

Le petit robot de bois et la princesse bûche

Tom Gauld



Ils sont nés dans un couple royal sans enfant, grâce à l'aide d'une inventrice et d'une sorcière. Chaque jour, le robot de bois doit réveiller, avec une formule secrète, sa sœur la princesse qui se transforme en bûche dès qu'elle s'endort. Un matin, il oublie et une servante jette la bûche par la fenêtre. Pour retrouver sa sœur et rattraper sa bêtise, le vaillant petit robot est prêt à traverser la terre entière jusqu'au pôle Nord, et même à donner sa vie...

Ce dossier a été rédigé par **Kathy Similowski**,
Maître de conférences – Enseignante à l'INSPÉ de l'académie de Versailles.

- 1 Découvrir l'album
- 2 Les enfants de bois
- 3 La princesse endormie comme une bûche
- 4 Retrouvailles et péripéties
- 5 Dénouement
- 6 Pour aller plus loin...

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/>

Voici un album singulier à bien des égards. D'abord par son titre qui associe un élément de science-fiction (ou de la réalité), le robot, avec une histoire de princesse, personnage archétypal des contes de fées. Un objet et un être de chair tous deux de bois. Il faudra définir le mot bûche qui renvoie ici au morceau de bois débité en rondin ou en quartier, le plus souvent utilisé pour le chauffage. L'observation de la première de couverture permet de prendre des indices sur le genre de l'histoire. Les deux héros sont mis en lumière comme des stars de cinéma inscrivant les personnages dans la réalité. Mais le château, le parapet et ses créneaux, la forêt, la nuit... renvoient au genre du conte. D'autres éléments de l'histoire sont présentés : la bûche, la charrette de bois, un scarabée, la clé de l'inventrice, le serpent et la poire de la sorcière, les sujets des cartes (une petite fée ailée, un brigand, le fantôme du puits hanté), les adjouvants (la souris, l'oiseau, le lapin). Les formes sont simplifiées, géométriques, avec l'utilisation du trait pour donner l'épaisseur et la matière. Ce style graphique se retrouvera dans les illustrations. On pourra ainsi faire commenter la première de couverture collectivement puis écrire ses hypothèses de lecture.

1 Le titre

Que nous dit le titre sur l'histoire? Opposer l'objet robot à la princesse. De quel genre d'histoire peut-il s'agir? Qu'est-ce qu'une bûche? On peut rechercher les différents emplois du mot : le morceau de bois débité en rondin ou en quartier utilisé pour le chauffage mais aussi pour la construction de cabane; la bûche de Noël, gros rondin qu'on brûlait dans la cheminée pendant la veillée de Noël, et qui devait durer toute la nuit, devenu un dessert glacé ou crémeux en forme de bûche; un instrument à cordes dont la caisse de résonance est une forme de bûche; aussi on appelait au XIX^e siècle des barres ou bâtons que traçaient les enfants qui apprenaient à écrire. Précisément, on fera observer la forme des lettres du titre imitant le matériau bois. On trouve encore des expressions comme avoir la tête dure comme une bûche (référence à la solidité et la résistance du bois, et il va falloir que la princesse soit solide pour résister à la chute depuis la fenêtre du château), mais aussi s'endormir ou dormir comme une bûche ou comme une souche (dormir profondément). Or, ici, la princesse aura effectivement un petit problème pour se réveiller...



www.ecoledesloisirsalecole.fr

Le petit robot de bois et la princesse bûche - Tom Gauld

SÉANCE 1

Découvrir l'album
et son auteur

Objectifs

Prendre des indices
sur le genre.
Créer un horizon d'attente.

Matériel nécessaire

Annexe 1
Album
Ordinateur
Affiche
Carnet de lecture
Dictionnaires

Temps et mise en place

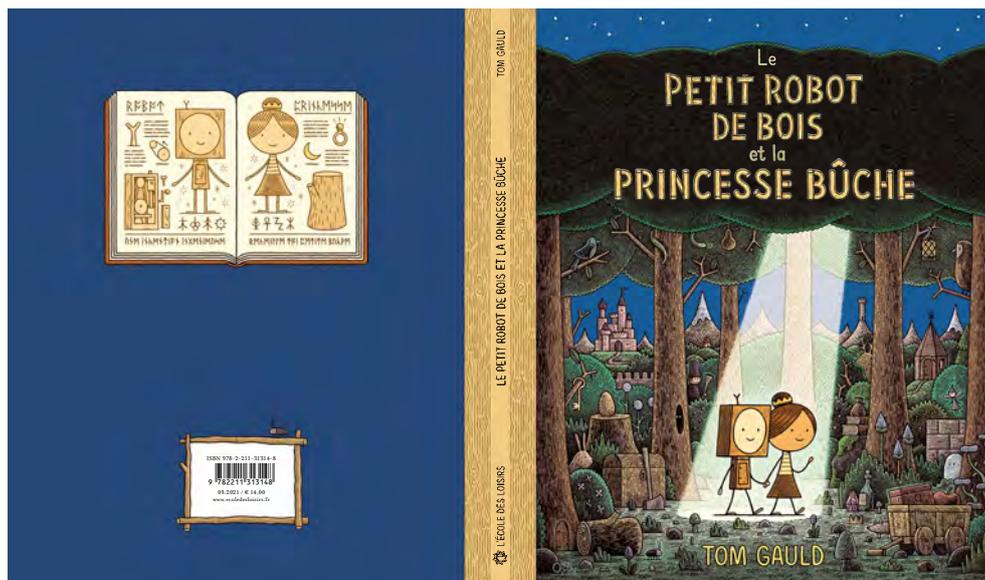
Phase orale (1 à 4):
20 à 30 min.
Phase écrite et de dessins:
30 min.
Copie: **5 à 10 min.**

Apprentissages

- Lexique: enrichir son lexique, utiliser un lexique approprié et précis, consulter un dictionnaire.
- Littérature: se repérer autour d'un genre, découvrir un auteur.
- Participer à des échanges oraux.

2 Les première et quatrième de couverture

À partir de l'illustration: que voyez-vous sur cette couverture? Que peut-on en déduire sur l'histoire? Écrire les hypothèses des élèves sur une affiche en notant quelques mots clés: robot, princesse, conte. Les personnages sont dessinés dans un livre. On ne peut lire, l'écriture est inventée, mais les éléments (la bûche, les rouages) montrent qu'il s'agit sans doute d'une notice de fabrication.

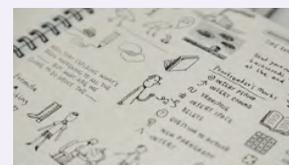


3 L'auteur



Qui est Tom Gauld? Il sera possible, en fonction de l'âge des élèves et de l'équipement informatique disponible, d'effectuer une recherche sur Internet (Wikipédia, site de *l'école des loisirs*), sinon des éléments de biographies seront apportés.

Tom Gauld est né en 1976 en Écosse. Il vit maintenant à Londres, où il travaille en tant qu'illustrateur et dessinateur de presse (*The Guardian*, *The New York Times*). Il est l'auteur de nombreuses bandes dessinées et *Le petit robot de bois et la princesse bûche* est son premier album pour enfants: il en est l'auteur et l'illustrateur. Tom Gauld déclare noter dans un petit carnet, un «sketchbook», toutes ses idées et effectuer de petits dessins associés. Quand il était petit, il aimait dessiner des batailles, des robots, des bateaux... Au cours de la lecture de l'album, on notera l'originalité des illustrations avec des interventions sous forme d'encerclement et de flèches, de bulles, de pavés de texte insérés dans l'image, les frises (comme celle du cirque), et les encadrements (comme sur la double page de la carte).



4 Lire : « Il était une fois... »

On pourra montrer un portrait de l'auteur, découvrir et lire la première page du récit: « Il était une fois... enfants. » Ne trouvez-vous pas que le roi a un air de ressemblance avec l'auteur? La formule introductive du conte est bien présente. Que veut dire l'adjectif « tranquilles » dans cette personnification du mot « terres »? Pas de batailles ici. Le problème pour le suzerain est tout autre: il n'a pas d'enfant. Quelques observations: le portrait du roi et de son épouse sous forme de médaillon (comme autrefois) émerge sur fond de paysage, comme le texte qui semble écrit sur un parchemin. On pourra compléter la liste de départ: fratrie, roi, reine, prince, princesse, remariage. Les nuages, les montagnes, les bâtiments, la nature ont des formes simplifiées, linéaires ou courbes. Les drapeaux hissés sur les toits semblent figés. Décidément, l'album s'annonce bien singulier!



