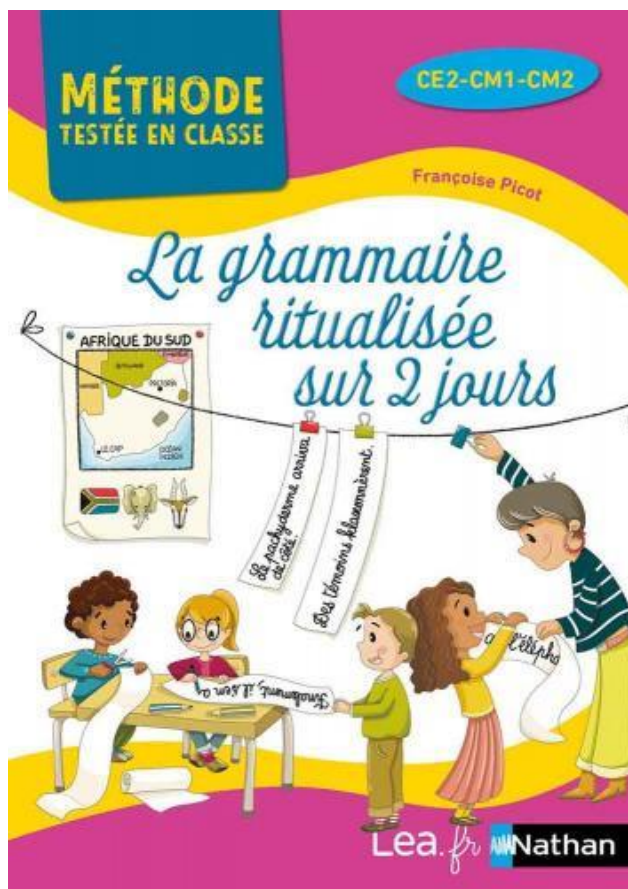


Textes à projeter, mis en forme d'après :



Périodes 1 et 2

Dans Histoires comme ça, Rudyard Kipling raconte comment les éléphants ont eu leur trompe. Dans les temps anciens, ils avaient un nez court, gros comme une botte.

En Afrique, un enfant d'éléphant est d'une insatiable curiosité. Il pose des tas de questions. Il demande à l'autruche :

- Pourquoi les plumes de ta queue poussent comme ça ?

Alors, l'autruche frappe l'enfant d'éléphant avec sa patte dure.

Il va voir l'hippopotame et il dit :

- Je veux savoir pourquoi tu as les yeux rouges.

Alors, l'hippopotame frappe l'enfant d'éléphant avec son gros pied.

Il demande à la girafe pourquoi elle a la peau tachetée. Alors, la girafe frappe l'enfant d'éléphant avec son dur sabot. Il demande au singe pourquoi le melon est sucré. Alors, le singe le frappe avec sa main poilue.

Un matin, l'enfant d'éléphant pose une nouvelle question :

- Qu'est-ce que le crocodile mange pour son diner ?

Personne ne lui répond et tout le monde le frappe. Un peu plus tard, près

d'un buisson d'épines, l'enfant d'éléphant rencontre l'oiseau Kolokolo :

- Je veux savoir ce que le crocodile mange pour son diner.

Alors, Kolokolo pousse un cri effrayant.

- Pour le trouver, tu vas sur les rives du grand fleuve Limpopo. Le fleuve est gris-vert, il est tout bordé d'arbres à fièvre. Là-bas, tu cherches le crocodile.

Les enfants d'éléphant (suite)

Le matin suivant, les deux enfants d'éléphant font des provisions : ils

prennent cinquante kilos de bananes, cinquante kilos de canne à sucre. Ils

choisissent dix-sept beaux melons. Ils disent à leur famille :

- Nous allons au bord du grand fleuve Limpopo pour voir les crocodiles.

Nous voulons savoir ce qu'ils mangent pour diner.

Et tous les frappent une fois de plus. Les enfants d'éléphant ne sont pas

contents.

Sur un rocher, ils voient deux serpents pythons bicolores de rocher. Ils leur

demandent avec une grande politesse ce que les crocodiles mangent pour

diner.

