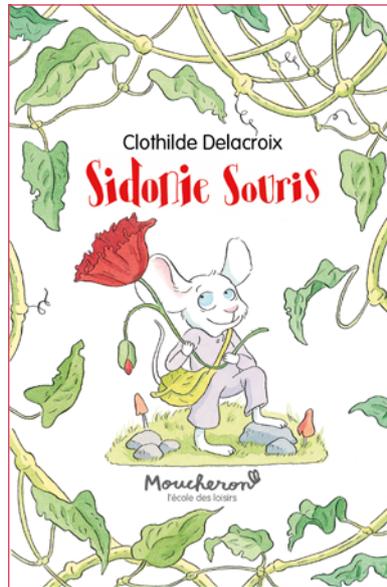


# Sidonie Souris

Clothilde Delacroix



Sidonie Souris aime beaucoup écrire. Ce qu'elle préfère, c'est raconter des récits d'aventures. Mais un jour, c'est la panne. Elle n'a plus d'idées... Heureusement, sa maman a plus d'un tour dans son sac !

Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**,  
Directrice d'école d'application – Formatrice 1<sup>er</sup> degré 92 UPN.

- 1 Des histoires de souris
- 2 Des personnages, une famille
- 3 Première lecture
- 4 Lecture suite et fin
- 5 Production d'écrit
- 6 Joute orale
- 7 Imagination en action
- 8 Inspiration artistique
- 9 Pour prolonger la lecture

Retrouvez tous nos dossiers sur [ecoledesloisirsalecole.fr](http://ecoledesloisirsalecole.fr)

✉ Contactez-nous : [enseignants@ecoledesloisirs.com](mailto:enseignants@ecoledesloisirs.com)



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale  
Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Avant de se lancer dans la lecture du livre *Sidonie Souris*, on s'attachera à découvrir l'univers de l'histoire.

## 1 Des souris et des livres

Les souris et les rats peuplent la littérature à toutes les époques : romans, fables, bandes dessinées, albums, contes. Souvent confondus, ils ont toujours accompagné les humains. On commencera donc avec les enfants par faire le tour des histoires de souris qu'ils connaissent. On se posera la question de savoir quel caractère ont souvent les souris. Sont-elles des personnages héroïques ? Rusés ? Forts ? Faibles ? On demandera aux enfants quel animal aimeraient-ils être ? Pourquoi ? Qui aimerait être une souris ? Pourquoi ? La plupart du temps, les souris sont perçues comme des animaux faibles, qui suscitent de l'affection.

## 2 Sidonie Souris

On présentera le livre en prenant soin, avant de le montrer, de masquer le titre. On laissera alors commenter l'illustration de la couverture. Une souris en combinaison pantalon qui tient un coquelicot. Fille ou garçon ? Comment savoir ? On interrogera la classe : qui pense que c'est une fille ? Pourquoi ? Qui pense que c'est un garçon ? Pourquoi ? On peut aussi se questionner sur son expression : petit sourire et yeux en coin. Quel sens lui donner ? Et le décor : des guirlandes de feuilles. Quelle ambiance évoque-t-il ?

On visera à donner envie de lire, d'observer les détails de l'illustration et à s'interroger sur le genre attribué à ce personnage.

On dévoilera ensuite le titre : *Sidonie Souris*. Laisser les réactions et commentaires s'installer. C'est le moment d'indiquer que les filles peuvent aussi être les personnages principaux d'un livre et vivre des aventures extraordinaires. On cherchera éventuellement quelques exemples (Mademoiselle Sauve-qui-Peut, Mouha...).

On pourra alors regarder la page 4 et lire la dédicace : « À ma fille Sidonie. C.D. » Faire remarquer que l'autrice établit peut-être un lien entre sa fille et le personnage de l'histoire. Vient ensuite la page 5, bien faire observer le médaillon : où est Sidonie ? Que fait-elle ? Quel est ce moment de la journée ? Ici pourront être formulées les premières hypothèses sur l'histoire.

## SÉANCE 1

### Des histoires de souris

#### Objectif

- > Susciter le désir de lire.
- > Comprendre et interpréter une illustration.

#### Matériel nécessaire

- > La première de couverture avec le titre masqué, puis montré.

