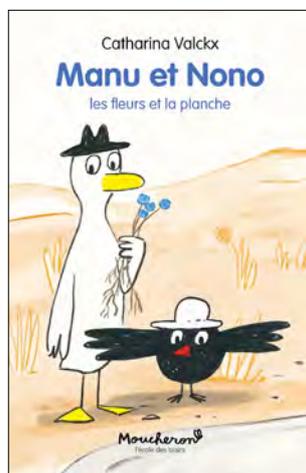


Manu et Nono les fleurs et la planche

Catharina Valckx



Un grand canard blanc et une petite boule de plumes noires, avec chacun son chapeau: Manu et Nono sont deux drôles d'oiseaux, pour qui chaque aventure est une raison d'être amis.

Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**,
Directrice école d'application – Formatrice 1^{er} degré

- 1 Découvrir un duo de personnages
- 2 Imaginer des histoires
- 3 Lire: *Manu et Nono*
- 4 Réfléchir: ami-ami
- 5 Débattre: les gâteaux
- 6 Écrire: des mots, des images
- 7 Jouer: la main et le corps

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr



Contactez-nous: 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/>

Introduction

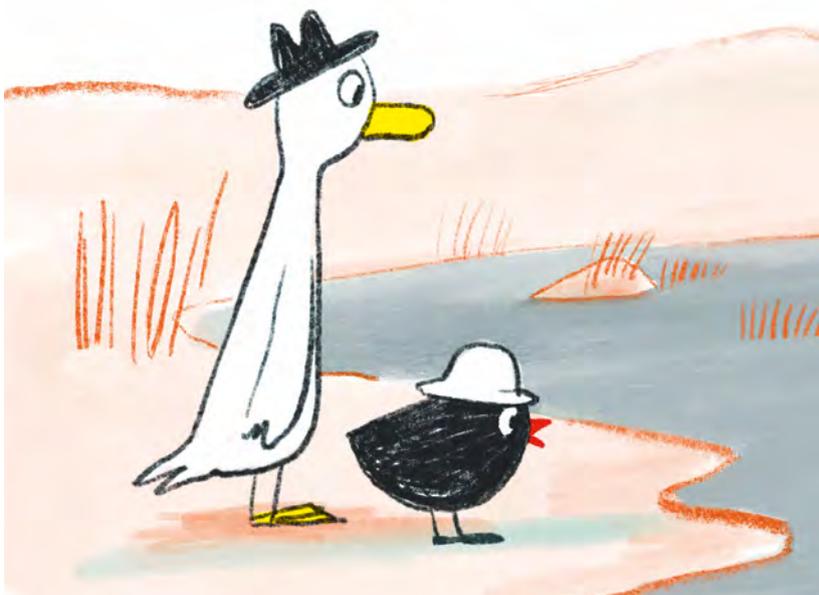
Avec Manu et Nono, Catharina Valckx a inventé une série de nouvelles histoires courtes, simples, faciles à lire pour des lecteurs débutants (collection « Moucheron »). Les gâteaux, les jeux, la joie de vivre, mais aussi l'humour et l'amitié forment l'essence de ces histoires. Elles transportent les enfants dans un monde réconfortant dont nous avons bien besoin. Un duo de personnages, où l'amitié semble plus forte que tout. Amis malgré les flouteries de l'un et les différences: « Tu sais bien, Nono, il n'y a que toi. »

Présentation par Catharina Valckx:

« J'ai mis en scène deux nouveaux personnages: Manu, le grand canard, et Nono, le petit oiseau. Ils habitent ensemble, sont les meilleurs amis du monde (enfin presque). Manu est un peu plus posé, plus "adulte" que Nono, qui est espiègle, hyper social et toujours plein d'initiative... »

Extrait du site:

<http://www.catharinavalckx.com/fr/leesboeken/auteur-illustratie/manu-et-nono-le-dernier-gateau>



1 Découverte des personnages

On présentera la série des *Manu et Nono* en laissant ensuite les livres en libre accès afin de permettre à chacun de les feuilleter, regarder.

La première séance commencera par l'observation des personnages, soit en montrant la première de couverture des livres soit en sélectionnant la première double page de chaque histoire de la série.



Un temps d'observation muette sera accordé afin que chacun s'imprègne bien de l'allure de ces deux héros, on pourra préciser aux enfants qu'il faut bien regarder tous les détails.

Les premières réactions seront recueillies en vrac avant de proposer un questionnement permettant de recentrer les observations:

- Qui sont ces personnages ?
- Comment sont-ils ?
- Ont-ils l'air gentils ?
- Peuvent-ils être amis ?
- Que dire de leur costume ?
- Où habitent-ils ?

SÉANCE 1

Découvrir un duo de personnages

Objectifs

Découvrir le duo.
S'interroger sur les personnages.
Aider à la compréhension de cette notion de personnage.

Matériel nécessaire

Le livre
La double page de présentation
Un projecteur
Annexe 1

Temps et mise en place

Phase 1 collective orale:
20 min.

Phase 2 les marottes: **30 min.**

Apprentissages

- Se construire une image des personnages.
- Être capable de parler des personnages.
- Exercer son habileté manuelle.

Il est intéressant d'amener les enfants à décrire précisément les personnages :

- Aspect extérieur/allure
- Costume
- Expression du visage

Cette observation fine peut amener à formuler des hypothèses sur les traits de caractère de Manu et Nono. On n'oubliera pas de discuter sur leur prénom : Manu et Nono sont-ce des prénoms ? Manu est un prénom qui est souvent le diminutif d'Emmanuel. Nono, en revanche, ne semble pas être vraiment un prénom, c'est un diminutif, un surnom.

Un grand canard blanc mince et un petit oiseau noir rondouillard : deux personnages tout en contraste, avec un chapeau pour tout costume peuvent-ils être vraiment amis ? Cette dernière question est importante, est-il vraiment possible d'être ami quand on est si différent ?

La taille et la forme des personnages, la couleur de leur plumage, mettent en lumière cette différence. Les expressions souriantes et confiantes des deux, nous apportent probablement la réponse à la question. Il est utile de remarquer que, tout de suite, on sent que l'on a deux personnages sympathiques, peut-être coquins mais copains. Demander aux enfants quel est leur préféré ?

On pourra conclure cette première approche en demandant à chacun de fabriquer une marotte de chaque personnage. On pourra aussi faire fabriquer les chapeaux de Manu et Nono (annexe 1).

2 Fabrication des marottes

Matériel

- 1 bâton (pic à brochette en bois, abaisse langue...) par marotte
- 2 feuilles cartonnées blanches format standard (21 cm × 29 cm) par enfant ou carton-plume léger
- Du ruban adhésif
- Peinture ou feutres de couleur (blanc, noir, jaune et rouge)

Fabrication

Chaque enfant commencera par dessiner la silhouette de Manu ou Nono sur son papier cartonné en utilisant tout le format de la feuille. Les silhouettes seront ensuite mises en couleur puis découpées. Le bâton sera ensuite collé derrière la silhouette afin de manipuler la marotte. Ces marottes pourront être rassemblées dans une boîte et être utilisées pour diverses activités de langage (annexe 2).



Une sélection de quelques illustrations par album sera proposée aux enfants (annexe 3). Cette sélection a pour but d'amener chacun à construire le récit avant de le lire afin d'apporter un étayage à la compréhension lors de la lecture individuelle.

Les images pourront être étalées, épinglées sur un fil ou projetées sur écran. Une première observation conduira à essayer de trouver ce que raconte chaque image et ce que font les personnages.

Les illustrations fonctionnent comme un film même si on ne les donne pas toutes à voir. Ce sont aussi des « images à parler ». Chacun peut raconter son histoire, saisir les sentiments des personnages et les liens qui les unissent, l'amitié qui transperce à travers le dessin. Cette activité favorise la rencontre entre le monde de l'action des personnages et le monde de la conscience du lecteur.

Une chouette assommée par un fer à cheval, privée de fait de gâteau à cause de ses bandages, n'en regarde pas moins ses invités avec un petit cœur au-dessus de la tête. Autant de détails dont le lecteur peut se saisir pour formuler des hypothèses sur l'histoire à venir ou imaginer sa propre histoire. On veillera à aider les enfants à mettre en œuvre un discours dont les éléments sont hiérarchisés même s'ils ne sont pas dans un lien causal.

Laisser chaque enfant construire son récit, faire des relances apporter un étayage si besoin dans l'utilisation des connecteurs, la thématisation.

Enregistrer les récits et les faire ensuite écouter aux enfants. Faire la synthèse des hypothèses émises. On pourra conclure en demandant à chacun quelle est son image préférée.



www.ecoledesloisirsalecole.fr

Manu et Nono, les fleurs et la planche - Catharina Valckx

SÉANCE 2

Imaginer des histoires

Objectifs

Lire des illustrations.
Observer.
Parler pour raconter, décrire, expliquer.
Formuler des hypothèses.