5 Écrire

Dans le carnet de lecture, faire écrire par chacun ses hypothèses de lecture. Puis, à l'aide de crayons de papier et de couleur, proposer de reproduire certaines formes au choix, à l'image des petits dessins de Tom Gauld (projetez par exemple la première de couverture sur un écran ou distribuez-en plusieurs copies).

1 Lire pas à pas (« Il était une fois... jusqu'au coucher du soleil »)

Relire les hypothèses émises sur l'histoire, à partir de l'affichage et des carnets de lecture. La lecture de l'œuvre peut alors commencer (silencieuse puis orale). Le récit se découpe selon un schéma quinaire (situation initiale, complication, action, résolution, situation finale). Celui-ci permet d'organiser la séquence.

L'enseignant propose donc la lecture de la situation initiale. Elle situe l'intrigue (dans un temps reculé, qui comme souvent dans les contes, ressemble au Moyen Âge, dans un espace non déterminé, mais plutôt occidental: cf. le château fort, la végétation), les personnages (le roi et la reine, l'inventrice, la sorcière, le robot de bois et la princesse bûche) et leurs caractéristiques (les enfants de bois sont-ils des êtres vivants?) (annexe 2).

Demander aux élèves de relever ces points (lieu, époque, personnages) et vérifier la compréhension des mots et expressions tels que: insuffler la vie, hardie, vaillant, scarabées. Faire rappeler oralement le récit. Quel est le rôle de l'inventrice et de la sorcière? En quoi ces personnages sont-ils différents entre eux? Les élèves connaissent-ils des inventeurs? Des inventrices? En quoi l'inventrice ici est différente? Quelles sorcières connaissent-ils? Quel est leur rôle dans les contes traditionnels? À l'aide des phrases de l'album, résumer collectivement, ce qui s'est passé dans cet extrait (cf. copie infra).

2 Décrire l'univers de l'inventrice et de la sorcière: deux personnages stéréotypés

Deux personnages participent à la naissance des enfants de bois. Ils ont un point commun, le pouvoir de création, mais s'opposent sur les modalités de la création et sur leur univers. Oralement, procéder à une première description de l'inventrice et de son atelier, de la sorcière et de sa chaumière. Puis, par deux ou en groupe de 4, les élèves relèvent les caractéristiques des personnages à la fois à partir du texte (album, annexe 2) et des illustrations. Chaque groupe peut décrire l'un des deux personnages physiquement mais aussi son environnement. Organiser ensuite une mise en commun (faire décrire précisément les personnes, leurs actions, les lieux qui donnent une ambiance l'une de travail, l'autre de magie) qui permettra de lister sur une affiche le vocabulaire et la carte d'identité du personnage.

SÉANCE 2

Les enfants
de bois

Objectifs

Identifier la situation initiale du conte.
Décrire un personnage archétypal et son univers (la sorcière).
Articuler lecture et écriture.

Matériel nécessaire

Album
Annexes 2 à 5

Temps et mise en place

Lecture: 20 à 30 min.
Travail en groupe sur les personnages: 30 min.
Écriture: 30 min.

Apprentissages

- Lire un texte (lecture silencieuse et à haute voix) et le comprendre.
- Participer à des échanges oraux.
- Établir des liens avec d'autres textes notamment du patrimoine.
- Pratiquer différentes formes de lecture (orale, silencieuse), lecture documentaire.
- Copier un texte sans erreur et de façon lisible.



L'inventrice: une femme sans doute âgée (cheveux gris, lunettes), portant un tablier pour ne pas se salir dans ses activités et une lampe frontale pour effectuer un travail précis, doublée d'une loupe. Elle tient un marteau et une pince avec une vis. Elle utilise une loupe, des instruments de mesure (équerre, règle, clé, compas, fil, poids, sablier...), des outils (scies, pinces, tenaille, marteau, tournevis, vis et clous...) et construit à partir de matières et matériaux (une fiole conique ou burette contenant peut-être de l'huile, du bois, des rouages...). L'inventrice est concentrée, affairée. Le schéma du robot est dessiné et punaisé à une étagère. Le travail est organisé. On trouve une couronne royale incrustée sur un cube de bois mais qui a peut-être été utilisé pour la tête du robot. L'inventrice représente la rationalité. Artisane, elle s'appuie sur des éléments tangibles (un plan préconçu, des outils), un savoir (globe, livres, sans doute des calculs) pour tailler son robot de bois. Le texte vient conforter l'idée d'une fabrication et d'une expertise: «Elle employa ses outils les plus précis et ses plans les plus astucieux pour fabriquer un merveilleux petit robot, tout en bois et très ouvragé».

On pourra demander aux enfants:

- Quels sont les objets et matériaux qui ont été nécessaires pour créer ce robot? Du bois, un compas, une règle, un crayon, une scie...
- Quelle est la différence entre ce robot et un pantin? (figurine de carton ou de bois, plat et mince, découpé et colorié, représentant un personnage et dont les membres sont articulés au moyen d'un fil). Tandis que le pantin n'a pas la consistance d'un être réel, qu'il manque de naturel, le robot est une machine automate à l'aspect humain capable d'agir et de parler comme un être vivant. On fera le lien intertextuel avec le *Pinocchio* de Carlo Collodi (1881). Le pauvre menuisier Gepetto fabrique par accident dans une bûche de bois à brûler un pantin qui pleure, rit et parle comme un enfant, une marionnette qui deviendra un enfant et le rendra heureux, comme le sont le roi et la reine. Comme Gepetto, le roi et la reine rêvent d'avoir un enfant. Mais si dans *Pinocchio*, le passage d'un objet (le bois) à un sujet (un enfant) marque une ambivalence entre rêve et réalité, avec le statut provisoire de pantin, ici le statut d'enfant est aussitôt affirmé (bien que le mot «prince» n'apparaisse pas dans le titre ni immédiatement dans le texte): «Le roi, la reine, la princesse et le robot s'aimèrent aussitôt».
- Que sait-on sur ce robot? Il est humanisé dans sa forme mais aussi dans ses traits de caractères: «vaillant et généreux». La présence de scarabées dans son mécanisme et que «les pattes chatouillent», apporte une tonalité comique et étrange, mais nous sommes dans un conte... Il joue le rôle du «grand frère» car il réveille chaque matin sa sœur et l'emmène se promener et jouer.

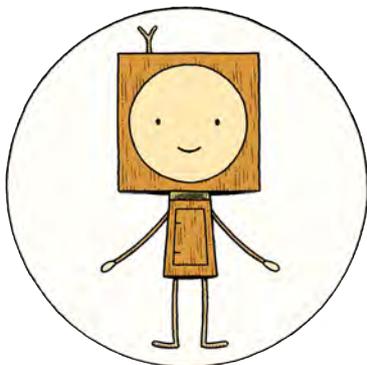


La sorcière: une femme âgée (cheveux gris, fichu), verte de peau (carnation). Dans la chaumière se retrouvent des éléments faisant partie de l'univers stéréotypé de ce personnage archétypal: chat noir, crapaud, chaudron, araignée, fioles, serpent, grimoire, alambic, ver, champignon vénéneux (amanite), miroir, oiseaux noirs... Des éléments insolites: un verre incrusté de pierres, une couronne, mais aussi des fruits (ananas, poire), un légume (navet) et un poisson encombrant les étagères peut-être pour composer une potion. Par comparaison, les étagères de l'inventrice paraissent organisées.

Ici pas de plan, mais un pouvoir magique: «La sorcière prit une bûche dans son panier. Usant d'un sort très puissant, elle lui insuffla la vie et créa une parfaite petite princesse de bois». On remarque que la sorcière jette un sort, le doigt cerné d'une bague. Cette bague figure sur la quatrième de couverture qui montre aussi un croissant de lune. Une sorcière agit souvent la nuit, d'ailleurs lorsque la reine se rend chez elle, un croissant de lune fend le ciel...

- Que sait-on sur la princesse? Elle est «intelligente et hardie», mais elle a un secret: une métamorphose en bûche dans la nuit, comme le rappel de son origine magique. C'est précisément le pouvoir qu'ont les sorcières: celui de se métamorphoser pour commettre leurs méfaits sans être reconnues (par exemple sous forme de lièvres pour pouvoir échapper à leurs poursuivants et c'est ainsi que la patte de lièvre est considérée comme un porte-bonheur, preuve que la sorcière a été mutilée de sa main et donc privée de ses pouvoirs!)