#### Temps et mise en place

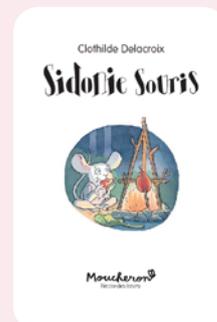
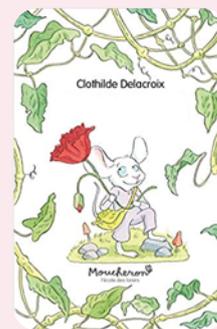
En grand groupe

Phase ① : 15 min

Phase ② : 15 min

#### Apprentissages

- Enrichir sa culture littéraire.
- Apprendre à faire des hypothèses.
- S'interroger sur les stéréotypes de genre.
- Apprendre à mobiliser ses lectures antérieures.



## SÉANCE 2

### Des personnages, une famille

#### Objectif

- > Lire et interpréter des illustrations.
- > Comprendre les personnages.

#### Matériel nécessaire

- > L'album
- > Annexe 1 (les illustrations p. 8 à 11\*)
- > Feuilles de papier
- > Crayons de couleur ou feutres

#### Temps et mise en place

- Parties ① et ② : 25 min en collectif  
Partie ③ : 15 min en travail individuel

#### Apprentissages

- Apprendre à observer.
- Comprendre et interpréter une illustration.
- Apprendre à s'exprimer.
- Imaginer.



## 1 Les personnages

Cette séance commencera par l'observation très attentive des personnages de la famille. Les illustrations de Maman Souris, Papa Souris, Tilly le cadet des souris et Sidonie seront projetées ou montrées (annexe 1). Elles fourmillent de détails. Dire aux enfants qu'il faut donc être très observateur, découvrir les objets utilisés, détournés et tenter d'interpréter le caractère des personnages de la famille.

### A. Maman Souris

Présenter son illustration. Que fait-elle ? Comment est-elle habillée ? Où est-elle ? Observer son environnement : des coquilles de noix et noisettes servent de récipients, une bougie sert de réchaud, une fleur d'entonnoir... La maman fait la cuisine, un foulard noué sur la tête. On suppose qu'elle est à l'intérieur (fond marron) de son trou. Elle s'affaire au milieu d'un espace cuisine bien fourni en matériel.

### B. Papa Souris

On notera tout de suite qu'il est en pleine forêt, peu de choses autour de lui. Il fabrique un panier avec un bouchon récupéré. Il porte un pantalon, une chemise et un pull. Il est très concentré sur son bricolage.

### C. Tilly le cadet des souris

Présenter Tilly comme le cadet, on expliquera ce mot. Que fait-il ? Où est-il ? Tilly joue au lance-pierre dehors, sous les arbres, à l'extérieur. Il semble un peu coquin et joueur avec sa langue tirée. Il est un peu plus relâché que son père dans ses vêtements (chaussettes un peu en tire-bouchon).

### D. Sidonie

Bien observer Sidonie et son environnement. Elle semble en intérieur, elle écrit avec une branche de mûrier, elle a construit des mobiles avec des objets de récupération (boutons, chapeaux de champignons). Tous les objets semblent de petite taille.

## 2 Discussion et échange autour de la famille

Que dire de cette famille ? Maman cuisine dedans, papa bricole dehors, le garçon joue dehors, la fille écrit sagement à son bureau. Une vie de famille tranquille où les schémas garçon/fille et maman/papa sont stéréotypés. Questionner les enfants : qu'en pensez-vous ? Est-ce que ce sont uniquement les mamans qui cuisinent ? Les mamans peuvent-elles bricoler et les papas cuisiner ? Aimerez-vous vivre dans cette famille ? Quel sentiment renvoie les personnages ? Et la famille ?

## 3 Arts visuels

On terminera cette séance en demandant aux enfants de dessiner la maison de Sidonie et sa famille. Les amener à s'appuyer sur ce qu'ils ont vu et compris des illustrations observées pour créer leur dessin.

Consigne : dessine la maison de Sidonie. Utilise des crayons de couleur ou des feutres.

## 1 Lecture magistrale



Après cette première approche qui a aidé les enfants à mieux comprendre les personnages et à se forger un horizon d'attente, l'enseignant fera une lecture magistrale du début de l'album jusqu'à « ... c'est alors que maman lui demande d'aller chercher des coquelicots à la rivière. » Les illustrations seront montrées en même temps.

## 2 Relecture individuelle

Après cela, on lancera les élèves dans une relecture individuelle en leur précisant qu'il faut aussi lire les illustrations qui en disent plus que le texte. L'enseignant veillera à proposer aux enfants les plus fragiles une lecture partagée en soutien à leur lecture individuelle.