Matériel nécessaire

Le livre
Annexe 3
Un moyen de projection
Un moyen d'enregistrement

Temps et mise en place

De préférence : séance à organiser en atelier par petits groupes :
oral 20 min.

Apprentissages

- Maîtrise du langage oral.
- Apprendre à se faire comprendre.

Cette séance se décompose en plusieurs temps.

1 **Manu et Nono où Manu fait la planche : lecture magistrale**

Lors des précédentes séances les personnages ont été présentés et des hypothèses ont été émises à partir d'une sélection d'illustrations. Une lecture magistrale sera alors offerte aux enfants. On veillera à ce que les enfants voient le livre et les illustrations. Ils doivent pouvoir suivre le texte et les images en même temps que la lecture.

Démarrer la lecture et s'arrêter à « Il se demande s'il rêve encore. Ce qu'il voit n'est pas normal. »

Question orale collective : à votre avis que peut-il voir ?

Une bête bizarre, un gros bateau, il n'y a plus d'eau...

Laisser le suspens, continuer la lecture et enchaîner avec la suite (le chapeau est un canard).

S'arrêter de nouveau à « Qu'est-ce qu'il mijote encore ce farceur ? »

Attendre les réponses des enfants ? Il va plonger sous lui, il va lui pincer le nez...

Continuer et terminer la lecture.

2 **Premières réactions de lecture**

Après la lecture, l'histoire pourra être reformulée par les enfants avec l'aide de l'enseignant, occasion de laisser venir et d'accueillir les réactions de chacun. On pourra laisser les enfants faire un parallèle avec leur propre vécu : faire une blague, faire la planche, les gâteaux...

3 **Manu et Nono, les fleurs : lecture silencieuse individuelle**

Cette lecture peut être décalée dans le temps.

Ces histoires faisant partie de la collection « Moucheron, premières lectures », on n'hésitera pas à lancer les enfants dans une lecture individuelle. On rassurera chacun en disant qu'il peut demander de l'aide à tout moment. Pour les enfants moins autonomes, on ne manquera pas d'étayer cette première lecture silencieuse individuelle en proposant une lecture partagée. Avec les autres, l'enseignant peut en cours de lecture, organiser des rendez-vous de lecture où l'on échange ses impressions de lecteurs, pose des questions. Il importe de laisser les enfants libres de s'approprier le livre à leur rythme avec leur tempo de lecture.

SÉANCE 3

Lire :
Manu et Nono

Objectifs

Lire pour soi.

Lire avec les autres.

Écouter, questionner,

réagir à un texte.

Matériel nécessaire

Le livre

Les livres de la série des
Manu et Nono (5 tomes)

Temps et mise en place

Lecture magistrale : **15 min.**

Lecture silencieuse : **entre 15 et 30 min.**

Questionnement : **15 min.**

Apprentissages

- Ressentir le plaisir de l'immersion fictionnelle.
- Apprendre à s'engager dans une lecture individuelle « in extenso ».

4 Questionnement réciproque

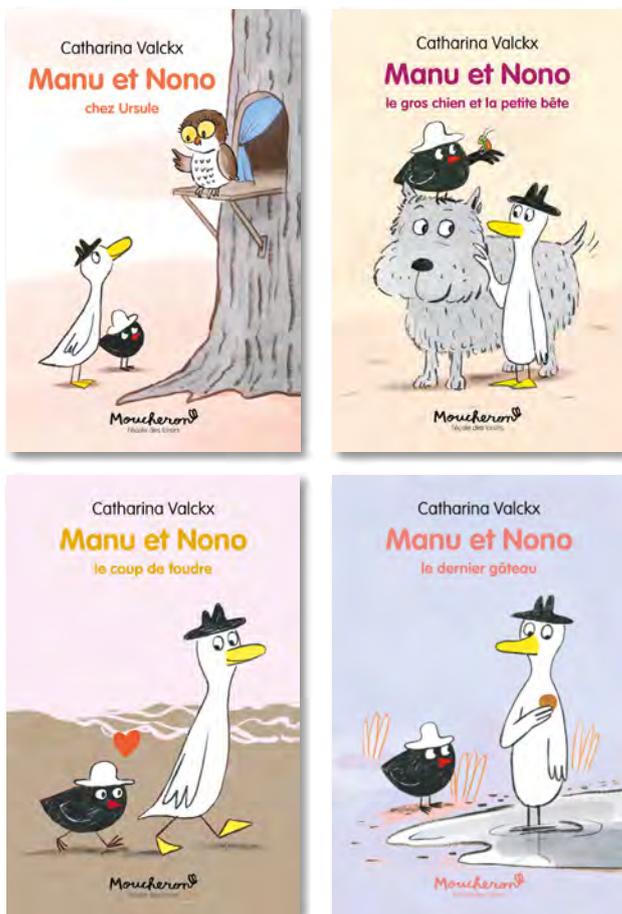
Après la lecture, les enfants sont invités à poser à l'enseignant, toutes les questions qu'ils veulent à propos de ce qu'ils ont lu. Les interrogations pourront ensuite s'enchaîner à tour de rôle. L'enfant pose sa question, l'enseignant répond puis questionne à son tour en évitant d'être trop littéral.

Ce dispositif permet de clarifier l'histoire petit à petit et amène les élèves à participer activement à la construction de la compréhension de celle-ci.

5 *Manu et Nono*, d'autres histoires

On présentera les autres histoires de *Manu et Nono* qui seront lues de façon magistrale puis laissées en libre accès pour des relectures individuelles ou partagées.

Pour finir, proposer aux enfants de dessiner ou écrire dans leur carnet de lecture ce qu'ils ont bien aimé, préféré; ils peuvent dessiner leur personnage préféré.



Les enfants connaissent maintenant les histoires, on pourra, avec eux, s'interroger et réfléchir à certains aspects de celles-ci.

1 **Manu et Nono : Les copains / les amis / l'amitié**

Manu et Nono : un super duo. L'amitié est le moteur de beaucoup d'histoires. Et pourtant, à première vue, l'amitié entre ces deux personnages si différents pourrait sembler presque impossible.

Amener les enfants à se rendre compte, que l'amitié rend heureux les personnages malgré tout ce qui peut les séparer : l'espièglerie de l'un, la naïveté de l'autre, les cadeaux ratés...



Un questionnaire invitant à la relecture sélective sera proposé :

À votre avis quelles pages illustrent le mieux l'amitié ? Laisser chacun relire, choisir, commenter les pages qui apportent des réponses à la question posée ou illustrent le point de vue de l'amitié entre les personnages.

À quel moment, l'amitié entre Manu et Nono aurait-elle pu être menacée ? Comment cette amitié se maintient-elle ? À quoi voit-on que les deux amis s'aiment bien quand même ? Qui aimerait être Manu ? Nono ? Qui pense être comme Manu ? Nono ? Pourquoi ?

On peut ensuite élargir le questionnaire pour mener une discussion à visée philosophique :

C'est quoi l'amitié ? A-t-on besoin de l'amitié pour vivre ? Qu'est-ce que vous faites avec vos amis ? Est-on ami pour la vie ? Est-ce qu'on peut faire des blagues plus ou moins drôles à son ami ? Peut-on pardonner les bêtises de son ami ?

Des exemples pour réfléchir :

Manu et Nono qui font preuve de bienveillance quand Charlot avale les fleurs pour Ursule. Charlot qui, pour se faire pardonner, offre un nouveau cadeau dont le duo se contente avec plaisir. Ils font contre mauvaise fortune bon cœur en étant heureux de « cadeau raté ».

Nono qui fait une blague à Manu en faisant nager son chapeau, puis qui lui offre un gâteau pour le consoler et se faire pardonner.

SÉANCE 4

Réfléchir :
ami-ami

Objectifs

Comprendre et interpréter.
Réfléchir.
Discuter, argumenter.

Matériel nécessaire

Les histoires
de *Manu et Nono*

Temps et mise en place

Discussion orale collective :
30 min.
Jeu de mime en collectif :
20 min.

Apprentissages

- Comprendre la vision humaine que propose l'autrice à travers ces histoires : relire les textes sous l'angle de l'amitié.
- Interpréter.
- Mimer une émotion.

On comprend que, lorsqu'elle est sincère, l'amitié dure malgré les obstacles car la relation est assez forte. La complicité reste intacte. Nono mange tous les gâteaux, l'avoue à Manu, mange sans rien dire le tout dernier, regrette et s'inquiète de perdre Manu qui, finalement, lui pardonne. Quand Nono joue à être raide mort avec ses amis, celui-ci pardonne à Manu sa blague finale.

Ainsi, les enfants font l'expérience de la rencontre de personnages de fiction, souvent double de papier, qui peut permettre de tirer de belles leçons de vie.