Les deux enfants portent une même qualité, le courage. En confrontant ces données, il est possible d'imaginer oralement (ou à l'écrit) une suite de l'histoire...



3 Propositions d'écriture

- Décrire la scène de la fabrication et l'atelier de l'inventrice, son portrait ou la scène du sort et la chaumière de la sorcière, son portrait. Pour ce faire : inciter les élèves à réutiliser le vocabulaire listé sur les affiches ; enrichir ce vocabulaire (annexe 3) ; donner des phrases inductrices : « Dans son atelier/sa chaumière, l'inventrice/la sorcière a revêtu son tablier/son fichu... Elle tient... Sur les étagères se trouvent... ».
- Imaginer la suite de l'histoire en s'appuyant sur les éléments du récit : le courage des enfants, la générosité du robot, l'intelligence de la princesse, le sortilège de la métamorphose nocturne.
- Écrire la recette d'une potion magique à la manière de Shakespeare (annexe 4). L'écrit, une fois retravaillé, pourra être recopié dans le carnet de lecture.

4 Copier

Proposer aux élèves de résumer (dire en peu de mots, en ne donnant que des informations importantes et en s'appuyant sur les phrases de l'album) au fur et à mesure les étapes de l'album. Pour commencer, copier le texte suivant (les textes ici sont juste des suggestions à adapter en fonction du niveau des élèves) : *Il était une fois un roi et une reine qui régnaient heureux sur des terres tranquilles. Mais ils n'avaient pas d'enfants. Une inventrice fabriqua un merveilleux petit robot, tout en bois et très ouvragé. La sorcière créa une parfaite petite princesse de bois, mais qui avait un secret : tous les soirs, en s'endormant, elle se transformait en bûche.* (La copie de la première phrase peut aussi clôturer la première séance).



1 Lire pas à pas

Les pages suivantes («Mais un matin... malgré l'aide de l'équipage») concernent la «complication», c'est-à-dire, la perturbation de la situation initiale. Commencer par un rappel de récit oral puis lire, faire lire silencieusement, lire le texte à la classe, en relevant le vocabulaire qui pose difficulté (égoïste, escarpée, dévalait, arpentait, brouette, amarrée, péniche sou, cargaison, équipage) et les expressions à expliciter (avec effroi, mettre les voiles, mettre le cap, profiter des vents favorables, le Nord polaire). La lecture sera suivie de commentaires spontanés, puis guidés: de quelles merveilles parle le robot? Est-ce que le robot est «égoïste»? Comment expliquer que la servante jette la bûche? Pourquoi le lutin dit-il que c'est son «jour de chance»? Quelles sont les raisons de l'empressement du capitaine pour partir? Où va-t-il? Pourquoi le robot répondit-il: «Cette bûche est mon bien le plus précieux. Je ne partirai pas sans elle.»?

On fera remarquer le procédé de l'adresse au lecteur dans la phrase suivante: «alors l'équipage lui confia une carte, des provisions et une charrette, et mit les voiles pour les terres tranquilles du début de cette histoire» (l'auteur s'adresse ici directement au lecteur en le renvoyant aux toutes premières lignes du récit: «Il était une fois un roi et une reine qui régnaient heureux sur des terres tranquilles»). Demander aux élèves de reformuler ce passage de l'histoire en montrant qu'il y a donc une «complication». À l'aide des phrases de l'album, résumer collectivement, ce qui s'est passé dans cet extrait (cf. copie infra).

2 Se repérer dans le dialogue et lire à haute voix

L'une des difficultés de compréhension est de repérer un dialogue dans un récit et de savoir qui parle. Les incises telles que «Tiens, c'est mon jour de chance, dit-il. Une bûche de plus pour mon chargement» rompent le rythme de la lecture. L'insertion de dialogues se prête à une mise en voix avec une répartition des rôles. On pourra, dans un premier temps mettre en couleur les prises de parole des personnages: la servante, le robot, le lutin, le capitaine (appliquer un code couleur en fonction des personnages et souligner les répliques - annexe 6). Puis refaire lire le texte en attribuant des rôles dont un pour le narrateur. Après avoir relevé les verbes de parole (demanda-t-il, dit-il, accepta le capitaine...), on s'entendra sur le traitement des incises à l'oral (on ne les dit pas ou on les fait dire par le narrateur ou, pour les élèves les plus jeunes, par le personnage).

SÉANCE 3

La princesse endormie comme une bûche

Objectifs

Identifier la «complication».
Se repérer dans un dialogue.
Lire une carte.

Matériel nécessaire

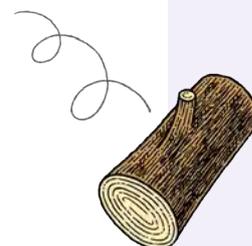
Album
Annexe 6

Temps et mise en place

Lectures et discussion :
45 min.
Travail sur le dialogue et lecture : **30 min.**
Lecture de l'illustration :
30 min.
Copie : **10 à 15 min.**

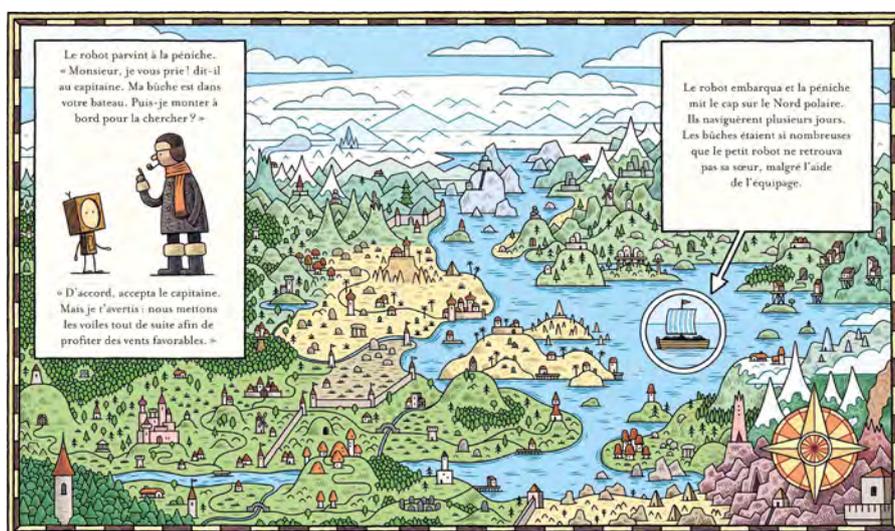
Apprentissages

- Lire et comprendre.
- Participer à des échanges oraux.
- Lire à haute voix et de manière fluide.
- Lire une illustration.
- Copier un texte sans erreur et de façon lisible.



3 Lire une carte

La double page ci-dessous représente une succession de paysages imaginaires mais ancrés dans le réel, à la façon des anciennes cartes maritimes et de voyage, où l'environnement était dessiné. Faire repérer le château et les différents styles de bâtiments (château, maisons, tours, moulin, parapets à créneaux...), de reliefs (volcan, montagnes enneigées ou non, collines, plaine), de végétation (conifères, sapin, palmiers), de sols (herbes, sables, eau, neige). Faire remarquer le jeu de l'illustrateur entre la reproduction du paysage et les marques: encerclement de la péniche (qui ressemble à un drakkar) pour montrer où se situe l'action, et la boussole qui indique la direction du Nord. Demander aux élèves pourquoi le capitaine met le cap sur le Nord polaire. La cargaison de bois, le froid que l'on devine au loin sont des indices...



En prolongement, et en activité décrochée :

- Mener une séance sur l'apprentissage d'une boussole, les points cardinaux, les éléments constitutifs d'une carte (titre, échelle, orientation, légende) et les différentes représentations cartographiques. (« questionner le monde » au cycle 2).
- Dessiner une carte en réutilisant certains croquis de l'auteur. Utiliser une petite feuille (type carnet de voyage) format Canson blanc rectangulaire.

4 Copier

Proposer aux élèves de résumer oralement (à partir des phrases de l'album) puis de copier le texte suivant: « *Un matin, le robot oublia de réveiller sa sœur. La servante trouva une bûche dans le lit de la princesse et la jeta par la fenêtre du château. La bûche fut ramassée par un lutin puis remise à un capitaine de péniche. Le robot embarqua avec l'équipage et fut débarqué avec la cargaison dans le Nord.* »

SÉANCE 4

Retrouvailles
et péripéties

1 Lire pas à pas

Les pages suivantes («Ce fut une nuit interminable... pouf! redevint une bûche.», annexe 7) concernent «l'action», c'est-à-dire, les moyens utilisés par les personnages pour résoudre la perturbation, avec des péripéties (les rencontres des opposants matérialisées par des cartes laissées à l'imagination du lecteur).