## 3 Réactions et questionnement

Une fois cette relecture effectuée, on laissera venir les réactions, ce qui sera aussi l'occasion de faire reformuler ce qui a été compris, retenu, interprété. Que dire du passe-temps de Sidonie ? Y a-t-il des enfants qui, comme Sidonie, écrivent partout et tout le temps ? D'où peut bien venir cette envie d'écrire ? Pourquoi ? Quelles histoires raconter ? Observer les trois médaillons de la page 13\* du livre. Reconnaissez-vous les personnages dans lesquels Sidonie s'imagine ? Un pirate, Tarzan, un aventurier. Qui rêve d'aventures comme Sidonie ? Qui écrit des aventures dont il/elle est le héros/l'héroïne ?



Invente un titre pour chacune de ces aventures.

Sidonie écrit tout le temps et partout : où écrit-elle ? Quand ? Que fait Tilly pendant qu'elle écrit ? Pourquoi cette frénésie d'écriture ?

Et d'un coup, rien, zéro, nada (expliquer le sens de ce dernier mot). Pourquoi cette perte d'inspiration ? Comment est-ce possible ?

Sidonie s'ennuie affreusement : pourtant, que pourrait-elle faire ? Que fait Tilly, lui, pendant ce temps ? Et sa maman ?

## SÉANCE 3

### Première lecture

#### Objectif

- > Mettre en œuvre ses habiletés de lecteur.
- > Comprendre la double narration du texte et des illustrations.

#### Matériel nécessaire

- > L'album.

#### Temps et mise en place

Phase 1 : 10 min de lecture enseignant

Phase 2 : 15 min de relecture individuelle

Phase 3 : 10 min en collectif

#### Apprentissages

- Apprendre à comprendre.
- Communiquer et échanger.
- Réagir à un texte.
- Comprendre l'histoire du texte et l'histoire des illustrations.

\* p. 11 dans la collection « Moucheron ».

### 1 Lecture à haute voix dialoguée

Les pages 20 et 21\* feront l'objet d'une lecture dialoguée à deux, un enfant tenant le rôle de Sidonie et un autre celui de la maman.

Cette double-page marque un peu le tournant de l'histoire. La maman de Sidonie fait grande confiance à sa fille. Questionner les enfants : vos parents vous enverraient-ils loin tout seul, juste pour faire une bonne promenade ? Les parents sont-ils inquiets de laisser les enfants aller seul ? Pourquoi ?



### 2 Lecture de la fin de l'histoire

La fin de l'histoire sera lue en lecture magistrale avant d'être proposée en relecture individuelle silencieuse. On incitera les enfants à faire une lecture attentive des illustrations.

### 3 Étude du caractère de Sidonie à travers le texte et les illustrations

Sidonie s'inquiète de savoir si elle est assez grande pour partir toute seule, mais ses actions prouvent qu'elle est très autonome. Faire la liste des actions autonomes de Sidonie, de ses initiatives dans le texte et sur les illustrations :

- Sidonie se couche de bonne heure.
- Elle allume le feu, fait sa toilette, prépare sa sacoche, son petit-déjeuner, décide d'aller plus loin, se fabrique une embarcation, campe dans la forêt la nuit...

Interroger les enfants pour savoir s'ils sont aussi autonomes que Sidonie, s'ils se sentent capables de dormir seul dans la forêt. Demander à chacun ce qu'il fait déjà tout seul (toilette...).



### 4 Expression artistique

Dessine Sidonie dans une de ces actions.

Support : papier dessin (annexe 2).

Matière : gouache, pastel gras.

#### Objectif

- > Lire et comprendre.
- > Participer à une lecture dialoguée.

#### Matériel nécessaire

- > L'album
- > Annexe 2 : dessin (le vase)
- > Feuilles de papier
- > Crayons de couleur ou feutres

#### Temps et mise en place

Phase 1 : 10 min en duo

Phase 2 : 10 min lecture

enseignant, puis individuelle

Phase 3 : 15 min en collectif

#### Apprentissages

- Montrer sa compréhension par une lecture expressive.
- Savoir faire des inférences.
- Mobiliser sa compréhension.
- S'exprimer plastiquement.

\* p. 18 et 19 dans la collection « Moucheron ».

## 1 Relecture et phase orale

Revenir sur la lecture des pages 40 et 41, 46 et 48\*.



« Voilà une sacrée aventure  
à raconter, songe Sidonie  
en s'endormant. »

Lire le texte et observer les deux images. Réfléchir à l'acte d'écriture. Finalement, quelle est la solution que lui a proposée sa maman pour retrouver l'inspiration ? Sidonie écrit-elle parce qu'elle a beaucoup d'imagination ou parce qu'elle vit beaucoup d'aventures qu'elle raconte ?

