

Mon carnet

DE LECTEUR

NOM

PRÉNOM

CLASSE.....

Audrey ALWETT



Illustrations de
STAN MANOUKIAN

Dossier réalisé par Trousse Magique à partir des
informations du livret d'activités Gallimard Jeunesse

COMPÉTENCE ÉVALUÉE :

Dégager le sens global
d'un texte, affiner sa
compréhension et devenir
un lecteur autonome



NIVEAU DE MAÎTRISE

Quiéton

Patouilleur

Magicien

Allégorie



Mon suivi

DE LECTURE

SOMMAIRE

Complète le livret au fil de ta lecture.

Mon dictionnaire	_____ 	1
La couverture	_____ 	2
L'incipit	_____ 	3
Charly Vernier	_____ 	4
Les personnages	_____ 	5
Les recettes de Dame Mélisse	_____ 	6
Un objet vivant	_____ 	7
La carte de Thadam	_____ 	8
Test	_____ 	9



MES TROPHÉES DE LECTURE

- | | |
|---|--|
| ☐ J'ai lu au moins 50 pages d'affilée ! | ☐ J'ai parlé de ma lecture à au moins une personne. |
| ☐ J'ai lu dans un lieu insolite. | ☐ J'ai lu une heure sans m'arrêter. |
| ☐ J'ai fait une lecture à voix haute d'un passage à un proche. | ☐ J'ai réalisé un marque-page de lecture. |



POUR LES PETITS LECTEURS & LES ÉLÈVES DYS, UNE VERSION AUDIO DU LIVRE EST À RÉCUPÉRER AUPRÈS DE VOTRE PROFESSEURE DE FRANÇAIS PRÉFÉRÉE !

TROUSSE MAGIQUE

Mon dictionnaire

1

PETIT PRÉCIS DE MAGICIER



À COMPLÉTER AU FIL
DE MA LECTURE !

Les gourmandises

Apocachips : _____

Tarte-chercheuse : _____

Petit poisson : _____

Pulpisse : _____

Sucretincelle : _____

Croissourire : _____

Les objets

Grimoire : _____

Chapeau-sapeur : _____

Gemnez : _____

Sonnante : _____

Marton : _____

Citrolle : _____

Les gens de Thadam

Magicien : _____

Patouilleur : _____

Milicien : _____

Mitard : _____

Quiéton : _____

La magie

Pétricelle : _____

Beignet de prédiction : _____

Maleronce : _____

La couverture

2

Mène une petite recherche...

Qu'est-ce qu'un médaillon ?



Jean-François SAADA, directeur artistique de Gallimard Jeunesse :

« Tout est parti de cette idée très présente dans le texte que le magique avait une manifestation très végétale, que la flore s'épanouissait à son contact. Ça m'a donné l'idée d'un titre-image qui porterait tout au long des trois tomes les signes de ces manifestations. Autour de cet élément central, toute une armature végétale viendrait structurer la couverture créant ornements et cadres pour pouvoir accueillir des médaillons visuels. C'était là l'autre enjeu, que de pouvoir donner chair aux lieux et personnages du roman sans casser cette construction. D'où l'idée de ces médaillons. Et en sortie de couverture, en bas à droite la figure négative, rétive à cette magie, posée en repoussoir face aux plantes. »

Identifie les deux éléments représentés sur les médaillons du tome 1.



La couverture te donne-t-elle envie d'ouvrir le livre ? Développe ta réponse en quelques lignes.

Dessine l'autre personnage présent sur la couverture.