Commencer par un rappel de récit oral puis lire, faire lire silencieusement, lire le texte à la classe, en relevant le vocabulaire qui pose difficulté (jointures, rouages, tracas, malicieuses, querelleur, conter...) et les expressions à expliciter (pile de bois, sombra dans un profond sommeil, ses paupières devinrent lourdes...). La lecture sera suivie de commentaires spontanés, puis guidés.

On fera remarquer: le procédé de l'adresse au lecteur dans la phrase suivante : «En route, il vécut tant d'aventures qu'on ne peut les conter ici»; les procédés stylistiques d'inversion (une sombre forêt), et de répétition («elle bâilla. Puis bâilla encore.»); les constructions des phrases, avec un rythme qui semble se ralentir comme les pas de la princesse et l'endormissement soudain, ce qui montre que, comme le robot, elle est à bout de fatigue: «Mais une nuit...et...pouf! redevint une bûche».

On orientera la discussion sur l'état mental des personnages: quels mots magiques s'apprête à prononcer puis prononce le robot? Pour quelle raison le robot réveille-t-il sa sœur? Que veut-dire le robot quand il dit que «tout» est sa «faute»? Pourquoi la princesse ne doit-elle surtout pas s'endormir? Cerner progressivement l'état de culpabilité dans lequel se trouve le robot: s'il n'était pas allé voir le cirque, il aurait songé à réveiller sa sœur et les ennuis n'auraient pas commencé. Mais est-ce vraiment de sa faute? La raison profonde ne vient-elle pas de l'origine de la création de la princesse, du sortilège? Or, c'est la reine qui a sollicité la sorcière... Les enfants se sont-ils déjà sentis coupables d'une situation? Est-on toujours responsable de ceux qui nous sont proches? On pourra évoquer avec les plus grands les problèmes physiques qu'ont certains êtres humains dont le syndrome d'Ondine, maladie génétique rare touchant quelques enfants qui doivent être assistés la nuit pour respirer (Selon la légende, la nymphe Ondine, pour punir son mari, simple mortel, qui l'avait trompée, lui ôta la possibilité de respirer automatiquement. Il mourut lorsqu'il s'endormit). On fera remarquer bien sûr la «générosité» du robot et son dévouement à retrouver sa sœur, mu par un fort instinct fraternel.

À l'aide des phrases de l'album, résumer collectivement, ce qui s'est passé dans cet extrait (cf. copie infra).

Objectifs

Identifier «l'action»
et écrire des péripéties.
Comprendre l'état mental
des personnages.

Matériel nécessaire

Album
Annexe 7

Temps et mise en place

Lecture et discussion :
45 min.
Écriture : **45 min.**
Copie : **10 à 15 min.**

Apprentissages

- Lire et comprendre.
- Participer à des échanges oraux.
- Écrire un texte court à partir d'un texte littéraire.
- Copier un texte sans erreur et de façon lisible.



2 Écrire les péripéties

Lors de la discussion, mettre en évidence le caractère original du récit qui propose la participation du lecteur. Commenter collectivement les deux séries de cartes: les décrire, identifier les personnages, leur situation, l'environnement (l'ours est sans doute polaire, la vieille dame dans une bouteille a sans doute été jetée à l'eau, les chasseurs se trouvent dans une forêt).

Mettre sur des affiches quelques idées originales autour de deux questions centrales: quel danger (ou non) peut représenter chaque carte? Comment nos héros s'en sortent-ils? Puis choisir certaines des situations les plus prometteuses, ou donner à chaque binôme la responsabilité d'écrire l'une des 12 péripéties. Certaines seront sans doute plus faciles à imaginer, surtout si l'on abonde les élèves de ressources littéraires: sur les géants, comme *Le géant de Zeralda* ou *Les trois brigands* de Tomi Ungerer. On pourra se référer aussi à *Alice aux pays des merveilles* et sa reine autoritaire qui souhaite repeindre les rosiers, pour le bébé du rosier... La consigne rappellera que le robot et la princesse doivent triompher des difficultés. Les élèves pourront écrire un premier jet en dyade, puis le soumettre à la classe (ou à un autre binôme) pour apprécier sa vraisemblance, sa cohérence et fournir des suggestions d'amélioration.

https://www.ecoledesloisirs.fr/recherche-avancee?search_api_views_fulltext=géants

https://www.ecoledesloisirs.fr/recherche-avancee?search_api_views_fulltext=dragon

https://www.ecoledesloisirs.fr/recherche-avancee?search_api_views_fulltext=fée

3 Copier

Proposer aux élèves de résumer oralement (à partir des phrases de l'album) puis de copier le texte suivant: «*Le petit robot retrouva la princesse dans une pile de bois et vécut plusieurs aventures. Épuisé, il réveilla la princesse pour lui expliquer la situation, puis sombra dans un profond sommeil. Elle aussi vécut bien des aventures, et s'endormit à son tour, comme une bûche!*»



SÉANCE 5

Dénouement

1 Lire pas à pas

Les dernières pages (annexe 8) concernent la résolution (conséquence de l'action) qui aboutit à une situation finale (résultante de la résolution, avec un équilibre final: le retour des enfants, le remerciement des adjuvants).

Commencer par un rappel de récit oral puis faire lire silencieusement, lire le texte à la classe, en relevant le vocabulaire qui pose difficulté (en vain, clairière...) et les expressions à expliciter (dépêché des soldats, aux quatre coins du royaume, les yeux rivés sur...). La lecture sera suivie de commentaires spontanés, puis guidés: pourquoi la reine ne quitte plus son lit et le roi reste-t-il dans sa tour regardant vers la forêt? On fera remarquer l'attitude différente des parents: le roi regarde à l'extérieur, surveille, tandis que la mère semble abattue, prostrée. Quels sentiments ressentent-ils? Que faites-vous lorsque vous êtes tristes? Les enfants s'en sortent-ils tout seuls? Qui aide le robot et la princesse? On notera que finalement ce sont les forces de la nature qui s'unissent pour aider les enfants, sans tenir compte des rapports de force et de la chaîne alimentaire (les scarabées puis un oiseau, un lapin qui interpelle son prédateur, un renard!). Cette solidarité des animaux qui viennent à la rescousse des humains évoquera peut-être d'autres récits. La morale de la fable de La Fontaine, *Le lion et le rat*, pourra être découverte ou redécouverte à cette occasion. Plutôt à lire par l'enseignant et à commenter qu'à apprendre pour les plus petits (annexe 9).

Mais, c'est encore la sorcière qui réveille la princesse et répare le robot de l'inventeur, en lisant le livre où se trouve la notice de fabrication et que l'on retrouve sur la quatrième de couverture. Que voit-on sur l'illustration qui n'est pas dit dans le texte? La princesse participe, une clé à la main, à la réparation du robot. Tous les gens du royaume se rendent dans le château et un feu d'artifice semble célébrer le retour des enfants. L'illustration ici complète le texte.

Relever le procédé d'emboîtement (forêt > clairière > charrette > robot > scarabées) des éléments dans le passage: «... sur la sombre forêt. Ils étaient loin de se douter qu'au fond de celle-ci se trouvait une clairière, que dans cette clairière il y avait une charrette..., et qu'au cœur du mécanisme usé de ce robot une famille de scarabées se demandait...». Ce procédé est utilisé dans *Une histoire sombre, très sombre* de Ruth Brown (Gallimard) que l'on pourra lire ou entendre sur Internet. À l'aide des phrases de l'album, résumer collectivement, ce qui s'est passé dans cet extrait (cf. copie infra).

Objectifs

Identifier le dénouement de l'histoire.

Matériel nécessaire

Album
Annexes 8 et 9

Temps et mise en place

Lecture et discussion :

30 min.

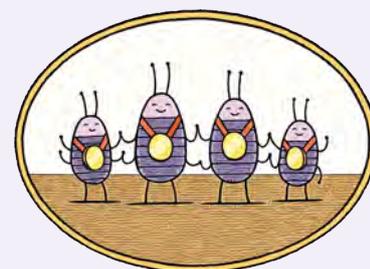
Travail oral de reformulation :

30 à 45 min.