L'autrice nous livre peut-être là les clés de l'inspiration de tous ceux qui écrivent, ainsi que la fameuse angoisse de la page blanche.

Et maintenant, que peut bien écrire Sidonie : le récit de ses aventures ou un récit imaginaire ? À l'oral, laisser les idées s'énoncer et se construire, cette phase de discussion est un solide point d'appui à l'écriture.

## 2 Écriture individuelle

À ton tour de prendre ton cahier et ta plume pour écrire le récit des aventures de Sidonie partie à la recherche des coquelicots pour sa maman.

La production d'écrit pourra se faire en temps « minuté et limité ». Mettre une limite dans le temps, c'est obliger les enfants à se concentrer sur l'écriture sans attendre et imposer un écrit court. Le livre et les illustrations seront laissés à disposition des élèves afin de favoriser l'inspiration et aider à la chronologie des événements.

Des ressources et outils d'écriture seront proposés : liste de mots et/ou d'idées, débuts de phrase... On laissera les enfants écrire seuls, tout en restant à disposition de ceux qui en ont besoin.

## 3 Relecture mutuelle

À l'issue du temps d'écriture, les élèves pourront commencer à s'échanger leurs textes par deux avant une relecture collective.

Pour terminer, chacun sera invité à illustrer son récit aux crayons de couleur. La reproduction d'une illustration sera aussi proposée comme moyen possible d'imager son propre récit.

## SÉANCE 5

### Production d'écrit

#### Objectif

> Écrire un récit en relation avec le livre.

#### Matériel nécessaire

> L'album  
> Feuilles de papier  
> Crayons de couleur

#### Temps et mise en place

Phases 1 à 3 : 10 -15 min chacune

#### Apprentissages

- Savoir utiliser sa lecture pour écrire.
- Faire le lien entre le texte et les illustrations.

\* p. 38 et 39, 44 et 45 dans la collection « Moucheron ».



## SÉANCE 6

### Joute orale

Cette séance est une proposition de jeu oral par petits groupes de 4. Commencer par découper les illustrations des membres de la famille souris et celles des personnages ajoutés (annexe 3).

Préciser que les personnages ajoutés ont tous été créés par Clothilde Delacroix, occasion de faire connaissance avec d'autres livres de l'autrice. Le temps de la joute, ces personnages seront considérés comme des membres de votre famille !

#### But de la joute orale :

Présenter les membres de sa famille fictive.

#### Lancement du jeu :

Distribuer à chaque participant 3 cartes personnages, faces cachées. Une fois les cartes distribuées, à tour de rôle, chacun retourne sa première carte et improvise une biographie imaginaire de ce membre de sa famille, en donnant les informations suivantes : nom, prénom, date de naissance, lieu de naissance, lieu et de vie, puis ses activités, son caractère, ses réussites, ses aventures, ses amitiés, ses talents, ses qualités, ses défauts...

Le tout, en 1 min chrono par personnage.

Tout est possible : on peut s'inventer une famille extraordinaire, une famille sereine, confiante et aimante comme la famille de Sidonie, par exemple. On continue jusqu'à épuisement des cartes de chacun.



Une fois la joute terminée, c'est-à-dire lorsque tous les personnages ont été présentés, chacun pourra dire avec qui il souhaite devenir ami et ainsi partir à la découverte des personnages des autres livres de Clothilde Delacroix.

Exemple :

© Clothilde Delacroix



Je m'appelle Dentine Rosemauve.  
Je suis la cousine de Sidonie.  
J'habite la cabane Bambou au bord du lac  
Carpine. Je tricote du matin au soir  
des écharpes pour mes petits chevreaux...

Cette activité pourra être reprise à l'écrit.

#### Objectif

- > Développer sa maîtrise de l'oral.

#### Matériel nécessaire

- > Annexe 3
- > D'autres livres de Clothilde Delacroix (si possible)

#### Temps et mise en place

30 à 40 min en groupe de 4  
On peut limiter le temps de présentation du membre de sa famille à 1 min, ce qui représente un défi supplémentaire.

#### Apprentissages

- Savoir adapter son propos.
- S'exprimer clairement.
- Participer à un jeu collectif.
- S'impliquer et respecter les règles.

Les illustrations de Clothilde Delacroix fourmillent de détails, elles présentent une nature verdoyante, les couleurs pastel sont très tendres. Tout est astucieux et joyeux, les objets sont détournés, recyclés avec imagination. Pour cette séance, on éveillera les enfants à l'univers artistique de cette auteure.

