



GILLES DE CHALABRE

Kit Pédagogique

LES *Aventures*
de GASPARD

AU COMMENCEMENT





éd

Kit pédagogique - À la découverte de Gaspard

Bienvenue dans le kit pédagogique «*À la découverte de Gaspard*». Cet outil a été soigneusement conçu pour accompagner les enseignants dans l'exploitation du livre «*Les Aventures de Gaspard*» en classe. Plus qu'un simple support d'apprentissage, ce kit est une **invitation à l'exploration**, permettant aux élèves de plonger dans un univers riche en découvertes, en émotions et en valeurs humaines.


À travers des activités variées, structurées et adaptées aux **cycles 2 et 3**, les élèves sont amenés à développer leurs compétences en **compréhension de texte, expression orale et écrite, pensée critique, créativité et coopération**. Le kit offre une progression différenciée grâce à trois niveaux de difficulté (débutant, intermédiaire, avancé) et propose de nombreux outils pour **s'adapter à l'hétérogénéité des classes**.

Concrètement, le kit s'articule autour de plusieurs grands axes :

-  Des QCM par chapitre avec trois niveaux d'analyse, pour favoriser une lecture active et évolutive.
-  Des **activités de réflexion critique** pour débattre, argumenter et faire des liens avec la vie quotidienne des élèves.
-  Des **activités pluridisciplinaires** (sciences, histoire, arts, théâtre...) pour élargir l'univers de Gaspard à d'autres domaines.
-  Un **guide d'évaluation clair et progressif**, appuyé par des grilles vierges prêtes à l'emploi pour faciliter le suivi pédagogique.

Le kit intègre également une **dimension collaborative et créative**, en invitant chaque élève à **s'approprier l'univers de Gaspard** à travers des productions personnelles : écriture, jeu théâtral, réalisations plastiques ou projets collectifs.

Pensé comme **un outil vivant**, ce kit pourra évoluer au fil de vos retours et des créations de vos élèves. Mon ambition est de faire de *Gaspard* un **pont entre les mondes imaginaires et le vécu des enfants**, un vecteur d'expression, de discussion et de croissance personnelle.

 Que vous soyez enseignant, médiateur culturel ou éducateur, vous trouverez ici **des ressources concrètes, adaptables et inspirantes** pour faire vivre une aventure pédagogique unique au sein de votre classe.

  Bonne exploration à toutes et à tous dans la forêt enchantée de Sherwood !

Guide pour l'enseignant

Objectifs pédagogiques

- Développer le plaisir de lire
- Travailler la compréhension du texte
- Encourager l'expression écrite et orale
- Favoriser la créativité
- Sensibiliser aux valeurs de bienveillance, d'amitié et de courage

Conseils d'exploitation

- Lecture collective et discussions
- Travail en binôme ou en groupes
- Activités de mise en scène et d'expression orale
- Approfondissement avec des débats sur les thèmes du livre





Table des matières

Guide pour l'enseignant	p. 3
• Objectifs pédagogiques	
• Conseils d'exploitation	
 I. QCM sur trois niveaux (débutants, intermédiaires, avancé)	 p. 6
• Utilisation en classe	p. 6
Chapitre 1 : La transformation de Gaspard	p. 7
Chapitre 2 : La mission de Gaspard	p. 8
Chapitre 3 : Gaspard en expédition	p. 9
Chapitre 4 : La rencontre avec Simbad	p. 11
Chapitre 5 : Firmin	p. 12
Chapitre 6 : L'idée lumineuse de Gaspard	p. 13
Chapitre 7 : Le monstre	p. 15
Chapitre 8 : Retour au Major Oak	p. 16
Chapitre 9 : À la recherche des amis	p. 18
Chapitre 10 : Il faut se battre !	p. 19
Chapitre 11 : Un sacré coup de pouce	p. 20
Chapitre 12 : La rencontre	p. 22
Chapitre 13 : La protection de Mélusine	p. 23
Chapitre 14 : Un bonheur imparfait	p. 25
Chapitre 15 : Tous unis	p. 26
Chapitre 16 : La grande fête	p. 27
Chapitre 17 : Le cadeau de Mélusine	p. 29
 II. Activités de réflexions critiques	 p. 31
• Activité 1 : Débat sur les choix d'un personnage	p. 33
• Activité 2 : Discussion sur la peur de l'autre	p. 34
• Activité 3 : Réflexion sur le courage et l'entraide	p. 35
• Activité 4 : Se mettre à la place d'un personnage	p. 36
• Activité 5 : Le danger de la rumeur et de la médisance	p. 37
 III. Activités pluridisciplinaires	 p. 38
• 1. Sciences et découverte de la nature	p. 41
• A. Étude des arbres et de la forêt	p. 41
• B. Faune de la forêt	p. 41
• 2. Histoire et contexte culturel (la forêt de Sherwood, Robin des Bois)	p. 43
• Petite histoire de Sherwood	p. 43
• Légende et réalité	p. 43
• Contexte médiéval et analyse	p. 43
• 3. Arts plastiques et créativité	p. 44
• A. Maquettes et Dioramas	p. 44
• B. Costumes et Accessoires	p. 44

• 4. Expression orale et jeux de rôles	p. 45
• A. Théâtre vivant	p. 45
• B. Jeu de rôle en ligne (version détaillée avec outils gratuits)	p. 45
• C. Carnet numérique de voyage de Gaspard (version détaillée avec outils gratuits) Création de saynètes ou d'un mini-spectacle	p. 47
• D. Débat sur les valeurs de l'histoire (version détaillée avec outils gratuits)	p. 49
• 5. Projets Interdisciplinaires Concrets	p. 50
• A - Projet « Forêt durable »	p. 50
• B - Projet « Balade contée »	p. 50
IV. Guide d'évaluation	p. 52
• Modalités de mise en œuvre	p. 52
• Exemple de grille de synthèse (simplifiée)	p. 53
• Grilles d'évaluation	
• Évaluation de la compréhension	p. 54
• Évaluation de l'expression écrite	p. 55
• Évaluation de l'expression orale	p. 56
• Évaluation de la créativité	p. 57
• Grilles vierges	p. 59

I. QCM SUR trois niveaux.

Utilisation en classe

- **Cycle 2 (début du primaire)** : Utiliser principalement les questions de niveau  pour vérifier la compréhension littérale du texte.
- **Cycle 3 (fin du primaire/début du collège)** : Varier avec les niveaux  et , et introduire quelques questions  (avancées) pour entraîner à l'inférence, l'analyse et l'interprétation.

Vous pouvez piocher dans ces questions en fonction du niveau de vos élèves, ou leur proposer d'évoluer progressivement d'un niveau à l'autre au fil des séances.

Bonne exploitation en classe et bon voyage dans l'univers de Gaspard !

Chapitre 1 : La transformation de Gaspard (p.7)

Niveau débutant (●)

1. Où habite Gaspard ?

- A. Dans une maison
- B. Dans un chêne majestueux
- C. Dans une grotte

Réponse : B

2. Quelle est la première grande découverte de Gaspard ?

- A. Il trouve un trésor
- B. Il quitte la forêt
- C. Il peut parler avec une étoile

Réponse : C

3. Qui l'aide à obtenir son pouvoir ?

- A. Mélusine, une fée
- B. Un autre écureuil
- C. Un vieux chêne

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Comment Gaspard réagit-il face à cette nouvelle capacité de parler à une étoile ?

- A. Il se sent immédiatement prêt à quitter la forêt
- B. Il est d'abord étonné, puis curieux d'en découvrir plus
- C. Il en a honte et le cache aux autres

Réponse : B

5. En quoi la rencontre avec Mélusine change-t-elle la façon dont Gaspard voit la forêt ?

- A. Il réalise que la forêt regorge de magie et de secrets
- B. Il a peur que la forêt ne soit qu'une illusion
- C. Il se dit que la forêt n'a finalement rien d'extraordinaire

Réponse : A

6. Pourquoi Gaspard choisit-il de faire confiance à Mélusine ?

- A. Parce que c'est la seule fée qu'il connaisse
- B. Parce qu'elle lui promet une récompense
- C. Parce qu'il ressent un lien bienveillant émanant d'elle

Réponse : C

Niveau avancé (●)

7. Quelle leçon Gaspard tire-t-il de sa première interaction magique ?

- A. Que la magie peut tout résoudre sans effort
- B. Qu'un grand pouvoir implique aussi de grandes responsabilités

C. Que seule la force physique compte dans la forêt

Réponse : B

8. Que suggère la capacité de Gaspard à discuter avec une étoile quant à son rôle futur dans l'histoire ?

A. Qu'il deviendra un simple messenger sans importance

B. Qu'il restera isolé, car trop différent des autres

C. Qu'il aura un rôle de guide ou de protecteur pour la forêt

Réponse : C

9. Comment peut-on interpréter la présence de la magie (Mélusine, l'étoile) dans l'évolution personnelle de Gaspard ?

A. Comme une simple décoration pour rendre le récit plus fantaisiste

B. Comme un catalyseur qui révèle la sensibilité et le courage de Gaspard

C. Comme une menace directe pour l'équilibre de la forêt

Réponse : B

Chapitre 2 : La mission de Gaspard (p. 14)

Niveau débutant (●)

1. Pourquoi Gaspard se sent-il seul au début de l'histoire ?

A. Il a perdu sa famille

B. Les autres animaux ne lui répondent pas

C. Il ne veut parler qu'à Mélusine

Réponse : B

2. Que décide Gaspard après sa discussion avec Esther ?

A. Partir en quête d'une mission

B. Trouver Mélusine pour plus de réponses

C. Retourner se cacher dans son arbre

Réponse : A

3. Quel message Esther transmet-elle à Gaspard ?

A. Il peut devenir le chef de la forêt

B. Il doit quitter Sherwood

C. Il peut devenir une petite lumière pour les autres

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi Esther encourage-t-elle Gaspard à trouver une « mission » ?

A. Pour qu'il s'éloigne de la forêt

B. Pour l'aider à surmonter sa solitude et se rendre utile

C. Pour qu'il devienne plus célèbre que Mélusine

Réponse : B

5. Quelle qualité principale Gaspard doit-il développer pour réussir cette mission ?

- A. La patience
- B. La force physique
- C. La ruse

Réponse : A

6. Comment Gaspard envisage-t-il d'utiliser sa nouvelle capacité pour aider la forêt ?

- A. Il souhaite mettre sa magie au service de tous
- B. Il préfère la garder secrète pour se protéger
- C. Il veut l'échanger contre des biens matériels

Réponse : A

Niveau avancé (●)

7. En quoi la « quête » de Gaspard est-elle à la fois personnelle et collective ?

- A. Personnelle : prouver sa valeur ; Collective : aider la forêt et ses habitants
- B. Personnelle : devenir riche ; Collective : trouver un trésor à partager
- C. Personnelle : dépasser Firmin ; Collective : gagner le respect de Mélusine

Réponse : A

8. Que révèle l'insistance d'Esther sur l'importance de « briller pour les autres » ?

- A. Qu'elle veut manipuler Gaspard pour obtenir son aide
- B. Qu'elle considère la solidarité comme un principe essentiel
- C. Qu'elle ne s'intéresse qu'aux apparences

Réponse : B

9. Comment la décision de Gaspard de partir en quête fait-elle écho à la notion de destinée ou de libre arbitre ?

- A. Il agit sous la contrainte et n'a pas vraiment le choix
- B. Il suit aveuglément ce que tout le monde lui dicte
- C. Il exerce sa liberté en choisissant de s'engager dans cette aventure

Réponse : C

Chapitre 3 : Gaspard en expédition (p. 20)

Niveau débutant (●)

1. Pourquoi Gaspard éprouve-t-il des difficultés à s'endormir cette nuit-là ?

- A. Il entend un bruit étrange dans les branches
- B. Il est préoccupé par les paroles de son amie l'étoile
- C. Il a trop mangé de châtaignes

Réponse : B

2. Où Gaspard s'installe-t-il avant de s'endormir ?

- A. Sur une souche d'arbre couverte de mousse
- B. Dans un nid douillet au creux du Major Oak
- C. Caché sous un amas de feuilles mortes

Réponse : B

3. À quoi rêve Gaspard en s'endormant ?

- A. Il imagine des aventures futures et des terres lointaines
- B. Il se voit entouré de ses amis festoyant sous les étoiles
- C. Il revit un souvenir marquant de son enfance

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Quelle émotion domine Gaspard pendant cette nuit d'insomnie ?

