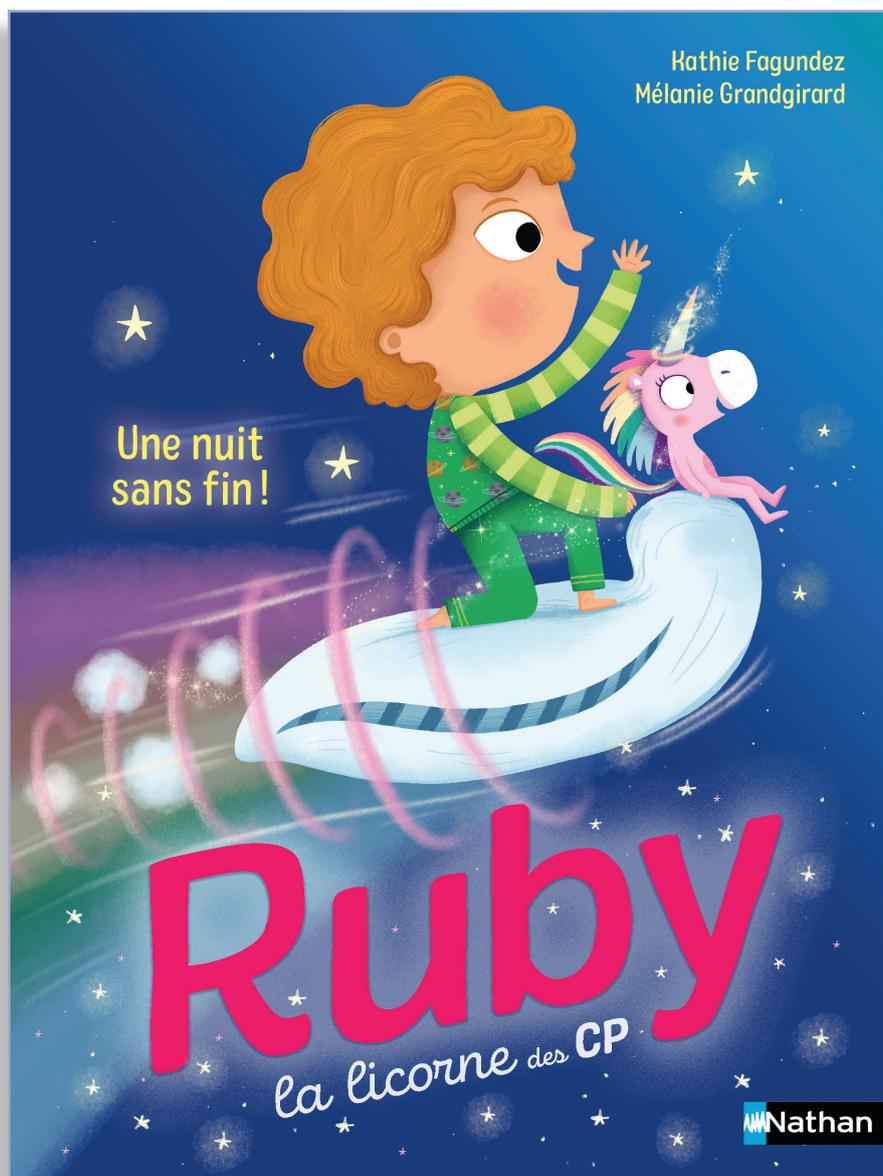


NIVEAU :  
CP

# FICHE PÉDAGOGIQUE



## SOMMAIRE

### Le livre peut être étudié en 7 séances

Séance 1 : Présentation du livre et de l'univers .....	p.3
Séance 2 : La fatigue d'Hugo (p. 4 à p. 7) .....	p.4
Séance 3 : Ruby va chez Hugo (p. 8 à p. 11) .....	p.5
Séance 4 : L'explication du marchand de sable (p. 12 à p. 15).....	p.5
Séance 5 : La fausse solution (p. 16 à p. 19).....	p.6
Séance 6 : Les autres solutions (p. 20 à p. 23).....	p.6
Séance 7 : Dénouement et bilan (p. 24 à p. 31) .....	p.7
Poursuites d'activités possibles dans d'autres disciplines .....	p.8

