Fabrique un livre avec *Grumo*, l'ourson aventurier

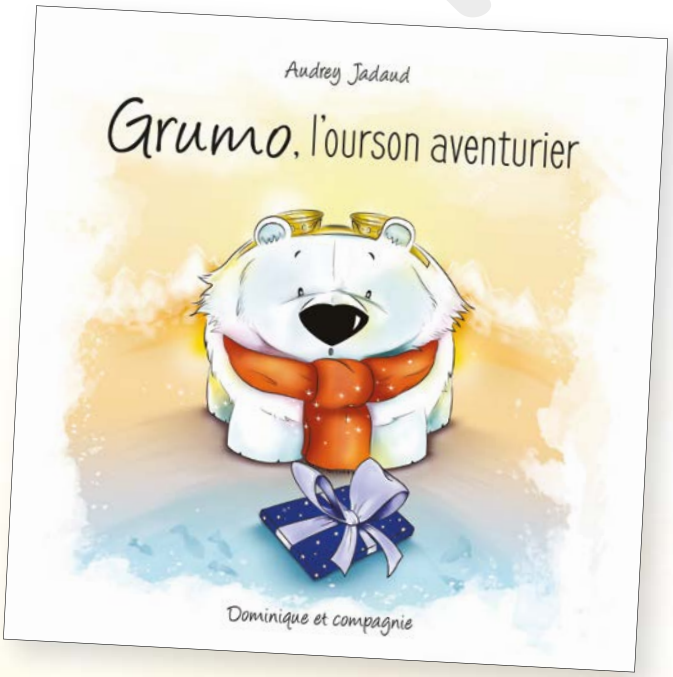
Écrire et fabriquer un livre, c'est une grande aventure !
Étape par étape, suis les conseils de Grumo. Tu peux travailler seul ou en équipe.

Qui est Grumo ?

C'est un petit ourson qui a été créé par l'autrice et illustratrice **Audrey Jadaud** et dont l'histoire est publiée aux éditions **Dominique et compagnie**.

Dans l'album, ce petit ours polaire adore glisser sur la banquise, mais il se sent aussi bien seul. Par une nuit étoilée, il fait un vœu : avoir de nouveaux amis. Le lendemain, il reçoit un extraordinaire cadeau : un livre présentant les familles d'ours du monde entier. Il décide de partir en voyage pour les rencontrer.

| 24 pages · ISBN 978-2-89820-070-0 |



Mot de l'autrice et illustratrice

« Depuis toute petite j'adore les ours !
On a envie de leur faire pleins de câlins ! »

À travers mon livre, je voulais faire découvrir les ours du monde : ceux que l'on connait, mais aussi ceux que l'on ne connait pas parce qu'ils vivent parfois très loin.

Mon ours préféré est l'ours polaire parce qu'il est blanc et qu'il vit au pôle Nord où tout est blanc aussi. Cette couleur représente pour moi la paix et le calme.

J'ai donc commencé à dessiner Grumo et à imaginer son histoire, une histoire d'amitié universelle.

1) À toi de lire !

Après avoir lu l'histoire de Grumo,
réponds à ces quelques questions et complète la carte !

- Où vit Grumo ? _____
- Quel cadeau reçoit-il après avoir fait un vœu ? _____
- Pourquoi décide-t-il de partir à l'aventure ? _____
- Qui est le premier ours que Grumo rencontre ? Dans quelle région vit-il ? _____

_____

- Quel est ton ours favori ? Pourquoi ? _____

_____

- Combien de famille d'ours Grumo rencontre-t-il ? Compte-les en observant la carte (page 3).
- Découpe les fiches d'identité ci-dessous et complète-les. Puis colle-les pour chaque ours sur la carte (page 3).

Exemple :

Prénom : Grumo
Famille : Ours polaire
Maison : Le pôle Nord
Particularité(s) : Aime glisser sur la banquise, manger du poisson...

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

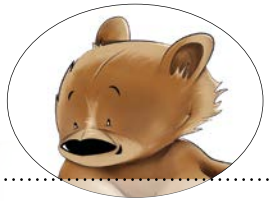
Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

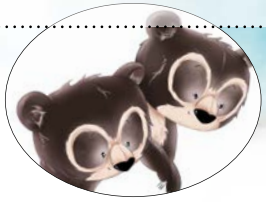
Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :





Grumo et ses amis

2) As-tu une idée de génie ?

Salut, c'est moi, Grumo ! J'espère que mon aventure t'a inspiré(e). Comme je suis un ours... c'est une histoire d'ours. Mais, toi quel est ton animal favori ?

Imagine le héros de ton histoire.

Ton animal aventurier sera-t-il une baleine, un cheval, un écureuil, une araignée ? Ou un autre animal auquel personne d'autre n'a pensé ?

- Décris ton personnage principal :

_____

_____

_____

- Où vit-il ? _____
- Quel est son nom ? _____
- Que mange-t-il ? _____
- À quoi aime-t-il jouer ? _____
- Et s'il pouvait voyager à travers le monde, quels amis pourrait-il rencontrer ? _____

_____

_____

_____

3) Le savais-tu ?

Grâce à mon livre, j'ai appris beaucoup de choses sur les ours qui vivent à travers le monde. Et toi, connais-tu bien ton animal favori ?

Maintenant que tu as choisi ton animal aventurier, il est temps de faire quelques recherches scientifiques.

Pour tout savoir sur lui, tu peux consulter des livres à la bibliothèque ou encore faire une recherche sur Internet. Trouve les réponses à ces quelques questions :

- Existe-t-il plusieurs espèces de cet animal à travers le monde ? Peux-tu les citer ? _____

_____

_____

- Où vivent ces différences espèces ? Ont-elles des habitats naturels différents ? _____

_____

_____

- Est-ce qu'elles ont des points communs ? Quels sont-ils ? _____

_____

_____

- Quelles sont leurs différences ? _____

_____

_____

4) Qui sont les amis de ton héros ?

J'ai rencontré de nombreux amis lors de mon voyage. Qui seront les amis de ton animal aventurier ?

À l'aide de ta recherche scientifique, complète les cartes d'identité de tes personnages (ci-dessous).
Dessine tes héros dans les cercles et complètes les informations. Découpe-les et place-les ensuite sur la carte du monde (page 7) en faisant une croix de la même couleur.

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

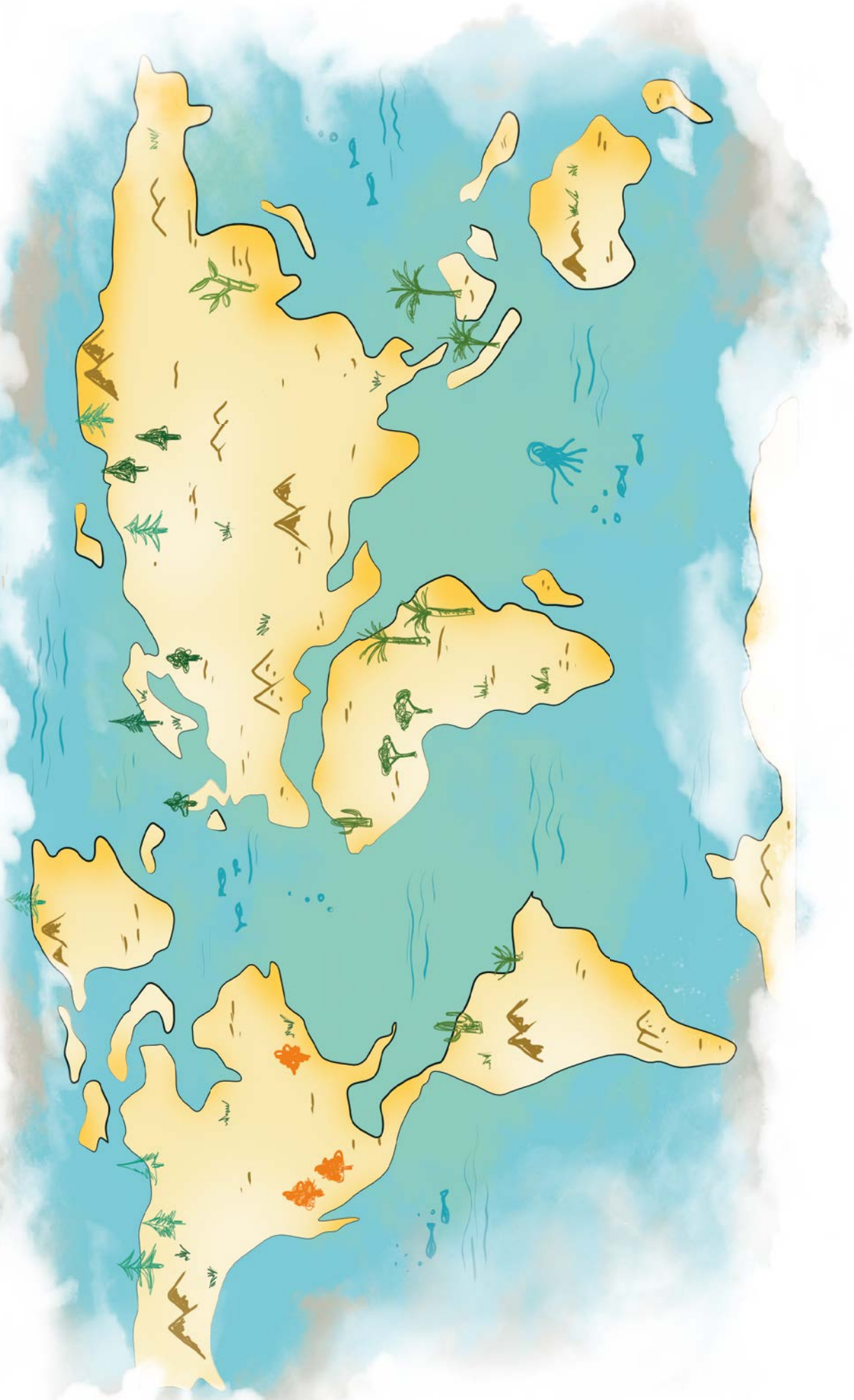
Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :

Prénom :
Famille :
Maison :
Particularité(s) :



5) À toi d'écrire !

J'ai bien hâte de lire ton histoire !

Page par page, écris l'histoire de ton animal aventurier en te servant de ce modèle !

Page 1 - TITRE

_____ , _____ aventurier(ière)
Par : _____

Pages 2-3 - CARTE

_____ et ses amis

Page 4

_____ est un(e) petit(e) _____ .
_____vit _____ , au_____ .
_____ adore_____. C'est là _____
dont _____ se nourrit. Mais_____a perdu sa famille. _____ se sent bien seul(e).
Une nuit, en observant le ciel, _____voit une étoile filante. _____ferme les yeux et fait un vœu :
- Je souhaite ne plus être seul(e) et avoir plein d'amis !

Page 5 - ILLUSTRATION

Page 6

Le lendemain, un cadeau attend _____sur _____ .
Étonné(e), _____s'exclame : - C'est ça, un ami ?!
_____ découvre un livre surprenant sur les_____autres familles_____du monde.
Ravi(e),_____ décide de partir à la rencontre de ses _____ .

Page 7 - ILLUSTRATION

Page 8

_____ voyage plusieurs jours et _____ arrive d'abord _____ .
_____ voit pour la première fois_____ .
- Je suis _____,_____.
Devenu(e)s ami(e)s, les deux jeunes _____partagent leur repas : _____ .

Page 9 - ILLUSTRATION

Page 10

_____et _____ jouent ensemble.
Ils (elles) _____ .
Hélas,_____ doit poursuivre son chemin.
En souvenir, _____lui offre_____ .

Page 11 - ILLUSTRATION
Page 12

En parcourant_____ , _____rencontre _____ .
- Je m'appelle _____, je suis _____ .
Tout l'après-midi, les petit(e)s_____ font_____ .
C'est le jeu favori de _____ .

Page 13 - ILLUSTRATION
Page 14

Pour le souper, ils mangent_____ . En se disant au revoir, _____ lui offre _____ .
Ému(e),_____rougit, et repart à l'aventure.

Page 15 - ILLUSTRATION
Page 16

Arrivé(e)_____ , _____croise _____ .
- Je suis _____. Tu as l'air fatigué(e), viens te reposer _____ .
_____ s'endort en écoutant _____ lui raconter de belles histoires.
À son réveil,_____ l'attendent pour le déjeuner.

Page 17 - ILLUSTRATION
Page 18

_____ quitte à regret son ami(e). En suivant la piste _____ ,
_____ aperçoit un groupe _____.
Il y a la maman _____ , _____ , papa _____ ,
un _____ comme _____ et_____leur bébé, un _____ .

Page 19 - ILLUSTRATION
Page 20

_____s'approchent de_____ pour lui faire un câlin.
- Tu peux rester avec nous si tu veux, propose_____ .
- Oh, oui ! Tu veux bien être _____ ? ajoute _____ .
_____accepte. Heureux(se), _____ a trouvé une nouvelle famille.

Page 21 - ILLUSTRATION
Page 22 - QUATRIÈME DE COUVERTURE

6) À toi de dessiner !

En te servant du modèle à la fin de ce document (à imprimer recto-verso) :

1) Recopie ton texte au propre.
   (Attention aux fautes d'orthographe ! Tu peux demander à un adulte de te relire.)
2) Dessine la couverture et chaque scène.
3) Découpe ensuite toutes tes pages et attache-les ensemble pour faire un **VRAI** livre !

Les petits conseils d'Audrey, la créatrice de Grumo

Pour une histoire captivante :

- Écris des phrases simples, courtes et avec des verbes d'action.
- Inspire-toi de ce que tu vois, de ce que tu vis et aimes.

Pour une belle mise en page :

- Écris les mots importants ou qui animent ton histoire plus gros et/ou en couleurs.
- Tu peux aussi les faire aussi ressortir avec une écriture différente.

Pour de beaux dessins :

- Utilise des couleurs qui vont bien ensemble. (Regarde autour de toi les ensembles de couleurs que tu aimes)
- Donne des expressions et du mouvement à tes personnages. (course, jeux, joie, tristesse...)
- Dessine un décor qui explique ton texte. (le lieu, la météo, l'époque...)

« Voilà, tu es prêt(e) pour commencer ton histoire ! »

7) L'heure du conte

Est-ce que tu peux me raconter ton histoire ?

Présente ton livre (ou celui de ton équipe) au reste de la classe ou à ta famille.

Lis ton album à voix haute en leur montrant les images.

Engage la discussion avec tes lecteurs.

- Qu'ont-ils le plus aimé dans l'histoire ?
- Quel est leur personnage favori ?
- Ont-ils envie de lire un 2e tome ?

Après ce long travail,
tu peux organiser une séance de dédicaces
de signets à l'effigie de ton personnage !

Dessine ton héros dans le cercle puis en dessous,
écris le titre de ton livre et ton nom.