- A. La peur de l'inconnu
- B. L'excitation de l'aventure
- C. La colère contre Mélusine

Réponse : B

5. Pourquoi est-il important pour Gaspard de trouver un lieu confortable dans le Major Oak ?

- A. Pour pouvoir échanger avec la fée en secret
- B. Pour se sentir en sécurité avant d'entreprendre sa mission
- C. Pour impressionner les autres animaux

Réponse : B

6. Comment la forêt de Sherwood contribue-t-elle à alimenter l'imaginaire de Gaspard pendant son sommeil ?

- A. Les bruits et les odeurs de la forêt stimulent ses rêves
- B. La forêt le réveille constamment
- C. La forêt ne joue aucun rôle dans son imagination

Réponse : A

Niveau avancé (●)

7. En quoi les rêves de Gaspard laissent-ils présager de sa détermination ?

- A. Ils sont remplis de doutes, donc il n'est pas du tout motivé
- B. Ils mettent en scène ses futures victoires et explorations
- C. Ils se focalisent uniquement sur ses peurs

Réponse : B

8. Comment peut-on interpréter la nécessité pour Gaspard de se retirer dans un lieu isolé (nid douillet) avant d'agir ?

- A. Il préfère fuir les autres animaux pour être tranquille
- B. Il a besoin d'un moment d'introspection et de repos pour puiser sa force
- C. Il refuse toute forme d'aide de la part de la forêt

Réponse : B

9. Pourquoi le Major Oak peut-il être considéré comme un personnage à part entière dans l'histoire ?

- A. Parce qu'il parle et se déplace
- B. Parce qu'il agit comme un protecteur symbolique pour Gaspard
- C. Parce qu'il se révolte contre la présence de Gaspard

Réponse : B

Chapitre 4 : La rencontre avec Simbad (p. 27)

Niveau débutant (●)

1. Comment Gaspard découvre-t-il Simbad ?

- A. En le trouvant perdu dans la forêt
- B. En le voyant voler dans le ciel
- C. En explorant une maison

Réponse : C

2. Pourquoi Gaspard est-il intrigué par la maison de Firmin ?

- A. Elle est abandonnée
- B. Tout est immense
- C. Elle est remplie de trésors

Réponse : B

3. Comment réagit Firmin en découvrant Gaspard ?

- A. Il le chasse immédiatement
- B. Il est surpris, mais curieux
- C. Il lui propose de vivre avec lui

Réponse : B

Niveau intermédiaire (●)

4. Quel est le rôle de Simbad dans la vie de Firmin, du point de vue de Gaspard ?

- A. Un simple animal de compagnie
- B. Un allié précieux qui veille sur Firmin
- C. Un rival que Firmin préfère à Gaspard

Réponse : B

5. Pourquoi Gaspard est-il à la fois attiré et un peu intimidé par cette grande maison ?

- A. Il se sent chez lui dès la première visite
- B. Il craint de ne pas être à la hauteur dans un univers différent du sien
- C. Il veut immédiatement s'installer et en faire son refuge

Réponse : B

6. Que signifie la curiosité réciproque entre Firmin et Gaspard ?

- A. Un signe qu'ils vont vite se disputer
- B. Le début d'une potentielle amitié et d'une compréhension mutuelle

C. L'indifférence totale l'un envers l'autre

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi la rencontre avec Simbad est-elle un moment charnière pour Gaspard ?

- A. Elle lui montre qu'il n'a plus besoin de ses pouvoirs
- B. Elle l'incite à comprendre la vie des humains ou des êtres hors de la forêt
- C. Elle provoque un conflit immédiat avec Firmin

Réponse : B

8. Comment la grande taille de la maison reflète-t-elle les différences entre le monde de Gaspard et celui de Firmin ?

- A. Elle symbolise la distance culturelle et la nécessité d'une adaptation mutuelle
- B. Elle n'a aucune importance, c'est purement décoratif
- C. Elle prouve que Firmin veut dominer la forêt

Réponse : A

9. Pourquoi peut-on dire que Firmin réagit avec « surprise, mais curiosité » plutôt que de la peur ou de l'hostilité ?

- A. Parce qu'il a déjà rencontré d'autres écureuils parlants
- B. Parce qu'il sent instinctivement que Gaspard n'est pas un danger
- C. Parce qu'il s'attendait à recevoir la visite de Mélusine

Réponse : B

Chapitre 5 : Firmin (p. 34)

Niveau débutant (●)

1. Pourquoi Firmin vit-il seul dans la forêt ?

- A. Il a été banni
- B. Il aime la tranquillité
- C. Il recherche un trésor

Réponse : B

2. Quel rôle joue Simbad dans la vie de Firmin ?

- A. Il est un espion pour les autres animaux
- B. Il garde l'entrée de la maison
- C. Il est son fidèle compagnon

Réponse : C

3. Comment Firmin réagit-il en écoutant l'histoire de Gaspard ?

- A. Il refuse d'y croire
- B. Il est fasciné
- C. Il se moque de lui

Réponse : B

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi la tranquillité est-elle si importante pour Firmin ?

- A. Il veut éviter les autres animaux par méfiance
- B. Il cherche à protéger un secret ou un passé difficile
- C. Il ne supporte aucun bruit

Réponse : B

5. De quelle manière Simbad influence-t-il la relation naissante entre Firmin et Gaspard ?

- A. Il empêche Firmin de parler à Gaspard
- B. Il crée un lien positif en rassurant Firmin
- C. Il s'interpose systématiquement entre eux

Réponse : B

6. Quel sentiment anime Firmin lorsqu'il découvre l'existence de la magie de Gaspard ?

- A. De l'enthousiasme mêlé de prudence
- B. De la jalousie
- C. De l'indifférence

Réponse : A

Niveau avancé (●)

7. Comment interpréter la fascination de Firmin pour l'histoire de Gaspard ?

- A. Comme un simple divertissement
- B. Comme l'ouverture possible d'un nouveau chapitre dans sa propre vie
- C. Comme un danger qu'il compte fuir au plus vite

Réponse : B

8. En quoi la solitude de Firmin peut-elle être rapprochée de celle initiale de Gaspard ?

- A. Ils ont tous deux un fort sentiment d'isolement qui les pousse à trouver un ami
- B. Gaspard n'a jamais été seul, alors que Firmin est un ermite
- C. Leurs situations ne sont pas comparables du tout

Réponse : A

9. Pourquoi peut-on dire que Simbad est le reflet des émotions de Firmin ?

- A. Parce que Simbad n'existe que dans l'imagination de Firmin
- B. Parce que Simbad réagit souvent en fonction de l'humeur de Firmin
- C. Parce que Simbad parle à la place de Firmin

Réponse : B

Chapitre 6 : L'idée lumineuse de Gaspard (p. 42)

Niveau débutant (●)

1. Quel est le projet de Gaspard pour Firmin ?

- A. Le convaincre de partir de la forêt

- B. Lui apprendre à grimper aux arbres
- C. L'aider à se faire des amis

Réponse : C

2. Comment Gaspard prévoit-il de réunir les animaux ?

- A. En leur envoyant un message magique
- B. En leur présentant Firmin
- C. En les invitant à un grand repas

Réponse : B

3. Quelle est la réaction initiale des animaux face à Firmin ?

- A. Ils sont méfiants
- B. Ils sont enthousiastes
- C. Ils ne le remarquent même pas

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi Gaspard juge-t-il important de faire connaître Firmin aux autres animaux ?

- A. Il veut tester la patience de Firmin
- B. Il souhaite briser les préjugés et l'isolement de Firmin
- C. Il espère se décharger de ses propres responsabilités

Réponse : B

5. Quel atout Gaspard peut-il mettre en avant pour convaincre les animaux de faire confiance à Firmin ?

- A. Sa magie et sa réputation grandissante
- B. Sa capacité à parler toutes les langues du royaume
- C. Son talent pour organiser de grandes fêtes

Réponse : A

6. Pourquoi la méfiance initiale des animaux est-elle compréhensible ?

- A. Parce qu'ils ne sont pas habitués aux humains ou à ceux qui vivent comme des humains
- B. Parce qu'ils ont tous peur de Gaspard
- C. Parce qu'ils n'aiment pas faire de nouvelles rencontres

Réponse : A

Niveau avancé (●)

7. En quoi « l'idée lumineuse » de Gaspard est-elle un moment clé dans l'avancement de l'histoire ?

- A. Elle déclenche des conflits irrémédiables
- B. Elle permet d'amorcer une réconciliation entre différents mondes
- C. Elle n'a finalement que peu d'impact sur les événements

Réponse : B

8. Comment peut-on analyser la volonté de Gaspard de voir Firmin intégré dans la communauté ?

- A. Comme une preuve d'empathie et de désir d'harmonie
- B. Comme un moyen de manipuler Firmin pour ses propres intérêts
- C. Comme une démonstration de supériorité

Réponse : A

9. Quel parallèle peut-on faire entre la réticence des animaux et les comportements réels face à l'inconnu ?

- A. L'histoire démontre qu'il est toujours impossible de vaincre la méfiance
- B. Elle montre qu'avec dialogue et empathie, les peurs peuvent être surmontées
- C. Elle prouve qu'on ne peut jamais comprendre autrui

Réponse : B

Chapitre 7 : Le monstre (p. 49)

Niveau débutant (●)

1. Quelle est la première réaction de Gaspard et Firmin en découvrant le danger ?

- A. Ils s'enfuient immédiatement
- B. Ils décident d'affronter la menace
- C. Ils demandent de l'aide à Mélusine

Réponse : B

2. Quel est le point faible du monstre ?

- A. Il ne supporte pas l'eau
- B. Il a peur des bruits forts
- C. Il craint le feu

Réponse : C

3. Comment Gaspard et Firmin réussissent-ils à vaincre la créature ?

- A. En utilisant la magie de Mélusine
- B. En chargeant avec des torches enflammées
- C. En l'effrayant avec des torches

Réponse : B

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi Gaspard et Firmin choisissent-ils d'affronter le monstre plutôt que de fuir ?

- A. Ils n'ont pas d'autre choix, la fuite est impossible
- B. Ils veulent sauver Simbad
- C. Ils cherchent à prouver leur courage

Réponse : B

5. Comment la peur est-elle décrite dans ce chapitre ?

- A. Comme un obstacle insurmontable

- B. Comme une émotion naturelle pouvant être maîtrisée
- C. Comme un sentiment totalement absent

Réponse : B

6. Quel rôle la solidarité peut-elle jouer dans la lutte contre une menace commune ?

- A. Elle divise les protagonistes
- B. Elle renforce la détermination et l'efficacité face au danger
- C. Elle rend plus vulnérable, car on pense trop aux autres

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi la confrontation avec le monstre symbolise-t-elle un passage initiatique pour Gaspard ?

- A. Il apprend que la violence est toujours la meilleure solution
- B. Il découvre la nécessité du courage et du travail d'équipe
- C. Il réalise que ses pouvoirs sont inutiles

Réponse : B

8. Comment peut-on interpréter le « monstre » d'un point de vue métaphorique ?

- A. Comme une simple bête sauvage sans autre signification
- B. Comme une représentation des peurs ou des obstacles intérieurs
- C. Comme un ami potentiel incompris

Réponse : B

9. Pourquoi l'usage du feu est-il à la fois dangereux et libérateur dans ce combat ?

- A. Il permet de vaincre la créature, mais il peut aussi ravager la forêt
- B. Il rend les personnages instantanément invincibles
- C. Il élimine toute autre possibilité de fin pacifique

Réponse : A

Chapitre 8 : Retour au Major Oak (p. 61)

Niveau débutant (●)

1. Pourquoi Firmin se questionne-t-il ?

- A. Il souhaite retourner à la civilisation
- B. Il craint que le monstre revienne
- C. Il a peur que les animaux ne l'acceptent pas

Réponse : C

2. Comment les autres animaux réagissent-ils au retour de Gaspard et Firmin ?

- A. Ils restent méfiants
- B. Ils les accueillent avec joie

C. Ils s'enfuient

Réponse : C

3. Quel rôle joue Mélusine dans la réconciliation entre Firmin et les animaux ?

- A. Elle leur raconte l'histoire du combat
- B. Elle utilise sa magie pour apaiser les craintes
- C. Elle leur ordonne d'accepter Firmin

Réponse : B

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi la présence de Firmin inquiète-t-elle encore certains animaux malgré la victoire contre le monstre ?