## 1 À la recherche des objets recyclés

Dans un premier temps, on les invitera à parcourir le livre et à trouver le plus possible d'objets détournés, recyclés. Une liste en sera faite :

- feuilles pour faire des rideaux,
- gouttière en bambou,
- bouchon devenu un panier,
- bougie pour faire un réchaud,
- tasse-baignoire...

Les listes et inventaires caractérisent une personne ou un personnage et son univers. L'énumération permet de faire des recherches dans les illustrations et d'en comprendre le processus de création.

## 2 Création plastique collective



On s'attachera à une observation détaillée de la chambre de Sidonie (page 11\*) et on commencera la liste des objets qui l'entourent. On proposera une structure répétitive pour cette liste. Par exemple : dans la chambre, il y a un hamac pour dormir, une branche pour écrire, une sacoche suspendue, des dessins accrochés...

On sera attentif aux trouvailles des enfants pour nommer les éléments (groupes nominaux expansés, adjectifs...).

On proposera ensuite de réunir des catalogues, prospectus en tout genre et de recomposer l'illustration par découpage et collage des éléments. On utilisera l'annexe 4 pour coller, autour de Sidonie, tous les objets et recomposer l'illustration. Ce travail pourra être mené collectivement sur une très grande affiche, chacun apportant un élément à coller.

En l'absence de catalogue à découper, chaque enfant aura en charge de dessiner un des éléments de l'illustration qu'il découpera et collera sur l'affiche (illustration) collective.

## SÉANCE 7

### L'imagination en action

#### Objectif

- > Observer pour décrire les illustrations et comprendre le mode de création.
- > Reproduire.
- > Composer une illustration par découpage et collage.

#### Matériel nécessaire

- > Annexe 4
- > Catalogues et magazines
- > Ciseaux
- > Colle

#### Temps et mise en place

- En grand groupe
- Phase 1 : 15 min
- Phase 2 : 20 min

#### Apprentissages

- Utiliser l'énumération pour faire des recherches sur une image.
- Apprendre à nourrir son imagination.

\* p. 9 dans la collection « Moucheron ».



### 1 Découvrir, observer

L'illustration de la page 37\* sera projetée et proposée à l'observation. Sidonie contemple le champ de coquelicots qu'elle a cherché avec persévérance et qu'elle trouve enfin. À ton avis, quel est son sentiment à son arrivée devant ce champ ? Que lui inspire ce paysage ?

Claude Monet, peintre français du XIX<sup>e</sup> siècle, a peint une célèbre toile intitulée *Les Coquelicots*. Il a voulu montrer qu'à la campagne le plaisir est lié au calme et à la sérénité du paysage.



Observe l'illustration de Clothilde Delacroix. Cette impression de calme et de sérénité se dégage-t-elle de son dessin ?

Sidonie retrouve l'inspiration grâce à sa maman qui la pousse à partir à l'aventure. Et l'autrice, où trouve-t-elle son inspiration ? Que comprend-on du processus de création, d'imagination ? Comment trouver des idées ? Et toi, comment fais-tu pour avoir des idées pour dessiner ou écrire ? À ton avis, Clothilde Delacroix a-t-elle pu s'inspirer du tableau de Claude Monet ? Explique ton point de vue. Les rencontres, le partage, la culture peuvent-ils être des sources d'inspiration ? Pourquoi ?

### 2 Apprendre à regarder

Revenir à l'observation de l'illustration et du tableau de Claude Monet. Après un temps bref, on laissera les enfants s'exprimer librement sur l'illustration, puis sur le tableau. Après ce temps libre d'expression, on essaiera d'amener les élèves à repérer quelques éléments du langage plastique. Quelle matière Clothilde Delacroix a-t-elle utilisée pour dessiner ? Quel instrument ? Comment l'a-t-elle utilisé ? Quelles sont les couleurs ?

En conclusion, bien repérer les grandes lignes de construction, les différents plans : Sidonie, les taches des coquelicots et la ligne d'horizon avec les montagnes.

On reviendra sur le tableau de Claude Monet pour amener les élèves à faire un lien entre ces connaissances culturelles et les images présentes dans les albums. On peut leur demander s'ils connaissent d'autres auteurs qui s'inspirent d'œuvres d'art (Anthony Browne, Grégoire Solotareff...).

### 3 Production plastique

On pourra terminer par une nouvelle proposition de création plastique variant le support, la matière, les outils, les gestes (utiliser des pastels, ses doigts, peindre sur du bois, avec l'outil numérique...).