On pourra faire commenter l'image de Manu vexé (annexe 4) ainsi que l'histoire dans son ensemble. Les pensées des personnages pourront aussi être questionnées à travers le prisme de l'amitié et des aventures vécues. Que peuvent-ils bien ressentir à certains moments ?

2 Mimes et scène de vie

Pour conclure, on fera la liste avec les enfants de ce qu'ils font avec leurs amis puis on leur demandera de mimer quelques-unes de ces actions ou scènes de vie que de véritables amis peuvent vivre :

- Avec mon ami on se dit des secrets
- Avec mon amie je me dispute mais après on se réconcilie
- Avec mon amie on se parle au téléphone
- Avec mes amis on s'invite

Après chaque mime, chacun sera invité à donner son avis et argumenter. Ces mimes peuvent être photographiés pour mémoire, et insérer dans le carnet de lecture.



Cette séance s'appuie sur tous les livres de la série des *Manu et Nono* et permet de faire une synthèse des lectures. Une relecture magistrale du roman *Le dernier gâteau* peut être faite.

On partira de quelques extraits (annexe 5) pour lancer la réflexion et le questionnement. Les extraits seront affichés ou projetés; un plat de petits gâteaux sera apporté et posé bien en évidence.

Que dire de la place des gâteaux dans les livres de la série des *Manu et Nono*?

Quel(s) rôle(s) ont-ils? À votre avis, l'autrice Catharina Valckx aime-t-elle les gâteaux? Et vous? L'autrice peut-elle se glisser dans la peau des personnages et du narrateur pour nous transmettre ce qu'elle aime? Comment qualifie-t-on quelqu'un qui aime bien les gâteaux? On posera alors à la cantonade la question suivante: qui veut gagner un gâteau?

On peut s'attendre à un grand nombre de volontaires! Nombre d'enfants risquent d'être volontaires sans même attendre de savoir quoi faire pour gagner le gâteau. Cela pourra être le point de départ de la discussion. Que seriez-vous prêts à faire pour gagner un gâteau?

- Être sage toute la journée
- Chanter une chanson
- Ranger mes affaires/la classe
- Aider quelqu'un

Le goût du sucré est inné chez l'humain. Un enfant sage s'est souvent vu récompenser par un bonbon tandis, qu'après une bêtise, il pouvait être privé de dessert. On sait que les gâteaux occupent une place importante dans l'univers des enfants (mais aussi parfois des grands!).

Chez Catharina Valckx, les gâteaux ne sont là, ni pour récompenser ni pour punir. Ils sont là simplement car ils font vivre l'amitié et font partie d'une vie simple, réconfortante et joyeuse. Catharina Valckx nous offre une vision rassurante des relations humaines et nous réconcilie avec notre gourmandise.

On pourra continuer le questionnement en demandant qui a déjà mangé un gâteau qui n'était pas à lui? Qui a mangé un gâteau en cachette? Qu'en pensez-vous? Pourquoi mange-t-on des gâteaux en cachette? Ou qui a déjà reçu un gâteau comme consolation?

- Moi, j'ai mangé le gâteau de Paul, il n'en voulait pas.
- Moi, j'ai mangé un gâteau du tiroir de la maîtresse.
- Moi, j'ai pris le goûter de ma copine dans sa poche.
- Maman me donne un bonbon quand je pleure.

SÉANCE 5

Débattre: les gâteaux

Objectifs

Relire la série des *Manu et Nono*.
Distinguer autrice, narrateur et personnages.
Débattre: confronter ses idées.
Développer la maîtrise de l'oral.

Matériel nécessaire

Les extraits en annexe
Les livres
Annexes 5, 6 et 7

Temps et mise en place

Relecture en collectif:
15 min.
Débat: **20 à 30 min.**
Prolongements: **10 à 20 min.**

Apprentissages

- Développer ses habiletés sociales.
- Prendre la parole.
- S'exprimer à l'oral.
- Partager des idées et des expériences.

Les extraits seront relus et on laissera les enfants les commenter. On pourra alors leur demander de réfléchir à leur propre réaction :

- Face à la même situation, qui aurait agi comme Nono ?
- Qu'aurais-tu fait si ton copain avait mangé le dernier gâteau de la boîte ?
- Si tu avais mangé le dernier gâteau en cachette, aurais-tu ensuite avoué que c'était toi ?
- Nono est-il vraiment sympathique en donnant les miettes aux poissons ? Le fait-il réellement pour faire plaisir aux poissons ?
- Nono aurait-il dû garder le dernier gâteau pour Manu ? Nono est-il fier d'avoir mangé le dernier gâteau ? Pourquoi ?
- Nono est-il un gourmand ? Un goinfre ? Un glouton ? Un égoïste ?

Pour terminer ce temps, on pourra faire compléter des bulles de pensées concrétisant ainsi les réactions des personnages (annexe 6).

Pour prolonger le travail, diverses pistes à suivre :

- Réaliser la fresque des gâteaux préférés de la classe.
- Jouer au jeu de memory des gâteaux (annexe 7).
- Faire un gâteau en classe.



1 Présentation de l'atelier d'écriture

Au cours de ce temps qui ne doit pas être trop laborieux, chacun sera invité à écrire à partir d'une image choisie (annexe 8). Afin de rendre la situation d'écriture la plus proche possible d'une situation d'écrivain-auteur, on laissera chacun décider de son genre d'écriture à partir de l'illustration choisie :

- Décrire.
- Faire parler les personnages.
- Inventer.
- Exposer son point de vue.

Exemple :

Décrire l'image :

Manu et Nono mangent des gâteaux.

ou

Manu et Nono sont bien contents de manger le gâteau.

etc.



Faire parler les personnages :

Super bon ce gâteau...



Oui, dommage pour Chouchou!

SÉANCE 6

Écrire :
des mots
et des images

Objectifs

Amener les enfants à adopter une posture d'auteur.
Mener à bien un écrit court.
Se relire pour améliorer son écrit.

Matériel nécessaire

Les livres
Annexe 8

Temps et mise en place

Phase 1 collective : **10 min.**
Phase 2 individuelle : **15 min.**
Phase 3 par duo : **10 min.**

Apprentissages

- Prendre conscience que l'écriture est un « travail » réfléchi.
- Se représenter l'écrit à rédiger.

2 Parler avant d'écrire

Avant l'écriture, consacrer un temps oral collectif à parler autour des images choisies parmi la sélection proposée (en annexe 8). Ce temps d'échange permet de passer de l'oral à l'écrit.

3 Écrire

Certaines idées, remarques, mots seront notés au tableau pour servir d'étayage lors de la phase individuelle d'écriture.

4 Se relire

Une relecture mutuelle des productions permettra d'affiner et d'améliorer les premiers jets. Ces relectures peuvent s'organiser en duo, chacun relit son texte à l'autre.

5 Valoriser les productions

Une présentation générale des productions de chacun met en valeur le travail. Prévoir un affichage collectif ou un album réunissant tous les travaux.



Manu fait la planche ; Chouchou fait le papillon, Pa et Mu font la fleur..
«C'est peut-être bien, de s'imaginer à être autre chose. Qu'est-ce que je pourrais être moi?...»

1 Dessiner

1. Phase orale

On partira de ces illustrations et du propos de Nono pour lancer une discussion. Faire commenter les essais de Nono pour être autre chose :
Un tabouret, un fruit, une île déserte...
Qui a d'autres idées ?

2. Dessiner

La forme de Nono peut susciter des inventions diverses, on pourra proposer de réaliser des dessins illustrant ce que Nono pourrait être.
Une otarie, un croissant de lune, un parapluie, une coccinelle...
Les enfants s'amuseront à chercher et trouver toutes les façons de transformer Nono. Les trouvailles seront toutes affichées et commentées.

2 Activité corporelle

1. Phase orale

Après cette première phase de recherche on pourra orienter la discussion sur les enfants eux-mêmes. Beaucoup d'enfants aiment à s'imaginer en autre chose et jouer à faire semblant.
Qui aimerait être autre chose ? Pourquoi ? Et quoi ?
Discuter librement autour de cette idée. Pousser l'esprit créatif de chacun.

Finalement Nono choisit d'être un oiseau parce que c'est ce qui lui plaît le plus. Voilà qui est réconfortant, Nono s'aime bien en oiseau. Faire commenter cette conclusion assez drôle.



SÉANCE 7

Jouer :
la main
et le corps

Objectifs

Développer l'imagination et la création.
S'exprimer à l'oral.
S'exprimer corporellement.

Matériel nécessaire

Le livre
Des feuilles de papier dessin
Des crayons
Des gommes
Des feutres
Appareil photo

Temps et mise en place

Oral collectif : **10 min.**
Dessiner : **20 min.**
Activité corporelle : **20 min.**

Apprentissages

- Développer ses habiletés sociales en jouant.
- Développer l'estime de soi et la confiance en soi.
- Développer sa créativité.