- A. Parce qu'ils ignorent d'où il vient vraiment
- B. Parce qu'il n'a pas participé au combat
- C. Parce qu'ils confondent Firmin et le monstre

Réponse : A

5. Comment Gaspard tente-t-il de rassurer les animaux après leur fuite ?

- A. En leur montrant que Firmin a sauvé Simbad
- B. En leur demandant de partir à leur tour
- C. En faisant appel à d'autres créatures magiques

Réponse : A

6. Quel lien affectif se développe entre Gaspard et Firmin après leur aventure commune ?

- A. Ils deviennent rivaux
- B. Une amitié sincère et un respect mutuel
- C. Ils gardent leurs distances par prudence

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi l'intervention de Mélusine illustre-t-elle l'importance du dialogue dans la résolution des conflits ?

- A. Elle ne fait que menacer les animaux pour qu'ils obéissent
- B. Elle explique et apaise les peurs par la compréhension
- C. Elle choisit un camp contre l'autre

Réponse : B

8. Comment peut-on voir la réaction de fuite des animaux comme un miroir de nos réactions humaines face à la différence ?

- A. Elle montre qu'il est naturel de se rapprocher immédiatement de l'inconnu
- B. Elle démontre qu'il existe souvent une peur instinctive de ce qu'on ne connaît pas
- C. Elle prouve que la différence est toujours facilement acceptée

Réponse : B

9. Pourquoi le retour au Major Oak est-il à la fois un retour aux origines et un nouveau départ ?

- A. Parce que Gaspard abandonne sa mission
- B. Parce que Firmin s'en va et ne revient pas
- C. Parce que Gaspard retrouve le point de départ, mais avec de nouvelles expériences et alliances

Réponse : C

Chapitre 9 : À la recherche des amis (p. 69)

Niveau débutant (●)

1. Pourquoi les amis de Gaspard ont-ils été dans la caverne ?

- A. Ils ont été capturés par une menace mystérieuse
- B. Ils ont décidé de quitter la forêt
- C. Ils ont peur de Firmin

Réponse : C

2. Comment Gaspard retrouve-t-il la trace de ses compagnons ?

- A. En demandant de l'aide à Esther
- B. En suivant des empreintes
- C. Par déduction, en utilisant sa logique

Réponse : C

3. Quel obstacle doit-il surmonter pour les retrouver ?

- A. Traverser un labyrinthe magique
- B. Passer un pont en ruine
- C. Rentrer dans une grotte sombre

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. Qu'est-ce qui motive Gaspard à partir en quête de ses amis malgré les difficultés ?

- A. Le sentiment de culpabilité
- B. La loyauté et l'amitié qu'il leur porte
- C. L'espoir d'obtenir une récompense

Réponse : B

5. Pourquoi les animaux craignent-ils encore Firmin au point de se cacher ?

- A. Parce qu'il est associé à des légendes effrayantes
- B. Parce qu'il a déjà menacé la forêt
- C. Parce que Gaspard a raconté des mensonges sur lui

Réponse : A

6. Quelle stratégie Gaspard utilise-t-il pour avancer dans la grotte ?

- A. Il fonce droit devant, sans réfléchir
- B. Il s'appuie sur sa capacité d'écoute et de logique
- C. Il appelle Mélusine en renfort

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. Comment peut-on interpréter la grotte sombre comme un symbole dans le parcours de Gaspard ?

- A. Elle représente la facilité et l'abondance
- B. Elle symbolise un plongeon dans l'inconnu, nécessitant courage et persévérance
- C. Elle est simplement un décor sans portée symbolique

Réponse : B

8. En quoi la peur de Firmin témoigne-t-elle d'un phénomène de rumeur ou de méprise collective ?

- A. Les animaux ont des preuves tangibles contre Firmin
- B. La peur se fonde sur des on-dit et des apparences, plutôt que sur la réalité
- C. Firmin a lui-même propagé de fausses informations

Réponse : B

9. Pourquoi la détermination de Gaspard à chercher ses amis est-elle essentielle à l'évolution de l'intrigue ?

- A. Sans lui, l'histoire s'arrêterait ici
- B. Il est obligé d'agir ainsi par Mélusine
- C. Elle montre que l'amitié et la solidarité sont au cœur de son cheminement

Réponse : C

Chapitre 10 : Il faut se battre ! (p. 76)

Niveau débutant (●)

1. Quel est le principal défi que Gaspard doit affronter ?

- A. Défendre la forêt contre une nouvelle menace
- B. Convaincre ses amis de revenir
- C. Trouver un moyen de faire revenir Mélusine

Réponse : B

2. Comment Gaspard motive-t-il ses amis à l'aider ?

- A. En leur promettant des récompenses
- B. En leur montrant un signe de Mélusine
- C. En leur rappelant leurs souvenirs passés

Réponse : C

3. Quelle décision Firmin prend-il à la fin de ce chapitre ?

- A. Il décide de partir à l'aventure
- B. Il choisit de rester définitivement dans la forêt

C. Il propose de construire une nouvelle maison pour tous

Réponse : B

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi est-il difficile pour Gaspard de convaincre ses amis de revenir ?

- A. Ils sont retenus prisonniers par un monstre
- B. ils ont peur et ils ont perdu confiance en lui
- C. Ils ne se souviennent plus de Gaspard

Réponse : B

5. En quoi les « souvenirs passés » peuvent-ils redonner courage aux animaux ?

- A. Les souvenirs prouvent que rien ne change jamais
- B. Ils rappellent la force du groupe et les liens d'amitié existants
- C. Ils font ressortir de vieilles rancœurs

Réponse : B

6. Comment Firmin se positionne-t-il par rapport à la forêt avant de prendre sa décision finale ?

- A. Il ne s'intéresse qu'à partir loin d'elle
- B. Il est indécis, car il craint encore le jugement des animaux
- C. Il la considère comme un endroit sans importance

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. Quel sens symbolique peut avoir l'expression « Il faut se battre » dans le contexte du récit ?

- A. C'est un appel à la violence aveugle
- B. C'est une métaphore de la lutte intérieure et du courage moral
- C. Cela signifie « se battre contre Firmin »

Réponse : B

8. Pourquoi la notion de collectif est-elle primordiale dans ce chapitre ?

- A. Parce qu'individuellement, aucun personnage n'a la force d'agir
- B. Parce que le collectif sert uniquement à faire nombre
- C. Parce que Gaspard veut dominer un plus grand groupe

Réponse : A

9. Comment la décision de Firmin de rester dans la forêt renforce-t-elle l'idée de cohésion ?

- A. Il apporte ses compétences et sa présence comme un signe de rassemblement
- B. Il force tout le monde à lui obéir
- C. Il n'a aucune influence sur le groupe

Réponse : A

Chapitre 11 : Un sacré coup de pouce (p. 83)

Niveau débutant (●)

1. **Pourquoi Gaspard sollicite-t-il l'aide de Mélusine dans ce chapitre ?**

- A. Parce qu'il veut une réponse à une question existentielle
- B. Parce qu'il veut prouver à Firmin que la magie existe
- C. Parce qu'il espère un soutien pour aider Firmin à être accepté

Réponse : C

2. **Quelle est la réaction de Firmin lorsqu'il voit Mélusine apparaître ?**

- A. Il éclate de rire, pensant que c'est une blague
- B. Il reste figé, incapable de parler
- C. Il s'enfuit en courant, terrifié par la magie

Réponse : B

3. **Quel cadeau Mélusine offre-t-elle à Firmin ?**

- A. Une amulette magique pour protéger la forêt
- B. Un pouvoir de guérison pour soigner les êtres vivants
- C. Être accepté par tous les animaux de la forêt

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. **Comment Gaspard parvient-il à convaincre Mélusine d'intervenir ?**

- A. Il la menace de dévoiler ses secrets
- B. Il lui explique l'importance de Firmin pour l'équilibre de la forêt
- C. Il lui demande d'utiliser un sortilège pour contraindre Firmin

Réponse : B

5. **Pourquoi Firmin réagit-il si fortement à la présence de Mélusine ?**

- A. Il se retrouve face à l'inexplicable
- B. Il la connaît déjà et lui en veut
- C. Il est jaloux qu'elle aide Gaspard

Réponse : A

6. **Quelle est la symbolique du « cadeau » de Mélusine ?**

- A. Un simple objet décoratif
- B. Un pont de compréhension et d'acceptation mutuelle
- C. Une obligation pour Firmin de servir la fée

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. **Pourquoi peut-on qualifier l'intervention de Mélusine de « sacré coup de pouce » ?**

- A. Elle fait tout le travail à la place de Gaspard
- B. Elle apporte l'élément surnaturel qui accélère la réconciliation
- C. Elle complique encore plus la situation

Réponse : B

8. En quoi cette intervention extérieure souligne-t-elle les limites des capacités de Gaspard seul ?

- A. Gaspard se rend compte qu'il n'est pas omnipotent et qu'il a besoin d'aide
- B. Gaspard décide de se retirer définitivement du récit
- C. Elle ne souligne rien, Gaspard aurait pu y arriver sans Mélusine

Réponse : A

9. Comment le regard de Firmin sur la magie évolue-t-il après ce chapitre ?

- A. Il la rejette encore plus
- B. Il s'ouvre à la possibilité qu'elle puisse coexister avec sa vie plus « terrestre »
- C. Il veut acquérir des pouvoirs plus grands que Gaspard

Réponse : B

Chapitre 12 : La rencontre (p. 90)

Niveau débutant (●)

1. Que se passe-t-il lorsque Mélusine agite sa baguette magique ?

- A. Une tempête éclate dans la forêt
- B. Le ciel se remplit de milliers de lucioles scintillantes
- C. Gaspard est transformé en humain

Réponse : B

2. Comment réagit Firmin en voyant tous ses nouveaux amis rassemblés autour du Major Oak ?

- A. Il s'enfuit, car il a peur de Mélusine
- B. Il organise immédiatement un grand festin
- C. Il hésite à participer à la fête

Réponse : C

3. Quelle activité joyeuse se déroule après l'apparition de Mélusine ?

- A. Une danse sous les étoiles
- B. Un concours de cache-cache
- C. Une chasse au trésor magique

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi les lucioles scintillantes ont-elles un impact si fort sur l'ambiance ?

- A. Elles éblouissent tout le monde et annulent la fête
- B. Elles créent une atmosphère féerique qui apaise les tensions
- C. Elles attirent d'autres créatures menaçantes

Réponse : B

5. Comment Firmin dépasse-t-il progressivement son hésitation ?

- A. Gaspard l'y force
- B. Il s'appuie sur Gaspard et les encouragements de Mélusine

C. Il décide de prouver qu'il est le plus fort

Réponse : B

6. Quel rôle joue la magie dans cette « rencontre » ?

A. Elle bloque toute communication

B. Elle facilite l'union en créant un spectacle commun

C. Elle fait oublier aux personnages leur propre identité

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi la « danse sous les étoiles » est-elle une métaphore de l'harmonie retrouvée dans la forêt ?

A. Tout le monde danse en silence, symbolisant l'incompréhension

B. Tous participent à un moment de grâce et de communion

C. Seuls Gaspard et Firmin dansent, les autres restent à l'écart

Réponse : B

8. Comment la magie de Mélusine sert-elle d'élément fédérateur entre les différents protagonistes ?

A. Elle met de la distance entre eux en créant des barrières magiques

B. Elle suscite un émerveillement collectif qui rapproche chacun

C. Elle prive Firmin de sa liberté

Réponse : B

9. Quel changement notable observe-t-on dans l'attitude de Firmin à la fin de ce chapitre ?

A. Il décide de rester définitivement seul

B. Il s'ouvre à la possibilité de partager sa vie avec les autres

C. Il quitte la fête pour se venger plus tard

Réponse : B

Chapitre 13 : La protection de Mélusine (p. 93)

Niveau débutant (●)

1. Quelle ambiance règne désormais dans la forêt après les événements récents ?

A. Une tension palpable et des craintes persistantes

B. Un silence étrange et inquiétant

C. Une lumière douce et une atmosphère paisible

Réponse : C

2. Que représente la forêt pour Firmin et Simbad après leur intégration au clan ?

A. Un simple refuge temporaire

B. Une maison où ils ont trouvé leur place et des amis sincères

C. Un territoire hostile qu'ils doivent encore explorer

Réponse : B

3. Que ressent Gaspard lorsque Mélusine apparaît et murmure à son oreille ?

A. De la peur

B. De l'émerveillement

C. De l'indifférence

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Comment la « protection » de Mélusine se manifeste-t-elle concrètement dans la forêt ?