#### Objectif

- > Découvrir une œuvre d'art.
- > S'engager dans une approche curieuse.
- > Exercer son regard et sa réflexion.
- > Cultiver ses émotions.

#### Matériel nécessaire

- > L'album
- > Illustration p. 37
- > Reproduction et projection du tableau de Monet, *Les Coquelicots*

#### Temps et mise en place

- Phases 1 et 2 : 15 min en collectif
- Phase 3 : 20 min en individuel

#### Apprentissages

- Nourrir sa sensibilité et son expression artistique.
- Apprendre à regarder.
- Repérer les éléments du langage plastique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps.
- S'exprimer autour des œuvres d'art.

\* p. 35 dans la collection « Moucheron ».

## Des albums d'aventures

Le récit d'aventure fait vivre aux personnages des situations périlleuses dans lesquelles ils éprouvent et prouvent leur courage, gagnent en autonomie. Occasion, en tant que lecteur, de se demander pourquoi aller vers l'inconnu ? Suis-je un aventurier ?

*L'Antarctique de Simon*, d'Adrien Albert  
*Laurent tout seul*, d'Anaïs Vaugelade  
*Zigomar et zigotos*, de Philippe Corentin  
*Dragon chéri*, d'Isabelle Bonameau  
*Plume de vache*, d'Edith et Rascal  
*En route*, de Frédéric Stehr  
*Une nuit, un chat...*, d'Yvan Pommaux



## De la même autrice : pour découvrir son univers

### Des livres :

*Sidonie & Petit-Bec*

*Maou et Monsieur Poussin*

*Maou et l'écharpe*

Pour le cycle 1 : *Le doudou de Lolotte* et les autres aventures de Lolotte



### Une vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=4Um9t30oaSw>

## D'autres histoires de Souris

*Pipioli la terreur*, de Philippe Corentin

*Frédéric*, de Leo Lionni

*Une nouvelle maison pour la famille Souris*, de Kazuo Iwamura

*Mathieu*, de Grégoire Solotareff

*La petite souris*, d'Olga Lecaye et Grégoire Solotareff

*Mademoiselle Tout-à-l'envers*, de Philippe Corentin

*Totoche et le poisson malheureux*, de Catharina Valckx

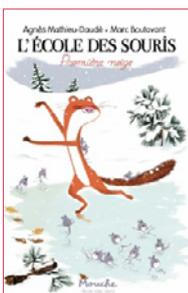
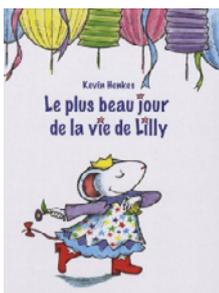
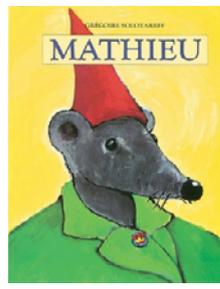
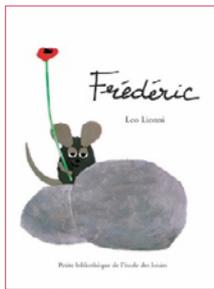
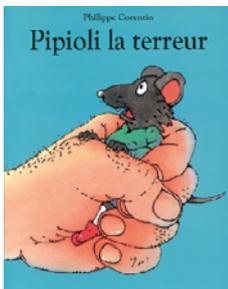
*Sauve-souris !*, de Gnimdéwa Atakpama et Nicolas Hubesch