☐ Allié

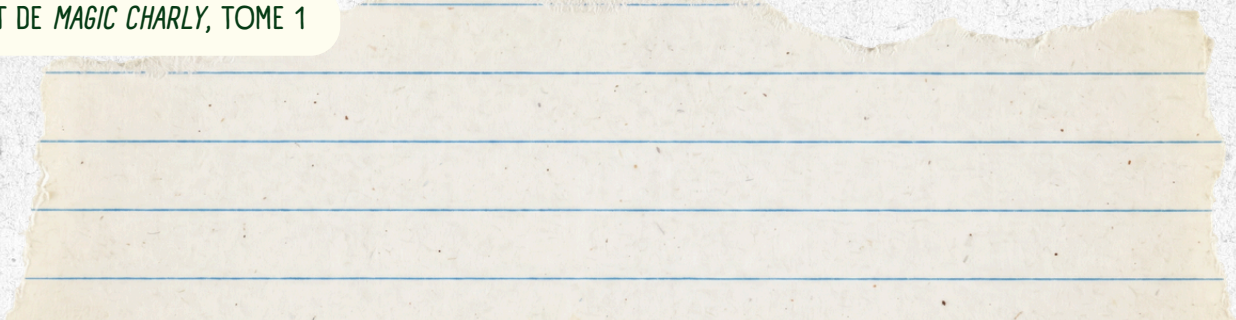
☐ Ennemi

Incipit

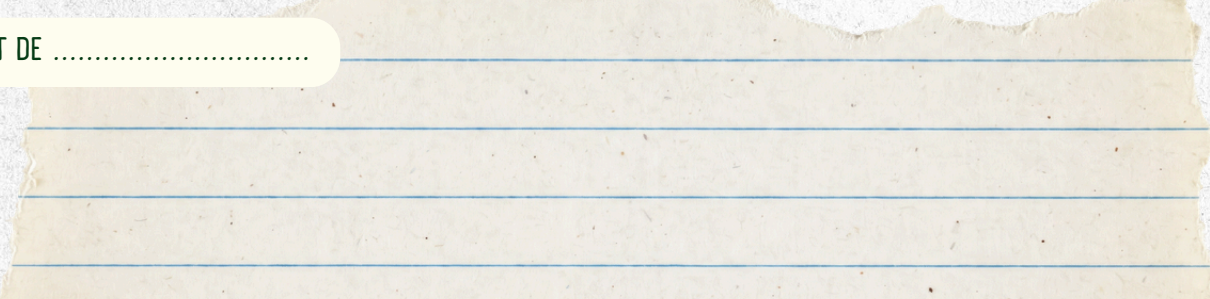
3

Les premières phrases d'un roman se nomment **l'incipit** : elles doivent donner envie de lire la suite du roman. Recopie **les trois premières phrases** de *Magic Charly* puis celles de deux autres romans que tu as lus (ou dont la couverture te plait...).