A. Par un bouclier magique autour de chaque arbre

B. Par une atmosphère apaisée où les querelles disparaissent

C. Par l'interdiction de se déplacer librement

Réponse : B

5. Pourquoi Firmin se sent-il enfin chez lui dans la forêt ?

A. Parce qu'il a conquis tous les animaux par la force

B. Parce qu'il a trouvé compréhension et acceptation

C. Parce que la magie l'a transformé en écureuil

Réponse : B

6. Comment Gaspard réagit-il au nouveau climat instauré par Mélusine ?

A. Il le trouve ennuyeux

B. Il en profite pour voyager et laisser la forêt derrière lui

C. Il savoure la paix retrouvée, tout en gardant un œil vigilant

Réponse : C

Niveau avancé (●)

7. En quoi la présence de Mélusine est-elle paradoxale ?

A. Elle rassure tout le monde, mais rappelle aussi que la magie reste puissante et mystérieuse

B. Elle effraie encore plus les animaux

C. Elle divise Gaspard et Firmin

Réponse : A

8. Que nous apprend l'apaisement général sur la capacité des personnages à surmonter leurs différends ?

A. Que seule la magie peut régler les conflits

B. Que le dialogue, la confiance et la solidarité peuvent s'installer après des épreuves communes

C. Qu'il est préférable de ne pas communiquer et de se refermer sur soi

Réponse : B

9. Comment cette atmosphère de paix prépare-t-elle la suite de l'histoire ?

A. En rendant tous les personnages passifs et sans intérêt

B. En instaurant un climat favorable aux prochaines aventures ou défis

C. En éliminant toute forme de suspense

Réponse : B

Chapitre 14 : Un bonheur imparfait (p. 107)

Niveau débutant (●)

1. **Pourquoi Gaspard ne se sent-il pas totalement heureux malgré la victoire ?**

- A. Il ressent encore un danger
- B. Barnabé est toujours absent
- C. Firmin décide de partir

Réponse : B

2. **Quelle est la principale raison pour laquelle Barnabé reste éloigné de Gaspard ?**

- A. Il se sent trahi et ne veut plus lui parler
- B. Il garde une rancune après leur dernière dispute
- C. Il veut partir à la recherche d'un nouveau territoire

Réponse : B

3. **Quel sentiment traverse Gaspard lorsqu'il pense à Barnabé ?**

- A. Une colère grandissante
- B. Une totale indifférence
- C. Un mélange d'inquiétude et de regret

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. **Pourquoi la distance de Barnabé touche-t-elle particulièrement Gaspard ?**

- A. Barnabé était un allié proche et son absence crée un vide émotionnel
- B. Gaspard n'aime pas être contredit
- C. Barnabé représente une menace pour sa magie

Réponse : A

5. **En quoi ce « bonheur imparfait » reflète-t-il la complexité des relations amicales ?**

- A. Même après des victoires, certaines blessures personnelles peuvent persister
- B. Il prouve que l'amitié disparaît toujours après un conflit
- C. Les relations amicales n'ont aucune incidence sur le bonheur

Réponse : A

6. **Quelle étape Gaspard doit-il franchir pour surmonter ce malaise ?**

- A. Faire comme si Barnabé n'existait plus
- B. Aller à la confrontation et imposer son point de vue
- C. Communiquer avec Barnabé pour clarifier le malentendu

Réponse : C

Niveau avancé (●)

7. **Pourquoi la victoire ne suffit-elle pas toujours à tout régler dans une histoire ?**

- A. Parce que les personnages aiment entretenir des conflits
- B. Parce que les conflits intérieurs et relationnels peuvent perdurer
- C. Parce que les victoires sont forcément éphémères

Réponse : B

8. **Comment peut-on analyser la rancune de Barnabé comme un reflet de la difficulté à pardonner ?**

- A. Barnabé pardonne aussitôt, mais fait semblant d'être fâché
- B. Barnabé s'accroche à la rancune pour justifier son isolement
- C. Barnabé cherche seulement une attention particulière

Réponse : B

9. **Quel message l'auteur transmet-il sur la nécessité du dialogue, même après un succès commun ?**

- A. Les problèmes relationnels n'ont pas d'importance
- B. Le dialogue permet de guérir les blessures les plus profondes qui subsistent
- C. Le succès efface automatiquement les disputes

Réponse : B

Chapitre 15 : Tous unis (p. 113)

Niveau débutant (●)

1. **Pourquoi Célestin convoque-t-il tous les animaux de la forêt ?**

- A. Pour annoncer un danger imminent
- B. Pour organiser une réunion importante sur Barnabé
- C. Pour envisager la réintégration de Barnabé

Réponse : C

2. **Comment réagissent les animaux lorsque Barnabé demande sa réintégration ?**

- A. Ils restent silencieux et méfiants
- B. Ils éclatent de joie et l'acclament
- C. Ils demandent du temps pour réfléchir

Réponse : B

3. **Quelle menace Gaspard annonce-t-il lors de la réunion ?**

- A. Le retour possible de King Oak
- B. Une grande sécheresse
- C. L'apparition d'un chasseur

Réponse : A

Niveau intermédiaire (●)

4. Pourquoi le pardon envers Barnabé est-il un moment fort pour la communauté ?

- A. Parce qu'il montre leur faiblesse
- B. Parce qu'il réaffirme la solidarité et la cohésion du groupe
- C. Parce qu'il provoque de nouvelles tensions

Réponse : B

5. Comment Célestin joue-t-il un rôle de médiateur dans ce chapitre ?

- A. En forçant Barnabé à partir
- B. En écoutant chaque partie et en proposant une réconciliation
- C. En ignorant complètement la situation

Réponse : B

6. Pourquoi Gaspard pense-t-il que le retour de King Oak pourrait menacer cette unité ?

- A. Parce que King Oak est un allié de Mélusine
- B. Parce que King Oak est réputé pour semer la discorde et la peur
- C. Parce que King Oak veut seulement dialoguer calmement

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi la réunion de Célestin pour Barnabé préfigure-t-elle l'attitude à adopter face à la menace de King Oak ?

- A. Elle annonce une division irréversible
- B. Elle prouve que l'union et le pardon peuvent être des armes puissantes
- C. Elle montre que la communauté n'est pas prête à affronter un nouveau danger

Réponse : B

8. Pourquoi le sentiment d'unité est-il parfois plus fort après avoir surmonté des différends internes ?

- A. Parce qu'on ne se connaît jamais mieux qu'après un conflit résolu
- B. Parce qu'on finit toujours par oublier les épreuves passées
- C. Parce qu'on peut ignorer les rancœurs

Réponse : A

9. Que nous enseigne la volonté de réintégration de Barnabé sur la notion de seconde chance ?

- A. Qu'il ne faut jamais donner de seconde chance à qui que ce soit
- B. Que les erreurs passées peuvent être surmontées grâce à la compréhension mutuelle
- C. Que l'on gagne toujours à exclure définitivement les fautifs

Réponse : B

Chapitre 16 : La grande fête (p. 123)

Niveau débutant (●)

1. **Quelle idée Firmin a-t-il pour rassembler tous ses amis ?**

- A. Partir en expédition
- B. Organiser une grande fête dans sa chaumière
- C. Construire un nouveau refuge

Réponse : B

2. **Quel rôle joue Simbad lors de la fête ?**

- A. Il surveille que tout se passe bien
- B. Il dirige tout le monde
- C. Il préfère rester à l'écart

Réponse : B

3. **Comment réagissent les animaux en découvrant la chaumière de Firmin ?**

- A. Ils hésitent à entrer
- B. Ils s'installent sans le saluer
- C. Ils sont impressionnés et ravis

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. **Pourquoi cette fête est-elle un moment crucial pour Firmin ?**

- A. Il veut tester de nouvelles recettes
- B. Il cherche à célébrer la victoire contre Barnabé
- C. Il officialise son intégration en ouvrant son foyer à tous

Réponse : C

5. **Comment Simbad gère-t-il « l'organisation » de la fête ?**

- A. Il impose ses règles strictes
- B. Il canalise l'enthousiasme général et veille à l'harmonie
- C. Il ne fait rien de particulier

Réponse : B

6. **En quoi la curiosité des animaux envers la chaumière reflète-t-elle leur ouverture d'esprit ?**

- A. Ils viennent seulement pour critiquer Firmin
- B. Ils explorent avec plaisir un lieu différent de leur habitat habituel
- C. Ils refusent de franchir le seuil

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. **Comment la mise en commun d'un espace (la chaumière) favorise-t-elle l'unité du groupe ?**

- A. En créant un lieu neutre où chacun se sent accueilli
- B. En obligeant tout le monde à perdre son identité

C. En accentuant les différences entre les invités

Réponse : A

8. Pourquoi peut-on dire que la fête représente un aboutissement symbolique de tous les efforts précédents ?

A. Parce qu'elle ne concerne que Firmin et Gaspard

B. Parce qu'elle marque la fin totale de toute aventure

C. Parce que c'est le moment où toutes les tensions se relâchent et où la convivialité l'emporte

Réponse : C

9. En quoi Simbad, en « dirigeant » les festivités, montre-t-il une facette inédite de sa personnalité ?

A. Il devient autoritaire et distant

B. Il révèle un sens de la coordination et de l'entraide

C. Il décide d'abandonner Firmin

Réponse : B

Chapitre 17 : Le cadeau de Mélusine (p. 128)

Niveau débutant (●)

1. Quel spectacle Mélusine offre-t-elle aux habitants de la forêt ?

A. Un banquet somptueux

B. Une pluie d'étoiles filantes

C. Un feu d'artifice magique

Réponse : C

2. Quelles formes apparaissent dans les lumières projetées par Mélusine ?

A. Des ombres mystérieuses et des créatures inconnues

B. Des figures d'animaux, des arcs-en-ciel et des portraits scintillants

C. De simples éclats lumineux sans forme précise

Réponse : B

3. Quel est l'effet de ces illuminations sur les habitants de la forêt ?

A. Elles plongent les animaux dans un état de contemplation silencieuse

B. Elles suscitent l'inquiétude de certains

C. Elles renforcent la fraternité et déclenchent des fêtes spontanées

Réponse : C

Niveau intermédiaire (●)

4. Comment la magie de Mélusine, sous forme de feu d'artifice, crée-t-elle un moment de partage ?

A. Tout le monde se dispute pour voir qui a la meilleure place

B. Les animaux s'unissent dans l'émerveillement et l'admiration collective

C. Le spectacle est trop bruyant, personne n'apprécie

Réponse : B

5. Pourquoi peut-on parler de « cadeau » quand il s'agit de cette manifestation magique ?

- A. Parce que Mélusine fait payer un droit d'entrée
- B. Parce que c'est un don symbolique qui renforce les liens
- C. Parce que ça ne sert qu'à impressionner Firmin

Réponse : B

6. Que symbolisent les arcs-en-ciel et les portraits scintillants pour les protagonistes ?

- A. Un rappel de leurs conflits passés
- B. Une vision de la joie et de l'harmonie partagée
- C. Une simple projection sans signification

Réponse : B

Niveau avancé (●)

7. En quoi ce feu d'artifice magique peut-il être considéré comme une conclusion à l'aventure ?

- A. Il n'a aucun rapport avec l'histoire
- B. Il met en lumière l'unité retrouvée et célèbre la fin des épreuves
- C. Il annonce une nouvelle menace

Réponse : B

8. Comment l'aspect éphémère du spectacle reflète-t-il la nature des émotions vécues par les personnages ?

- A. Les émotions, comme le feu d'artifice, sont intenses, mais finissent par s'évanouir
- B. Les émotions sont permanentes et ne changent jamais
- C. Les émotions sont complètement ignorées dans ce chapitre

Réponse : A

9. Quel message retenir de l'idée de « cadeau » final pour l'équilibre de la forêt ?

- A. Qu'une fois le cadeau offert, tout le monde reprend sa route sans se parler
- B. Qu'il faut toujours un élément extérieur pour unifier les personnages
- C. Que l'amitié, la générosité et l'émerveillement partagés sont le plus beau ciment d'une communauté

Réponse : C

II. ACTIVITÉS DE RÉFLEXIONS CRITIQUES

Ces 5 activités de réflexion critique ont été conçues pour encourager les élèves à développer des compétences essentielles tout en explorant l'univers de Gaspard. Elles visent à :

- **Formuler des opinions argumentées** : Les élèves apprennent à exprimer leurs idées de manière structurée, en s'appuyant sur des éléments du texte et en justifiant leurs points de vue.
- **Comprendre la complexité des motivations et des émotions dans l'histoire** : À travers l'analyse des personnages et de leurs actions, les élèves explorent les raisons profondes qui guident les choix des protagonistes, ainsi que les émotions qui en découlent.
- **Faire le lien avec leur vécu ou des situations réelles** : Les activités invitent les élèves à réfléchir à des thèmes universels tels que la peur de l'inconnu, les rumeurs, l'importance du courage et de la solidarité, en les connectant à leur propre expérience ou à des situations contemporaines.

