

Jeu de piste SONDiDO

Livre de Poche Jeunesse

Le Livre de Poche Jeunesse
et SONDiDO vous invitent
à mener une enquête haletante
entre les pages des livres.



Jeu de piste

Guide à destination des enseignants

1 Description du jeu et objectifs

- Vous trouverez dans les documents suivants un jeu de piste littéraire. Il vise à amener les élèves à lire les livres indiqués directement sur la bibliothèque numérique ainsi qu'à travailler certaines compétences de lecture du cycle 3.
- Un kidnappeur d'animaux sévit dans les livres. Les élèves doivent retrouver les animaux disparus, un à la fois, dans chacun des titres de la sélection. Pour ce faire, ils répondront aux questions posées dans la fiche de lecture qui leur sera donnée. Chaque séance donne donc lieu à la séquence décrite dans le 2. Mise en œuvre.

Objectifs :

- Travailler les compétences de lecteurs
- Maîtriser et s'approprier l'outil SONDiDO

Compétences travaillées du cycle 3 en lecture :

- Vocabulaire
- Compréhension
- Fluence

Temps :

- 30 minutes par séance
- 12 séances (à répartir à votre convenance)

ENJOY !

2 Mise en oeuvre

Première séance

- Annonce du jeu de piste aux élèves.
 - Lecture par l'enseignant de la petite histoire proposée* et des consignes qui l'accompagnent.
 - Temps de questions : les élèves interrogent leur enseignant.
 - Séquence de travail (décrite ci-dessous).
- (*sous forme de dictée par exemple)

Séquence de travail (à répéter à chaque séance)

- Lecture du texte proposé. Elle peut être réalisée à la maison ou en classe. De façon individuelle (chacun dispose de son support) ou faite par l'enseignant pendant que les élèves suivent sur SONDiDO au tableau par exemple.
- Distribution et lecture de la fiche de travail (lecture par l'enseignant pour vérifier que chacun a compris ce qu'il faut faire et répondre aux éventuelles questions).
- Les élèves se mettent au travail (en individuel ou en groupe) pour répondre aux questions de la fiche. En résolvant l'énigme ils découvrent le nom de l'animal qui a été volé et sauvent ledit animal.
- Finir la séance en écrivant les deux petits vers du poème (en groupe ou en individuel, voire en classe, en fonction de la configuration qui aura été choisie au départ).

Dernière séance

- Réaliser la séquence de travail habituelle.
- Cette fois-ci, la résolution de l'énigme permettra de découvrir le nom du kidnappeur d'animaux.
- Les élèves pourront réaliser un dessin de la scène de l'arrestation du malfaiteur ou un dessin pour illustrer chaque chapitre lu.



Sondido

Jeu de piste

Ce matin-là, l'inspecteur Lama arrive au bureau, le regard embrumé : il a passé une mauvaise nuit. Il se prépare un café bien chaud qui ne manquera pas de le réveiller. Il entre dans son bureau, où il règne un désordre apocalyptique, s'affale dans son vieux fauteuil, et ouvre son courrier en soupirant. Factures, lettres de plaintes (« La voisine fait trop de bruit », « Mon père taxe mon argent de poche »), bref, la routine. C'est alors qu'en ouvrant la dernière lettre l'inspecteur manque de s'étouffer avec sa gorgée de café. Il tousse et crachote, abasourdi par ce qu'il vient juste de lire. Il lit la lettre une deuxième fois, pour être sûr :

« Cher inspecteur Lama,

A partir d'aujourd'hui et pour les semaines à venir, 11 animaux vont disparaître. Vous ne pourrez rien faire pour m'en empêcher. Mais je suis joueur : les victimes seront cachées dans les livres. Je vous laisserai une chance de les y retrouver.

Vous recevrez chaque semaine une lettre dans laquelle vous trouverez une énigme. A vous de la résoudre pour pouvoir peut-être sauver les animaux. Serez-vous à la hauteur ?

Signé : le kidnappeur d'animaux des Livres de Poche Jeunesse »

L'inspecteur Lama lisse sa moustache d'un geste déterminé. Il doit absolument mettre la main sur ce kidnappeur démoniaque avant qu'il ne fasse d'autres victimes. Mais pour cela, il va avoir besoin de renforts...