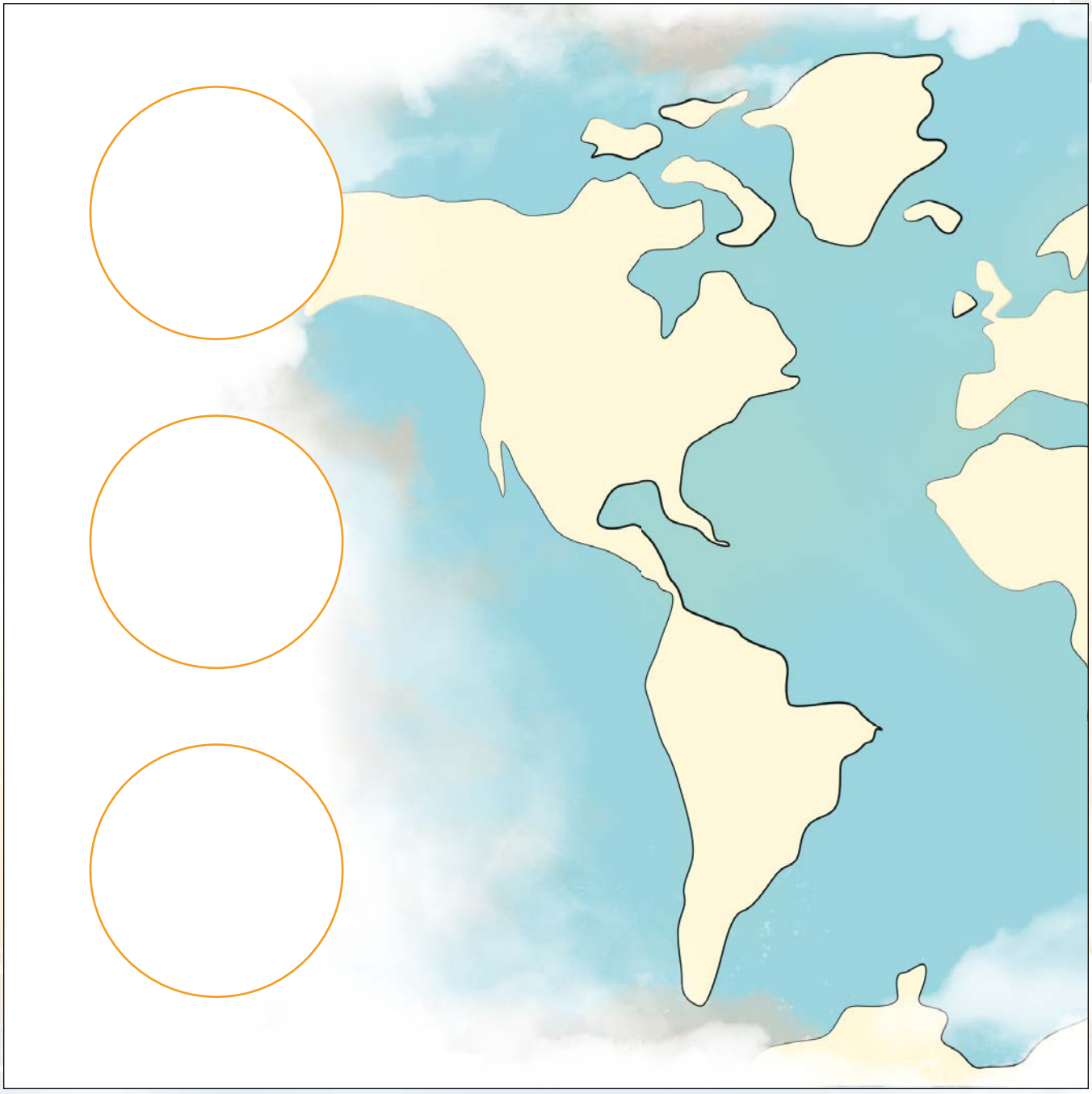
Signet à découper.

PAGE 1 - COUVERTURE

Indique bien le titre du livre, le nom de l'auteur et celui de la maison d'édition
(cela peut être le nom de ton école par exemple).

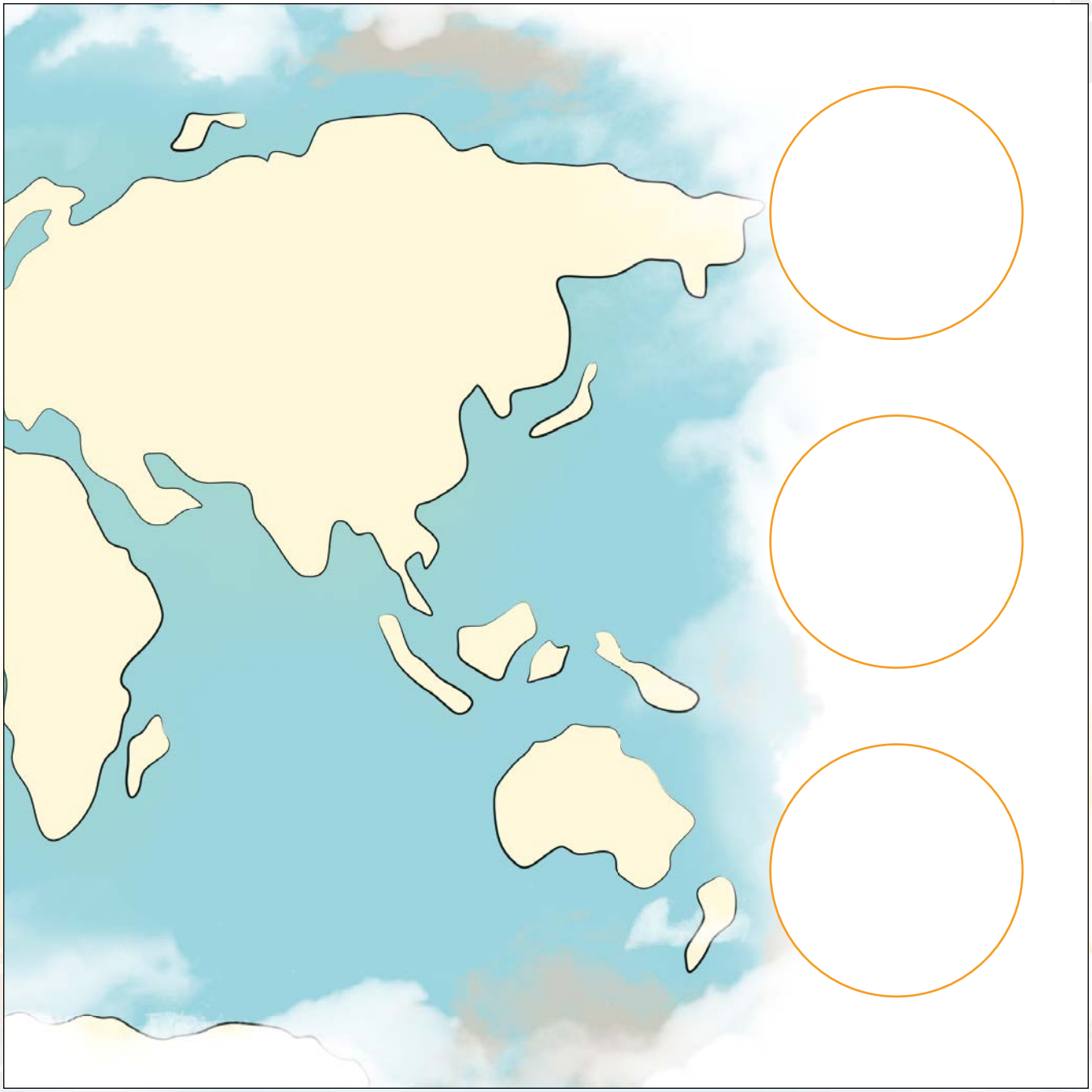
PAGE 2 - CARTE

Dessine tes personnages dans les cercles et relie-les par un trait et une croix à la région ou ils vivent (comme sur la carte de Grumo).
N'oublie-pas d'écrire le nom de cette région sous chaque croix !