Aussitôt, les serpents viennent près d'eux et les frappent de leur écailleuse et fouettante queue.

Les deux enfants d'éléphant curieux continuent leur chemin jusqu'au fleuve

Limpopo qui est comme de l'huile, gris-vert et tout bordé d'arbres à fièvre.

Là, deux crocodiles sont sur la berge. Alors, les enfants d'éléphant peuvent

poser leur question :

- Que mangez-vous pour dîner ?

-Venez tout près, nous allons vous le dire à l'oreille.

Les enfants d'éléphant approchent leur tête tout près de la gueule dentue

des crocodiles, et ces derniers les happent par leur petit nez.

L'enlouve (1)

Je m'appelle L'enlouve. J'habite un centre où sont soignés des enfants à partir de gènes d'animaux. Mes camarades et moi sommes tous un mélange d'humain et d'animal. J'ai un visage d'adolescente, mais avec deux oreilles pointues, une amorce de museau et un très léger pelage sur le corps et les joues. Je sais ... c'est étrange. [...]

[Un jour, juste après le déjeuner, dans le bâtiment des bébés

génétiquement modifiés, L'enlouve entend un bébé pleurer. Son ami

L'enchien lui dit que c'est L'enfélin. Elle l'emporte dans sa tanière. Là, elle

lui apprend à hurler comme les loups. Enfanteau lui dit qu'elle ne peut pas

le garder.

Je me faufile dans le bosquet en le portant contre moi. J'évite de piétiner les fleurs et avance jusqu'au bâtiment de la nurserie. Je saute sur le balcon

du premier étage. Il n'y a personne à l'intérieur de la chambre, je peux y aller. Je couche L'enfélin dans son lit. Il semble fatigué. Je dépose une bise sur son front et lui souffle à l'oreille:

- À bientôt mon trésor...

Avant de le quitter, je le regarde s'endormir. C'est la première fois que je donne tout mon amour à un petit. Je me sens toute drôle. Jamais je n'avais imaginé qu'autant de douceur sommeillait en moi.

L'Enlouve, Éric Simard, éditions Syros

Un peu plus tard, L'enlouve voit le directeur sortir du centre avec l'enfélin dans ses bras.

Je rejoins le rez-de-chaussée à toute allure et **hurle**:

- Ouvrez! Ouvrez!

Le gardien entrebâille la porte d'entrée:

- Qu'est-ce que **tu veux**, L'enlouve ?

- Laissez L'enfélin tranquille! **Je ne veux pas** qu'il quitte le centre !

- De qui **parles-tu** ?

- Le directeur l'emporte. Laissez-le !

- **Tu plaisantes** ou quoi ? Le directeur vient de sortir avec son fils.

- Son fils? Mais c'est faux. C'est un bébé humanimal ! Il était avec **moi** tout à l'heure !

- Avec **toi** ?

- Oui! Il pleurait dans la nurserie. **Je l'ai consolé.** **Je vous** le jure !

- **Tu sais** que **tu n'as pas** le droit d'entrer dans ces bâtiments ?

- Mais **je vous dis** qu'il pleurait. C'est un humanimal !

- Écoute, L'enlouve ... La nounou était malade ce matin. Alors le directeur a emmené son petit Louis avec lui au centre. Il l'a couché dans une chambre pour qu'il dorme. Maintenant, ça suffit. **Retourne** au dortoir. Les repas vont bientôt être servis.

Il referme la porte. **Je** reste interdite.

Impossible de prononcer le moindre mot. L'enfélin... le fils du directeur? **Je**

m'éloigne d'un pas lent. L'enchien **me** rejoint.

- Le bébé n'était pas... un humanimal, lui dis-je. C'était un humain.

Inséparables

La course siamoise

But du jeu

Pour ce jeu, chaque équipe a deux joueurs ou joueuses liés par le pied.

Chacune va jusqu'au but et elle revient au point de départ. Elle fait le plus vite possible.