Copie : **10 à 15 min.**

Apprentissages

- Lire et comprendre.
- Participer à des échanges oraux.
- Reformuler.
- Copier un texte sans erreur et de façon lisible.



2 Reformulation et retour sur les hypothèses de lecture

Demander aux élèves de reformuler toute l'histoire. En groupe de 4, chacun prépare oralement 2 ou 3 phrases, de sorte que chaque groupe puisse présenter l'histoire complète devant la classe. Faire commenter les différences entre les présentations de chacun des groupes. La fin de l'histoire sera aussi l'occasion de confronter les hypothèses de lecture (relecture des carnets de lecture) au récit de Tom Gauld.

3 Copie

Proposer aux élèves de résumer oralement (à partir des phrases de l'album) puis de copier le texte suivant: «*Les scarabées sortirent de leur cachette, aperçurent le robot et la bûche et comprirent qu'il fallait agir. Ils arrêtaient une souris, qui fit appel à un oiseau, qui interpella un lapin, qui interpella un renard. La sorcière réveilla la princesse et répara le robot, et partit pour le château. Le robot, la princesse, le roi et la reine s'embrassèrent et rirent et pleurèrent. Chacun vécut heureux pour toujours et à jamais.*»

Faire relire l'ensemble des résumés, et relire l'histoire à volonté!

Prolongement:

Faire consigner dans le carnet de lecture les impressions des élèves sur cette histoire et relever les passages, phrases, illustrations qu'ils ont appréciées.



En sciences:

- Les scarabées et autres petites bêtes du jardin et des sous-bois (coccinelles, hannetons, cloporte, gendarme, abeille, araignée, bourdon, chenille, fourmi, libellule, limace, mille-pattes, perce-oreille, puceron, punaise, sauterelle, ver de terre, etc.).
- Les caractéristiques du monde vivant (ce qui naît, se développe, se reproduit et meurt) à opposer précisément au « robot »:
<https://eduscol.education.fr/document/15088/download>

En littérature:

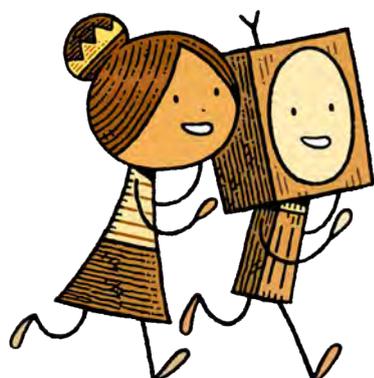
- La sorcière et son rôle dans les contes en particulier ceux du patrimoine (*Blanche-Neige, Hansel et Gretel...*) et de la littérature de jeunesse pour montrer des facettes différentes de ce personnage archétypal (annexe 5).

Écouter et/ou chanter avec les sorcières:

- *La sorcière de minuit*, d'Henri Dès
- *La sorcière Grabouilla*, de Gérard Dalton.

Poésies:

- *Les deux scarabées*, de Maurice Carême
- *Par les poils de mon balai*, de Marie Litra
- *La soupe de la sorcière* de Jacques Charpentreau (annexe 10)



SÉANCE 6

Pour aller plus loin...

Objectifs

Reproduire le corps humain en mouvement.

Références: peintures africaine (République démocratique du Congo) et océanienne.

Matériel nécessaire

Canson noir, marron 1/2 R
Pastels gras
Fixatifs

Temps et mise en place

2 x 2h.

Apprentissages

- Dessiner un personnage en mouvement.



Le
**PETIT ROBOT
DE BOIS**
et la
PRINCESSE BÛCHE

TOM GAULD

Extrait

Il était une fois un roi et une reine qui régnaient heureux sur des terres tranquilles. Mais ils n'avaient pas d'enfants.

Un soir, le roi consulta l'inventrice royale, et la reine se rendit chez une vieille et ingénieuse sorcière qui vivait dans la forêt. Tous deux demandèrent la même chose : un enfant.

L'inventrice se mit aussitôt au travail. Elle employa ses outils les plus précis et ses plans les plus astucieux pour fabriquer un merveilleux petit robot, tout en bois et très ouvragé.

La sorcière prit une bûche dans son panier. Usant d'un sort très puissant, elle lui insuffla la vie et créa une parfaite petite princesse de bois.

Le roi, la reine, la princesse et le robot s'aimèrent aussitôt. La princesse bûche était intelligente et hardie. Mais elle avait un secret : tous les soirs, en s'endormant, elle se transformait en bûche et demeurait ainsi jusqu'à ce qu'on la réveille avec ces mots magiques : « Réveille-toi petite bûche, réveille-toi ».

Le petit robot de bois était vaillant et généreux. Si généreux qu'il laissât une famille de scarabées s'installer dans son mécanisme, même si leurs pattes le chatouillaient parfois.

Chaque jour, le robot réveillait sa sœur et l'emmenait en promenade. Ils jouaient au château ou dans les jardins jusqu'au coucher du soleil.

Verbes de situation :

se trouver, se situer, s'entasser, s'empiler, reposer, se tenir, être accroché, être couché, être posé...

Les outils d'un menuisier :

Pour couper: la hache bien aiguisée pour dégrossir le bois.

Pour tracer, mesurer: un mètre, une équerre, un compas, un niveau, un pied à coulisse (pour mesurer l'épaisseur ou le diamètre), un poinçon.

Pour scier : une scie.

Pour façonner: une râpe, une lime, un ciseau à bois, le rabot (qui sert à enlever une petite épaisseur de bois).

Pour assembler: un maillet (gros marteau en bois utilisé pour frapper sur les pièces que le menuisier ou l'ébéniste assemble, par exemple, sans les abîmer ni les abîmer comme le ferait un marteau de métal).

Pour tenir, serrer: une tenaille, un tournevis, des clous et des vis.

Un établi, une boîte à outils.

Poésie à lire, à apprendre, à réécrire...

Filet de couleuvre de marais
Dans le chaudron bous et cuis
Œil de salamandre, orteil de grenouille,
Poil de chauve-souris et langue de chien
Langue fourchue de vipère, dard de reptile aveugle,
Patte de lézard, aile de hibou
Pour faire un charme puissant et trouble
Bouillez et écumez comme une soupe en enfer

Shakespeare,
Macbeth, IV, 1

Dès l'Antiquité, des sorcières comme Circé et Médée font leur apparition dans la littérature. Dans *L'Odyssée* d'Homère, Circé ensorçèle ses invités pour les garder prisonniers de son île. Médée, décrite dans *Les métamorphoses* d'Ovide, est également qualifiée de sorcière. Elle avait l'étrange habitude d'invoquer le dieu de l'Enfer, de sacrifier des animaux, de manipuler les entrailles des loups pour mener à bien ses rituels sordides.

Au Moyen Âge, la sorcière est considérée comme une figure du mal. Les femmes connaissant les rudiments de la médecine, les sages-femmes, les guérisseuses soupçonnées de magie noire, sont pourchassées, persécutées par le corps religieux et leurs histoires se transmettent par voie orale.

Les sorcières des livres pour enfants apparaissent, dans un premier temps, dans les contes traditionnels du XIX^e siècle, comme ceux des frères Grimm et de Christian Andersen. Inspirées des histoires héritées du Moyen âge, les sorcières y sont décrites comme des créatures aussi épouvantables que redoutables. Dépeintes comme de vieilles femmes vivant seules, elles utilisent la magie pour tenter de contrer les êtres purs et innocents. C'est ainsi qu'elles deviennent des figures de perversion qui se cachent au fond de forêts sombres et dangereuses. Seule, méchante, secrète, souvent laide, la sorcière reste proche de la nature et utilise ses attributs à ses fins, comme la sorcière de *Blanche-Neige* qui empoisonne une pomme aux aspects appétissants.

Les sorcières relaient les angoisses enfantines comme la peur du noir, la solitude, l'abandon, la méchanceté... Mais au XX^e siècle, l'image de la sorcière se modifie. Les sorcières sortent des forêts obscures pour gagner la ville (*Sacrées Sorcières* de R. Dahl) ou rêvent de devenir belle et sont tournées en ridicule (la sorcière de la rue Mouffetard, issue des *Contes de la rue Broca* de P. Gripari, *Cornebidouille* de P. Bertrand). Il n'est plus question de craindre les sorcières, mais de mieux les comprendre. À cet égard, la saga de J.K. Rowling, *Harry Potter*, insuffle une nouvelle vision positive de la sorcière.