Le niveau de difficulté (●, ●, ●) est adapté en fonction de l'âge, de la maturité et des compétences des élèves. Ainsi :

- **● Niveau débutant** : Les plus jeunes abordent les activités de manière concrète et ludique, à travers des dessins, des phrases simples ou des jeux de rôle basiques. L'accent est mis sur l'expression orale et la compréhension des émotions.
- **● Niveau intermédiaire** : Les élèves sont invités à approfondir leur réflexion en rédigeant des textes courts, en participant à des débats simples ou en analysant les motivations des personnages. Ils commencent à structurer leurs arguments et à faire des liens entre l'histoire et leur propre vécu.
- **● Niveau avancé** : Les élèves les plus âgés ou les plus expérimentés s'engagent dans des débats structurés, rédigent des textes argumentatifs et explorent des dilemmes moraux complexes. Ils sont encouragés à analyser en profondeur les thèmes de l'histoire et à les relier à des enjeux sociétaux plus larges.

Ces activités permettent également de développer des compétences transversales telles que l'empathie, la collaboration et la pensée critique, tout en favorisant une immersion plus riche dans l'univers de Gaspard.

Partage et collaboration :

En attendant la mise en ligne de la plateforme collaborative, les élèves peuvent se filmer lors des activités (lectures expressives, saynètes théâtrales, débats, etc.) et envoyer leurs vidéos à l'adresse suivante : contact@histoiresdegaspard.fr. Elles seront ensuite partagées avec d'autres classes et pourront servir de source d'inspiration pour de nouvelles créations.

Cette démarche permet de valoriser le travail des élèves, de créer une communauté éducative autour des aventures de Gaspard, et de préparer le terrain pour la future plateforme collaborative en ligne.

Pour renforcer le sentiment de communauté et d'échange autour de l'univers de Gaspard, les classes sont invitées à participer à des projets interclasses, tels que des échanges de lettres ou des défis collaboratifs. Ces activités permettent aux élèves de partager leurs créations, leurs réflexions et leurs expériences avec d'autres écoles. Les enseignants intéressés peuvent contacter contact@histoiresdegaspard.fr pour organiser ces échanges.

Activité 1 : Débat sur les choix d'un personnage

Objectif : Amener les élèves à discuter et à argumenter autour d'un choix effectué par l'un des protagonistes (Gaspard, Firmin, Barnabé, etc.).

Niveau débutant (●)

- **Situation simple :**
 - Proposer aux élèves une question directe, par exemple :
 - « Pourquoi Gaspard décide-t-il de partir en quête alors qu'il est seul ? »
 - L'enseignant lit ou rappelle le passage concerné.
 - **Méthode :**
 - Chaque élève donne **une raison** ou **une émotion** ressentie par le personnage.
 - On laisse parler plusieurs volontaires, puis on fait une courte **mise en commun** (ex. "Gaspard est curieux", "Il a besoin de se sentir utile").

Niveau intermédiaire (●)

- **Arguments pour/contre :**
 - Sélectionner un choix controversé du livre (ex. « Barnabé s'éloigne de Gaspard », « Les animaux se méfient de Firmin »).
 - **Organiser une mini-discussion :**
 - « Barnabé a-t-il raison de ne plus faire confiance à Gaspard ? »
 - Un groupe prépare **des arguments** pour défendre Barnabé, un autre groupe défend Gaspard.
 - **But :** Permettre aux élèves de comprendre **plusieurs points de vue** et de s'exercer à la prise de parole.

Niveau avancé (●)

- **Débat structuré :**
 - Sélectionner un choix complexe ou un dilemme moral (ex. « Gaspard et Firmin auraient-ils dû accepter de recourir à la force pour vaincre le monstre ? »).
 - **Procéder en étapes :**
 1. Les élèves relisent le passage-clé.
 2. Ils listent **les conséquences positives et négatives** du choix.
 3. **Organiser un débat** avec un modérateur, un groupe "pour", un groupe "contre".
 4. Faire un **bilan collectif** : qu'ont-ils appris sur le rôle des choix et des responsabilités ?

Activité 2 : Discussion sur la peur de l'autre

Objectif : Aborder la notion de **préjugé** ou de **crainte face à la différence**, en prenant l'exemple de Firmin (ou d'un autre personnage perçu comme « étranger »).

Niveau débutant (●)

- **Question de départ :**
 - « Pourquoi Barnabé a-t-il peur de Firmin ? »
 - Les élèves donnent **une phrase** : “Parce qu’il est différent”, “Parce qu’il est un humain dans la forêt”, etc.
- **Travail en groupe-classe :**
 - L’enseignant aide à **lister** ces raisons sous forme de mots-clés (différence, ignorance, mauvaise réputation...).
 - Puis, on cherche **comment on peut rassurer** Barnabé (en expliquant, en faisant connaissance, etc.).

Niveau intermédiaire (●)

- **Comparaison avec des situations réelles :**
 - Demander : “Avez-vous déjà eu peur de quelqu’un avant de le connaître ?” ou “Pourquoi juge-t-on parfois trop vite ?”
 - Les élèves partagent **des situations concrètes** (sans citer de nom si c’est sensible).
 - **Objectif :** Montrer que la méfiance ou la peur de l’autre peut souvent se lever par **la découverte** et **le dialogue**.

Niveau avancé (●)

- **Étude de cas et réflexion critique :**
 - Analyser la **relation Firmin/Barnabé** tout au long de l’histoire : quels moments ont accentué la peur, quels moments ont permis de la réduire ?
 - Relier cette situation à **la notion de stéréotype** ou de **rumeur** (des informations fausses circulent, ou les animaux interprètent mal le comportement de Firmin).
 - **Prolongement :** Débattre sur “Comment la peur peut-elle devenir un moteur de haine ?” et “Comment l’empathie peut y remédier ?”.

Activité 3 : Réflexion sur le courage et l'entraide

Objectif : Faire réfléchir les élèves à la notion de **courage**, souvent présente dans le livre (affronter le monstre, surmonter la solitude, etc.), et à l'importance de **l'entraide** dans une communauté.

Niveau débutant (●)

- **Qu'est-ce que le courage ?**
 - Chacun donne une **définition simple** : "Oser faire quelque chose même si on a peur".
 - Exemples concrets dans le livre (Gaspard qui part seul, Firmin qui se montre malgré sa timidité, etc.).
- **Tour de parole** : Les élèves citent **un moment** où ils ont été courageux dans leur vie quotidienne.

Niveau intermédiaire (●)

- **Tableau de l'entraide** :
 - Répertorier **plusieurs actes de solidarité** dans l'histoire (ex. Gaspard qui encourage Firmin, Simbad qui veille sur Firmin, etc.).
 - Discuter des **bienfaits** de l'entraide :
 - "Qu'est-ce que ça apporte à celui qui aide ? À celui qui est aidé ?"
 - **Mise en commun** : Constitution d'un **mur d'idées** ou d'un "arbre de l'entraide" où chaque feuille représente un exemple d'aide.

Niveau avancé (●)

- **Analyse critique** :
 - Se questionner sur les **limites** du courage et de l'entraide : "Est-on toujours obligé d'aider ? Peut-on être obligé d'être courageux ?"
 - Débattre sur des **situations hypothétiques** : "Si Gaspard n'avait pas trouvé le soutien de Firmin, aurait-il pu combattre le monstre seul ?"
 - Relier cela à la **vie collective** : comment la classe, l'école ou la société doivent-elles s'organiser pour encourager la solidarité et réduire la peur ?

Activité 4 : Se mettre à la place d'un personnage

Objectif : Développer l'empathie, la capacité d'**identification** et la **compréhension** des motivations internes des protagonistes.

Niveau débutant (●)

- **“Dans la peau de...”**
 - L'enseignant lit un passage : “Gaspard se sent seul, Barnabé le fuit...”.
 - Les élèves doivent **mimer** ou **dessiner** les émotions du personnage (tristesse, doute).
 - Chacun dit **une phrase** : “Je suis Gaspard et je me sens... parce que...”.

Niveau intermédiaire (●)

- **Lettre fictive :**
 - Les élèves rédigent **une courte lettre** en se mettant dans la peau d'un personnage (Barnabé, par exemple) pour expliquer comment il vit la situation.
 - On peut ensuite **échanger** les lettres et inviter un autre élève à répondre, en incarnant un autre protagoniste (Gaspard, Firmin...).

Niveau avancé (●)

- **Monologue intérieur :**
 - Par groupe, les élèves choisissent un **moment charnière** (par ex. Firmin doit décider s'il va rejoindre la communauté).
 - Ils préparent **un monologue** (texte oral) où le personnage exprime **ses doutes, ses peurs, ses aspirations**.
 - Présentation à la classe sous forme de **lecture expressive** ou **jeu de rôle**.

Activité 5 : Le danger de la rumeur et de la médisance

Objectif : Aborder la question des **fausses informations**, des **on-dit** et leur impact sur les relations entre personnages (ex. la peur de Firmin alimentée par des rumeurs).

Niveau débutant (●)

- **Explication simple :**
 - Qu'est-ce qu'une rumeur ? "C'est quand on raconte des choses qu'on n'a pas vérifiées."
 - **Exemples** dans l'histoire : Les animaux croient que Firmin est dangereux sans le connaître.
 - Faire **un petit dessin** d'un téléphone arabe (chaîne de personnes qui se transmettent un message) et montrer comment le message se déforme.

Niveau intermédiaire (●)

- **Mise en scène/Jeu :**
 - Organiser un **"téléphone sans fil"** avec la classe (chuchoter un message, le faire circuler, et découvrir comment il a changé).
 - **Discussion :** "Pourquoi le message évolue-t-il ? Comment vérifier la vérité avant de juger ?"

Niveau avancé (●)

- **Exercice de réflexion et débat :**
 - Comparer les **idées reçues** sur Firmin et une situation réelle de rumeur au sein de la classe ou dans la société (ex. "Untel est méchant", "On a entendu dire que...").
 - Comment **lutter** contre la rumeur ? Quelles **attitudes** adopter (demander directement la version de la personne, chercher des preuves, etc.) ?
 - Faire **un code de bonne conduite** collectif : "Vérifier l'info, en parler calmement, ne pas amplifier inutilement...".

III. ACTIVITÉS PLURIDISCIPLINAIRES

Ces activités pluridisciplinaires offrent aux élèves l'occasion de :

- **Découvrir la richesse de la forêt** (sciences) : Les élèves explorent la biodiversité, les écosystèmes forestiers et les cycles naturels, en lien avec l'univers de Gaspard.
- **Aborder des notions historiques** (légende de Robin des Bois, Moyen Âge) : À travers l'histoire de Sherwood, les élèves plongent dans le contexte médiéval et les valeurs de justice et de solidarité.
- **Explorer leur créativité** (arts plastiques, théâtre, maquettes) : Les activités artistiques permettent aux élèves de s'approprier l'univers de Gaspard en créant des décors, des costumes ou en jouant des scènes.
- **Approfondir leur expression orale et écrite** (exposés, pièces de théâtre, carnets de voyage) : Les élèves développent leurs compétences en communication à travers des projets narratifs, des débats et des présentations.

En mixant lecture, exploration naturelle, mise en scène et créativité, ces activités assurent une **immersion globale** dans l'univers de Gaspard tout en respectant les programmes et les objectifs d'apprentissage. Les élèves s'épanouissent ainsi à travers plusieurs domaines, construisent des liens entre eux et enrichissent leur expérience de lecture.

Approche progressive et adaptée :

Pour faciliter une approche progressive et adaptée aux différents âges et niveaux, les activités sont déclinées en **trois niveaux de complexité** (● , ● , ●). Ces niveaux permettent de faire évoluer les mêmes thématiques (sciences, histoire, arts, théâtre, projets citoyens) selon l'âge et les compétences des élèves :

- **● Niveau débutant** : Les plus jeunes (7 ans, début de cycle 2) s'initient en douceur grâce à des activités simples comme le découpage, le collage ou l'observation de la nature. Ces activités sont conçues pour être ludiques et accessibles, tout en éveillant leur curiosité.
- **● Niveau intermédiaire** : Les élèves plus confirmés (cycle 2 fin CE2, cycle 3 début CM1/CM2) approfondissent leurs connaissances avec des manipulations plus poussées, des recherches d'informations et des mini-projets collectifs. Ils commencent à structurer leurs idées et à collaborer en groupe.
- **● Niveau avancé** : Les plus grands ou les groupes très motivés (fin de cycle 3, 6^e, ou classes habituées aux projets ambitieux) s'orientent vers des activités plus complexes, comme des expérimentations scientifiques, des reconstitutions historiques ou des projets d'envergure. Ces activités demandent une réflexion approfondie et une grande autonomie.