Déroulement

Tu es le meneur ou la meneuse de jeu. Tu formes plusieurs équipes de deux joueurs ou joueuses. D'abord, tu fais un trait pour la ligne de départ et la ligne d'arrivée environ 30 mètres plus loin. Puis, tu prends des cordelettes et tu lies la cheville droite d'un joueur ou d'une joueuse à la cheville gauche du partenaire. Enfin, tu dis le but du jeu avant de donner le signal du départ.

Tu observes si chaque équipe franchit bien la ligne d'arrivée et si elle revient bien au départ.

*

La course en quatre étapes

But du jeu

Chaque équipe de deux joueurs ou joueuses fait le circuit le plus vite possible jusqu'au but en courant de quatre manières différentes.

Déroulement

Tu crées un parcours en boucle de 200 mètres. Ensuite, tu prends des objets et tu les disposes à intervalles réguliers : un cartable, une grosse pierre, un gros pot de fleurs.

Tu es également arbitre mais tu choisit un deuxième arbitre afin de bien surveiller la bonne exécution des courses.

Tu dis les consignes :

1^{re} course : **chaque équipe court** en se tenant la main.

2^e course : **chaque équipe saute** à pieds joints en se tenant la main.

3^e course : **chaque équipe avance** à cloche-pied en se tenant la main.

4^e course : **chaque équipe fait** la course à reculons en se tenant la main.

Tu peux ajouter une cinquième étape avec une course à la brouette.

Jeux d'enfants autrefois

Les jeux existent depuis toujours. On connaît ces jeux car ils sont représentés sur des fresques, des mosaïques, des gravures ou des tableaux de peintres célèbres.

Pendant l'Antiquité, **les jeunes Romains jouent** avec des petits os de mouton. Comme nous, **ils lancent** cinq osselets en l'air et **ils les rattrapent**.

Au Moyen Âge, à la campagne, **les enfants jouent** avec des objets en bois: **ils marchent** avec des échasses; **ils prennent** une petite baguette **et ils poussent** des cerceaux, **ils font** tomber des quilles avec des balles en chiffon ou en bois. **Ils jouent** avec des poupées de chiffon. **Ils se déguisent** et **ils peuvent** imiter les adultes.

Au temps des rois, **des enfants font** des bulles de savon avec une paille de blé pendant que leur mère lave le linge. Dans les fêtes de village, **les**

jeunes gens jouent à la main chaude: un jeune homme ou une jeune fille a la tête cachée et une main derrière son dos. Il ou elle doit reconnaître celui ou celle qui lui tape sur la main.

Pendant les années 1930, avec l'apparition de l'automobile, un nouveau jouet voit le jour: la voiture miniature. Elle est en métal; à partir des années 60, elle est en plastique.

Le résumé d'histoire

Papi parle de son enfance à Louise :

- Quand j'avais ton âge, j'allais à l'école dans un petit village. J'aimais cette école, j'étais dans une classe avec tous les cours du CP au CM2. Je travaillais bien en mathématiques mais je préférais l'histoire, surtout l'époque de Louis XIV. Et toi aimes-tu l'histoire ?

- Oui, j'aime l'histoire, dit Louise. Tu avais un livre d'histoire ? Tu vois, sur mon livre, il y a l'époque de Louis XIV. Tu peux lire le résumé.

Papi commence à le lire :

Au temps des rois, Louis XIV réside à Versailles. Son superbe palais fait l'admiration de toute l'Europe. Les nobles du royaume sont presque tous à Versailles. Le roi donne des fêtes somptueuses. Ils forment la Cour. Ils assistent à ces fêtes.

Le roi gouverne le royaume depuis Versailles. Il choisit des ministres efficaces comme Colbert mais il prend seul et définitivement les décisions. Ce roi peut sans autre motif que son bon plaisir faire emprisonner n'importe lequel de ses sujets.

Le roi protège les écrivains, les artistes et les savants. Il les réunit dans des sociétés appelées Académies. Il aime surtout le théâtre. Les représentations théâtrales sont nombreuses à Versailles.

- Tu peux arrêter de lire maintenant. J'ai envie de jouer.

Papi arrête de lire et joue avec Louise.