Lecture en réseau :

- *La série Cornebidouille*, de Pierre Bertrand et Magali Bonniol, *l'école des loisirs*
 - *Les Contes de la rue Broca*, de Pierre Gripari
 - *Verte*, de Marie Desplechin, *l'école des loisirs*
 - *Vezmô la sorcière*, de Geoffroy De Pennart, Kaléidoscope
 - *La sorcière aux trois crapauds*, d'Oram Hiawyn, Gallimard jeunesse
- Nos sorcières: https://www.ecoledesloisirs.fr/recherche-avancee?search_api_views_fulltext=sorcières

Extrait

Mais, un matin, un cirque itinérant fit halte dans le royaume. Le robot se précipita dans la cour en oubliant de réveiller sa sœur. Dans l'escalier, il croisa une servante qui montait ranger la chambre de la princesse.

Lorsque la servante aperçut la bûche, elle s'écria: «Pardi! Une vieille bûche dans le lit de la princesse! Quelle honte!» Et elle la jeta par la fenêtre.

À cet instant, le petit robot pensa à sa sœur. «Comme je suis égoïste! Elle aussi voudrait sûrement voir toutes ces merveilles!» Et il courut la réveiller. Il découvrit le lit vide avec effroi. «Où est la bûche?» demanda-t-il. «Oh, ça, dit la servante. Je l'ai jetée par la fenêtre.»

Le robot regarda dehors et aperçut la bûche qui roulait dans la cour. Il s'élança, mais le château était bâti au sommet d'une colline escarpée, et la bûche vola par-dessus la grille et le pont-levis. Elle dévalait à présent la pente en direction du village.

Un lutin arpentait ce village avec une brouette de bûches, quand la princesse s'arrêta à ses pieds. «Tiens, c'est mon jour de chance, dit-il. Une bûche de plus pour mon chargement!»

Le lutin transporta les bûches jusqu'au fleuve, où était amarrée une péniche. Le capitaine lui donna un sou et le lutin déchargea sa brouette dans le bateau où se trouvaient des centaines et des centaines d'autres bûches.

Le robot parvint à la péniche. «Monsieur, je vous prie ! dit-il au capitaine. Ma bûche est dans votre bateau. Puis-je monter à bord pour la chercher?». «D'accord, accepta le capitaine. Mais je t'avertis: nous mettons les voiles tout de suite afin de profiter des vents favorables».

Le robot embarqua et la péniche mit le cap sur le Nord polaire. Ils naviguèrent plusieurs jours. Les bûches étaient si nombreuses que le petit robot ne retrouva pas sa sœur, malgré l'aide de l'équipage.

Ils arrivèrent à destination et la cargaison fut débarquée. «Rentre avec nous, conseilla le capitaine. C'est dangereux, ici, dans le Nord. Nous te trouverons une autre bûche à notre retour». «Impossible, répondit le robot. Cette bûche est mon bien le plus précieux. Je ne partirai pas sans elle.»

Alors l'équipage lui confia une carte, des provisions et une charrette, et mit les voiles pour les terres tranquilles du début de cette histoire.

Extrait

Ce fut une nuit interminable et glaciale. Le petit robot fouilla le bois en grelottant. Soudain, quelque chose attira son regard – un objet familier. Il plongea la main dans la pile de bois et en sortit une bûche... C'était la princesse! La serrant dans ses bras, le robot dansa de joie, et se prépara à prononcer les mots magiques quand lui vint une pensée: «Quelle angoisse, pour ma pauvre sœur qui s'est endormie dans son petit lit douillet, de se réveiller dans le froid glacial, et si loin de la maison!»

Aussi déposa-t-il la bûche bien emmitouflée dans la charrette, dont il saisit la poignée et il entreprit le long chemin de retour.

En route, il vécut tant d'aventures qu'on ne peut les conter ici:

- La clé du géant
- La famille de brigands
- La vieille dame dans une bouteille
- Le gâteau magique
- L'ours solitaire
- La reine des champignons

Chaque aventure épuisa le robot plus que la précédente. Peu à peu, ses jointures se raidirent, ses rouages s'usèrent et, un jour, il ne put plus avancer.

Avec le peu de force qui lui restait, il prononça les mots magiques et réveilla la princesse. Il lui expliqua ce qui s'était passé, que tout était sa faute, et qu'il comprendrait qu'elle ne lui pardonne jamais. «Oh mon frère! s'écria-t-elle. Tu n'aurais pas dû garder pour toi tous ces tracas. Bien sûr que je te pardonne!» Elle l'aida à monter dans la charrette, où il sombra dans un profond sommeil. Puis elle saisit la carte, et se remit en chemin.

Elle aussi vécut bien des aventures:

- Les fées malicieuses
- L'œuf du dragon
- Les chasseurs querelleurs
- Le puits hanté
- L'énorme merle
- Le bébé du rosier

La princesse savait une chose: quoi qu'il arrive, qu'importe son état de fatigue, elle ne devait surtout pas s'endormir. Mais une nuit, tandis qu'elle traversait à pas lents une sombre forêt – qui ne pouvait plus être si loin que ça de la maison –, elle bâilla. Puis bâilla encore. Ses paupières devinrent lourdes, comme ses jambes. Elle songea à son petit lit douillet au château.

«Je pourrais peut-être fermer les yeux un instant», dit-elle. Sur ces mots, elle s'endormit et... pouf! redevint une bûche.

Extrait

Le roi et la reine étaient bouleversés par la disparition de leurs enfants. Ils avaient dépêché des soldats aux quatre coins du royaume et promis une énorme récompense à quiconque retrouverait le prince et la princesse. En vain. La reine ne quittait plus son lit et le roi demeurait dans sa tour, les yeux rivés sur la sombre forêt.

Ils étaient loin de se douter qu'au fond de celle-ci se trouvait une clairière, que dans cette clairière il y avait une charrette où reposait un petit robot de bois, et qu'au cœur du mécanisme usé de ce robot une famille de scarabées se demandait pourquoi, tout à coup, tout était devenu si calme.

Les scarabées sortirent de leur cachette, aperçurent le robot et la bûche et comprirent qu'il fallait agir. Ils arrêtaient une souris qui passait par là pour lui demander son aide. À son tour, elle fit appel à un oiseau, qui interpella un lapin, qui interpella un renard. Et tous unirent leurs forces pour emmener la princesse et le robot jusqu'à la maison la plus proche: celle d'une vieille et ingénieuse sorcière.

La sorcière les reconnut aussitôt. Elle réveilla la princesse, répara le robot et partit pour le château.

Le roi n'en crut pas ses yeux lorsqu'il vit cette petite troupe, serrée sur un balai, survoler la forêt, puis se poser dans la cour du château.

Le robot, la princesse, le roi et la reine s'embrassèrent et rirent et pleurèrent.

On remercia la sorcière pour son aide, le mois fut déclaré férié dans tout le royaume, les scarabées reçurent une petite médaille d'or... et chacun vécut heureux pour toujours et à jamais.

Le Lion et le Rat

Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde:
On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
De cette vérité deux Fables feront foi,
Tant la chose en preuves abonde.
Entre les pattes d'un Lion
Un Rat sortit de terre assez à l'étourdie.
Le Roi des animaux, en cette occasion,
Montra ce qu'il était, et lui donna la vie.
Ce bienfait ne fut pas perdu.
Quelqu'un aurait-il jamais cru
Qu'un Lion d'un Rat eût affaire ?
Cependant il advint qu'au sortir des forêts
Ce Lion fut pris dans des rets,
Dont ses rugissements ne le purent défaire.
Sire Rat accourut, et fit tant par ses dents
Qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.
Patience et longueur de temps
Font plus que force ni que rage.

Jean de La Fontaine

Fables

Les deux scarabées

Un scarabée montait la rue
Un sacrabée la descendait.

- Passez donc, monsieur, s'il vous plaît,
Puisque vous descendez la rue.
- Après vous, monsieur s'il vous plaît,
la remonter est plus ardu.

Chacun tenant son chapeau gris
Dans une main gantée de gris.

Voulait être le plus poli
Des scarabées nés dans la dune.

Ils s'étaient croisés à midi.
À minuit, madame la lune

Les vit encore se souriant,
Se parlant et se saluant,

Chacun tenant son chapeau gris
Dans une main gantée de gris.

Maurice Carême

La soupe de la sorcière

Dans son chaudron, la sorcière
avait mis quatre vipères,
Quatre crapauds pustuleux,
Quatre poils de barbe bleue,
Quatre rats, quatre souris,
Quatre cruches d'eau croupie.

