

FICHES PÉDAGOGIQUES

NIVEAU CE2/CM1

LA SOUPE À L'AVENTURE

GUILLAUME DELANNOY

FLEURUS



Fiche
préparée par
Émile Le Menn

SÉANCE 1

DÉCOUVRONS L'ALBUM

Objectifs de la séance :

Entrer dans l'univers du récit en jouant avec la forme de la recette et en mobilisant l'imagination.



Album

La Soupe à l'aventure
Guillaume Delannoy

Fleurus

🗣️ PHASE ORALE

- Faire observer et décrire la couverture de l'album.
- Demander : Que remarquez-vous dans le titre ? Pourquoi associer « soupe » et « aventure » ?
- Lire la quatrième de couverture après avoir expliqué le sens de « station thermale » et « Fontaine de Jouvence ». Demander : Quel sera le ton de l'album ? Demander de justifier (les personnages caricaturaux, les couleurs vives, le passage « une aventure loufoque et pleine de surprises » annonce un ton humoristique, décalé).
- Annoncer aux élèves que pour s'imprégner de l'univers loufoque du livre, ils vont inventer la recette d'une soupe qui permet de vivre des aventures.
- Amener les élèves à détailler les éléments qu'on retrouve dans une recette habituellement.
- Montrer l'exemple de recette simplifiée. Faire lire la fiche de lexique.
- Faire émerger collectivement des idées : Quels ingrédients faut-il pour vivre une aventure ? (des objets, des qualités, des personnages avec un caractère bien trempé...)

✍️ ÉCRIT INDIVIDUEL

- Distribuer la fiche élève : Recette de l'aventure.
- Faire écrire une liste d'ingrédients (réels et farfelus).
- Rédiger les étapes de la préparation (mélanger, ajouter, secouer, cuire...) à l'infinitif.
- Faire ajouter des éléments aux élèves qui ont le temps (ustensiles, temps de préparation, cuisson...)



DÉCOUVRONS L'ALBUM

Exemple de recette de soupe à l'aventure

LA SOUPE À L'AVENTURE



INGRÉDIENTS

- 3 cuillères de courage
- 1 parapluie troué
- 2 bottes qui sautent toutes seuls

PRÉPARATION :

Mélanger les bottes et le courage dans une grande casserole.
Ajouter le parapluie et secouer très fort.
Laisser bouillir jusqu'à ce qu'une aventure commence.



Verbes		Ustensiles
Ajouter	Déguster	Bol (1e)
Allumer	Faire cuire	Casserole (1a)
Battre	Griller	Cuillère (1a)
Beurrer	Mélanger	Fourchette (1a)
Casser	Mettre	Fouet (1e)
Couper	Nettoyer	Plat (1e)
Couvrir	Placer	Poêle (1a)
Cuire	Servir	Saladier (1e)
Décorer	Trancher	
Décorer	Verser	

DÉCOUVRONS L'ALBUM



TITRE

AUTEUR

ILLUSTRATEUR

INVENTE TA RECETTE POUR UNE AVENTURE RÉUSSIE !

INGRÉDIENTS

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

ÉTAPES DE PRÉPARATION

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

SÉANCE 2

ÉTUDIONS LES PERSONNAGES

Objectifs de la séance :

Identifier les traits de caractère des personnages principaux et décrire un personnage inventé.

🗣️ PHASE ORALE

- Lire le début de l'album jusqu'à la page 6. S'arrêter sur cette page et montrer les personnages aux élèves (fiches enseignant 1).
- Demander : que sait-on des personnages ? qu'est-ce qui nous permet de le savoir ? (les illustrations et le texte).
- Faire remarquer que l'on connaît deux choses sur les personnages : leur apparence et leurs goûts.
- Expliquer que les goûts font partie de la personnalité d'un personnage (apparence = extérieur ; personnalité = intérieur).

🗣️ PHASE ORALE

- Distribuer la fiche élève 1. Les élèves complètent la description de Simone et Kevin. Ils lisent le texte extrait de la page 21 (La rivière Crapolcano - fiche enseignant, à projeter) et répondent aux questions

✎ ÉCRIT INDIVIDUEL

- Expliquez que dans un livre, les personnages sont essentiels : Ce sont eux qui vivent l'histoire, c'est à eux que le lecteur s'attache. Pour qu'on se souvienne de ces personnages, il faut qu'ils soient spéciaux.
- Qu'ils aient des éléments caractéristiques/des traits distinctifs dans leur apparence ou caractère. Ces éléments peuvent être décrits ou « montrés » lorsque les personnages sont en action, comme dans l'extrait de la fiche. Ou encore dessinés.