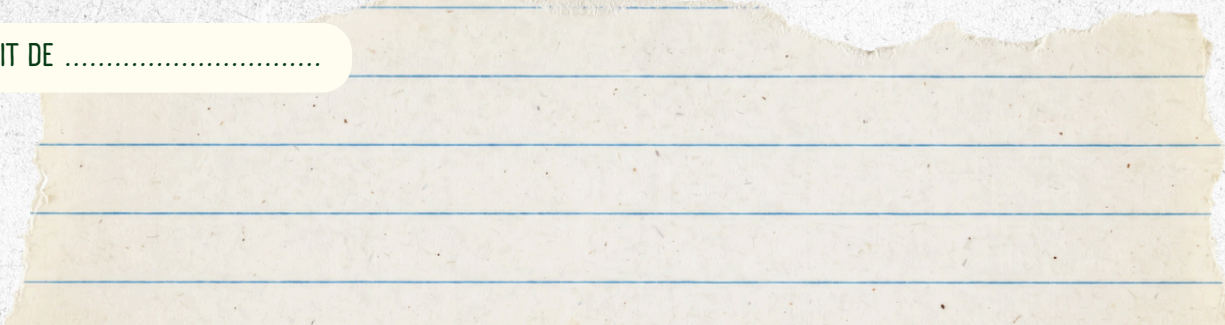
L'INCIPIT DE *MAGIC CHARLY*, TOME 1



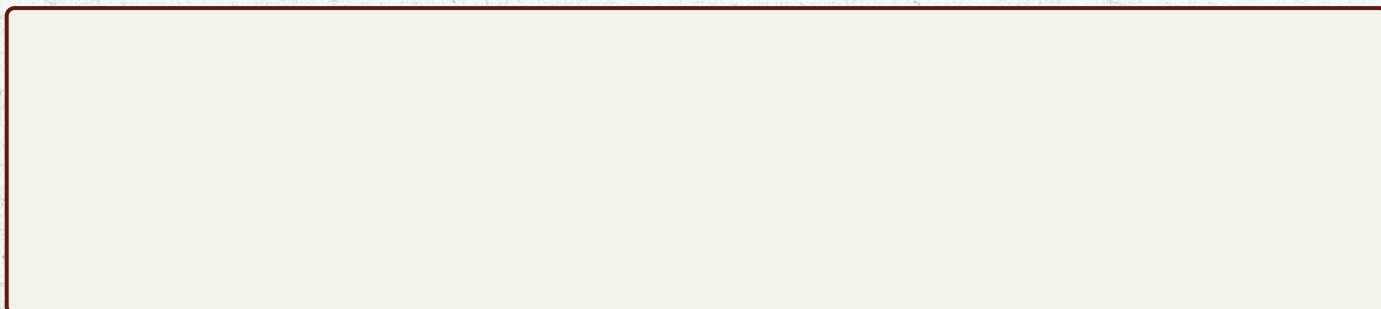
L'INCIPIT DE



L'INCIPIT DE



Lequel te donne le plus envie de lire la suite du roman ? Pourquoi ?



Charly Vernier

4

Regroupe sous chaque photographie les **différentes informations** que nous avons sur le personnage principal.