2. Phase corporelle

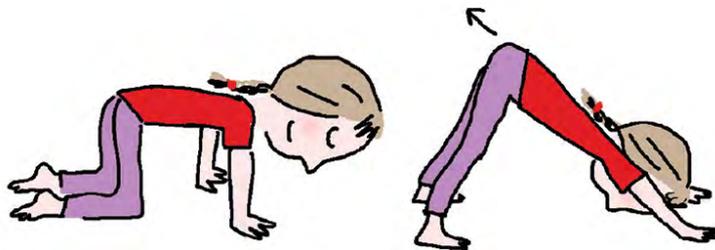
On pourra se rendre en salle de sport pour prendre les différentes postures de Nono.

Pour continuer, on présentera une approche des postures du Yoga qui, en imitant la nature permettent de s'assouplir, se détendre et se tonifier.

On peut aussi jouer à former des lettres avec son corps.

Posture Lettres: prendre la posture du T du A...

Posture Yoga: prendre la posture du triangle, du chat, le chien tête en bas, la charrue...



© Soledad Bravi

Est-il possible comme Manu de faire la planche ?

Ces postures peuvent être prises en photos pour mémoire.



www.ecoledesloisirsalecole.fr

Manu et Nono, les fleurs et la planche - Catharina Valckx

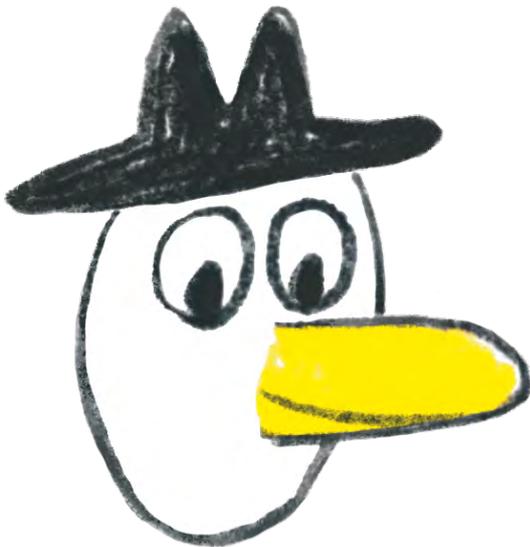
Annexe 1: les chapeaux

À partir des dessins de Catharina Valckx, proposez aux enfants de dessiner Manu et Nono afin de réaliser leurs propres masques.

Pour cela, mettez à disposition:

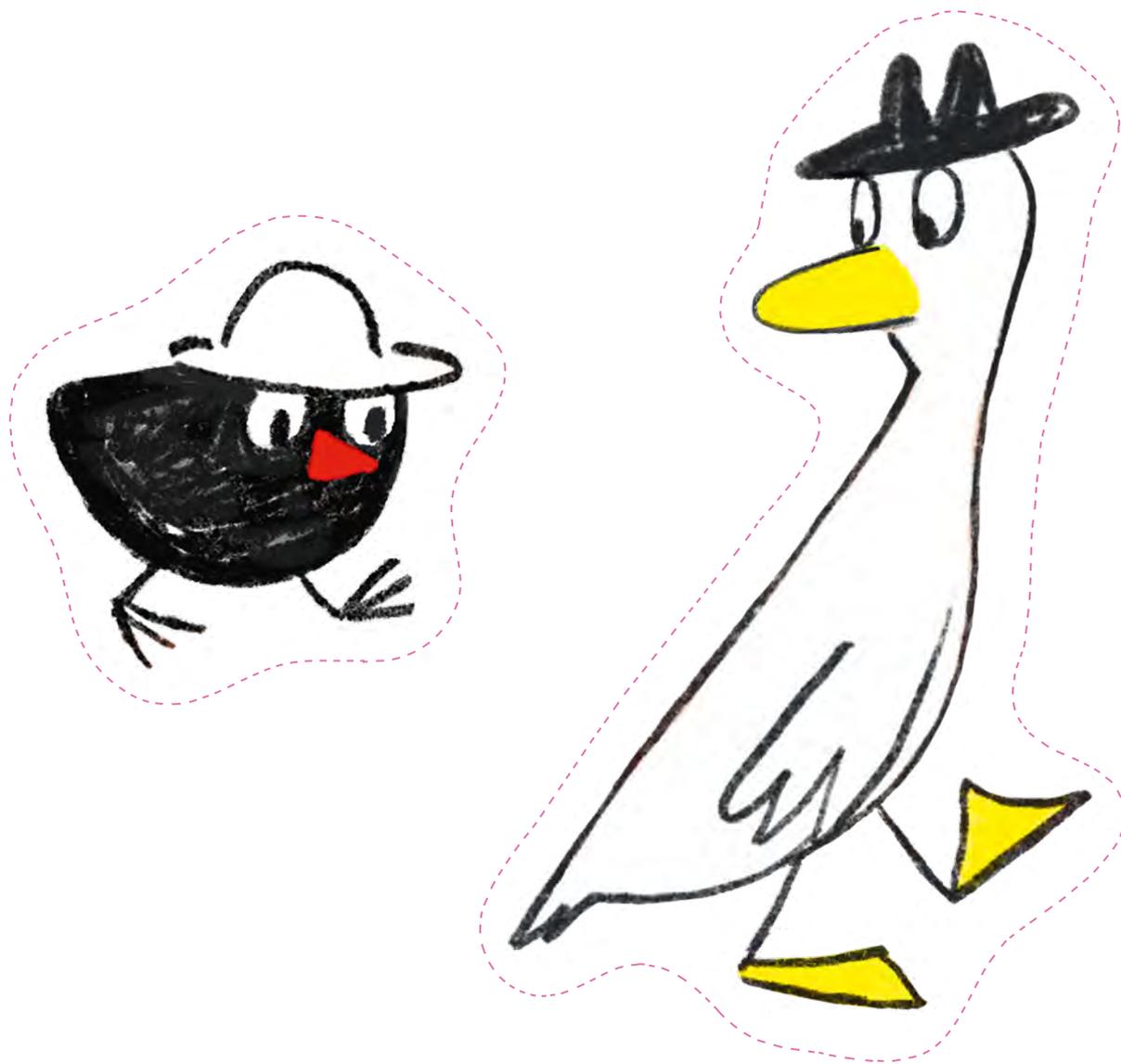
- Des feuilles légèrement cartonnées
- De la peinture (noire, rouge, blanche, jaune)
- Des pinceaux
- Des crayons
- Des feutres
- Des ciseaux
- Tout autre matériel créatif sollicité par les enfants

Vous vous chargerez d'évider le carton au niveau des yeux. Une fois le masque découpé, vous réaliserez deux trous de part et d'autre afin de passer un fil élastique. Les masques seront alors fin prêts!



Matériel nécessaire:

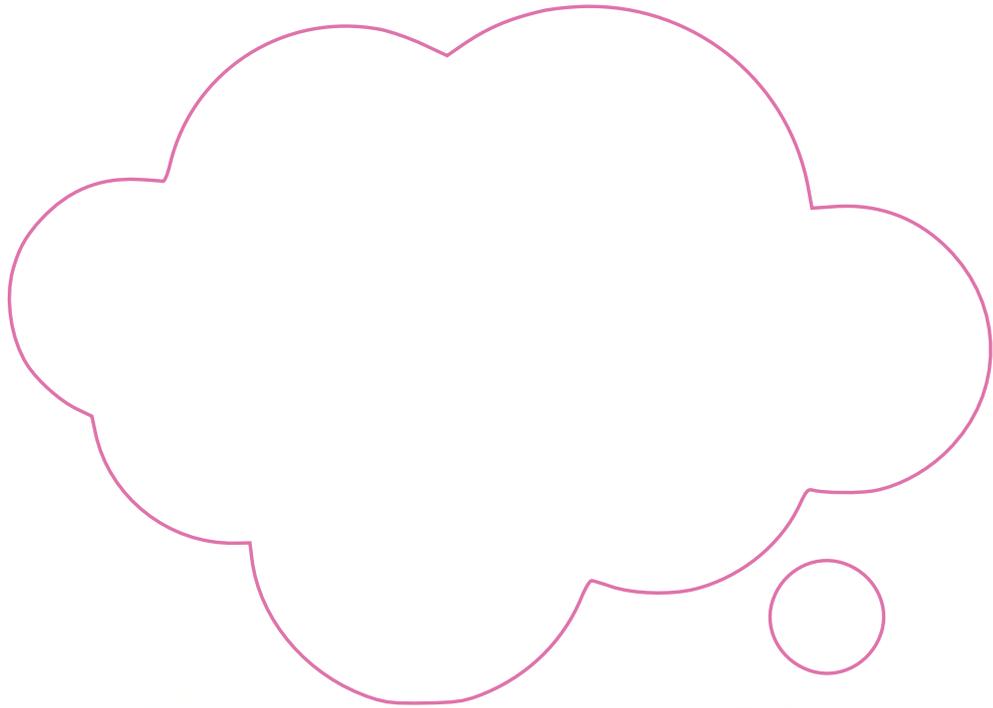
- Papier dessin
- Bâton
- Feutres
- Ciseaux



Annexe 3 : sélection d'images







Annexe 5 : extraits sur les gâteaux



« Viens, Nono, assieds-toi,
et apporte les gâteaux. »
Nono penche la tête, embêté.
« Manu... je dois t'avouer
quelque chose. »



Manu et Nono sont invités
à prendre le thé chez Ursule,
leur amie la chouette.



