez moi : _____
- k) Je frappe à la porte avant d'entrer dans la chambre de Laurent : _____
- l) Je mets des oignons dans mon pâté : _____

Monsieur Painchaud :

- m) J'ai le sens de l'humour : _____
- n) C'est moi qui trouve Laurent et Gabrielle dans le placard : _____
- o) Lorsque je sors les pains du four, je deviens jaune citron : _____

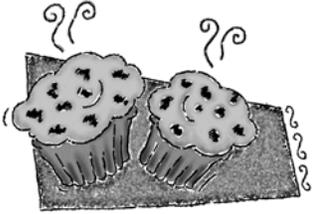
2. Sorcière ou cuisinière?

Tout au long de l'histoire, Laurent et Gabrielle trouvent madame Biscuit très mystérieuse. Même après leur enquête, ils se demandent encore si elle est une sorcière. Est-ce que tu penses que madame Biscuit est une sorcière? Explique pourquoi.

.....

.....

.....



3. Méli-mélo

Les recettes de madame Biscuit sont toutes mélangées.
Remets les fins des phrases avec leur bon début.

Deux polichinelles  sont peut-être empoisonnés!

.....
.....
.....

Ces bonbons  c'est délicieux pour les curieux.

.....
.....
.....

Un muffin «Tarzan»  pour tomber en amour.

.....
.....
.....

Les galettes «Œil de lynx»  c'est meilleur pour la bonne humeur.

.....
.....
.....

Un gâteau aux pommes  qui rend fort.

.....
.....
.....

4. Jongle avec les mots

Place les mots suivants au bon endroit.

incognito • espionner • impressionnée • *Zamboni* • inspecteur • indices

- a) On va _____ la sorcière Biscuit.
- b) Mais vous êtes de vrais détectives! dit maman _____.
- c) Durant le repas, on s'exerce à trouver des _____.
- d) L'_____ Œil de lynx, c'est notre héros.
- e) C'est parce que je suis habillé «_____».
- f) Ils disent que j'ai l'air de passer la _____ quand je joue.

FICHE

D'ENRICHISSEMENT

Nom : _____ Groupe : _____



1. Une équipe du tonnerre!

Trouve le nom de ces cinq sports d'équipe. Pour réussir, replace les lettres dans le bon ordre. **Attention!** Presque tous les sports d'équipe ont des noms anglais.

a) Se joue avec un ballon ovale :

O F L A L O B T

d) Sport canadien :

E K C Y H O

b) On lance le ballon par-dessus le filet :

Y O L E L V - L A B L

e) Se joue avec des battes de bois :

E S A B - L B L A

c) On lance le ballon dans un panier :

T K A B E S - B L A L



2. Maintenant, mène ta propre enquête. Invente une histoire mystérieuse.

Titre de l'histoire : _____

Nom de l'inspecteur : _____

Sur quoi mène-t-il son enquête? _____

Où cherche-t-il? _____

Que trouve-t-il? _____

3. Qui fait quoi?

À l'aide de la liste des métiers ci-dessous, trouve le métier de chaque personne. Deux des personnes ne sont pas des personnages du roman. Elles sont mentionnées avant la table des chapitres dans le livre.

Liste des métiers : pâtissière, illustrateur, fleuriste, inspecteur, auteure, boulanger

Monsieur Painchaud :

Madame Painchaud :

Madame Biscuit :

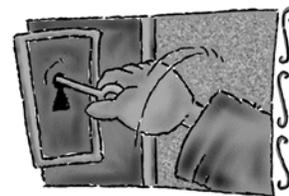
Œil de lynx :

Steve Huard :

Mireille Villeneuve :

4. Les objets perdus

Relie chaque personne à l'objet dont elle a besoin pour travailler.



a) Le médecin a perdu

b) Le jardinier a égaré

c) Le garagiste ne trouve pas

d) Le plombier cherche

e) La menuisière a oublié

f) Le pompier cherche encore

g) La cordonnière a perdu

h) La serrurière aimerait trouver

son marteau.

une semelle.

un tuyau de cuivre.

une clé.

sa lance à eau.

son stéthoscope.

son râteau.

la pompe à essence.