Un souvenir

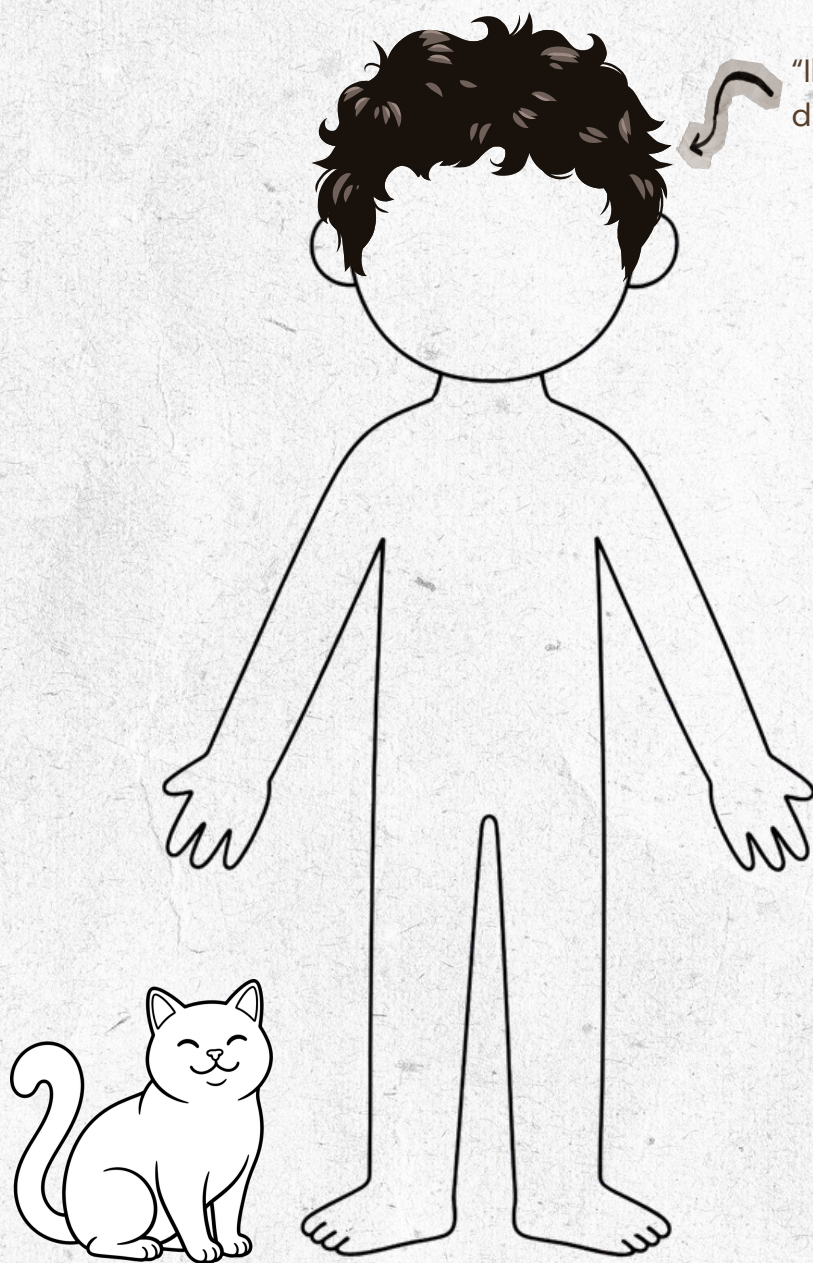


Famille



École

Àu fil de ta lecture, **complète le portrait de Charly et de son chat**. N'oublie pas d'ajouter comme légende des citations du livre pour justifier tes choix. Si toutes les informations ne rentrent pas sur la feuille, n'hésite pas à **scotcher/coller d'autres morceaux de feuilles** pour agrandir la page et créer des languettes.



"Il passa une main incertaine dans **ses cheveux crépus**."

Les personnages

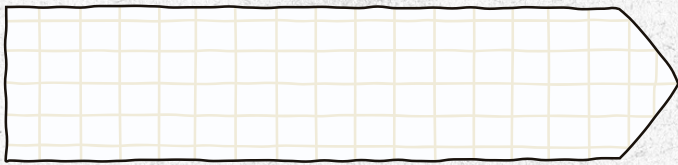
5

À partir des informations données dans cet extrait, **dessine le Cavalier**.

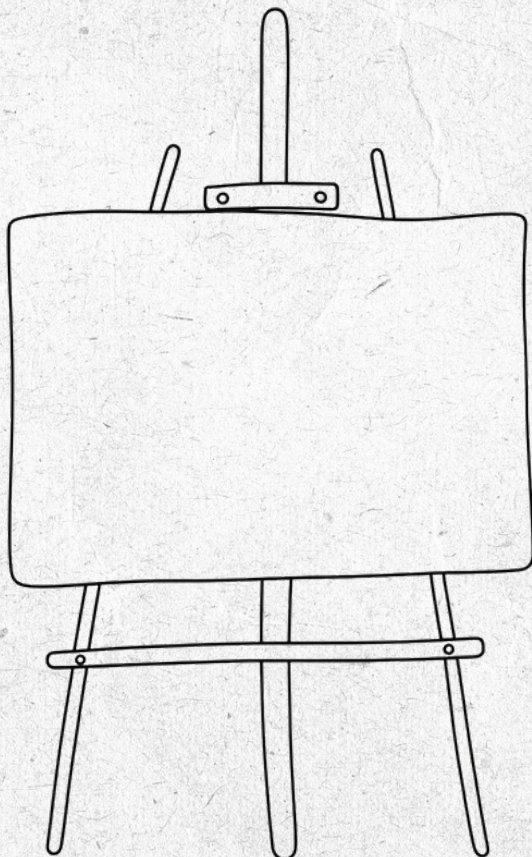
Le Cavalier

*« Un cheval noir creva le brouillard.
Sur son dos, un cavalier. L'homme avait
un chapeau à large bord qui dissimulait
ses traits. À sa ceinture pendait un
énorme sablier de perles blanches.
Mornille manqua de s'évanouir
quand elle vit dans sa main, dressée
bien haut, la gigantesque faux... »*

Qui se cache derrière cette description ?



À quel personnage du roman peut-on **associer la théière** ? S'agit-il d'un ami ou d'un ennemi de Charly ?



“Depuis cinq ans, sa mère s'était mise à la peinture avec beaucoup d'enthousiasme, mais, de l'avis unanime, le résultat était... Charly aurait trouvé méchant de finir cette phrase.”