Pour donner un peu de goût,
Elle ajouta quatre clous.

Sur le feu, pendant quatre heures,
Ça chauffait dans la vapeur.
Elle tournait sa tambouille,
Touille, touille, ratatouille!

Quand on put passer à table,
Hélas! C'était immangeable :
La sorcière par malheur,
Avait oublié le beurre!

Jacques Charpentreau

Par les poils de mon balai

Par les poils de mon balai!
Jurait, crachait la sorcière.

Par les poils de mon balai!
Je te transformerai
En vieil hibou grincheux!
Tu dormiras au trou,
Tu chanteras: Hou! Hou!
Que même la lune, oh, oui!
En pleurera de rire!

Par les poils demon balai!
Un, deux, trois, tu es fait!

Marie Litra

Figure 1

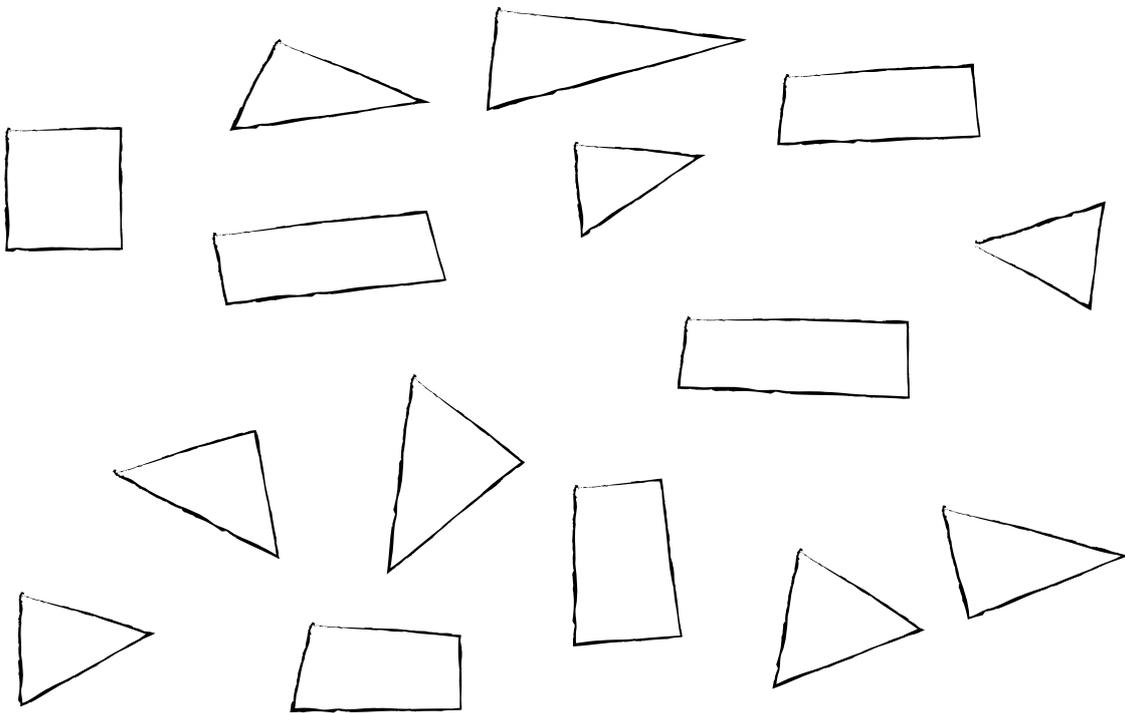


Figure 2

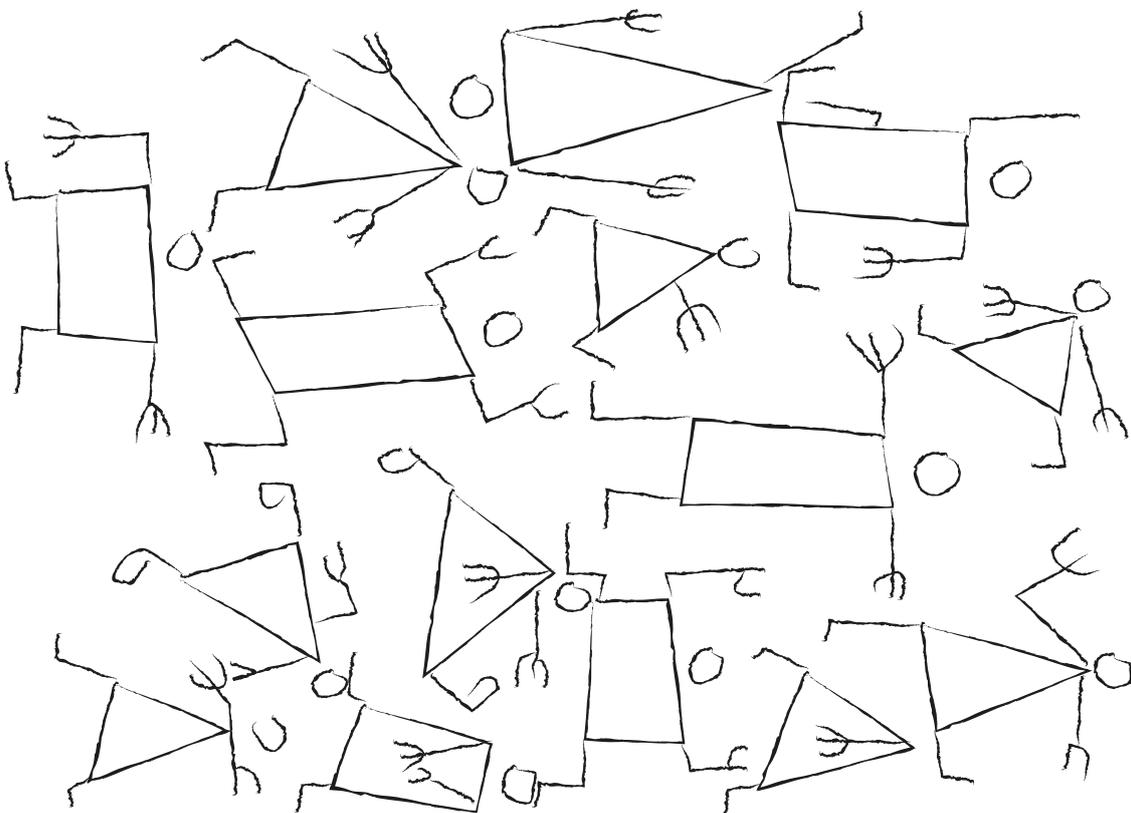
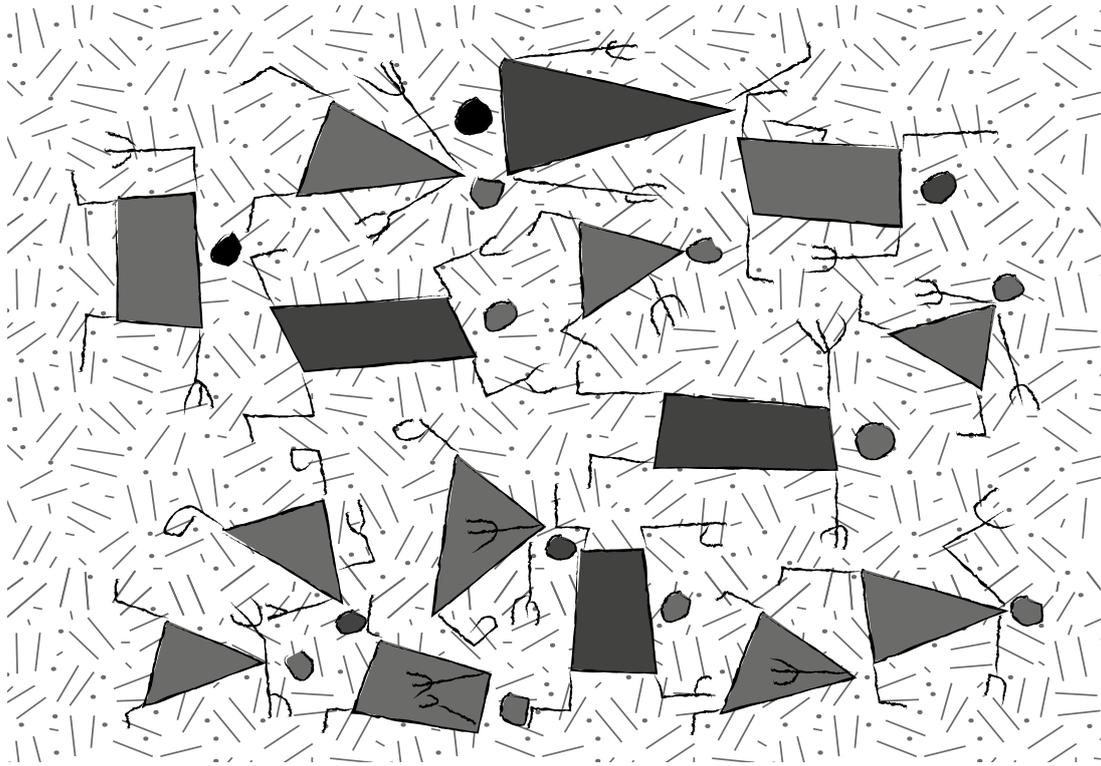
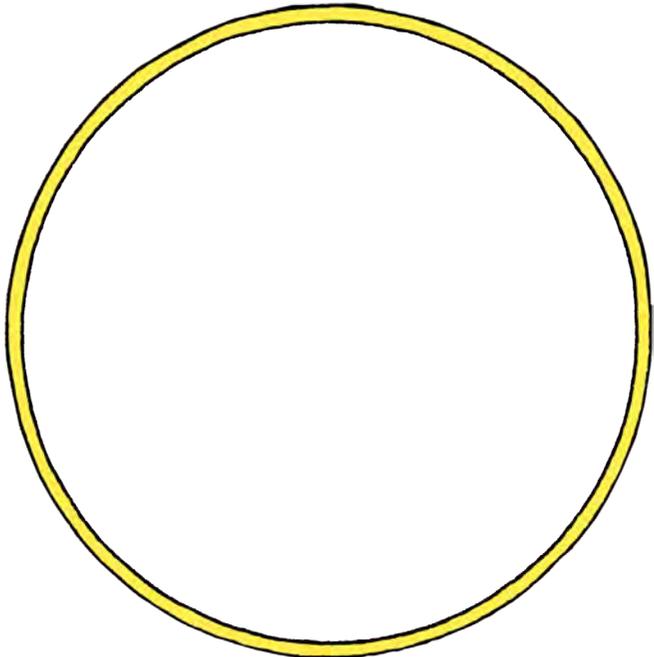
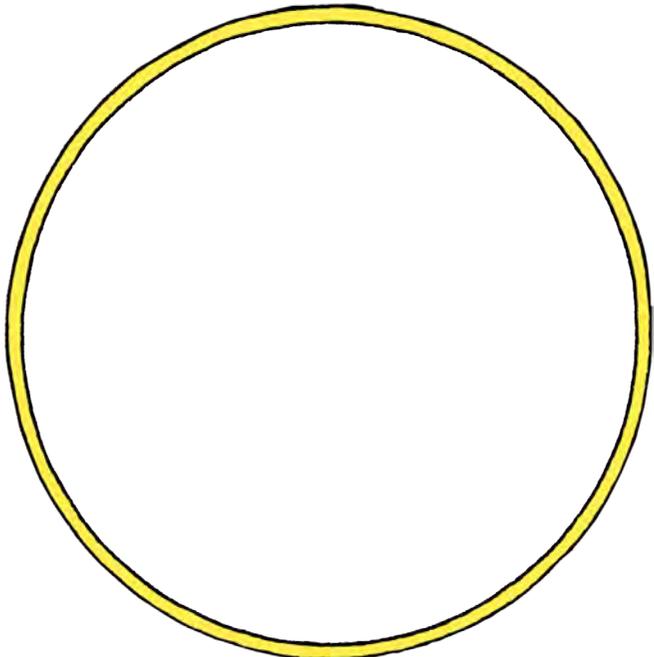