Numérique et outils collaboratifs

En complément des activités traditionnelles, le numérique occupe une place importante dans ces projets pluridisciplinaires. Les élèves peuvent utiliser des outils numériques pour :

- **Créer des jeux de rôle interactifs** (avec des outils comme Scratch ou Genially) pour explorer l'histoire de Gaspard de manière ludique et immersive.
- **Concevoir des carnets de voyage numériques** (via Book Creator ou Canva) pour documenter leurs découvertes et partager leurs créations.
- **Organiser des débats en ligne** (avec Flipgrid ou Padlet) pour échanger des idées et des arguments sur les thèmes de l'histoire.

Ces outils numériques permettent aux élèves de développer des compétences technologiques tout en enrichissant leur expérience d'apprentissage. Ils favorisent également la collaboration entre classes et établissements, en permettant de partager les travaux sur la **plateforme collaborative** du site **histoiresdegaspard.com**.

Thématiques et activités

Les activités pluridisciplinaires sont organisées autour de plusieurs thématiques principales :

1. **Sciences et Découverte de la Nature :**
 - A - Étude des arbres et de la forêt (classification des feuilles, cycle de la photosynthèse).
 - B - Exploration de la faune forestière (chaînes alimentaires, adaptations des animaux).
2. **Histoire et Contexte culturel :**
 - Découverte de la légende de Robin des Bois et du contexte médiéval.
 - Comparaison entre la forêt de Sherwood au Moyen Âge et aujourd'hui.
3. **Arts plastiques et Créativité :**
 - A - Création de maquettes et dioramas représentant les lieux de l'histoire.
 - B - Conception de costumes et accessoires pour des représentations théâtrales.
4. **Expression orale et Jeux de Rôles :**

Les activités d'expression orale et de jeux de rôles permettent aux élèves de s'immerger dans l'univers de Gaspard tout en développant leurs compétences en communication, en collaboration et en créativité. Ces activités sont organisées autour de deux axes principaux :

- Lecture expressive et mise en scène de saynètes inspirées du livre : Les élèves explorent les émotions et les motivations des personnages à travers des lectures animées, des jeux de rôles et des représentations théâtrales.
- Débats structurés sur les valeurs et les choix des personnages : Les élèves apprennent à argumenter, à écouter les points de vue des autres et à réfléchir de manière critique aux thèmes de l'histoire.

Ces activités sont déclinées en 6 propositions, allant des exercices simples de lecture à voix haute à des projets numériques interactifs, en passant par des mises en scène théâtrales et des débats approfondis.

Liste des activités :

- A - Théâtre vivant
- B - Jeu de rôle en ligne (version détaillée avec outils gratuits)
- C - Carnet numérique de voyage de Gaspard (version détaillée avec outils gratuits)
- D - Débat sur les valeurs de l'histoire (version détaillée avec outils gratuits)

Ces activités, qu'elles soient traditionnelles ou numériques, offrent une approche variée et progressive pour explorer l'univers de Gaspard tout en développant des compétences essentielles en expression orale et en réflexion critique.

5. Projets Interdisciplinaires Concrets :

- Projet « Forêt durable » : Sensibilisation à l'écologie et à la protection des forêts.
- Projet « Balade contée » : Organisation d'une promenade narrative pour raconter l'histoire de Gaspard en extérieur.
- Les projets interclasses.

Ces activités, qu'elles soient traditionnelles ou numériques, permettent aux élèves de s'engager activement dans leur apprentissage, tout en développant des compétences variées et en tissant des liens entre les différentes disciplines. Elles offrent une **expérience éducative riche et immersive**, où chaque élève peut trouver sa place et s'épanouir.

Les projets interclasses, comme les échanges de lettres ou les défis collaboratifs, sont une excellente manière de créer des liens entre les écoles et de renforcer la communauté autour de l'univers de Gaspard. Ces activités peuvent inclure des échanges de dessins, de textes, ou même des défis créatifs. Les enseignants peuvent se coordonner via contact@histoiresdegaspard.fr pour organiser ces projets (en attendant la mise en service de la future plateforme collaborative en ligne sur laquelle vous serez autonomes pour effectuer les transferts).

• **Échanges de lettres** : Les élèves peuvent écrire des lettres (sur papier ou numériques) à d'autres classes pour partager leurs impressions sur le livre, leurs créations artistiques (dessins, maquettes, etc.), ou même poser des questions sur la manière dont les autres classes ont interprété l'histoire.

• **Défis collaboratifs** : Les classes peuvent se lancer des défis créatifs, comme créer une maquette de la forêt de Sherwood ou transformer la fin du livre, ou encore organiser une représentation théâtrale commune. Ces défis peuvent être filmés et partagés entre les classes.

- **Sciences et Découverte de la Nature**

- A. Étude des arbres et de la forêt**

Niveau débutant (●)

- **Collecte et observation simple :**
 - Les élèves ramassent différentes feuilles (chêne, hêtre, érable...) et les collent sur une feuille A4.
 - On note ensemble le **nom de l'arbre** (si connu), la **couleur**, la **forme**.
 - On peut aussi leur faire **dessiner** les feuilles pour qu'ils perçoivent leurs différences.

Niveau intermédiaire (●)

- **Classification et vocabulaire scientifique :**
 - Les élèves apprennent à **classer** les feuilles selon leur bord (lisse, dentelé), leur forme (arrondie, lobée...).
 - Ils notent des **caractéristiques** (ex. "feuille lobée", "feuille pointue") et comparent la taille ou la texture.
 - On peut aborder le **cycle de la feuille** (naissance au printemps, chute en automne) et **l'importance des arbres** dans l'écosystème (abri pour les animaux, production d'oxygène).

Niveau avancé (●)

- **Approche expérimentale et recherche documentaire :**
 - Mettre en place une **observation à plus long terme** : mesurer la croissance d'une jeune pousse, suivre l'évolution d'un arbre au fil des saisons.
 - Introduire la **photosynthèse** (lumière, eau, CO₂) et faire des **recherches** (via livres/documentaires) sur des arbres remarquables (comme le Major Oak de Sherwood).
 - Créer un **petit herbier** ou un **journal de bord** scientifique, où chaque élève note ses observations et ses hypothèses (ex. "Pourquoi les feuilles tombent-elles ?").

- B. Faune de la forêt**

Niveau débutant (●)

- **Découverte des animaux :**
 - À partir de l'histoire (Gaspard l'écureuil), identifier **quelques animaux familiers** de la forêt (écureuil, hérisson, hibou, renard...).
 - Les élèves dessinent chaque animal et notent **ce qu'il mange** (noisettes, insectes...) et **où il vit** (nid, terrier...).

Niveau intermédiaire (●)

- **Chaîne alimentaire et rôles écologiques :**
 - Expliquer les notions de **prédateur**, **proie**, **omnivore**, **herbivore**, etc.
 - Construire une **petite chaîne alimentaire** illustrée (ex. graine → écureuil → renard → etc.).

Niveau avancé (●)

- **Étude de cas et enquête de terrain :**
 - Analyser les **adaptations** (formes des griffes, fourrure, camouflage) et la **biodiversité** : pourquoi chaque animal a-t-il sa place ?
 - Si possible, **observer** ou **recenser** les espèces dans un parc ou un jardin proche de l'école : tenir des **tableaux d'observation** (date, lieu, espèce repérée, comportement)

- **Histoire et Contexte culturel (la forêt de Sherwood, Robin des Bois)**

Niveau débutant (●)

- **Petite histoire de Sherwood :**
 - Montrer sur une **carte simple** où se situe la forêt de Sherwood (Angleterre).
 - Présenter **Robin des Bois** en quelques lignes : un personnage légendaire qui protégeait les pauvres, se cachait dans la forêt, etc.
 - Les élèves dessinent **Robin Hood** ou la **forêt** en se basant sur de simples descriptions.

Niveau intermédiaire (●)

- **Légende et réalité :**
 - Expliquer que Robin des Bois est **mi-historique, mi-légendaire**.
 - Comparer la **vie en forêt au Moyen Âge** et la vie dans la **forêt actuelle** (moins vaste, protégée, etc.).
 - Les élèves rédigent un **court texte** expliquant ce qu'ils apprennent sur Sherwood autrefois et aujourd'hui.

Niveau avancé (●)

- **Contexte médiéval et analyse :**
 - Introduire des **repères historiques** (Moyen Âge, châteaux-forts, organisation de la société féodale) pour donner un cadre à la légende.
 - Les élèves peuvent créer **une mini-ligne du temps**, situant le Moyen Âge en Europe, et y placer « l'époque de Robin Hood ».
 - **Comparaison** : Imaginer comment Gaspard et Firmin auraient réagi dans le contexte d'une forêt médiévale, se questionner sur les valeurs (justice, solidarité).

1) Arts plastiques et créativité

A. Maquettes et dioramas

Niveau débutant (●)

- **Petite scène en papier :**
 - Les élèves découpent ou colorient des **personnages simples** (Gaspard, Firmin, Simbad) et les placent sur un **décor en carton** ou en pâte à modeler.
 - Exemples de scènes : la maison de Firmin, le Major Oak.

Niveau intermédiaire (●)

- **Maquette plus élaborée :**
 - Construire un **diorama** représentant l'un des lieux de l'histoire (la clairière, la grotte, la chaumière).
 - Intégrer plusieurs éléments (arbres miniatures, accessoires, chemins, personnages en volume).

Niveau avancé (●)

- **Projet collectif de grande envergure :**
 - Réaliser **une « forêt de Sherwood » en maquette** pour toute la classe, en y insérant des éléments historiques (château/fort) ou fantastiques (la grotte du monstre).
 - Les élèves conçoivent un **plan** avant de se lancer (dimensions, organisation), puis se répartissent les rôles (construction, peinture, décor, personnages).

B. Costumes et accessoires

Niveau débutant (●)

- **Masques d'animaux :**
 - À partir de gabarits (têtes d'écureuil, hibou, renard), les élèves colorient et découpent.
 - On fixe un élastique et chacun repart avec son masque d'« habitants de la forêt ».

Niveau intermédiaire (●)

- **Costumes simples :**
 - Créer des **coiffes** (couronnes de feuilles, bonnet d'écureuil avec de la feutrine) ou de petits éléments (queues d'écureuil, ailes en papier...).
 - Décorer avec des motifs rappelant la nature (feuilles, glands, etc.).

Niveau avancé (●)

- **Atelier stylisé/Théâtre costumé :**
 - Confectionner de **vrais costumes** (tabliers, capes...) en s'inspirant à la fois de l'univers médiéval (Robin des Bois) et du récit fantastique (Mélusine, étoile, créatures).
 - Les élèves peuvent dessiner eux-mêmes des **patrons** simples ou assembler des éléments de récup (vieux tissus, rubans, etc.).

2) Expression orale et Jeux de Rôles

A. Théâtre vivant :

Les élèves sont encouragés à se filmer lors des représentations théâtrales ou des lectures expressives. Ces vidéos peuvent être envoyées à : contact@histoiresdegaspard.fr pour être partagées avec d'autres classes et valoriser leur travail.

Niveau débutant (●)

- **Lecture à voix haute :**
 - Chaque élève choisit une **petite réplique** de Gaspard ou un passage qu'il aime, puis s'entraîne à le lire devant la classe avec **intonation**.
 - Objectif : oser prendre la parole, découvrir le plaisir de la lecture expressive.

Niveau intermédiaire (●)

- **Petit théâtre guidé :**
 - Les élèves rejouent une **courte scène** de l'histoire (ex. la rencontre de Gaspard et Firmin).
 - Distribution des rôles, lecture du **script** en groupe, mise en scène de base (gestes, voix).

Niveau avancé (●)

- **Création de saynètes ou d'un mini-spectacle :**
 - Les élèves écrivent eux-mêmes **quelques dialogues** inspirés du livre (comment Gaspard convainc Barnabé, par exemple).
 - Ils travaillent la **mise en scène** (mouvements, décors, costumes) pour la présenter à un public (une autre classe, les parents, etc.).

B. Jeu de rôle en ligne (version détaillée avec outils gratuits)

Niveau débutant (●) :

- **Outils :**
 - **Google Slides** (gratuit avec un compte Google) : Pour créer des diapositives interactives.