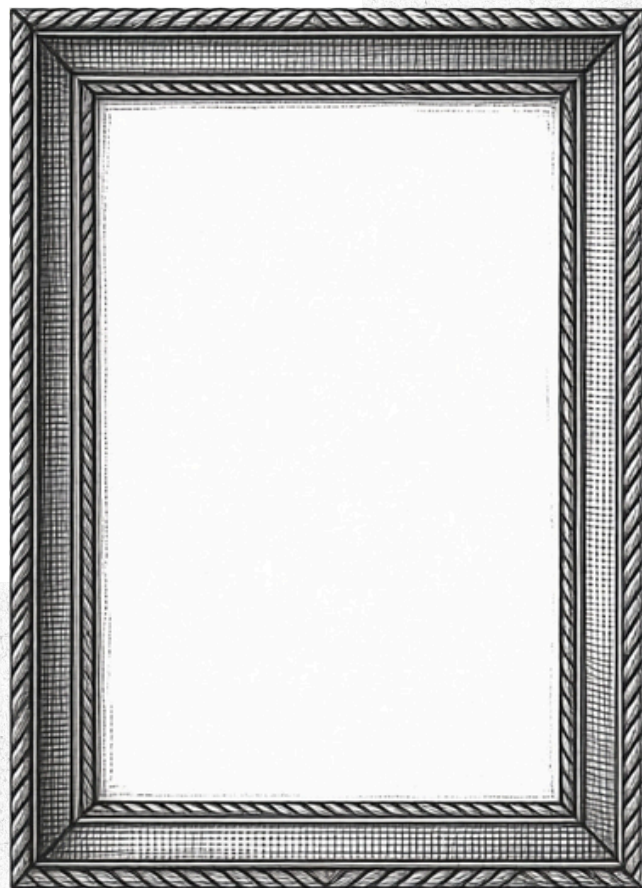
Écris dans la toile ce que peint en réalité Césaria...

Mène ton enquête pour compléter ce tableau sur les personnages.



Informations initiales	Recherches	Liens avec le personnage
Charly Vernier - Son nom de famille est presque identique à celui d'un célèbre auteur...	Jules Verne	Tous les deux explorent des mondes imaginaires.
Césaria Vernier - Son prénom est celui d'une célèbre chanteuse du Cap-Vert et d'un empereur romain.		
Sapotille Butternut - Prononce son prénom à voix haute : quelle expression entends-tu ? Qu'est-ce qu'un butternut ?		
June Bourdoncle - Le nom de famille de June est composé à partir de deux mots, lesquels ?		

À partir des informations du roman **dessine ou décris** June et Sapotille à l'intérieur des cadres.



June

TROUSSE MAGIQUE

Sapotille



Madeleines de RÉCONFORT

Recette de Dame Mélisse

2 œufs

1 quart de livre de sucretincelle

1 quart de livre du beurre
le plus frais

150 grammes de farine
la plus fine

Une douzaine
de larmes sincères

½ cuiller à café de levure

Travaillez les œufs avec
le sucretincelle, jusqu'à obtenir
une mousse d'écume.
Ajoutez les douze larmes.

La préparation va se mettre
à pleurnicher. Consolez-la avec
le beurre, la farine et la levure,
cuillerée par cuillerée, jusqu'à
ce qu'elle cesse de se plaindre.
Versez dans les moules.

Le résultat est meilleur dans
des coquillages, à condition
qu'ils soient d'authentiques
souvenirs. Enfournez à chaud
dix minutes, thermostat 7.



Restez devant le four pour
rassurer les madeleines et éviter
les sanglots prématurés.

Démoulez et dégustez en privé.

« La magie permet une incroyable liberté, un espace de créativité prodigieux. Elle permet aussi de jouer avec les symboliques. Quand Sapotille cuisine des madeleines de réconfort, qui provoquent larmes et souvenirs afin d'évacuer ses émotions, c'est non seulement complètement proustien*, mais en plus je m'amuse avec l'expression "pleurer comme une Madeleine" Je n'ai pas besoin d'expliquer d'où me sont venus les petits poissons, ces petits pois qui portent malheur, les apocahips qui font trembler la terre ou les patates-patates ces patates violentes qui flanquent... des patates. »

Audrey ALWETT



Même une petite recherche...