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

**Autrice :** Kathie Fagundez

**Illustratrice :** Mélanie Grandgirard

**Niveau :** CP

**Mots-clés :** quotidien, école, sommeil, hygiène de vie

## Les pour les lecteurs :

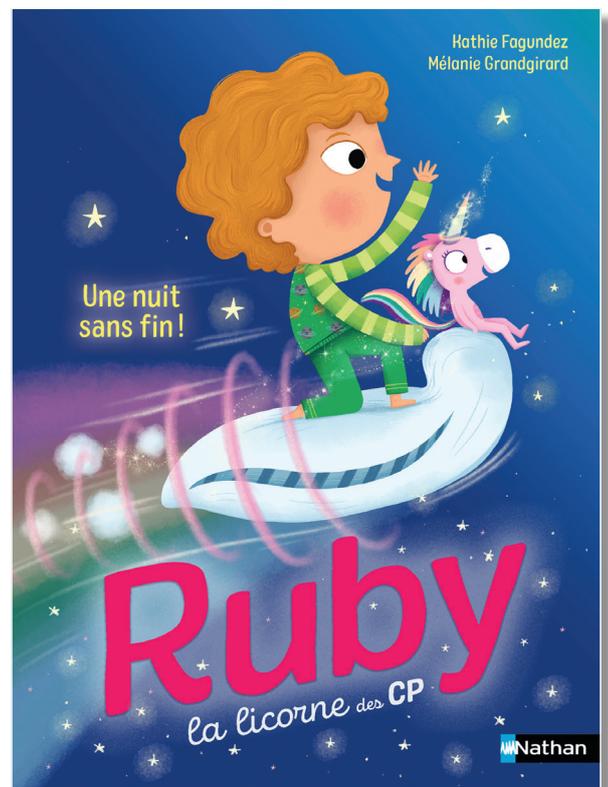
- Une série où le lecteur peut prendre ses repères entre les tomes.
- Des paragraphes courts, où l'élève peut ne lire que les bulles ou l'entièreté du texte.
- Des personnages de l'âge des jeunes lecteurs auxquels il est facile de s'identifier.
- Des thématiques qui touchent les lecteurs au sein de chaque histoire.

## Les pour les enseignants :

- Un roman aux illustrations riches en couleurs pour rendre attractive l'entrée en lecture.
- Un texte qui permet une différenciation immédiate (lecture des bulles et/ou de la narration).
- Une œuvre qui permet une étude interdisciplinaire notamment en EMC grâce aux débats suggérés.

## Résumé :

Hugo est de plus en plus fatigué en classe. Ruby la licorne se rend chez lui et découvre qu'Hugo est incapable de trouver le sommeil. La raison est simple : le marchand de sable ne passe plus lui rendre visite le soir ! Ruby va tout faire pour réparer cette situation.



## Un extrait (p. 6) :

« Ruby la licorne et Anne la maitresse échangent un regard inquiet. Chaque jour, Hugo a l'air de plus en plus fatigué.  
– Il a piqué du nez toute la matinée, constate Anne, étonnée. »

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

## SÉANCE 1 : PRÉSENTATION DU LIVRE ET DE L'UNIVERS

Avant de commencer à présenter l'ouvrage aux élèves, leur demander quels sont les animaux fantastiques qu'ils connaissent, c'est-à-dire les animaux qui n'existent que dans les univers merveilleux.

**Écrire au tableau les réponses.** On obtient : le centaure, le dragon, le loup-garou, le yéti, la sirène, le phénix.

Expliquer aux élèves que l'histoire qu'ils vont étudier intègre l'un de ces animaux. Réaliser un jeu de logique afin de faire trouver le nom de l'animal (à adapter en fonction de la liste des animaux obtenue).

**Donner des indices :** l'animal a quatre pattes ; l'animal ne vole pas, etc.

Les élèves peuvent, individuellement ou par petits groupes, barrer les noms des animaux qui ne correspondent pas à la description.

Ce petit jeu de logique a pour objectif d'activer l'intérêt des élèves pour la lecture qui va suivre.

**Expliquer qu'un nouveau livre va être lu en classe.** Rassurer les élèves : la lecture sera commune, avec la classe, et adaptée pour chacun.

**Présenter l'ouvrage aux élèves en leur montrant d'abord la couverture.** Laisser exposer leurs idées sur ce qui sera raconté dans le roman.

Demander aux élèves quelles sont les informations données par la couverture : la licorne s'appelle Ruby, elle appartient à des élèves d'une classe de CP, le petit garçon de la couverture doit certainement être en CP. Demander aux élèves sur quel support semblent être les personnages. L'oreiller ne sera peut-être pas identifié.

Demander quelle sera, selon eux, l'histoire racontée dans le roman : les élèves imagineront peut-être une histoire pleine d'aventures.

**Identifier le nom de l'auteur et de l'illustratrice.** Préciser que, souvent, le premier nom est d'abord celui qui concerne le texte et le suivant les images. Oraliser la différence entre le titre de la série et le sous-titre du tome. Écrire « série » et « tome » au tableau.

Expliquer ensuite que la classe va lire la quatrième de couverture. Définir le texte qui s'y trouve : il s'agit d'un résumé qui a pour but de présenter l'histoire au lecteur et de lui donner envie de la lire. On ne raconte pas toute l'histoire pour ne pas gâcher le suspense mais on doit en dire suffisamment pour que le lecteur sache de quoi il s'agit.

Lire à haute voix le résumé à deux reprises et demander aux élèves de dire ce qu'ils ont appris de plus. Noter au tableau les deux prénoms à retenir : Ruby et Hugo.