Aide l'inspecteur Lama à retrouver les animaux kidnappés.

Tu recevras régulièrement une énigme de SONDiDO pour avancer dans l'enquête. Pour chaque énigme tu devras :

- **te connecter à SONDiDO**
- **découvrir le livre qui contient la clef de l'énigme**
- **lire le passage indiqué sur la fiche**
- **suivre les instructions détaillées dans la fiche**
- **trouver la clef du mystère**

La dernière énigme du jeu te permettra de découvrir le nom du coupable. Tu pourras alors aider l'inspecteur Lama à l'arrêter et à renvoyer chaque animal dans son histoire.



Jeu de piste

Livre : Emile et les détectives, Erich Kästner

Extrait énigme : Chapitre 1 – Emile en personne

- 1 Ouvre le livre et grâce aux flèches sur les côtés de la page avance jusqu'à la page 23. Quel est le prénom du personnage principal ?
- 2 Clique sur les flèches en bas de la page pour ouvrir la barre d'outils. Clique sur le dernier outil : de quelle couleur est le trait qui s'affiche sur le côté droit de la page ?
- 3 Relis les trois premières phrases. Quel vêtement bleu marine Emile doit-il porter ?
- 4 Utilise la règle de lecture. Descend jusqu'à la 6ème ligne du premier paragraphe : quel est le dernier mot de cette ligne ?



Pour chaque question, écris la réponse dans les cases ci-dessous :

1					
2					
3					
4					

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres des cases colorées dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

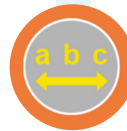
--	--	--	--

Jeu de piste

Livre : Après vous, M. de La Fontaine, Gudule

Extrait énigme : Le Loup et l'Agneau

- 1 Quel est le dernier mot de la fable Le Loup et l'Agneau ?
- 2 Dans sa première réplique, quel adjectif le loup utilise-t-il pour décrire l'agneau ?
- 3 Va à la page 18. Utilise l'aération du texte : qui a surpris le loup à la ligne 6 (dans la contrefable) ?
- 4 Complète la phrase suivante : S'il daigne lui pardonner, le loup promet de lui être tout ?
- 5 Utilise la coloration syllabique : en quelle couleur sont indiquées les lettres muettes ?
- 6 Qui le loup mange-t-il à la fin de la fable de La Fontaine ?



Pour chaque question, écris la réponse dans les cases ci-dessous :

1						
2						
3						
4						
5						
6						

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres des cases colorées dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

--	--	--	--	--	--

Jeu de piste

Livre : Les lettres de mon moulin, Alphonse Daudet

Extrait énigme : Chapitre 4 - La chèvre de M. Seguin

Retrouve les mots soulignés dans le conte d'après les définitions ci-dessous :

Horizontal :

Vertical :