Qu'est-ce qu'une madeleine de Proust ?

Que signifie "pleurer comme une Madeleine" ?



Reconnais-tu "ce livre obèse" ?



Dans le souvenir volé par le Cavalier au début du roman, quelle recette Charly est-il en train de confectionner avec sa grand-mère ?

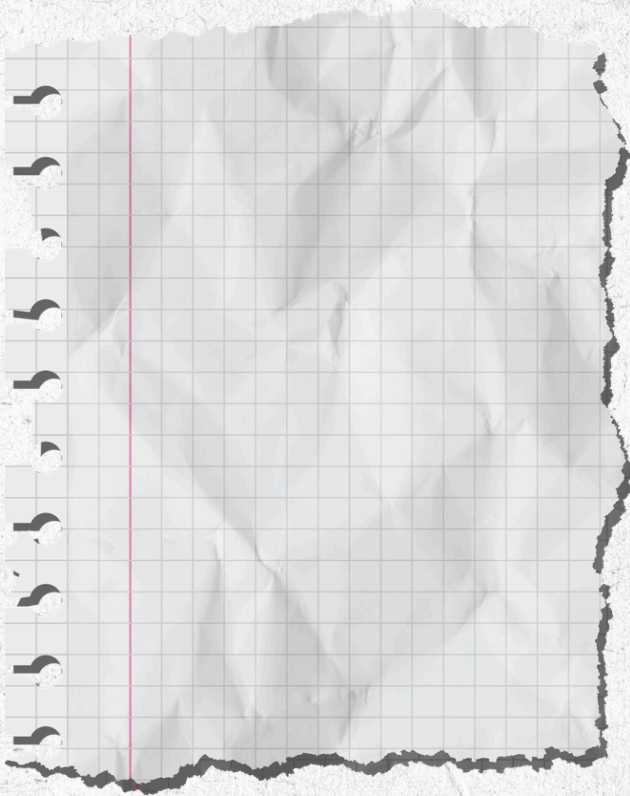
Note les ingrédients nécessaires.

Imagine ta recette magique



Surligne l'expression culinaire de ton choix : raconter des salades · les carottes sont cuites · rouler quelqu'un dans la farine · avoir la moutarde qui monte au nez · la fin des haricots · avoir un coeur d'artichaut · sucrer les fraises · avoir le melon · pédaler dans la semoule · faire un fromage · avoir la banane · se mêler de ses oignons · être haut comme trois pommes · cracher dans la soupe

INGRÉDIENTS



Mène une petite recherche...

Que signifie cette expression ? D'où vient-elle ?



3 ÉTAPES DE PRÉPARATION

Quel effet magique produit-elle sur celui qui la mange ?

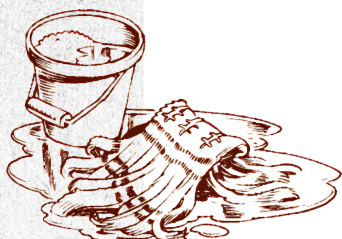
Comment la déguster ?



Un objet vivant

7

Que peux-tu me dire sur cette serpillière...



Invente un objet vivant qui n'appartient qu'à toi : un lit qui réclame des câlins, un lave-vaisselle enrhumé ou un téléphone possessif... Trouve-lui un nom qui soit un jeu de mots en lien avec sa personnalité ou une particularité physique/mentale.

MON OBJET VIVANT

Croquis :

Nom :

Objet du quotidien :

Caractère :

Sa particularité :

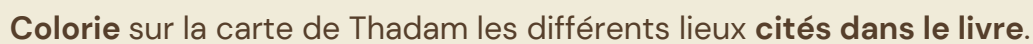


Allié



Nuisance

Peux-tu citer un autre objet vivant présent dans le tome 1 des aventures de Charly ?



Test

Le chapeau-sapeur

Le chapeau-sapeur fait apparaître sur celui qui le porte le costume qui lui ressemble.