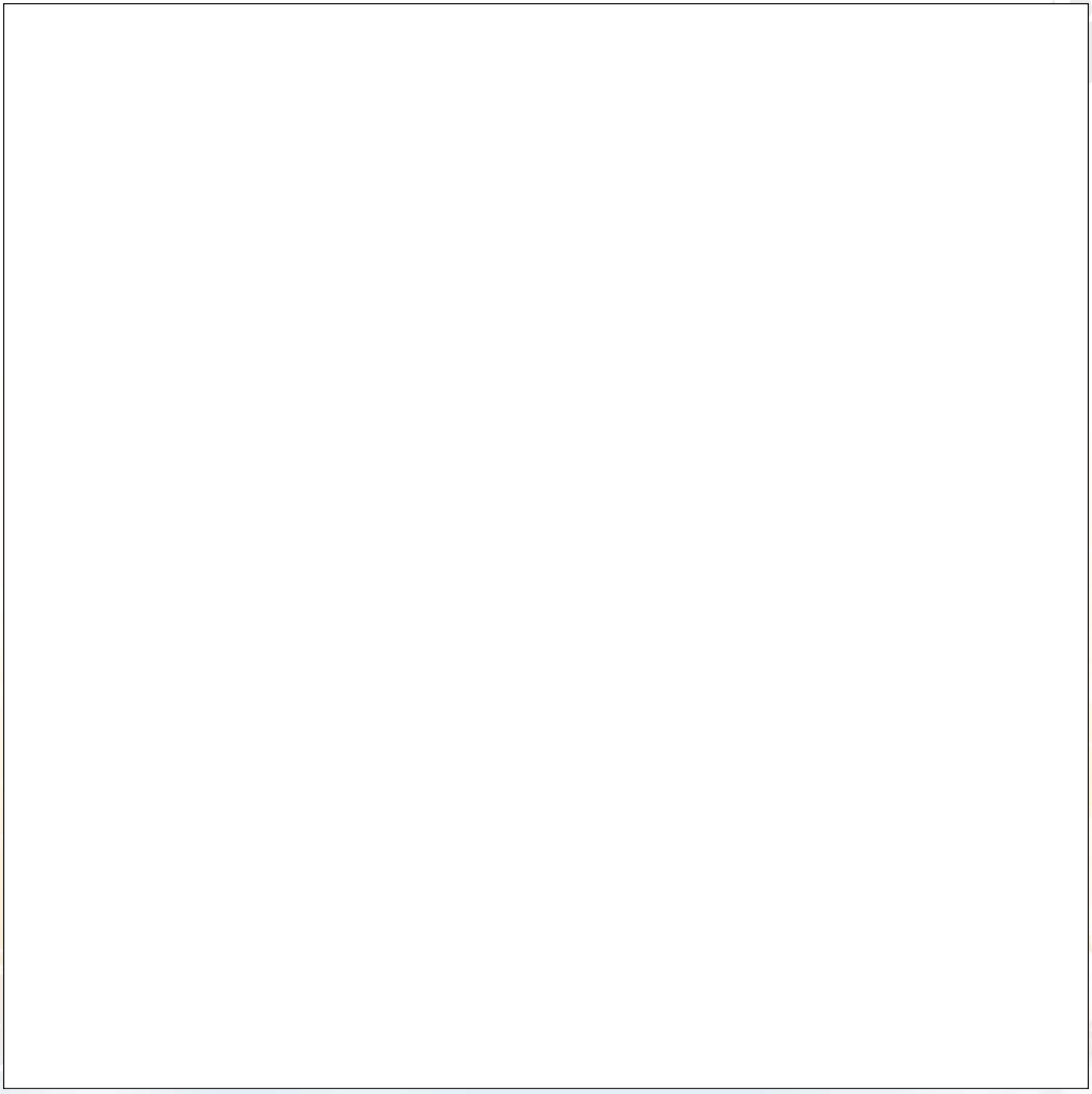
PAGE 3 - CARTE

Dessine tes personnages dans les cercles et relie-les par un trait et une croix à la région ou ils vivent (comme sur la carte de Grumo).
N'oublie-pas d'écrire le nom de cette région sous chaque croix !