Nono fouille dans le sac et en sort
un paquet de gâteaux.
Il en prend un et le dépose
doucement dans le bec
de son ami.



Pour se consoler, Nono mange
un gâteau.
« Donne-m'en un aussi. J'ai faim »,
dit Manu.
« Pas question. Tu dois maigrir,
pour te décoincer. »



Ursule a fait un gâteau.
Il est splendide, tout enrobé
de chocolat.

Annexe 7 : memory des gâteaux

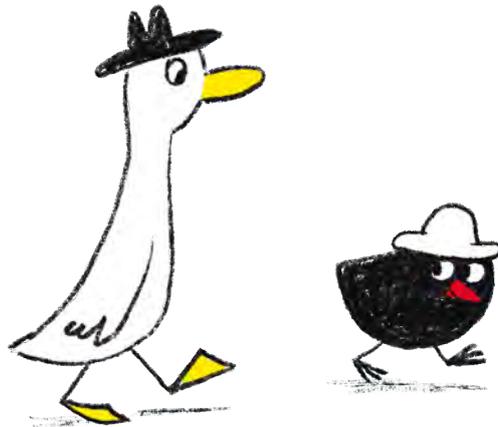
Pour une durée de vie plus longue, les cartes peuvent être plastifiées par vos soins.

Nombre de joueurs: à partir de 2.

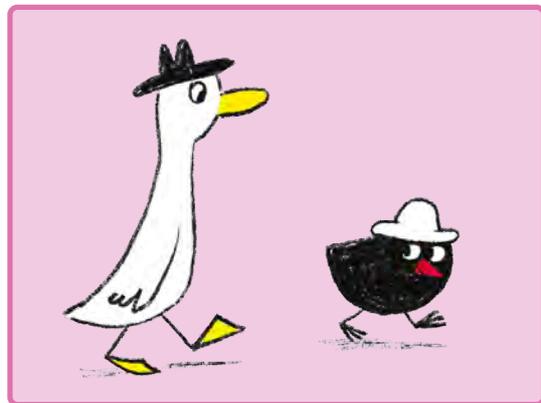
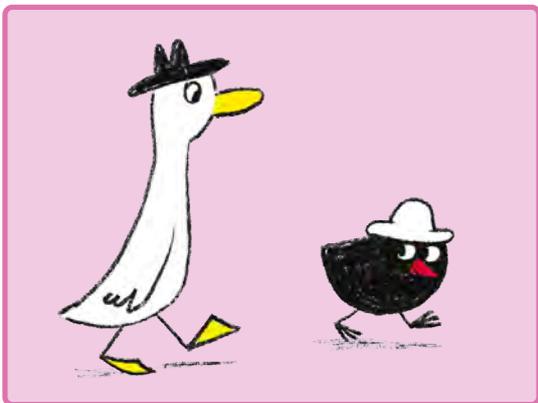
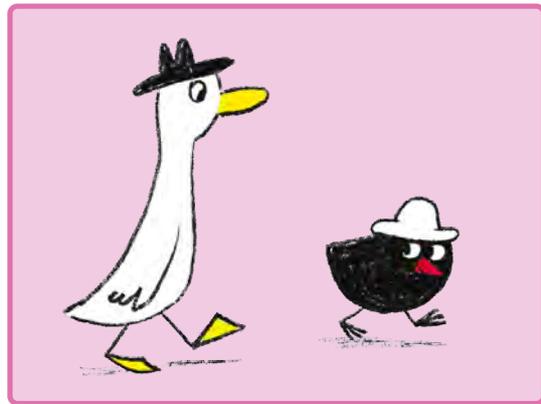
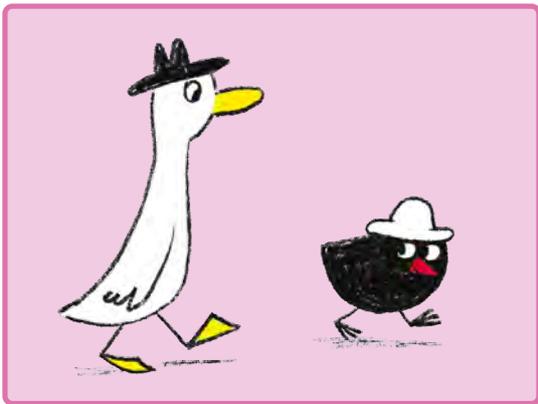
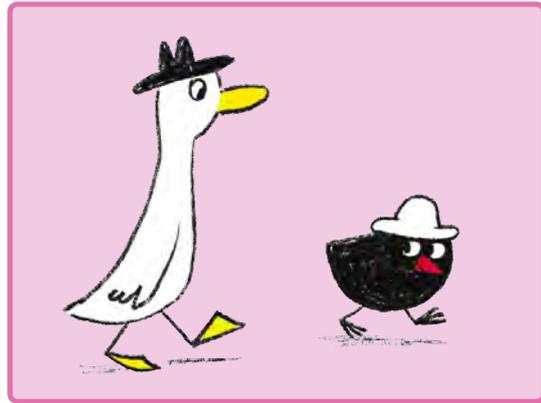
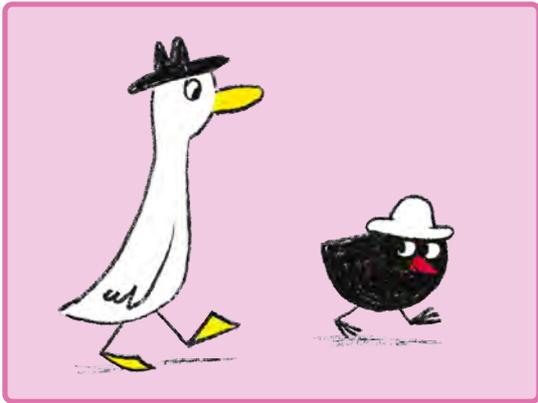
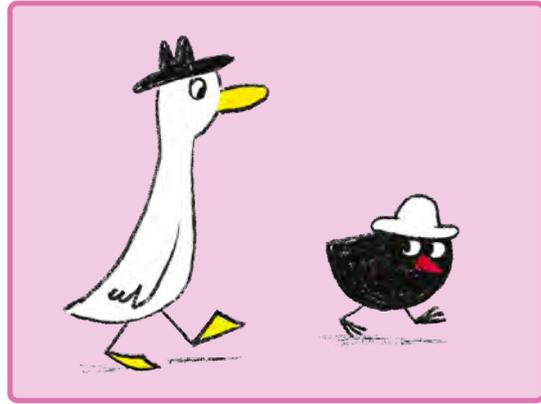
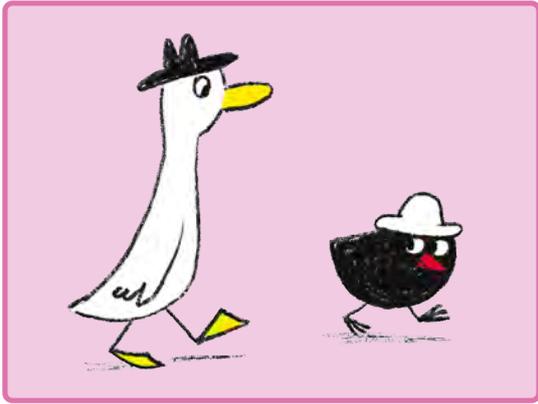
But du jeu: associer des paires.