2 Le mâle de la chèvre (p. 41)

3 La petite chèvre (p. 47)

5 Sauter (p. 40)

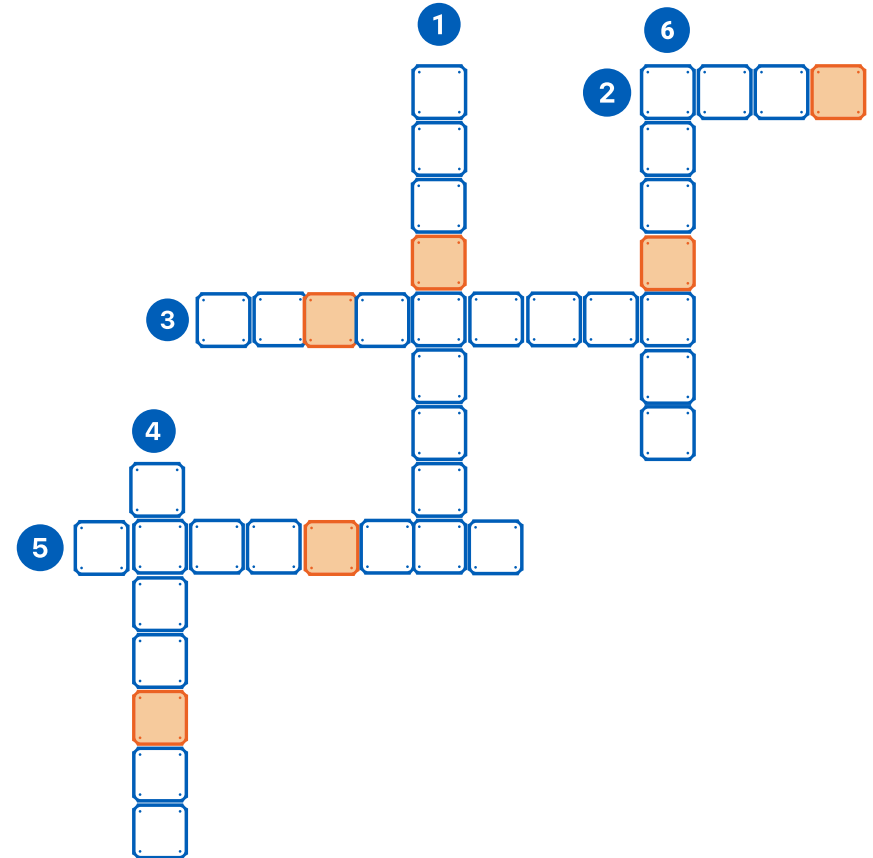
1 Pauvre petite (p. 44)

6 Chance (p. 38)

4 Bien sûr (p. 42)



Pour chaque définition, écris la réponse dans les cases ci-dessous :



Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres des cases colorées dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

2	6	3	1	5	4

Jeu de piste

Livre : Le merveilleux voyage de Nils
Holgersson, Selma Lagerlöf

Extrait énigme : Chapitre 11 - Les corneilles

Retrouve dans le chapitre tous les mots relatifs aux
oiseaux (noms, parties du corps, mode de vie) :

p. 151 :	p. 154 :
.....	p. 156 :
p. 152 :	p. 157 :
.....	p. 158 :
.....	
.....	p. 160 :
p. 153 :	p. 161 :
.....	p. 163 :
.....	



- Chaque ligne correspond à un mot.
- Le mot "oiseaux" ne compte pas.