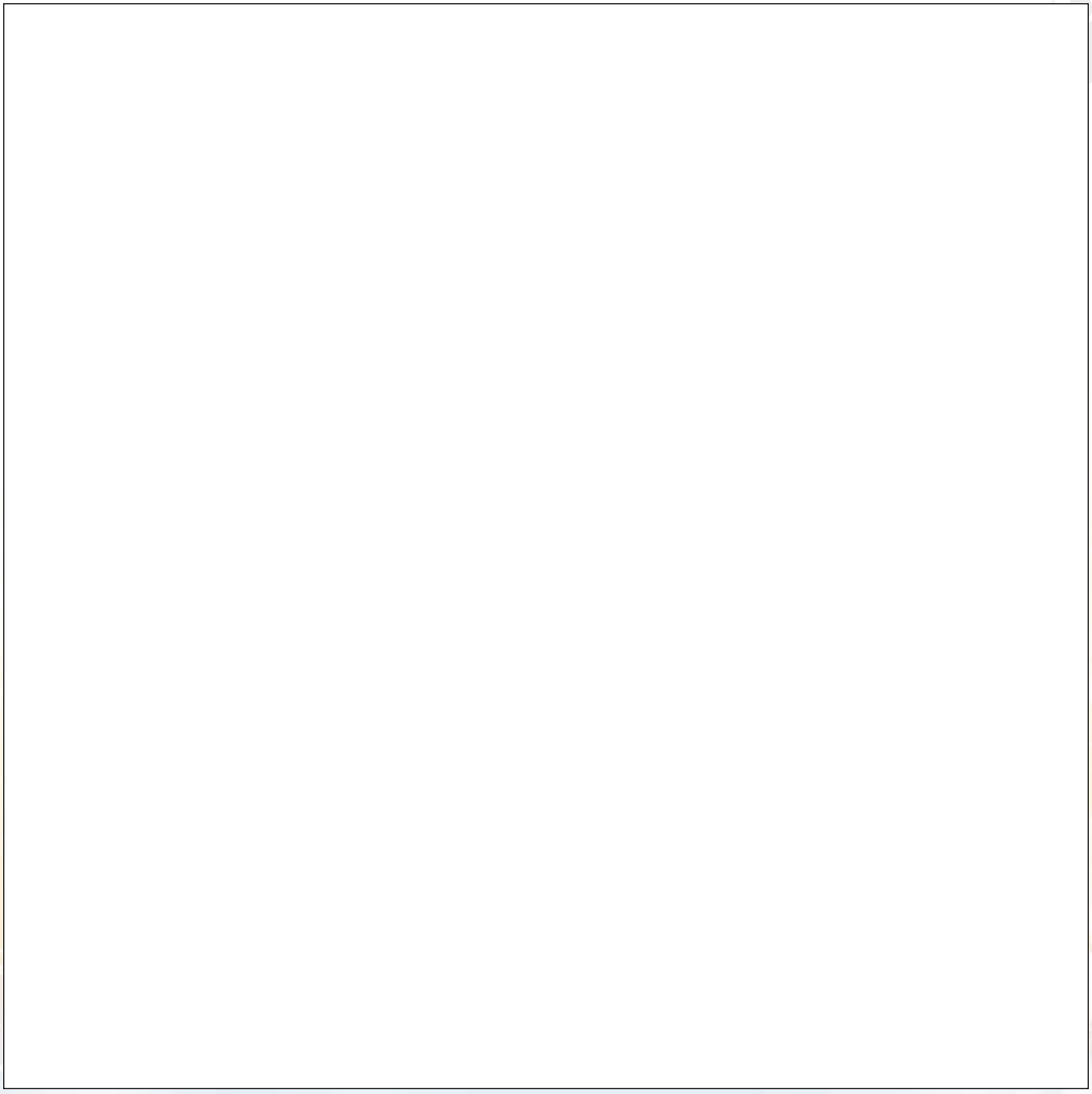
PAGE 4 - Texte

PAGE 5 - Illustration



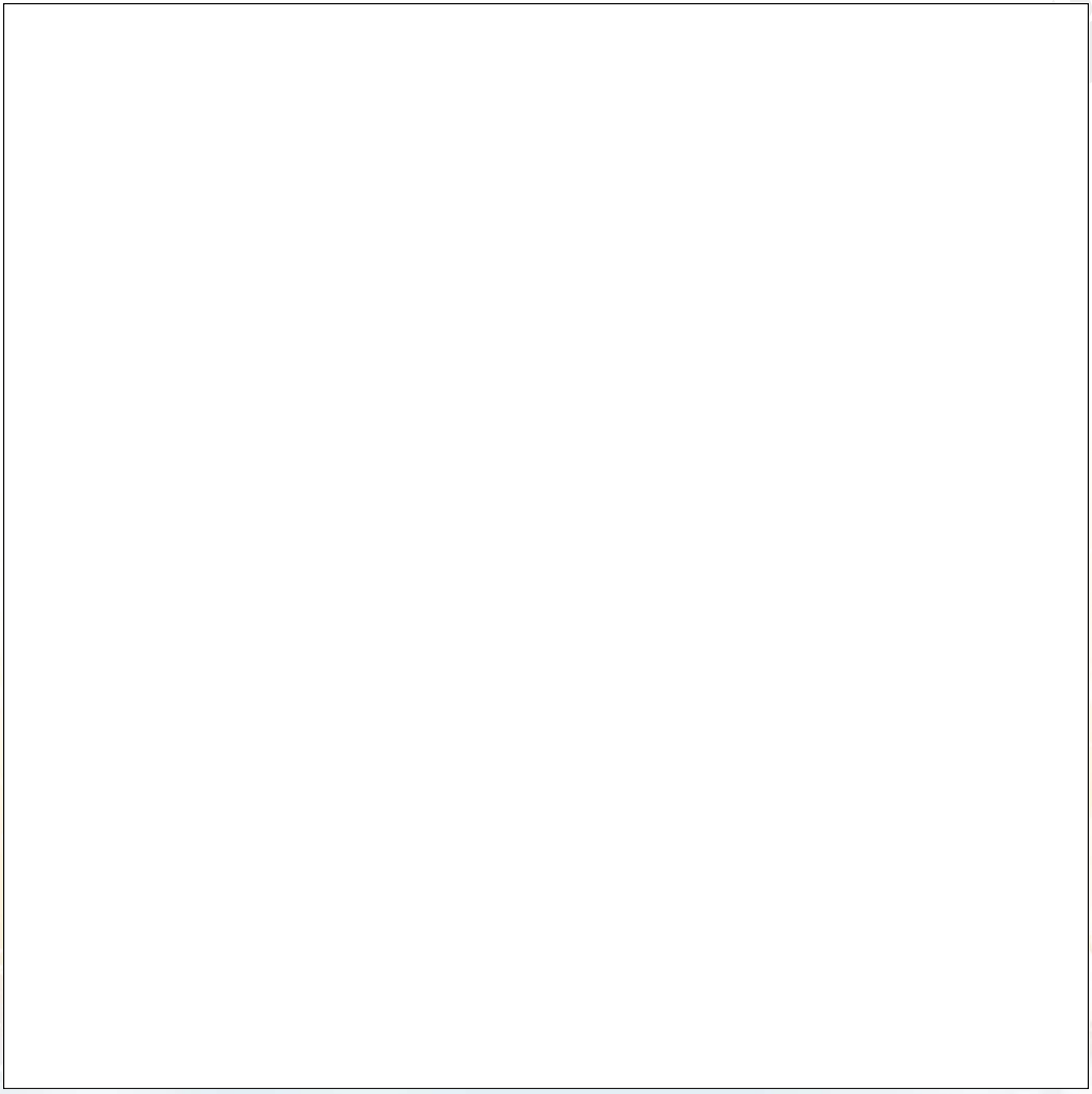
PAGE 6 - Texte

PAGE 7 - Illustration



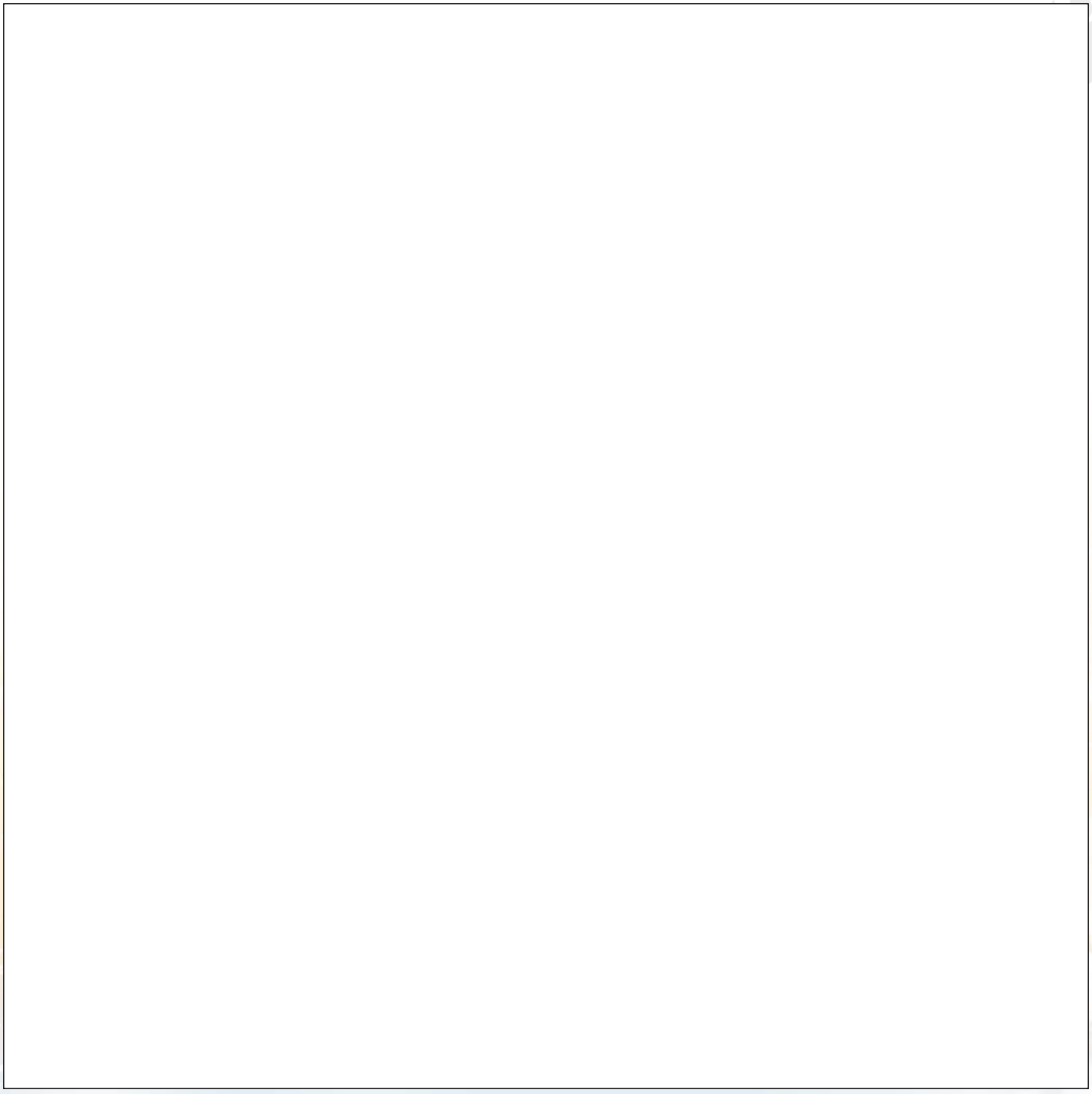
PAGE 8 - Texte

PAGE 9 - Illustration



PAGE 10 - Texte

PAGE 11 - Illustration

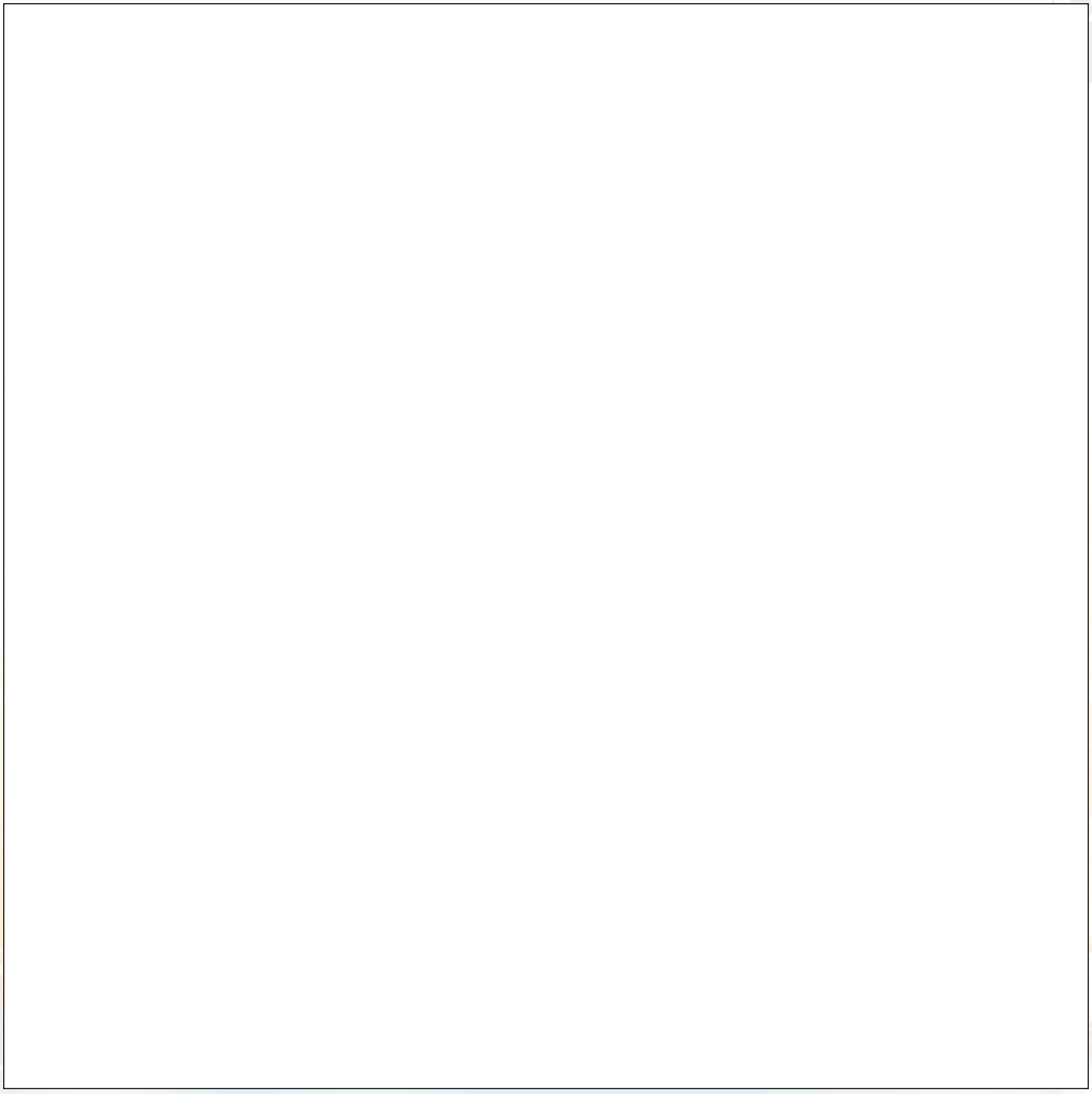


PAGE 12 - Texte

PAGE 13 - Illustration

