

Fiche explicative de la collection « Fripin poussière de magie » (6 à 10 ans)

Chaque tome de cette collection se compose de deux romans fondés sur une même proverbe. Chacun comporte un véritable roman avec, entre autre, un jeu toutes les 2-3 pages, des photos-devinettes en guise d'illustration et une colonne de vocabulaire sous forme de synonyme. Cette collection peut donc être lue :

- par des jeunes lecteurs, page par page grâce au minichapitres et avec une progression visible grâce à la jauge de lecture
- par des lecteurs avertis, d'un traite, sans tenir compte du découpage, avec possibilités de faire les jeux à la fin
- par un adulte, en lecture du soir, avec la possibilité de faire les jeux dans la continuité de la lecture ou en journée.

Voici le mode d'emploi des deux types de pages des romans

MODE D'EMPLOI DES PAGES-JEU

Jeu :

à faire au fur et à mesure de l'histoire OU après avoir tout lu.
Aide-toi d'une feuille de papier si le livre n'est pas à toi.
Solutions des jeux à la fin de l'histoire.

Consigne : explication du jeu.

Décode le message en remplaçant chaque dessin par la lettre qui correspond dans le tableau.

@* \ d G* - ☆ □ ● G ● / C X ■ ● - * C \ X ,
 ● ■ ◇ ★ d x d l G X
 @ C X ★ @ X d X \ C X ■ d
 X l @ X G * - ● ■ .

Et ainsi, tu sauras d'où vient le nom d'Orcus.

*	∩	◇	@	X	∩	/	□	C	∩	◆	G	-
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
\	●	+)	■	d		★	@	∩	☆	∩	.
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Commentaire de Fripin.

Aide du jeu :
à n'utiliser que si tu en as besoin !

Fripin poussière de magie :
c'est le personnage qui raconte ou qui t'accompagne dans les histoires.
Tu le retrouves dans tous les jeux.

Vérifie si tu n'as pas confondu les lettres suivantes :
B-X, D-V, E-P, F-W, G-N, I-Q, J-Z, K-R, L-S.

MODE D'EMPLOI DES PAGES DE TEXTE

Titre du chapitre :
un chapitre par page.

Texte de l'histoire.

Date :
si le livre est à toi, à chaque fois que tu t'arrêtes de lire, écris la date sur la dernière page lue. Comme ça, tu sais où tu t'es arrêté.

Date :

Jauge de lecture :
elle sert à voir tes progrès en lecture !
Si le livre est à toi, à chaque fois que tu t'arrêtes de lire, colorie, sur la dernière page lue, la boule qui correspond au nombre de pages lues. Si tu as lu dix pages ou plus, colorie la boule avec le signe +.

ORCUS

On raconte que, dans une **contrée** lointaine, vivait dans le **région** village de Sirgosse, un très vilain homme du nom d'Orcus. Ce nom lui avait certainement été donné car il était aussi grand et méchant qu'un ogre. Il avait une grande chevelure tout **hirsute**, un nez **biscornu**, un regard **ténébreux** et de grosses mains toutes **rêches**.



Photographie-devinette en gros plan (de très près) :
à toi de deviner ce que c'est !
La photographie a évidemment un lien avec l'histoire.

1 0 0 0 0 0 0 0 0 +
 ébouriffée / tordu
 noir
 râpeuses

Colonne de vocabulaire :
lorsque tu ne connais pas un mot dans l'histoire, remplace-le par le(s) mot(s) de la même couleur dans la colonne de vocabulaire.

Réponse de la photographie-devinette :
en gris très clair.