- **Canva Éducation** (gratuit pour les enseignants) : Pour créer des visuels simples (personnages, décors).
- **Déroulement :**
 1. **Préparation** : L'enseignant crée un modèle de jeu de rôle avec des diapositives où les élèves doivent faire des choix (ex : "Gaspard doit-il partir en quête ? Oui/Non").
 2. **Choix simples** : Chaque diapositive présente une situation de l'histoire avec deux options (ex : "Gaspard rencontre Firmin : doit-il lui parler ou s'enfuir ?").
 3. **Interaction** : Les élèves cliquent sur leur choix, ce qui les amène à une nouvelle diapositive avec la conséquence de leur décision.
 4. **Objectif** : Découvrir les personnages et leurs motivations à travers un jeu interactif simple.
- **Exemple** : Une diapositive montre Gaspard devant la maison de Firmin, avec deux options : "Frapper à la porte" ou "Partir". Chaque choix mène à une nouvelle situation.

Niveau intermédiaire (●) :

- **Outils :**
 - **Genially** (gratuit avec des fonctionnalités de base) : Pour créer des jeux interactifs avec des animations simples.
 - **Google Forms** (gratuit avec un compte Google) : Pour créer des quiz interactifs liés à l'histoire.
- **Déroulement :**
 1. **Création de scénarios** : Les élèves, en petits groupes, créent des scénarios basés sur l'histoire (ex : "Gaspard doit convaincre les animaux de faire confiance à Firmin").
 2. **Intégration de multimédias** : Les élèves ajoutent des images, des sons et des vidéos pour rendre le jeu plus immersif.
 3. **Choix multiples** : Chaque scénario propose plusieurs options avec des conséquences différentes (ex : "Si Gaspard choisit de se battre, il perd de l'énergie ; s'il choisit de négocier, il gagne du temps").
 4. **Objectif** : Développer des compétences numériques tout en explorant l'histoire de manière interactive.
- **Exemple** : Les élèves créent un jeu où Gaspard doit choisir entre affronter le monstre ou demander l'aide de Mélusine. Chaque choix a des conséquences sur la suite de l'histoire.

Niveau avancé (●) :

- **Outils :**

- **Scratch** (gratuit, plateforme de codage pour enfants) : Pour créer un jeu de rôle interactif avec des animations.
- **Twine** (gratuit, outil de création d'histoires interactives) : Pour créer des jeux de rôle textuels avec des choix multiples.

- **Déroulement :**

1. **Conception du jeu** : Les élèves, en équipes, conçoivent un jeu de rôle complet avec des personnages, des décors et des énigmes.

2. **Création de personnages** : Les élèves utilisent des outils de dessin intégrés à Scratch ou des sprites prédéfinis pour créer les personnages de l'histoire (Gaspard, Firmin, Mélusine).

3. **Développement de l'intrigue** : Les élèves écrivent des dialogues et des scénarios pour leur jeu, en intégrant des éléments de l'histoire (ex : la quête de Gaspard, la rencontre avec Simbad).

4. **Test et présentation** : Les élèves testent leur jeu en classe, puis le présentent à d'autres classes ou lors d'un événement scolaire.

5. **Objectif** : Travailler en collaboration pour créer un jeu narratif complet, en intégrant des compétences en codage et en narration.

- **Exemple** : Les élèves créent un jeu où Gaspard doit explorer la forêt de Sherwood, résoudre des énigmes et affronter des obstacles pour accomplir sa mission.

C. Carnet numérique de voyage de Gaspard (version détaillée avec outils gratuits)

Niveau débutant (●) :

- **Outils :**

- **Google Docs** (gratuit avec un compte Google) : Pour créer un carnet numérique simple.
- **Canva Éducation** (gratuit pour les enseignants) : Pour ajouter des illustrations.

- **Déroulement :**

1. **Découpage et collage** : Les élèves découpent des images ou des dessins simples pour représenter les lieux de l'histoire (ex : le Major Oak, la maison de Firmin).

2. **Écriture simple** : Les élèves écrivent une phrase pour décrire chaque lieu (ex : "Gaspard habite dans un grand arbre").

3. **Objectif** : Résumer l'histoire de manière visuelle et écrite.

- **Exemple** : Une page montre un dessin du Major Oak avec la phrase : "C'est ici que Gaspard dort."

Niveau intermédiaire (●) :

- **Outils** :
 - **Book Creator** (version gratuite avec des fonctionnalités de base) : Pour créer un carnet numérique interactif.
 - **Canva Éducation** : Pour ajouter des illustrations et des éléments multimédias.
- **Déroulement** :
 1. **Ajout de détails** : Les élèves ajoutent des éléments narratifs plus détaillés, comme des lettres fictives ou des cartes des lieux visités par Gaspard.
 2. **Création de dialogues** : Les élèves écrivent des dialogues entre les personnages (ex : une conversation entre Gaspard et Mélusine).
 3. **Objectif** : Approfondir la compréhension de l'histoire et développer des compétences en écriture créative.
- **Exemple** : Les élèves créent une page avec une lettre de Gaspard à Esther, expliquant ses émotions et ses décisions.

Niveau avancé (●) :

- **Outils** :
 - **Book Creator** (version gratuite) : Pour créer un carnet interactif avec des éléments multimédias.
 - **Audacity** (gratuit, logiciel d'enregistrement audio) : Pour ajouter des enregistrements audio (ex : la voix de Gaspard racontant son voyage).
- **Déroulement** :
 1. **Création d'un livre numérique** : Les élèves créent un carnet de voyage complet, avec des illustrations détaillées, des textes narratifs et des éléments interactifs (ex : pop-up, cartes dépliantes).
 2. **Intégration de multimédias** : Les élèves ajoutent des enregistrements audios ou des vidéos (ex : une reconstitution d'une scène de l'histoire).
 3. **Objectif** : Faire un projet artistique et littéraire approfondi qui reflète une interprétation personnelle de l'histoire.
- **Exemple** : Les élèves présentent leur carnet numérique à la classe, en expliquant leurs choix artistiques et narratifs.

D. Débat sur les valeurs de l'histoire (version détaillée avec outils gratuits)

Les débats peuvent être filmés et envoyés à contact@histoiresdegaspard.fr. Cela permettra de partager les échanges avec d'autres classes et de créer une communauté autour des réflexions sur les valeurs de l'histoire.

Niveau débutant (●) :

- **Outils :**
 - **Padlet** (version gratuite avec des fonctionnalités de base) : Pour créer un tableau collaboratif.
- **Déroulement :**
 1. **Discussion en groupe** : Les élèves discutent des valeurs de l'histoire (amitié, courage) en répondant à des questions simples.
 2. **Objectif** : Identifier les valeurs clés de l'histoire et les exprimer oralement.
- **Exemple** : "Pourquoi Gaspard décide-t-il d'aider Firmin ?"

Niveau intermédiaire (●) :

- **Outils :**
 - **Padlet** : Pour organiser les arguments visuellement.
 - **Google Forms** : Pour créer des quiz interactifs liés à l'histoire.
- **Déroulement :**
 1. **Préparation des arguments** : Les élèves, en petits groupes, préparent des arguments pour défendre ou critiquer les choix des personnages.
 2. **Débat structuré** : Les élèves participent à un débat avec un modérateur, en présentant leurs arguments et en répondant à ceux des autres groupes.
 3. **Objectif** : Développer des compétences en argumentation et en écoute active.
- **Exemple** : "Barnabé a-t-il raison de s'éloigner de Gaspard ?"

Niveau avancé (●) :

- **Outils :**
 - **Flipgrid** (gratuit pour les enseignants) : Pour enregistrer des débats vidéo.
 - **Padlet** : Pour organiser les arguments et les contre-arguments.
- **Déroulement :**
 1. **Débat formel** : Les élèves organisent un débat avec des rôles définis (modérateur, équipes pour/contre), en explorant des dilemmes moraux complexes.

2. **Analyse des débats** : Les élèves regardent les enregistrements de leurs débats et identifient les points forts et les points à améliorer.

3. **Objectif** : Approfondir la réflexion critique et la prise de parole en public.

- **Exemple** : "Gaspard et Firmin auraient-ils dû utiliser la force pour vaincre le monstre ?"

3) Projets interdisciplinaires pratiques

A - Projet « Forêt durable »

- Activité de sensibilisation à l'environnement : Un projet écocitoyen pour protéger les forêts.
- Puisque pour chaque livre de Gaspard acheté, 1 arbre est automatiquement planté, les élèves peuvent prolonger leur engagement pour l'environnement en rejoignant la « La Forêt de Gaspard » sur Tree-Nation. Chaque classe peut suivre l'évolution des arbres plantés, découvrir les espèces reboisées et contribuer, symboliquement ou réellement, à un monde plus vert. Pour explorer la forêt de Gaspard et ses plantations, rendez-vous <https://tree-nation.com/fr/profil/les-histoires-de-gaspard>
- Projet interclasses : Un échange entre plusieurs classes pour partager les créations et organiser des activités communes.

Niveau débutant (●)

- **Affiche toute simple** :
 - Les élèves dessinent la forêt et écrivent un **message de protection** : "Ne jetez pas de déchets", "Protégeons les animaux".
 - On accroche l'affiche dans la classe ou dans le couloir.

Niveau intermédiaire (●)

- **Mini-dossier collectif** :
 - Les élèves, par groupes, se documentent sur **les menaces** pour la forêt (pollution, déforestation) et proposent **des gestes écologiques**.
 - Ils compilent leurs idées dans un **document illustré** (ex. "Compostons les déchets verts", "Économisons le papier").

Niveau avancé (●)

- **Action écocitoyenne** :
 - Organiser une **petite campagne de sensibilisation** dans l'école ou le quartier (ex. "journée du reboisement symbolique", "Ramassage de déchets" dans un parc).
 - Proposer un **oral** (type exposé) où les élèves présentent leurs **solutions** pour protéger la nature.

B- Projet « Balade contée »

Niveau débutant (●)

- **Promenade et découverte :**
 - Balade dans la cour ou un petit espace vert proche.
 - Chaque élève raconte brièvement une **anecdote** ou un **passage** de Gaspard (ex. “Et là, il a trouvé une étoile parlante !”).

Niveau intermédiaire (●)

- **Stations de lecture :**
 - Le parcours est jalonné de **panneaux** ou de **coins lecture** : à chaque arrêt, un groupe lit un extrait ou commente un événement.
 - On peut agrémenter le parcours de **dessins**, de **décors** nature (feuilles, branches).

Niveau avancé (●)

- **Balade théâtralisée :**
 - Les élèves préparent **des saynètes** à chaque station (la rencontre avec Firmin, l'apparition de Mélusine, etc.).
 - Possibilité de **filmer** ou de **prendre des photos** pour en faire un **mini-reportage** ou un **diaporama** (à présenter en classe ou en ligne).

VI. GUIDE D'ÉVALUATION

Ce guide d'évaluation propose des paliers de compétences pour :

- Compréhension (du repérage d'informations simples à l'analyse approfondie),
- Expression écrite (de la phrase courte à la rédaction structurée et approfondie),
- Expression orale (de la prise de parole hésitante à l'argumentation fluide et nuancée),
- Créativité (de la simple application de consignes à un univers personnel riche et inventif).

Le repérage de la couleur (●, ●, ●) aide l'enseignant à cibler les besoins de différenciation. Il peut ainsi adapter les activités, proposer des défis plus ou moins exigeants et valoriser les réussites en continu.

Modalités de mise en œuvre

1. Observation continue : l'enseignant peut prendre des notes au fil des séances (petites grilles de suivi, appréciations en direct).
2. Grille de synthèse : en fin d'activité (ou de période), reporter ces observations dans un tableau pour chaque élève, en cochant le niveau atteint ou en formulant un commentaire (points forts, axes de progrès).
3. Feedback aux élèves : prévoir un retour constructif.
 - Féliciter les réussites (« Tu as bien montré ta compréhension en donnant plusieurs détails précis »).
 - Souligner un ou deux axes de progression (« Pour progresser, tu pourrais reformuler tes phrases pour plus de clarté »).

4. Feedback des élèves : Améliorer ensemble les activités.

Le feedback des élèves est un élément essentiel pour améliorer continuellement les activités proposées dans ce kit pédagogique. Nous encourageons les enseignants à recueillir les impressions des élèves après chaque activité, que ce soit sous forme de discussions en classe, de questionnaires simples, ou même de dessins pour les plus jeunes. Voici quelques questions que vous pouvez poser pour guider ce feedback :

- Qu'as-tu aimé dans cette activité ?
- Qu'est-ce qui t'a semblé difficile ou moins intéressant ?
- Comment penses-tu que cette activité pourrait être améliorée ?
- As-tu des idées pour de nouvelles activités autour de l'univers de Gaspard ?