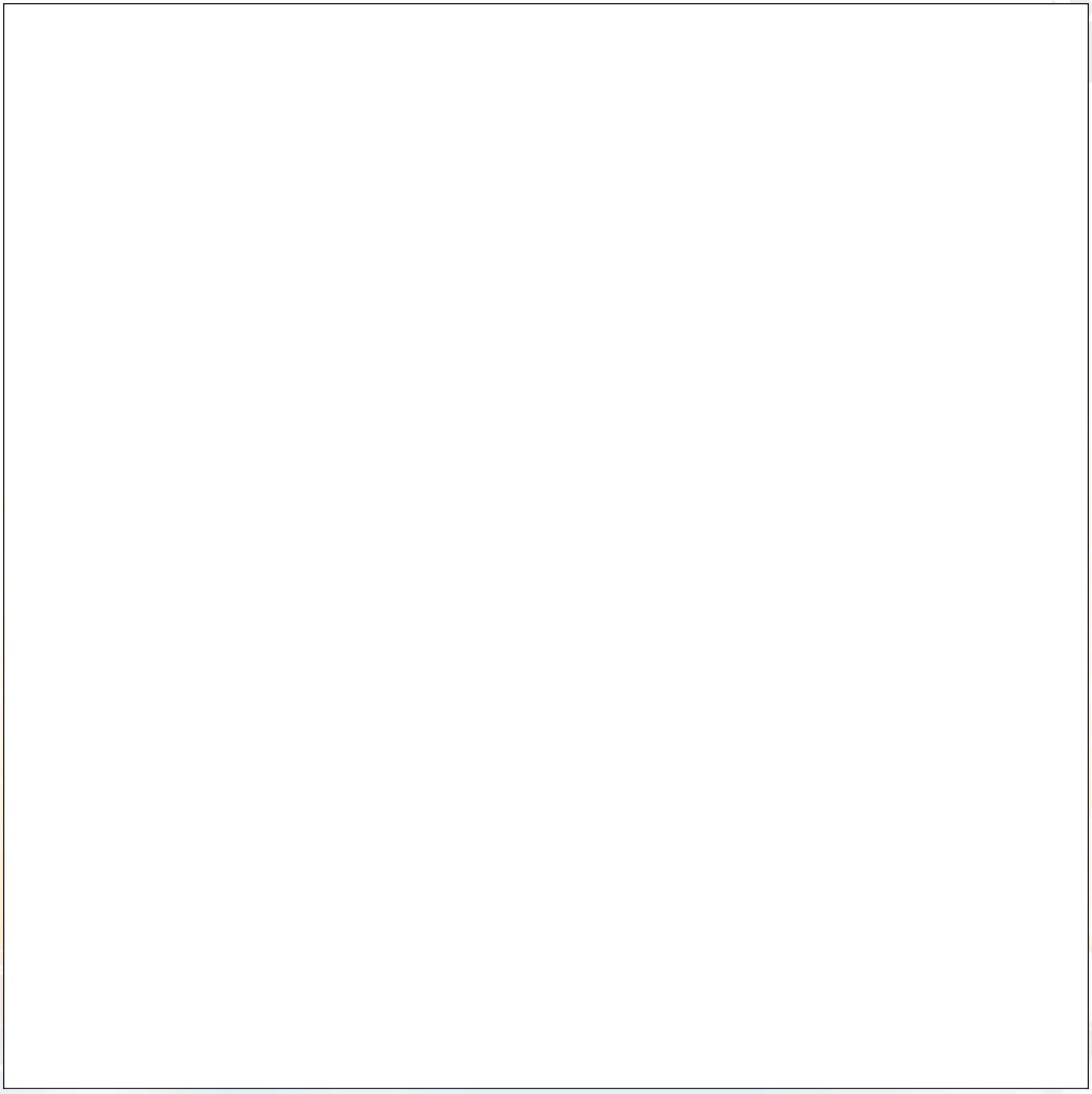
PAGE 14 - Texte

PAGE 15 - Illustration



PAGE 16 - Texte

PAGE 17 - Illustration

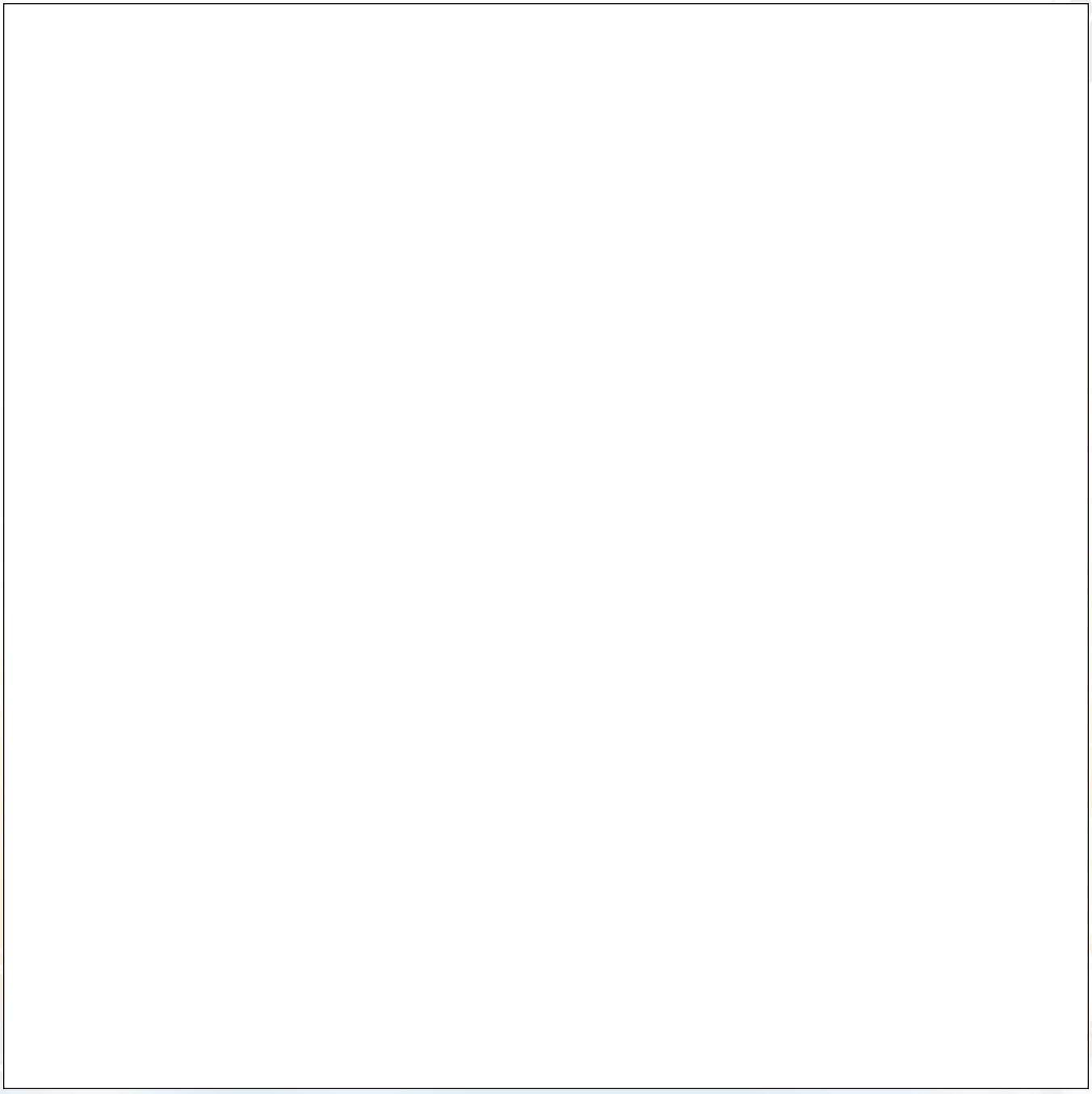


PAGE 18 - Texte

PAGE 19 - Illustration

PAGE 20 - Texte

PAGE 21 - Illustration



PAGE 22 - QUATRIÈME DE COUVERTURE

À toi d'écrire un petit résumé de ton histoire. Tu peux aussi ajouter un dessin !