Réponds aux huit questions en entourant une **réponse à chaque fois**.

1. Ta grand-mère t'annonce qu'elle a oublié qui tu es. Tu...

- a) ravales ton chagrin et cherches déjà comment l'aider.
- c) lui prépares en silence ce qu'elle préfère manger.
- d) notes tout ce dont elle se souvient encore.
- b) poses cent questions d'un coup et t'agites dans tous les sens !

2. C'est ton premier jour à Thadam, la ville magicière. Ton premier réflexe...

- b) courir partout à la fois.
- d) lire les enseignes et les noms des rues pour te repérer.
- a) vérifier que tes amis te suivent.
- c) t'arrêter devant la vitrine du Grimoire qui mord avec envie.

3. Un chapeau-sapeur te coiffe. Le costume qui apparaît est...

- a) simple, solide, prêt pour l'action.
- b) loufoque : des couleurs dans tous les sens !
- d) éclatant et sophistiqué : impossible de ne pas te remarquer.
- c) doux, plein de poches et de couleurs discrètes.

4. Un chat aussi snob que Mandrin refuse de descendre de ton grimoire. Tu...

- c) lui trouves un coussin plus confortable.
- b) tires le grimoire d'un coup sec.
- d) attends : il finira bien par bouger.
- a) négocies avec lui.

5. On te confie un secret dangereux. Tu...

- b) tiens trois jours, maximum.
- a) le gardes, même si c'est lourd à porter.
- c) en parles à une seule personne, celle en qui tu as confiance.
- d) réfléchis pour savoir si tu dois le révéler ou non...

6. L'Académie interdit d'inventer de nouveaux sortilèges. Pour toi...

- a) une règle qui empêche de sauver quelqu'un ne vaut rien.
- d) toute règle a une raison, même mauvaise : encore faut-il savoir laquelle.
- c) tu inventes des sortilèges en secret.
- b) les règles sont faites pour être enfreintes.

7. Un souvenir vaut une fortune en gemmes. Tu vendrais...

- d) aucun : ce qu'on oublie ne revient jamais.
- b) celui d'une bêtise dont tu es fier(ère), si le prix est bon.
- a) rien du tout : les souvenirs ne sont pas des marchandises.
- c) peut-être un mauvais souvenir...

8. En une phrase, ce que tes amis diraient de toi...

- a) "On peut compter sur lui / sur elle."
- c) "Il / elle remarque ce que personne ne voit."
- b) "Avec lui / elle, il se passe toujours quelque chose."
- d) "Il / elle sait tout sur tout !"

COMPTE TES RÉPONSES

A : B : C : D :

Résultats :

- **Majorité de A : Charly Vernier** – Tu es le point fixe au milieu du désordre. Tu n'as peut-être pas demandé à te retrouver dans une aventure trop grande pour toi, mais tu y vas quand même, parce que quelqu'un compte sur toi. Tu es loyal(e) et courageux(se).
- **Majorité de B : June Bourdoncle** – Tu sèmes le chaos partout où tu passes et le monde est nettement plus drôle comme ça ! Tu n'es jamais fatigué(e) mais tu fatigues tout le monde. Tu fonces avant d'avoir même commencé à réfléchir. Une amitié avec toi c'est bruyant, encombrant et absolument indispensable !
- **Majorité de C : Sapotille Butternut** – Tu observes beaucoup et tu parles peu. Tu préfères te cacher derrière tes cheveux. Mais tu remarques ce que les autres laissent passer, tu es attentive(t) au moindre petit détail. Quand quelqu'un va mal, tu sais exactement quoi lui préparer. Difficile à approcher, une fois ta confiance gagnée tu serais prêt(e) à donner ta vie pour tes amis.
- **Majorité de D : Maître Line** – Tu tiens à ce qui se transmet. Lucide, tu sais que le monde de la magie est rempli de danger. Tu soignes ton apparence comme personne car tu as appris que les costumes sont une véritable protection. Exigeant(e) et sévère, tu ne fais jamais les choses à la place des autres.