Ces retours peuvent être envoyés à contact@histoiresdegaspard.fr. Ils m'aideront à adapter et à enrichir le kit pédagogique pour qu'il réponde encore mieux aux besoins et aux attentes des élèves. En impliquant les élèves dans ce processus, nous renforçons leur engagement et leur sentiment d'appartenance à la communauté des aventures de Gaspard.

Exemple de grille de synthèse (simplifiée)

Nom de l'élève	Compréhension	Expression écrite	Expression orale	Créativité	Commentaire/Conseils
Élève A (ex.)	●	●	●	●	Bonne participation orale ; doit travailler la structuration de ses écrits.
Élève B (ex.)	●	●	●	●	Débutant dans la lecture, mais motivé. Évolue lentement dans l'oral.
Élève C (ex.)	●	●	●	●	Solide dans les 4 domaines, peut viser des tâches plus complexes.
etc.					

(Ici, ● / ● / ● indiquent le niveau global estimé dans chaque compétence.)

(Ces tableaux offrent une **base** modulable : chaque enseignant peut ajouter, supprimer ou renommer des critères en fonction des objectifs précis de la séance ou du projet pédagogique.)

Conseils pratiques

- Adapter au profil de la classe : On peut nuancer ces niveaux (par exemple, certains élèves seront entre ● et ●).
- Varier les supports : Observer autant sur des productions écrites (cahier, affiches) que orales (discussion, présentation).
- Encourager l'auto-évaluation : Inviter l'élève à réfléchir sur ce qu'il a bien réussi et sur ce qu'il veut améliorer (ex. "Je pense être en ● en expression orale parce que j'hésite encore à m'exprimer devant tout le monde.").
- Se centrer sur la progression plutôt que la performance instantanée : l'important est de voir les progrès de l'élève au fil des séances dans chaque compétence.

1) Évaluation de la Compréhension

Critères de réussite	Niveau débutant (●)	Niveau intermédiaire (●)	Niveau avancé (●)
Identifier les informations explicites	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaît quelques idées simples dans le texte (lieu, personnage principal). - Répond correctement à des questions fermées (QCM). 	<ul style="list-style-type: none"> - Retrouve plus d'informations (présente plusieurs détails pertinents). - Peut répondre à des questions ouvertes brèves (qui ? quoi ?). 	<ul style="list-style-type: none"> - Synthétise aisément les informations essentielles. - Identifie sans difficulté les éléments clés (qui ? quoi ? où ? quand ?).
Comprendre le sens global	<ul style="list-style-type: none"> - Sait dire (oralement) ou montrer (dessin) "de quoi parle le texte". 	<ul style="list-style-type: none"> - Reformule l'histoire dans un langage relativement clair. - Fait des liens entre début, milieu, fin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Résume et structure clairement la trame narrative. - Distingue les moments importants et explique les transitions (ex. causes/conséquences).
Inférences et interprétations	<ul style="list-style-type: none"> - Donne une réponse simple à "pourquoi" (parfois avec aide). - Repère quelques indices dans les illustrations ou le texte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Émet une hypothèse sur les motivations d'un personnage ("Il fait ça parce qu'il est inquiet"). - Fait des inférences basiques (sentiments, raisons d'agir). 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse en profondeur (ex. "Barnabé agit ainsi à cause d'un conflit interne/d'une rancune"). - Mobilise le contexte et les indices pour justifier son interprétation.
Réponses aux questions	<ul style="list-style-type: none"> - Répond surtout de façon brève ou par mots-clés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Formule des phrases plus développées pour répondre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propose des justifications et des exemples tirés du texte.

2) Évaluation de l'expression écrite

Critères de réussite	Niveau débutant (●)	Niveau intermédiaire (●)	Niveau avancé (●)
Orthographe, syntaxe, clarté	<ul style="list-style-type: none"> - Écrit des phrases courtes. - Peut faire des erreurs orthographiques/syntaxiques, mais le sens reste compréhensible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecte majoritairement l'orthographe des mots usuels. - Utilise des phrases plus complexes (connecteurs "et", "mais"...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Orthographe globalement maîtrisée (quelques fautes tolérables). - Utilise un vocabulaire varié, des phrases complexes ou organisées (connecteurs, ponctuation soignée).
Cohérence et organisation du texte	<ul style="list-style-type: none"> - Aligne des idées de façon simple, parfois sans connecteurs. - Doit être guidé pour rédiger une suite logique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tente de structurer son texte (introduction, développement, conclusion) même si c'est succinct. - Garde un fil conducteur globalement cohérent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organise clairement son propos en paragraphes ou en parties distinctes. - Sait développer des idées en profondeur (exemples, détails pertinents).
Pertinence du contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Respecte sommairement le sujet (répond à la consigne minimale). - Texte souvent court. 	<ul style="list-style-type: none"> - Développe des idées en lien direct avec la consigne. - Cherche à illustrer ou expliquer (avec quelques détails) pour enrichir son texte.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Propose des arguments, des comparaisons, des idées personnelles ou des références au texte et à d'autres connaissances. - Le contenu est riche et pertinent.
Créativité/ton personnel	<ul style="list-style-type: none"> - Utilise majoritairement des idées vues en classe (peu d'initiative personnelle). 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduit quelques touches personnelles (vocabulaire, petites anecdotes imaginées). 	<ul style="list-style-type: none"> - Montre une originalité marquée (style, références, descriptions riches). - Affirme une "voix" ou un style singulier (métaphores, dialogues, etc.).

3) Évaluation de l'expression orale

Critères de réussite	Niveau débutant (●)	Niveau intermédiaire (●)	Niveau avancé (●)
Prise de parole et aisance	<ul style="list-style-type: none"> - Ose parler devant le groupe, même brièvement. - Voix parfois faible, hésitations nombreuses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parle à voix audible, posture plus assurée. - Peut encore hésiter, mais parvient à transmettre le contenu attendu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gère bien sa voix, son débit, ses silences. - Regard vers le public, posture maîtrisée, montre de la confiance en soi.
Articulation et clarté du message	<ul style="list-style-type: none"> - Prononciation compréhensible, même si certains mots restent mal articulés. - Discours parfois décousu, nécessitant des relances de l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discours plus clair, avec un fil conducteur. - Répond de façon organisée et peut reformuler si on ne comprend pas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discours structuré, argumenté, fluide. - Articule de façon précise, utilise un vocabulaire varié et se corrige éventuellement en direct (auto-régulation).
Interaction/écoute	<ul style="list-style-type: none"> - Répond parfois aux questions, mais peut avoir du mal à rebondir. - Écoute inégale lors des échanges. 	<ul style="list-style-type: none"> - Répond aux questions, demande parfois des précisions. - Écoute l'autre et peut reformuler ce qu'il a compris. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participe activement au débat en rebondissant sur les idées des autres. - Montre une vraie écoute (relance, argumentation, prise en compte des propos précédents).
Expressivité/Intonation (théâtre, lecture orale)	<ul style="list-style-type: none"> - Lit ou joue un rôle en suivant le texte, mais avec peu d'expressivité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Parvient à mettre un peu d'intonation : modifie sa voix selon les émotions, fait quelques mimiques ou gestes adaptés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fait preuve d'une expressivité notable (changements d'intonation, gestes, regards). - Rend la lecture ou le jeu de rôle vivant et captivant pour le public.

4) Évaluation de la créativité

Critères de réussite	Niveau débutant (●)	Niveau intermédiaire (●)	Niveau avancé (●)
Imagination/originalité	<ul style="list-style-type: none"> - Réutilise essentiellement des idées déjà vues ou racontées par l'enseignant. - Propose des créations simples (dessin, histoire, maquette) sans grande variété. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduit quelques éléments originaux (détails, personnages inédits, décors inattendus). - Prend des initiatives : combinaison d'idées, choix esthétiques, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Montre une forte originalité ou un style personnel reconnaissable (ex. thématiques, angles de vue innovants). - Associe diverses inspirations (lectures, observations) pour enrichir son œuvre.
Prise d'initiative et recherche	<ul style="list-style-type: none"> - Répond surtout aux consignes données, peu d'initiative personnelle (besoin d'être guidé). 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche activement des idées dans plusieurs sources (livres, discussions, expérimentations). - Peut travailler en autonomie ou en groupe en proposant des ajustements/nouveautés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adopte une démarche indépendante : propose des variantes, expérimente des techniques, recherche des informations supplémentaires (documentation, tutoriels, etc.)
Maîtrise des techniques (dessin, maquette...)	<ul style="list-style-type: none"> - Réalise des productions avec des techniques simples (collage, dessin au crayon), sans forcément soigner la présentation. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'essaye à des techniques plus complexes (peinture, volume, etc.). - Fait des efforts de présentation (propreté, harmonie, mise en valeur). 	<ul style="list-style-type: none"> - Varie et combine les techniques de façon cohérente et esthétique (ex. inclusion d'éléments 3D, peinture + collage, etc.). - Soigne particulièrement le rendu final (détails, finitions, organisation de l'espace).
Lien avec l'univers de Gaspard	<ul style="list-style-type: none"> - Suit la consigne de base (ex. reproduire la scène). - Ne développe pas forcément d'interprétation personnelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reprend les thèmes et les personnages du livre, mais les fait évoluer (ajout de scènes, variations). 	<ul style="list-style-type: none"> - Interprète profondément l'univers : propose des extrapolations, des suites, de nouvelles histoires, un univers parallèle. - S'appuie sur les symboles et les ambiances pour créer un véritable prolongement personnel.

Grilles vierges

Utilisation

- **Imprimer** ces grilles ou les utiliser en version numérique.
- **Cocher** ou **remplir** les cases correspondant au niveau estimé pour chaque critère.
- **Commenter** dans la dernière colonne pour valoriser les réussites et cibler des axes de progrès.

1) Grille vierge – Évaluation de la compréhension

Critère	Débutant (●)	Intermédiaire (●)	Avancé (●)	Observations/Commentaires
1. Identifie les informations explicites dans le texte (lieu, personnages, actions simples)				
2. Comprend le sens global (résumé brièvement l'intrigue)				
3. Fait des inférences et des interprétations (sentiments, motivations des personnages)				
4. Justifie ses réponses (s'appuie sur des indices, cite le texte)				
5. Reformule ou synthétise le contenu (début, milieu, fin, idées principales)				

2) Grille vierge – Évaluation de l'expression écrite

Critère	Débutant (●)	Intermédiaire (●)	Avancé (●)	Observations/Commentaires
1. Orthographe/syntaxe de base (phrases compréhensibles)				
2. Organisation du texte (début, développement, fin)				
3. Pertinence du contenu (réponse à la consigne, respect du sujet)				
4. Cohérence des idées (enchaînement logique, connecteurs simples)				
5. Vocabulaire et richesse d'expression				
6. Créativité/originalité (introduire des idées personnelles)				

3) Grille vierge – Évaluation de l'expression orale

Critère	Débutant (●)	Intermédiaire (●)	Avancé (●)	Observations/Commentaires
1. Prise de parole (oser s'exprimer, volume de voix)				
2. Clarté du message (articulation, phrases compréhensibles)				
3. Organisation du discours (idées dans l'ordre, introduction...)				
4. Interaction (écoute, réponse aux questions, rebonds)				
5. Expressivité (intonation, gestes, implication dans le rôle)				

4) Grille vierge – Évaluation de la créativité

Critère	Débutant (●)	Intermédiaire (●)	Avancé (●)	Observations/Commentaires
1. Originalité des idées (détails personnels, inédits, imaginatifs)				
2. Prise d'initiative (suggestions pour aller plus loin, combiner diverses techniques)				
3. Maîtrise des techniques (dessin, peinture, maquette, collage, etc.)				
4. Qualité/soin de la production finale (propreté, précision, mise en page, finitions)				
5. Lien avec le thème (cohérence avec l'histoire, les personnages, l'univers de Gaspard)				

[illegible]

LES Aventures de GASPARD

AU COMMENCEMENT



Dans la forêt enchantée de Sherwood, Gaspard, un petit écureuil curieux et rêveur, se voit offrir un cadeau extraordinaire : la possibilité de communiquer avec tous les êtres vivants. Guidé par une étoile scintillante et aidé par une fée lumineuse, il entame un périple bouleversant qui changera à jamais sa vision du monde. Au fil des rencontres, entre émois et éblouissements, Gaspard apprend la valeur de l'amitié, de la bienveillance et du courage.

Les aventures de Gaspard, c'est une ode à la découverte de soi et des autres, à l'acceptation des différences. Embarquez à bord de ce voyage magique qui réchauffe les cœurs, embrase les âmes et préparez-vous à vibrer, rire, et rêver aux côtés de cet écureuil hors du commun.



9 782493 761149