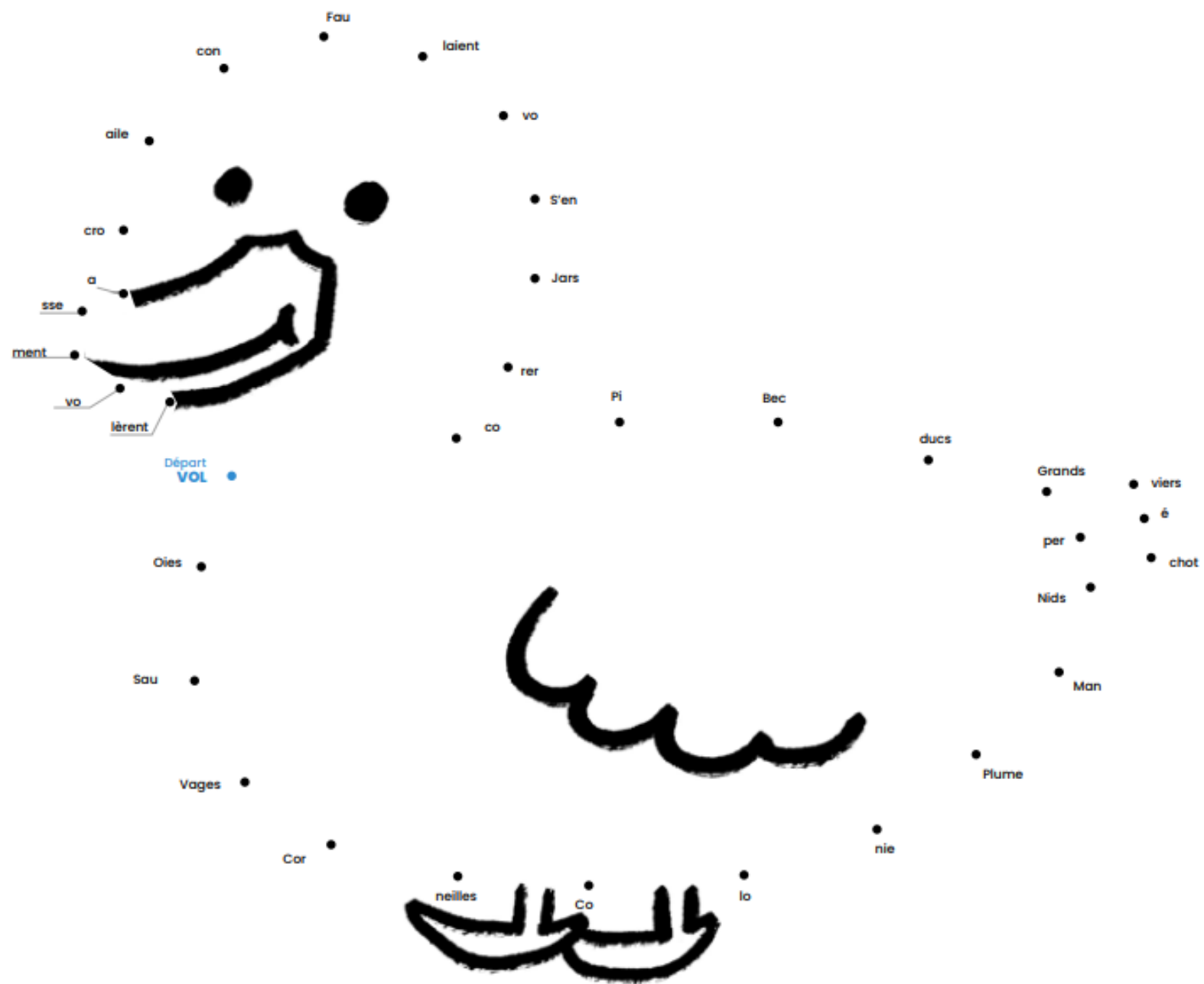
- A présent sépare d'un trait rouge les différentes syllabes pour chaque mot. Aide-toi de la coloration syllabique dans la barre d'outils.
- Puis, relie chaque point pour découvrir quel animal a disparu. Attention tu dois respecter l'ordre d'apparition des mots dans le chapitre :



Quel animal a disparu ?

Reporte dans les cases suivantes le nom de l'animal
que tu as découvert dans les points à relier :

--	--	--	--	--	--



Jeu de piste

Livre : La petite sirène et autres contes,
Christian Andersen Hans

Extrait énigme : Le vilain petit canard

Retrouve les mots soulignés dans le conte d'après les définitions ci-dessous :

Horizontal :

Vertical :