✎ DESSIN ET ÉCRIT INDIVIDUEL

- Distribuer la fiche élève de la séance «étudions les personnages ». Les élèves inventent un troisième personnage sur le modèle de la présentation de Simone et Kevin (écriture + dessin).



Album

La Soupe à l'aventure
Guillaume Delannoy

Fleurus

2

SÉANCE 2

ÉTUDIONS LES PERSONNAGES



Ouf, Simone et Kévin avaient choisi le bon ! Tout danger n'était pas écarté pour autant. Plus loin devant eux se tenait...

LA RIVIERE CRAPOLCANO

« Haaa ! On va finir grillés comme des merguez ! » paniqua Kévin. Simone garda son sang-froid. L'écharpe signalait l'existence d'un levier caché qui actionnait un pont.

Elle le repéra sur la berge et l'abaisse avec son parapluie. Une fois de l'autre côté, le voyage se poursuivait à pied jusqu'au village de...



COMMENT PEUX-TU DÉCRIRE SIMONE ?

APPARENCE

.....

.....

.....

GOÛTS ET CARACTÈRE

.....

.....

.....

COMMENT PEUX-TU DÉCRIRE KÉVIN ?

APPARENCE

.....

.....

.....

GOÛTS ET CARACTÈRE

.....

.....

.....



SÉANCE 2

ÉTUDIONS LES PERSONNAGES

**ET S'IL MANQUAIT UN PERSONNAGE POUR QUE L'ÉQUIPE SOIT AU COMPLET POUR
L'AVENTURE ? INVENTE-LE COMME DANS L'ALBUM !**

ILLUSTRATION

NOM :

SÉANCE 3

INVENTONS UNE ÉTAPE DE L'AVENTURE



Album

La Soupe à l'aventure
Guillaume Delannoy

Fleurus

Objectifs de la séance :

Produire un court récit narratif et l'illustrer
en respectant la structure problème/tentative/résultat.

PHASE ORALE

- Demander : Qu'est-ce qu'on rencontre dans les histoires d'aventure ? (piège, danger, passage secret...)
- Faire découvrir deux étapes de l'aventure de Simone et Kevin : projeter, faire lire et décrire les pages 22 et 23 cf. fiche prof 1 et 2 : Florivorax.
- Expliquer la tâche : Vous allez imaginer une nouvelle étape dans le parcours de Simone et Kevin.

ÉCRIT INDIVIDUEL

- Distribuer la fiche élève. Expliciter la structure typique d'une étape d'aventure :
 - Décrire un problème ou un danger rencontré.
 - Inventer la tentative des personnages pour s'en sortir.
 - Indiquer le résultat (réussite ou échec, drôle ou surprenant).

PHASE ORALE

- Faire observer attentivement l'illustration p. 22-23 (zoomer).
- Amener les élèves à expliquer ce que les illustrations de cet album ont de très particulier (elles fourmillent de détails ; on voit des personnages pas mentionnés dans le texte vivre des aventures en parallèle de celles des héros ; elles sont comiques - les personnages ont des expressions exagérées ; les couleurs des illustrations sont très vives).

DESSIN

- Sur papier libre, faire illustrer par les élèves l'étape de l'aventure qu'ils ont imaginée, en reprenant les codes de l'album.

3

SÉANCE 3

INVENTONS UNE ÉTAPE DE L'AVENTURE



SÉANCE 3

INVENTONS UNE ÉTAPE DE L'AVENTURE



SÉANCE 3

INVENTONS UNE ÉTAPE DE L'AVENTURE



LE PROBLÈME OU DANGER RENCONTRÉ



LA TENTATIVE DES PERSONNAGES POUR S'EN SORTIR



LE RÉSULTAT

BILAN DE LECTURE



TITRE

AUTEUR/ILLUSTRATEUR.....

MON AVIS



RACONTE L'HISTOIRE EN QUELQUES LIGNES

C'est l'histoire de
qui
.....

QU'AS-TU PENSÉ DE LA FIN ?

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