Règles:

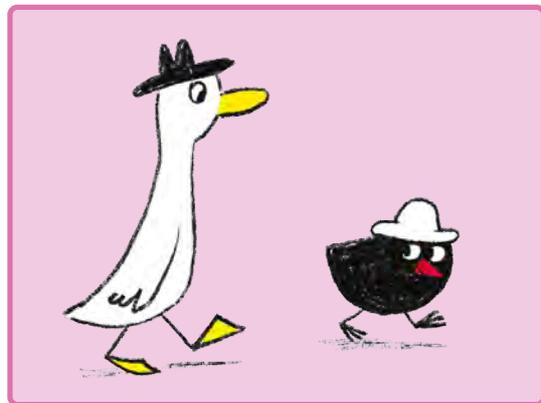
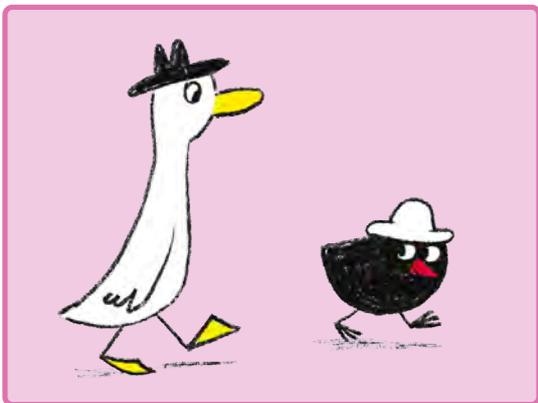
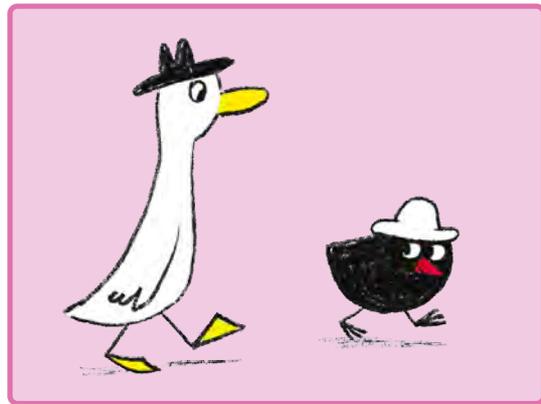
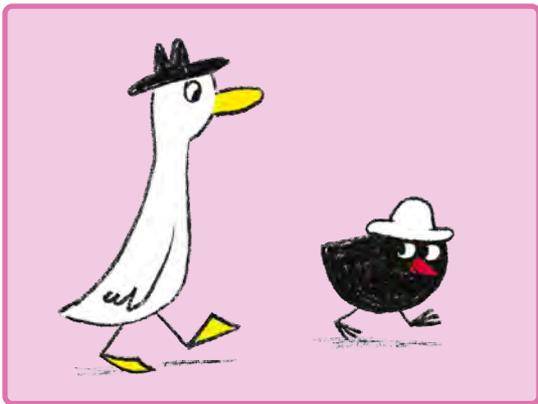
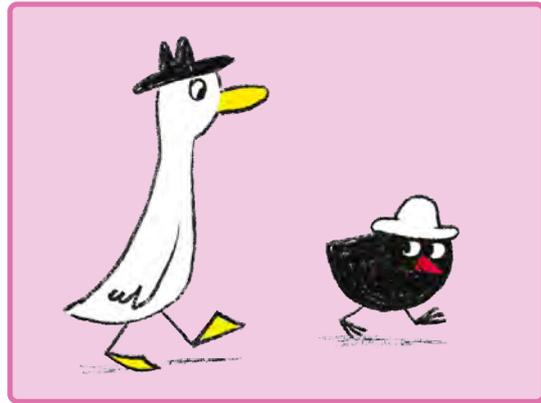
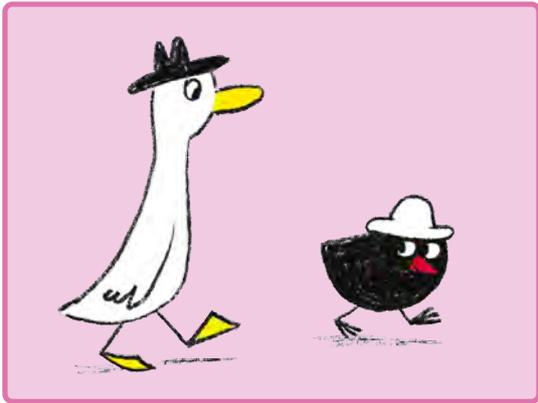
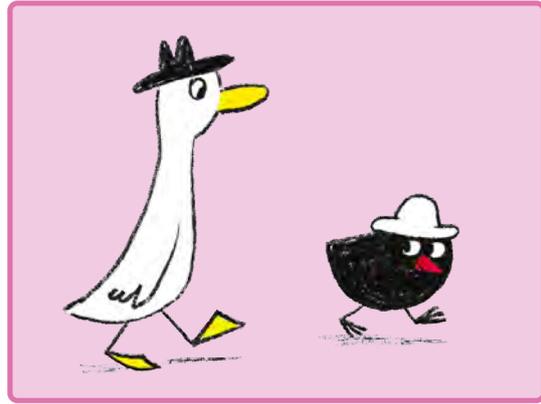
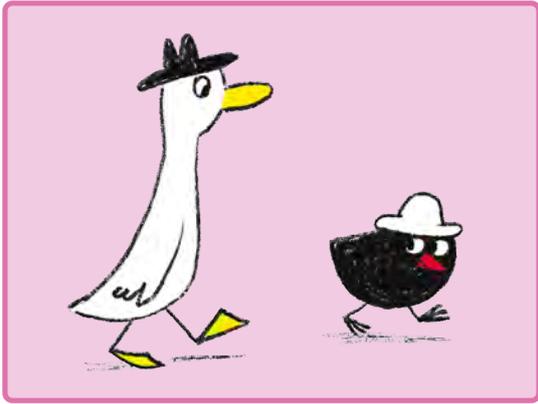
1. Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (face visible pour plus de facilité avec les plus petits notamment).
2. Chacun son tour, retourner une carte et essayer de faire une paire image du gâteau + nom du gâteau.
3. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
4. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin.













Chou



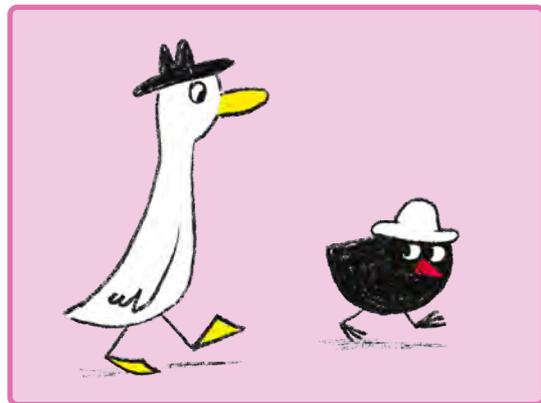
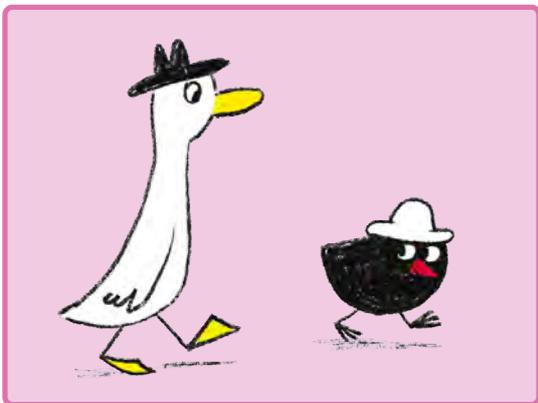
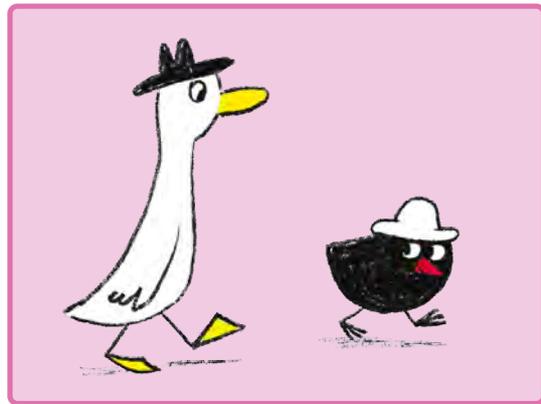
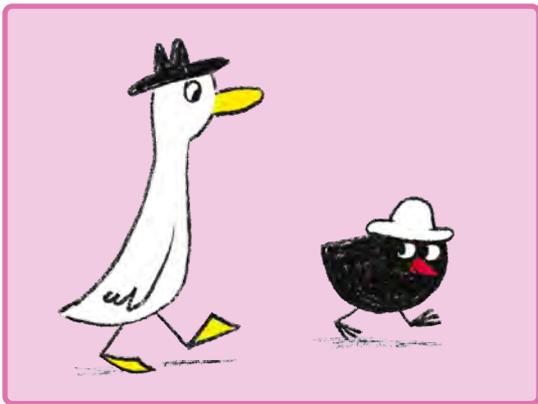
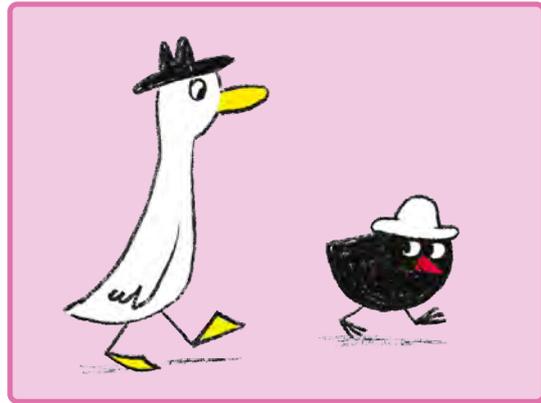
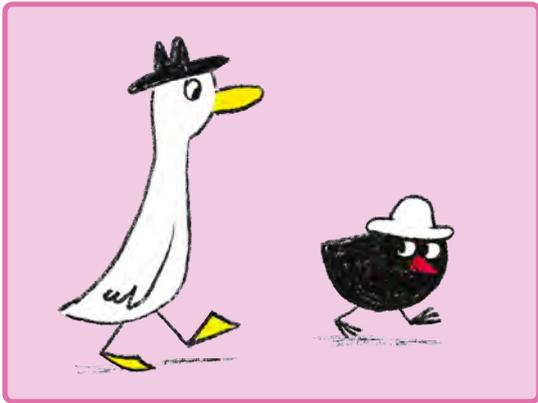
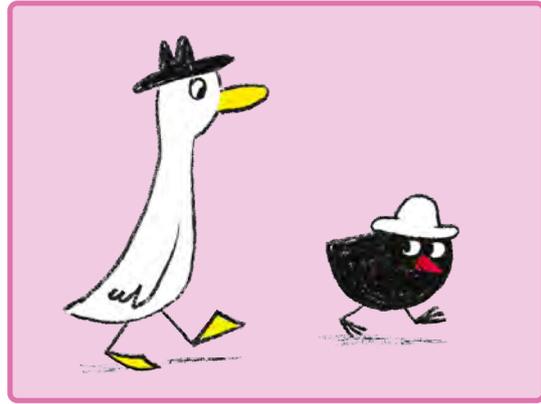
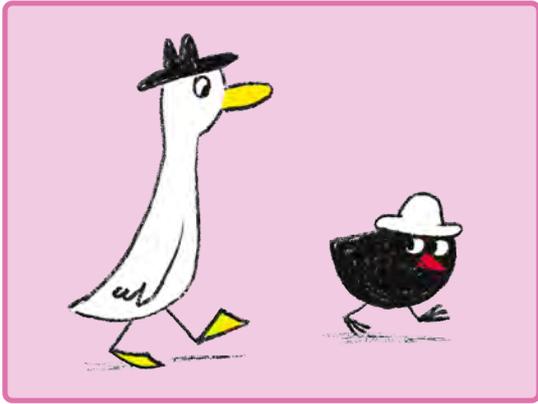
Financier