3 Tristesse (p. 141)

5 Qui change de continent en fonction des saisons (p. 133)

6 Gelé (p. 138)

7 Fort (p. 131)

1 Période de sommeil
des animaux pendant
l'hiver (p. 140)

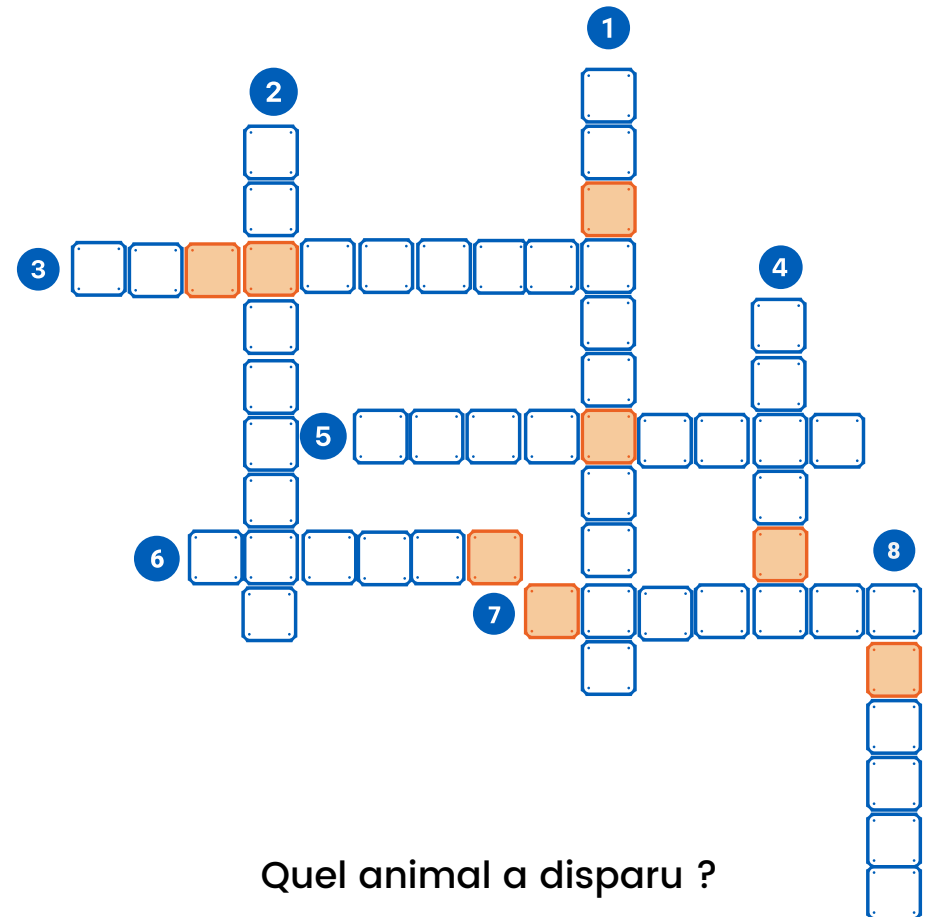
2 Pièce qui permet d'ouvrir la porte d'une maison (p. 135)

4 Rouleaux (p. 125)

8 S'ouvrir (p. 126)



Pour chaque définition, écris la réponse dans les cases ci-dessous :



Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres des cases colorées
dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

1	3	2	6	7	4	5	8

Jeu de piste

Livre : La rencontre, Alan W. Eckert

Extrait énigme : Chapitre 3

Retrouve dans le chapitre tous les mots qui servent à nommer les différents animaux et espèces d'animaux :

p. 56 :	
.....	
.....	
p. 57 :	
.....	p. 62 :
.....	
p. 59 :	
.....	
.....	p. 63 :
p. 60 :	p. 64 :
.....	
.....	p. 65 :
p. 61 :	p. 66 :
.....	
.....	p. 68 :
.....	
.....	p. 79 :
.....	

A présent relie chaque point pour découvrir quel animal a disparu. Attention tu dois respecter l'ordre d'apparition des mots dans le chapitre :



Quel animal a disparu ?

Reporte dans les cases suivantes le nom de l'animal que tu as découvert dans les points à relier :

--	--	--

Escargots

Araignée

Epervier

Moustique

Rongeurs

Hirondelles

Blaireau

Souris

Rapace

Castors

Chat

Rats masqués

Poissons

Grenouilles

Héron

Echassier

Loup

Chien

Butor

Sauterelles

Chenilles

Oiseau

volailles

Merle

Insecte

Poulain

Canards

Poules

Fourmis

Cheval

Brebis

Aigle

Bourdon

Colverts

Oies sauvages



Départ
POULET

Jeu de piste

Livre : Le roi grenouille et autres contes,
Grimm

Extrait énigme : "Les musiciens de la ville de Brême"

Que signifient les expressions suivantes ?

Pour chacune, choisis la bonne réponse :

- "le vent commençait à mal tourner pour lui"
 - v) de mauvaises choses allaient lui arriver
 - w) il avait le vent dans le dos, ce qu'il n'aimait pas
 - x) le vent ne cessait de changer de direction, ce qui ne lui plaisait pas

- "il tomba sur un chien de chasse"
 - y) il trébucha sur le chien de chasse qui était couché sur la route
 - z) il fit une grosse chute sur le chien de chasse qui était couché sur la route
 - a) il rencontra un chien de chasse qui était couché sur la route