*Le plus beau jour de la vie de Lilly*, de Kevin Henkes

*L'école des souris, première neige*, d'Agnès Mathieu-Daudé et Marc Boutavant

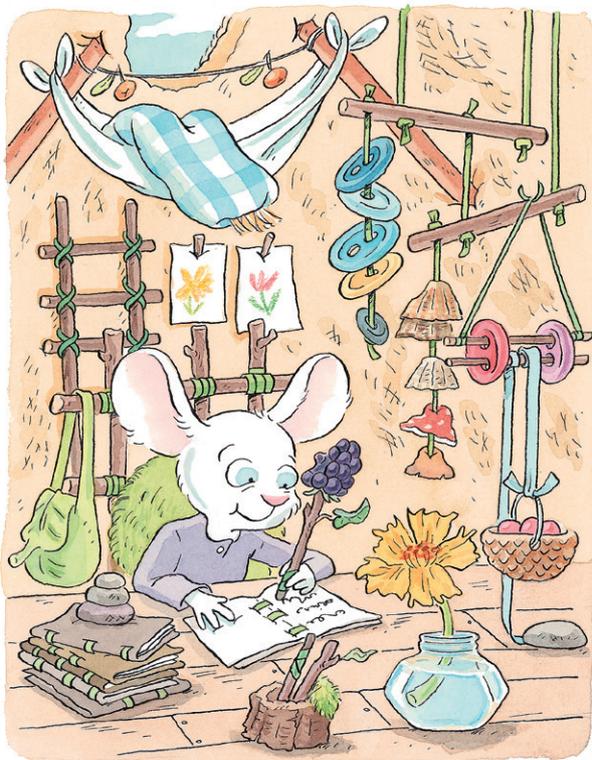
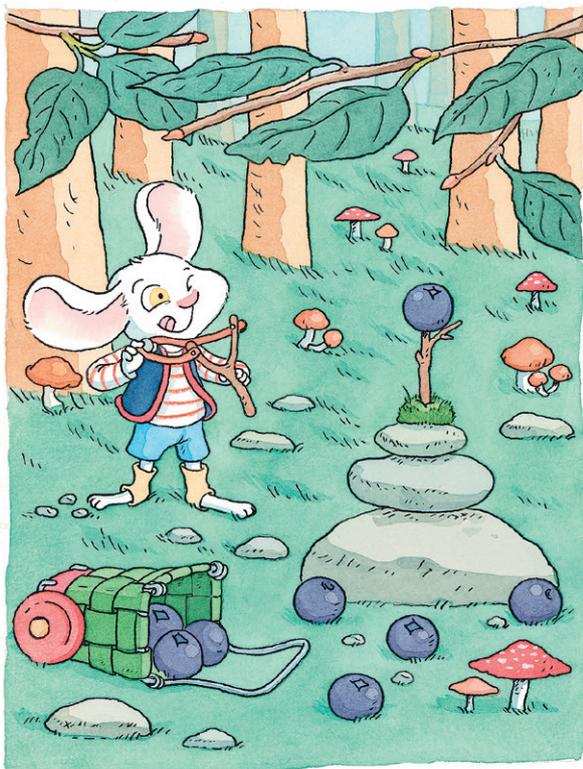
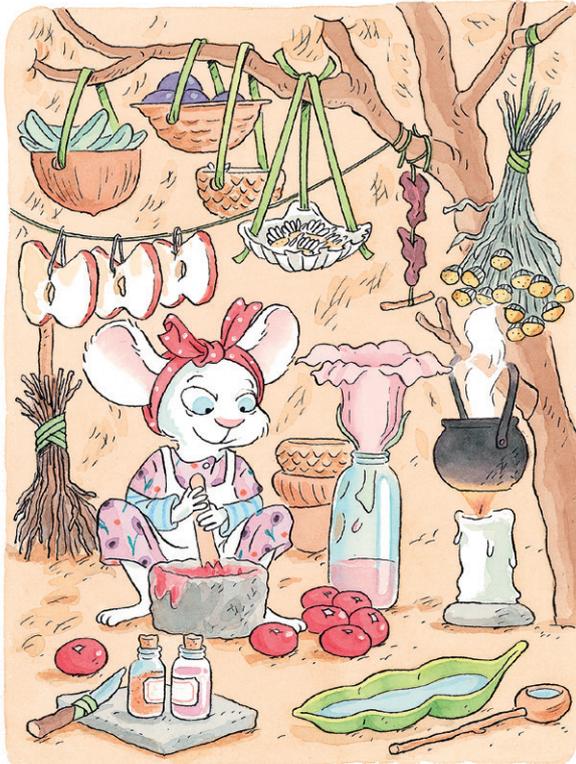
*Sept histoires de souris*, d'Arnold Lobel

*La soupe à la souris*, d'Arnold Lobel



ANNEXE 1

La famille



ANNEXE 2

Anti-coloriage



ANNEXE 3

Cartes à découper pour la joute orale



ANNEXE 4

Découper et coller sur la grande affiche pour réaliser la reproduction de l'illustration.



7 Le garde-manger de Sidonie

Fais la liste des fruits et légumes contenus dans ce garde-manger.