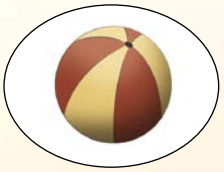
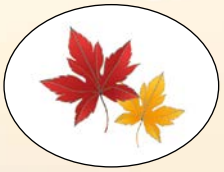
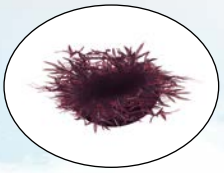
Joue avec *Grumo*, l'ourson aventurier

Après avoir lu le livre, aide Grumo à résoudre tous les mystères et à avancer dans son aventure !

Qui et quoi ?

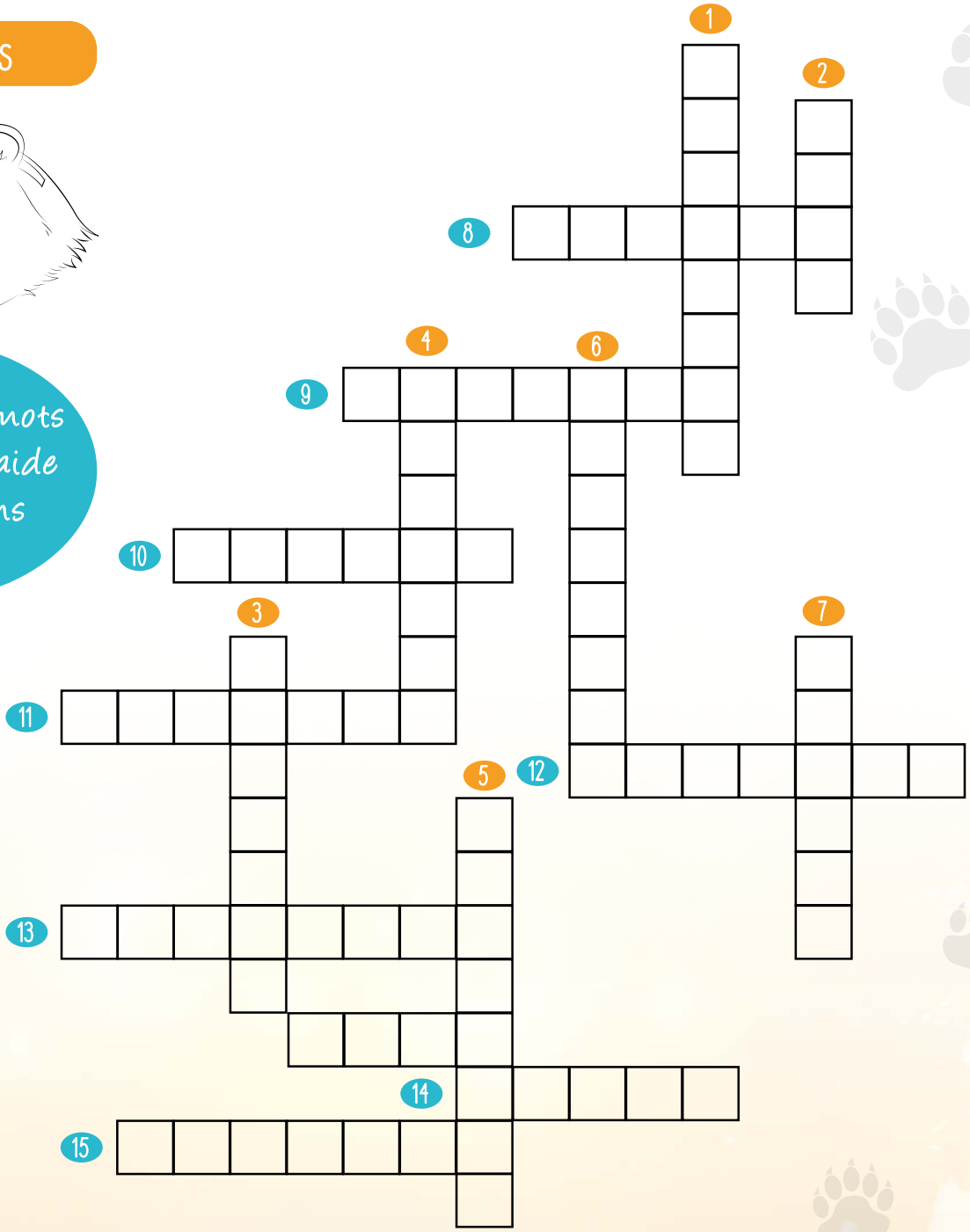
Relis chaque ours à chaque cadeau donné à Grumo pendant son voyage.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

A.
B.
C.
D. 
E. 
F.
G. 

Mots croisés

Trouve tous les mots de la grille à l'aide des définitions données !



Mots verticaux

1. Grumo aime glisser dessus.
2. Liquide jaune et collant que Coco adore.
3. Ce que trouve Grumo à la fin de son voyage.
4. Le jeu favori de Luàn.
5. Kaan en a de très grandes.
6. On dirait que Andy et Anda en portent autour des yeux.
7. Grumo en voit une avant de faire son vœu.

Mots horizontaux

8. Endroit où Kaan a appris ses tours de ballon.
9. Les arbres autour de Smokey et Grumo.
10. Quel type d'ours est Poly ?
11. Le nom de l'espèce d'ours de Grumo.
12. Ce que mangent Grumo et Youri.
13. Smokey est de la même couleur.
14. Nom de la fleur de Luàn.
15. Dawa se repose et dort dedans.

Message secret

Décode le message de Grumo en plaçant les lettres correspondantes à chaque dessin et répond à sa question.

J'_ _ b_ _ _ _ o _p d'_ _ _ s

_ _ jo_rd'h_ _ !

_ _ _o_, q_ _ _s_ _on(_ _)