ANNEXE

À L'ACTIVITÉ D'EXPRESSION ÉCRITE

LES GALETES «ŒIL DE LYNX»

une recette de madame Biscuit

Ingrédients :

- beurre mou ou margarine 250 ml
- sucre brun légèrement tassé 500 ml
- œufs 2
- vanille 5 ml
- farine tout usage 500 ml
- levure chimique (poudre à pâte) 5 ml
- bicarbonate de soude 2 ml
- flocons d'avoine 500 ml
- pépites de chocolat 200 ml
- raisins secs 200 ml
- bonbons ou fruits confits pour décorer

Instructions :

- Battre en crème le beurre et le sucre.
- En battant, ajouter un œuf à la fois. Ensuite, ajouter la vanille, puis le reste des ingrédients. Bien mélanger.

Pour faire 36 petites galettes «Œil de lynx» :

- Déposer des cuillerées de pâte sur une plaque graissée.
- Avec des bonbons ou des fruits confits, faire les yeux, le nez, la bouche.
- Cuire au four à 350 °F (180 °C) de 7 à 9 minutes.



Pour faire une énorme galette «Œil de lynx» :

- Graisser une plaque à pizza de 30 cm.
- Étendre en pressant 750 ml de pâte.
- Avec des bonbons ou des fruits confits, faire les yeux, le nez, la bouche.
- Cuire au four à 350 °F (180 °C) de 9 à 11 minutes.

FICHES DE LECTURE

FICHE DE LECTURE 1

Les personnages mystères

Personnage n° 1 : Gabrielle

Personnage n° 2 : monsieur Painchaud

Personnage n° 3 : Laurent

Personnage n° 4 : madame Biscuit

FICHE DE LECTURE 2

Les traces de farine

a) Monique

d) Ici

b) Aaahh!

e) Empoisonnés

c) Grenouilles

Mot secret : MAGIE

FICHE D'ÉVALUATION

1. L'enquête

a) vrai

f) vrai

k) vrai

b) faux

g) vrai

l) vrai

c) vrai

h) vrai

m) vrai

d) faux

i) faux

n) vrai

e) vrai

j) faux

o) faux

2. Sorcière ou cuisinière?

Réponse personnelle

3. Méli-mélo

Deux polichinelles, c'est meilleur pour la bonne humeur.

Ces bonbons sont peut-être empoisonnés!

FICHE DE LECTURE 3

Les cartes postales

Réponse personnelle

FICHE DE LECTURE 4

Lance et compte!

1. f)

5. c)

2. d)

6. e)

3. g)

7. a)

4. b)

Un muffin «Tarzan» qui rend fort.

Les galettes «Œil de lynx», c'est délicieux pour les curieux.

Un gâteau aux pommes pour tomber en amour.

4. Jongle avec les mots

a) espionner

b) impressionnée

c) indices

d) inspecteur

e) incognito

f) *Zamboni*

FICHE D'ENRICHISSEMENT

1. Une équipe du tonnerre!

a) football

b) volley-ball

c) basket-ball

d) hockey

e) base-ball

2. Réponse personnelle

3. Qui fait quoi?

Monsieur Painchaud : boulanger

Madame Painchaud : fleuriste

Madame Biscuit : pâtissière

Œil de lynx : inspecteur

Steve Huard : illustrateur

Mireille Villeneuve : auteure

4. Les objets perdus

a) son stéthoscope

b) son râteau

c) la pompe à essence

d) un tuyau de cuivre

e) son marteau

f) sa lance à eau

g) une semelle

h) une clé

collection



▼
Romans jeunesse

*Découvrez le plaisir d'animer
la lecture avec les différents titres
de la collection.*

Déjà parus dans cette collection :

- N° 1 La mystérieuse madame Biscuit
- N° 2 Le secret d'Opus Kulle
- N° 3 Philippe et son inséparable Dorgé
- N° 4 Le génie des perséides
- N° 5 Des céréales pas ordinaires
- N° 6 Valérien, le petit ogre végétarien
- N° 7 Mon fantôme préféré
- N° 8 Vénus en autobus
- N° 9 La forêt des Matatouis
- N° 10 L'armoire aux trois miroirs
- N° 11 Jupiter en hélicoptère
- N° 12 David au pays de Mario
le Grimpeur



Éditions HRW

Groupe Éducalivres inc.
955, rue Bergar
Laval (Québec) H7L 4Z6
Téléphone : (514) 334-8466
Télécopieur : (514) 334-8387
Internet : <http://www.educativres.com>