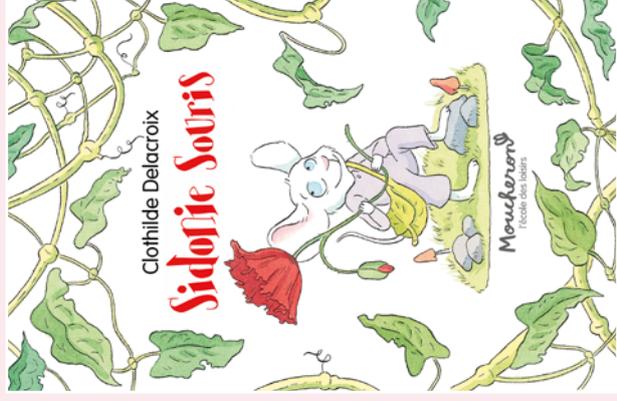


Liste des fruits  
et légumes :

Handwriting lines for listing fruits and vegetables.

L'aliment préféré des souris se trouve dans le garde-manger.  
Trouve-le. De quoi s'agit-il ?

Handwriting lines for identifying the favorite mouse food.



Sidonie Souris  
Clothilde Delacroix

Ce carnet de lecture appartient à :

Horizontal line for the owner's name.

Ce carnet te propose de petits exercices ludiques  
autour de l'histoire lue en classe.  
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer !

## 1 Des souris et des livres

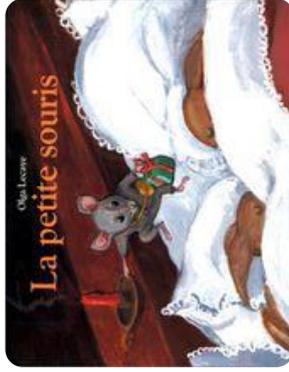
Voici des extraits d'images de célèbres souris. Peux-tu les reconnaître et associer image et texte par des flèches ?



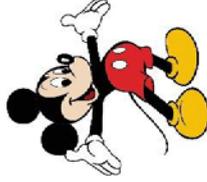
Sidonie, souris autrice  
et aventurière



Le chat et la souris,  
fable de Jean  
de La Fontaine



Mickey Mouse, célèbre  
souris de Walt Disney



La petite souris  
qui ramasse les dents  
la nuit

## 2 Mise en image

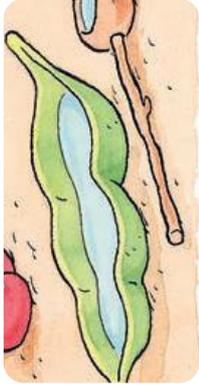
Dessine le personnage de la famille souris que tu préfères, ajoute-lui un objet qui lui correspond.



### 3 Des feuilles transformées

Observe les feuilles devenues d'astucieux objets.

Essaie d'avoir autant d'imagination que l'autrice et, à ton tour, invente et dessine une feuille-objet de ton choix.



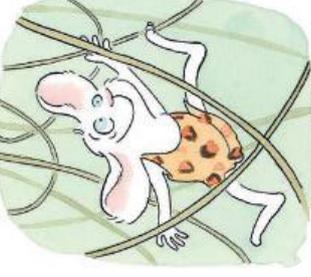
Mon dessin :

Ma feuille est devenue un/une \_\_\_\_\_

### 4 Des histoires d'aventure

Ce que Sidonie aime par-dessus tout, c'est écrire des histoires. Des histoires dont elle est l'héroïne.

Choisis une illustration et raconte l'aventure de Sidonie.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**5** « Mais voici qu'un jour Sidonie n'a plus d'idées.  
Rien. Zéro. Nada. »

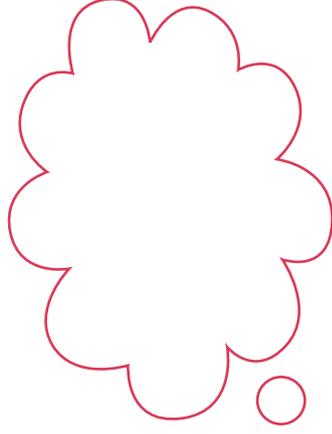
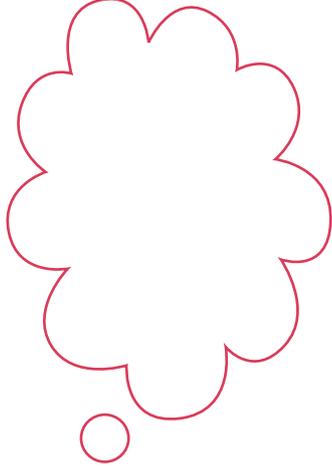
À ton avis, pourquoi Sidonie n'a-t-elle plus d'idées ?

---



---

Complète les bulles de pensées.



**6** Ce que j'ai aimé...

Fais la liste de tout ce que tu as préféré dans l'histoire,  
tu peux écrire et/ou dessiner (mots, phrases, illustrations, objets...).

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---