- "j'ai réussi à lui filer entre les doigts"
 - b) j'ai réussi à filer une pelote de laine dans sa main
 - c) j'ai réussi à lui échapper
 - d) j'ai réussi à me dégager de ses doigts qui étaient emmêlés dans ma fourrure

- "comment gagner mon pain"
 - f) comment voler du pain pour vivre
 - g) comment remporter une baguette aux jeux pour vivre
 - h) comment gagner de l'argent pour vivre

- "un coq qui criait à vous arracher des larmes"
 - e) il criait tant qu'il pouvait vous faire pleurer
 - f) il criait "donnez-moi vos larmes!"
 - g) il pleurait tout en vous criant dessus

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres correspondant aux bonnes réponses dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

--	--	--	--	--

Jeu de piste

Livre : Sans famille, Hector Malot

Extrait énigme : Partie II : Chapitre 4 – La vache du prince

Grâce aux énigmes ci-dessous, retrouve trois métiers qui sont mentionnés dans ce chapitre :

1

.....

Je ne travaille qu'avec des animaux. Je les connais bien, je sais tout d'eux. Cela me permet de les soigner lorsqu'ils ont des problèmes.

2

.....

Je travaille en extérieur, seul la plupart du temps.
Je dois savoir manier et piloter de gros engins.
Je dois parfois prendre soin d'animaux.

3

.....

Ma voix est mon principal instrument de travail.
Je peux pratiquer mon métier dans différents registres (classique, jazz ou encore rap).

Pour chaque énigme, écris la réponse dans les cases ci-dessous :

1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2

--	--	--	--	--	--

3

--	--	--	--	--	--	--	--

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres des cases colorées dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

--	--	--



Sondido

Jeu de piste

Livre : L'île du crâne, Anthony Horowitz

Extrait énigme : Chapitre 7 – Dans le noir

Pour chaque question, trouve la réponse qui correspond :

Qui est David ?

- q) un professeur
- r) un bibliothécaire
- s) un élève

Quel type d'établissement est Groosham Grange ?

- i) un internat
- j) une école
- k) un centre de loisir

Comment Jill, Jeffrey et David se connaissent-ils ?

- m) Ils doivent préparer un exposé ensemble
- n) Ils sont amis
- o) Ils sont frères et soeurs

Cela fait-il longtemps que David fréquente Groosham Grange ?

- e) oui, il y a fait toute sa scolarité
- f) oui, c'est là qu'il habite
- g) non, il est nouveau

Quelle est la particularité de Groosham Grange ?

- c) il n'y a pas de salle de classe, on y fait cours dehors
- d) les professeurs sont tous passionnés de jeux vidéos
- e) il s'y passe des événements inquiétants

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres correspondant aux bonnes réponses dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

--	--	--	--	--



Sondido

Jeu de piste

Livre : Emilie et le crayon magique,

Henriette Bichonnier

Extrait énigme : Chapitre 6

Pour chaque question, trouve la réponse qui correspond :

A quelle époque se déroule l'histoire ?

- e) dans l'Antiquité
- f) de nos jours
- g) au Moyen-Âge

Pour qui Emilie se fait-elle passer auprès du baron ?

- i) un bouffon
- j) une servante
- k) un ménestrel

Comment se nomme le singe présent dans la scène ?

- q) Anselme
- r) Anastase
- s) Anicet

Quel est le pouvoir du crayon magique ?

- y) il peut dessiner tout seul ce qu'on lui demande
- z) il peut inventer et raconter des histoires
- a) il peut rendre réel ce que son propriétaire dessine

Dans quel endroit se déroule la scène ?

- f) un château
- g) une cabane
- h) un appartement

Le baron est un homme...

- d) jovial et exubérant
- e) capricieux et colérique
- f) peureux et stressé

Quel animal a disparu ?

Reporte les lettres correspondant aux bonnes réponses dans les cases ci-dessous (dans le bon ordre) :

--	--	--	--	--	--

Sondido

Jeu de piste

Suis la piste en poésie

Pour chaque animal retrouvé, écris une petite strophe de 2 vers. A la fin de l'enquête, tu auras écrit un vrai poème !

Attention : tu devras réussir à créer des rimes ET à inclure le nom de l'animal dans la strophe !

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Bonne chance !