Forêt Noire

Jalousie

Baba au rhum

Madeleine



Merveilles

Navette

Oreillettes

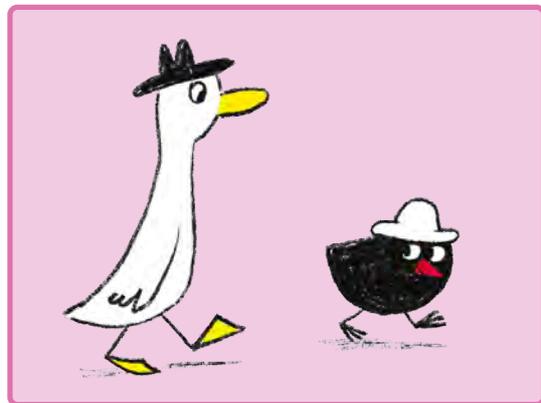
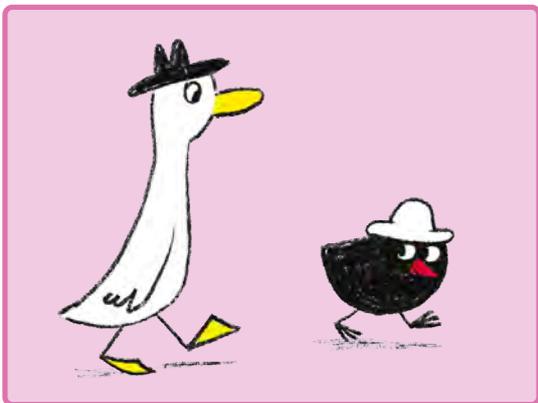
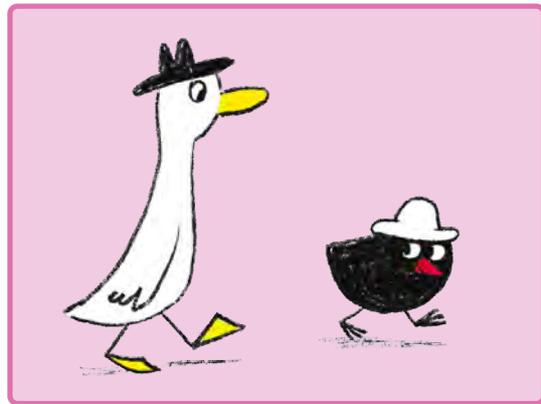
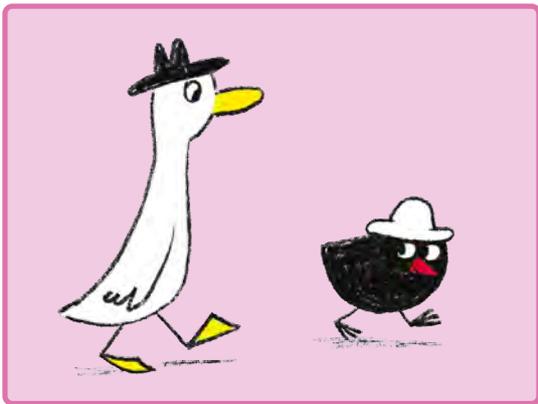
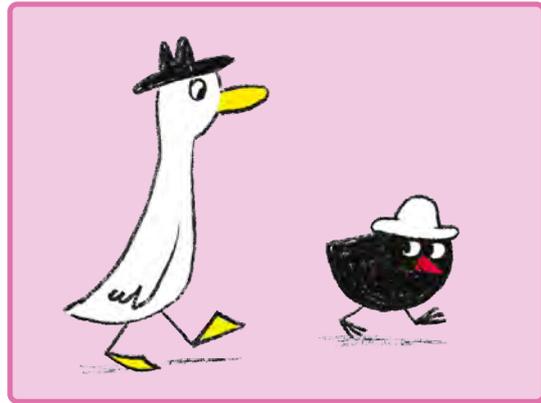
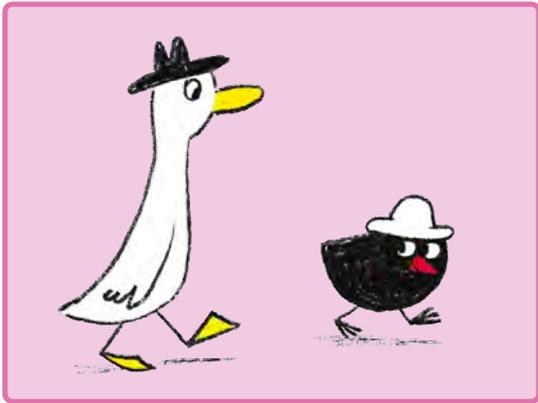
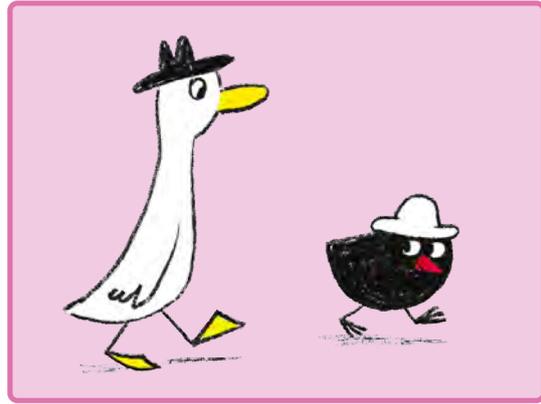
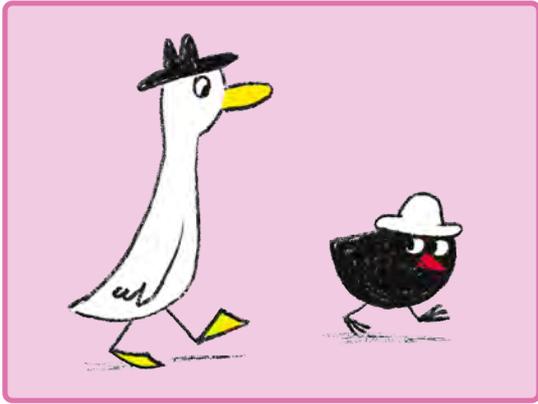
Palet