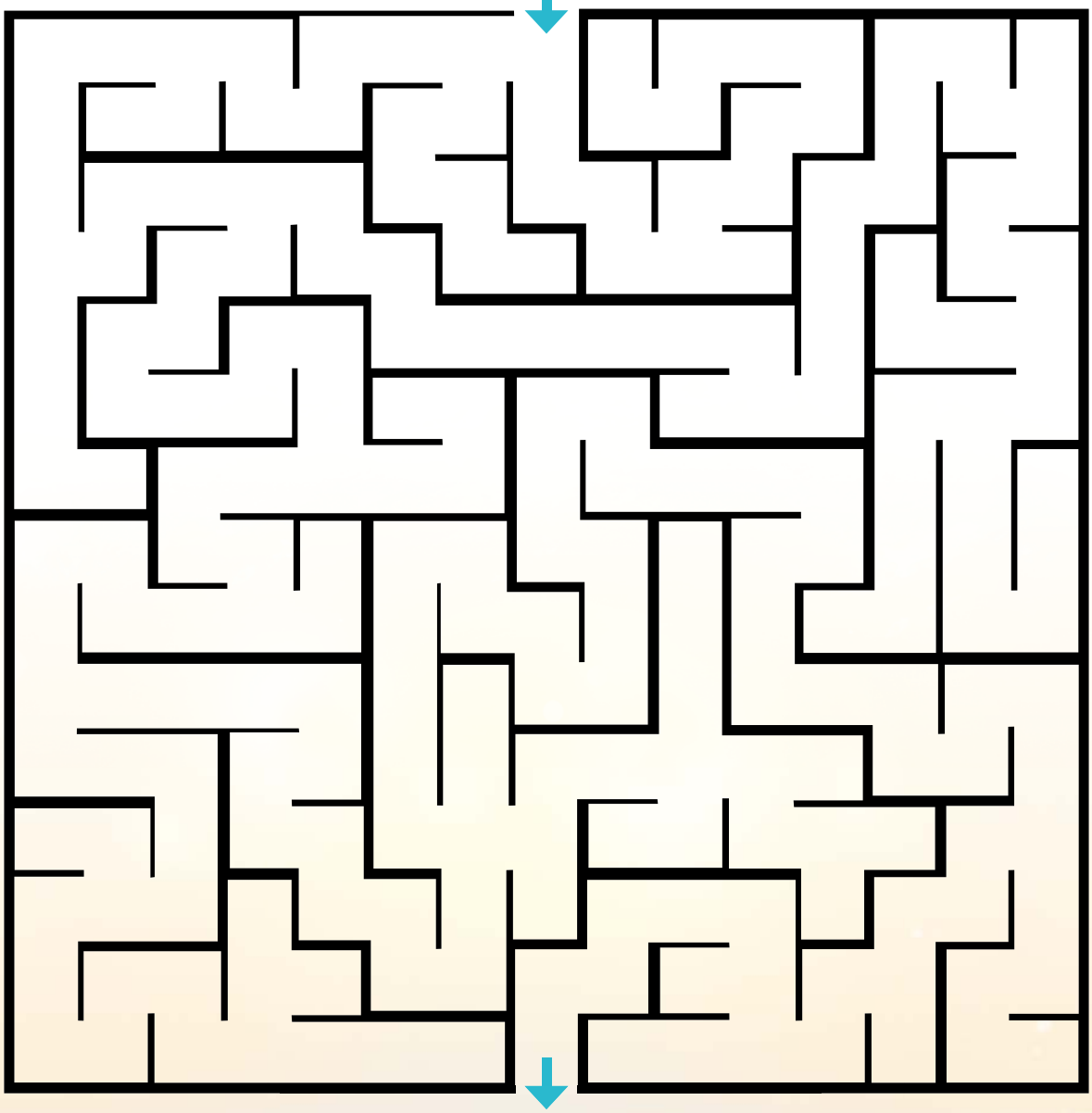
_ _ _ll_ _r(_) _ _ _(_) ?

a e c u m i t

Ta réponse est : _____

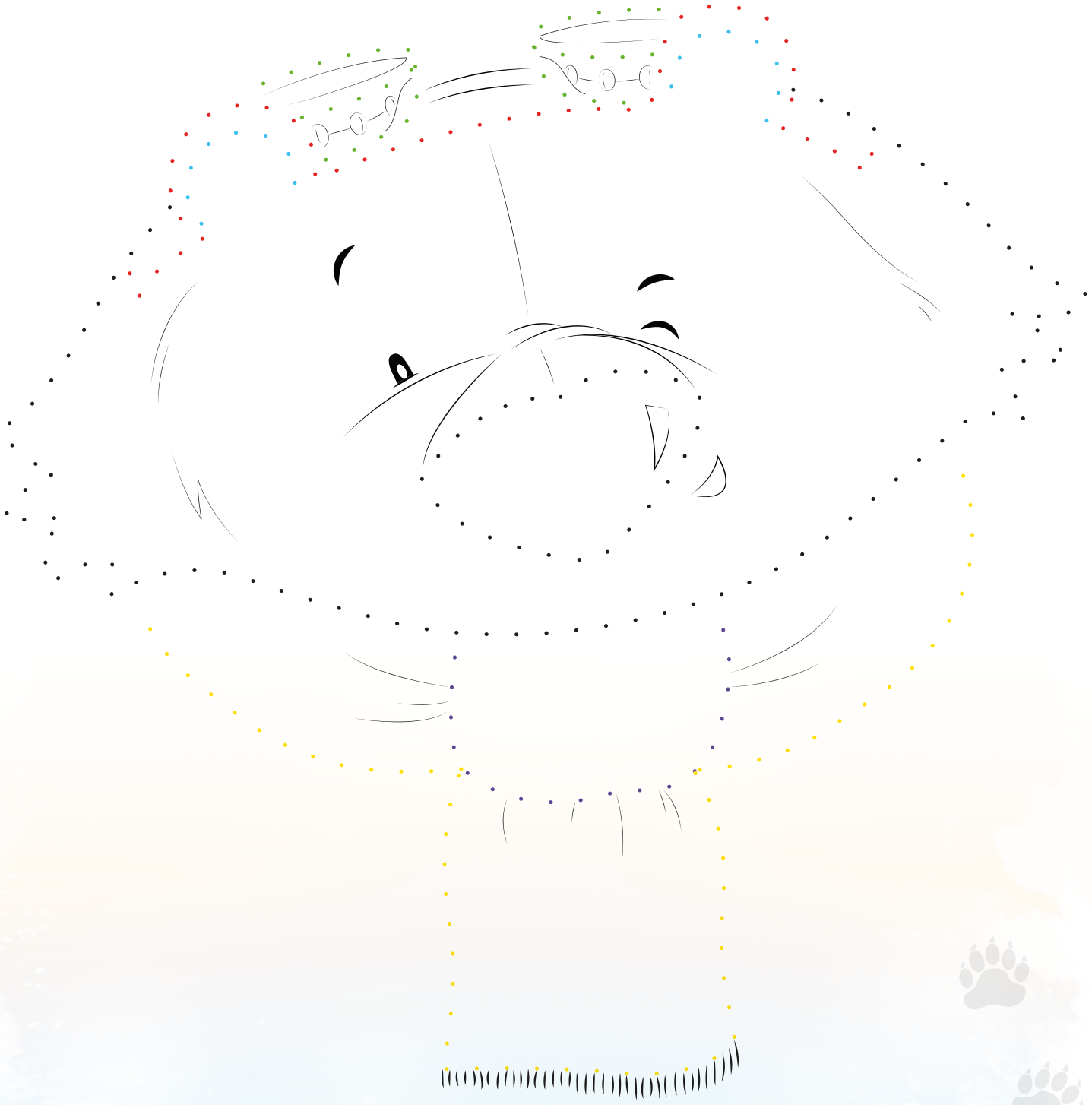
Labyrinthe

Aide Grumo à retrouver sa nouvelle famille.



Dessin caché

Relie les points entre eux pour dessiner Grumo, puis colorie-le.
Tu peux t'aider en suivant les couleurs des points. Chaque couleur est un nouveau tracé.
(Noir, bleu, vert, rouge, jaune, violet.)



Solutions

Page 1

Réponses : 1-E ; 2-C ; 3-F ; 4-G ; 5-B ; 6-D ; 7-A.

Page 2

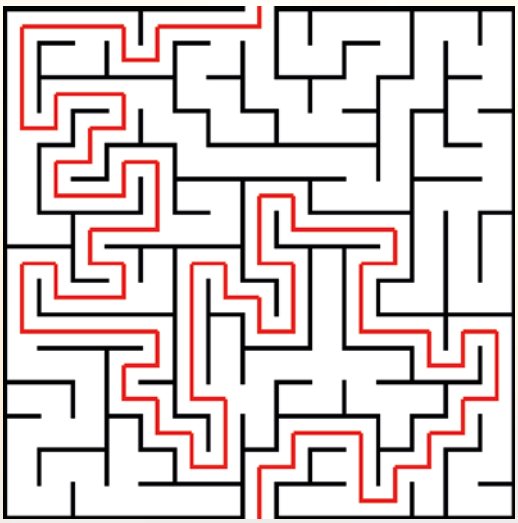
Réponses : 1. Banquise ; 2. Miel ; 3. Famille ; 4. Roulade ; 5. Oreilles ; 6. Lunettes ; 7. Étoile ; 8. Cirque ; 9. Érables ; 10. Pizzly ; 11. Polaire ; 12. Saumons ; 13. Réglisse ; 14. Lotus ; 15. Caverne.

Page 3

Réponse : J'ai beaucoup d'amis aujourd'hui ! Et toi, qui est ton(ta) meilleur(e) ami(e) ?

Page 4

Réponse :



Page 5

Réponse :