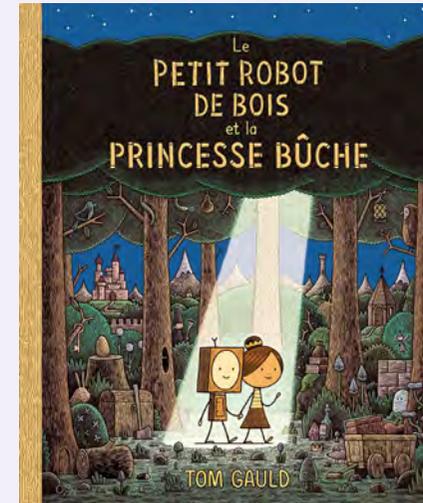
Figure 3



7 Dessine ici la princesse bûche et le petit robot.



MON CARNET DE LECTURE



Le petit robot de bois et la princesse bûche

Tom Gauld

Ce carnet de lecture appartient à:

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue en classe.*

1 Remets ces paragraphes dans l'ordre de l'histoire.

A. Le petit robot retrouva la princesse dans une pile de bois et vécut plusieurs aventures. Épuisé, il réveilla la princesse pour lui expliquer la situation, puis sombra dans un profond sommeil. Elle aussi vécut bien des aventures, et s'endormit à son tour, comme une bûche!

B. Il était une fois un roi et une reine qui régnaient heureux sur des terres tranquilles. Mais ils n'avaient pas d'enfants.

C. La sorcière réveilla la princesse et répara le robot, et partit pour le château. Le robot, la princesse, le roi et la reine s'embrassèrent et rirent et pleurèrent. Chacun vécut heureux pour toujours et à jamais.

D. Un matin, le robot oublia de réveiller sa sœur. La servante trouva une bûche dans le lit de la princesse et la jeta par la fenêtre du château. La bûche fut ramassée par un lutin puis remise à un capitaine de péniche. Le robot embarqua avec l'équipage et fut débarqué avec la cargaison dans le Nord.

E. Une inventrice fabriqua un merveilleux petit robot, tout en bois et très ouvragé. La sorcière créa une parfaite petite princesse de bois, mais qui avait un secret: tous les soirs, en s'endormant, elle se transformait en bûche.

F. Les scarabées sortirent de leur cachette, aperçurent le robot et la bûche et comprirent qu'il fallait agir. Ils arrêtaient une souris, qui fit appel à un oiseau, qui interpella un lapin, qui interpella un renard.

Solutions: B / E / D / A / F / C.

2 À qui sont ces objets ?

Entoure les objets de la sorcière en vert, et ceux de l'inventrice en rouge.



Un chaudron



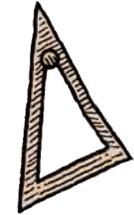
Un globe et un sablier



Un compas



Un marteau



Une équerre



Un fer à cheval



Une bague



Un alambic

Solution: inventrice: compas, marteau, globe, équerre
sorcière: chaudron, bague, fer à cheval, alambic.

3 Complète les phrases puis remplis les mots croisés au crayon de papier et en lettres capitales.

1. Le fils du roi est un
2. Se dit de quelqu'un de courageux. Le petit robot des bois est.....
.....
3. La princesse se transforme chaque nuit en
4. L'inventrice fabrique un.....
5. Pièce de monnaie que le capitaine donne au lutin: un.....
6. Sert à transporter. Le robot tire une..... sur le chemin du retour.
7. Se dit de ce que contient un bateau. Au Pôle Nord, la..... fut débarquée.

1.	P									
2.	A									
3.			C							
4.			B							
5.	O									
6.	C									
7.	A									

Solutions: 1. Prince / 2. Vaillan / 3. Buche / 4. Robot / 5. Sou / 6. Charrette / 7. Cargaison.

4 Qui dit quoi?
Indique le nom des personnages.

1. Je pourrais peut-être fermer les yeux un instant.
.....
2. Tiens, c'est mon jour de chance. Une bûche de plus pour mon chargement!
.....
3. Comme je suis égoïste! Elle aussi voudrait sûrement voir toutes ces merveilles!
.....
4. Monsieur, je vous prie! Ma bûche est dans votre bateau. Puis-je monter à bord pour la chercher?
.....
5. Oh, mon frère! Tu n'aurais pas dû garder pour toi tous ces tracas.
.....
6. Pardi! Une veille bûche dans le lit de la princesse! Quelle honte!
.....
7. Je t'avertis: nous mettons les voiles tout de suite afin de profiter des vents favorables.
.....

Solutions: 1. La princesse / 2. Le lutin / 3. Le robot / 4. Le robot / 5. La princesse / 6. La servante / 7. Le capitaine.