Rocher Coco

Opéra

Crêpes

**Fondant
au chocolat**

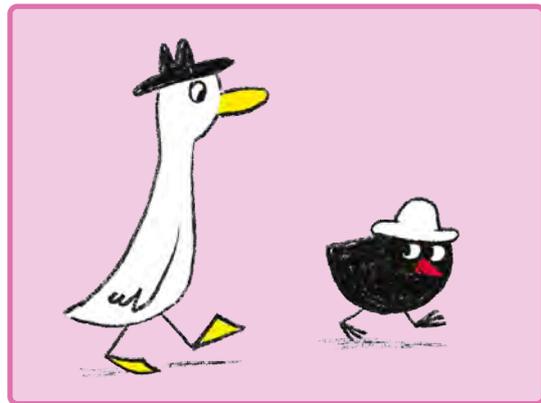
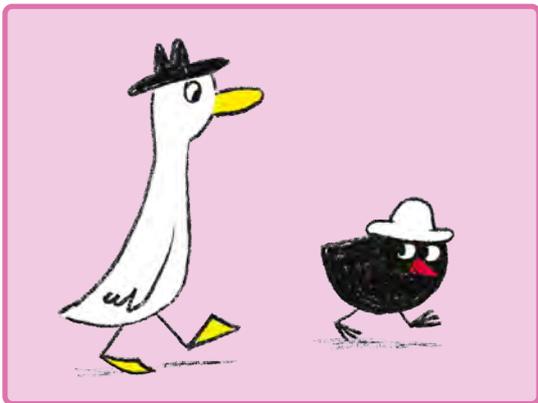
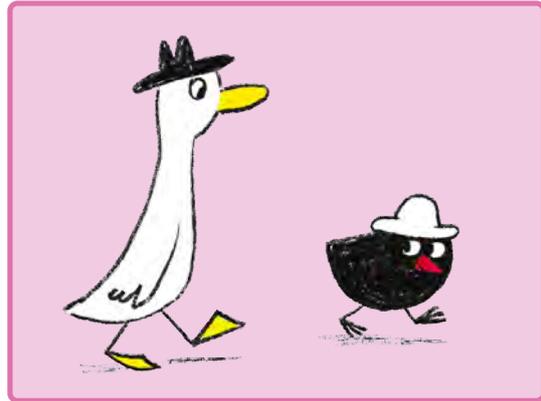
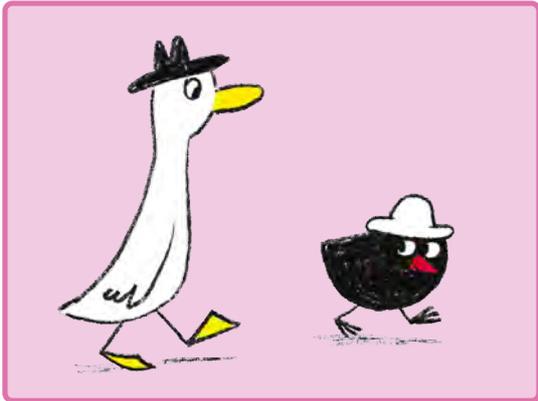


Éclair

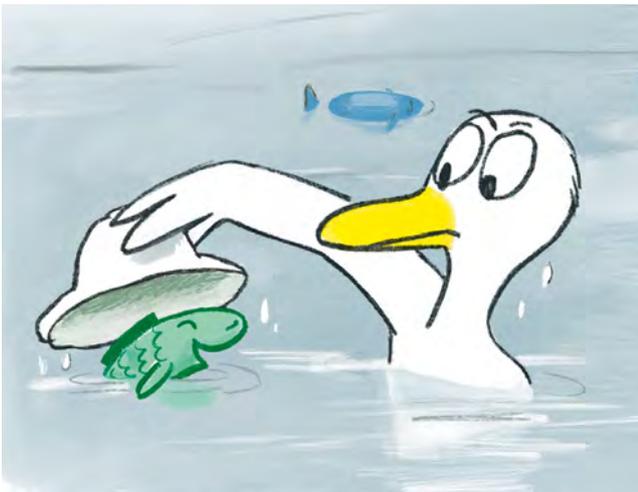
Paris-Brest

Saint-Honoré

Merveilleux



Annexe 8 : images pour écrire





7 Donne ton avis sur la série des *Manu et Nono*.

Ce que j'ai le plus aimé

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

parce que

.....
.....

Ce que j'ai le moins aimé

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

parce que

.....
.....

Mon histoire préférée dans la série des *Manu et Nono*

.....

Colorie le nombre de cœurs que tu lui attribues:



MON CARNET DE LECTURE



**Manu et Nono,
les fleurs et la planche**

Catharina Valckx

Ce carnet de lecture appartient à:

*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 Dessine ton personnage préféré.



Trouve quatre mots positifs pour parler de ton personnage préféré:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

2 Recopie un extrait et une illustration de ton choix parmi ce que tu as aimé.

.....

.....

.....

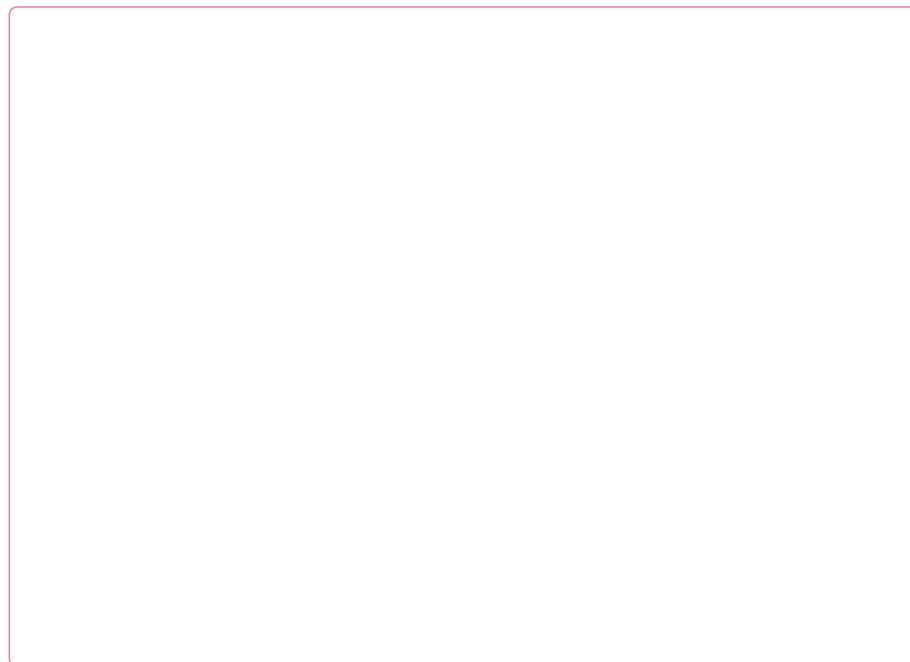
.....

.....

.....

.....

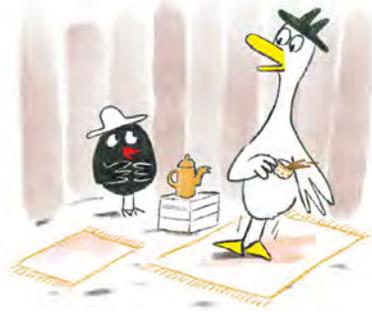
.....



5 Associe chaque illustration à son histoire.



1



2



3



4



5

- A. La petite bête
- B. Chez Ursule
- C. Le coup de foudre
- D. Manu fait la planche
- E. Le dernier gâteau

6 Qui fait quoi? Manu ou Nono?

	Manu	Nono
Il parle à l'oreille d'un poisson.		
Il va cueillir des fleurs bleues.		
Il porte un fer à cheval.		
Il sommeille appuyé sur une caisse.		
Il mange le dernier gâteau.		
Il invite des copains.		
Il joue à faire le mort.		
Il tombe amoureux.		
Il accepte de prendre un chien à l'essai.		

Trouve les trois erreurs qui se sont glissées dans le portrait de Manu.

Redessine Manu sans erreur.



QUIZ

Ursule est:

- a Une chouette
- b Un canard
- c Un hibou
- d Un âne

Charlot est:

- a Un poney
- b Un âne
- c Un cheval
- d Un mulet

Manu est « dépité », cela veut dire qu'il est:

- a Content
- b Fatigué
- c Déçu
- d En colère

Manu et Nono ont un point commun:

- a Ils ne sont pas malins
- b Ils n'ont pas de copains
- c Ils aiment les gâteaux
- d Ils mangent des fleurs

Quel cadeau, Manu et Nono, offrent-ils à Ursule:

- a Un fer à cheval
- b Des fleurs
- c Un chapeau
- d Un livre

Manu et Nono sont deux oiseaux, mais de quelles couleurs sont-ils:

- a Bleu et blanc
- b Noir et rouge
- c Beige et gris
- d Blanc et noir

Réponses : 1.a, 2.c, 3.c, 4.c, 5.a, 6.d