Répéter les nouvelles informations : le problème d'Hugo est de ne pas dormir ; Ruby a des pouvoirs magiques.

**Commencer à remplir le haut de la fiche n°1** (informations techniques du livre).

**Lire à haute voix la page de présentation de la série.**

Faire reformuler à un élève ce qu'est Ruby : c'est la peluche de la classe.

Demander si l'histoire qui va être lue pourrait être réelle : non puisqu'il sera question de magie et la magie n'existe pas.

Expliquer que les univers où la magie existe font partie du fantastique.

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

**Utiliser la fiche n°2** pour découvrir l'anatomie du cheval (et donc de la licorne). Expliquer que certains des mots étudiés seront utilisés dans l'histoire.

Ce travail peut être mené en binôme, en petits groupes, ou en classe entière oralement. L'objectif est d'enrichir le vocabulaire des élèves grâce à la présence d'un personnage proche du cheval dans l'histoire.

**Devoirs à la maison :** apprendre le lexique de l'anatomie du cheval (facultatif : colorier la robe selon ses désirs).

## SÉANCE 2 : LA FATIGUE D'HUGO

Avant de commencer la lecture, demander à un élève de rappeler les informations apprises par la découverte de la couverture et de la quatrième de couverture. Rappeler que ces deux pages appartiennent aussi au livre et qu'elles donnent déjà de précieuses informations qui vont ensuite aider à la compréhension du texte.

Pour la lecture, vidéo-projecter les pages si le texte est décodé par les élèves ou faire suivre le texte individuellement sur les livres papier si la lecture est réalisée à voix haute.

**Lire une fois le passage jusqu'à la page 7.**

Demander aux élèves de regarder uniquement les expressions des personnages. Quelles émotions peut-on lire sur leurs visages ?

Un petit garçon a un air très joyeux, la maîtresse semble inquiète, Hugo a un visage épuisé...

Demander aux élèves quelle est l'expression qui apparaît dans les pages lues. Expliquer : une expression permet d'exprimer quelque chose en utilisant l'image. Ex : « je tombe de sommeil » signifie que l'on est très fatigué mais on ne tombe pas réellement.

L'expression « piquer du nez » est ainsi identifiée. Expliquer que, comme avec « tomber de sommeil », on imagine que le nez tombe, pique, vers le sol en raison du sommeil.

**Utiliser la fiche n°3** afin de découvrir les expressions liées au sommeil.

En utilisant le vidéoprojecteur, montrer comment certains artistes s'amuse parfois avec les expressions en dessinant « au pied de la lettre » une expression. Par exemple avec l'expression « au pied de la lettre ».

**Devoirs à la maison :** choisir une des expressions de la **fiche n°3** et réaliser un dessin d'une des expressions « au pied de la lettre ».

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

## SÉANCE 3 : RUBY VA CHEZ HUGO

**Demander aux élèves de rappeler le contenu de l'histoire :** Hugo est très fatigué lorsqu'il arrive à l'école.

**Lire (ou faire lire) la page 9.** Demander aux élèves ce que l'on apprend avec ce dialogue : Hugo sait déjà qu'il ne parviendra pas à dormir durant la nuit.

Après avoir lu la page 10, demander quelle modification a été effectuée par l'illustratrice sur le personnage d'Hugo : elle a modifié ses yeux afin de signifier qu'il n'avait plus sommeil.

Après la lecture de la page 11, vérifier si les élèves connaissent bien la légende du marchand de sable. Sinon, expliquer : le marchand de sable est un personnage de légende (qui n'existe donc pas dans la réalité) et qui est censé endormir les enfants en leur déposant du sable sur les yeux.

Les élèves connaîtront peut-être la version du personnage du marchand de sable dans le film *Les Cinq Légendes*. Préciser que, dans ce film animé, beaucoup d'ajouts changent le personnage d'origine.

Puisque le marchand de sable n'existe pas dans la réalité, demander aux élèves s'ils savent comment fonctionne l'endormissement.

Expliquer : le sommeil permet aux muscles de se reposer mais aussi au cerveau ! Les apprentissages sont meilleurs lorsque l'on dort correctement.

Discuter ensuite avec les élèves des rituels qu'ils réalisent peut-être avant de dormir. **Utiliser la fiche n°4 pour synthétiser ce qui a été dit.**

Cette fiche peut être à signer par les parents afin que tous soient informés des meilleures conditions de sommeil possibles pour les enfants.

## SÉANCE 4 : L'EXPLICATION DU MARCHAND DE SABLE

**Demander aux élèves de reformuler le début de l'histoire.**

Lire à haute voix (ou faire lire) les pages 12 à 15 et demander aux élèves de raconter avec leurs propres mots ce qu'ils ont compris de ces pages. Bien identifier le problème : si Hugo endort le marchand de sable, tout le monde reste réveillé !

Profiter de la situation de l'histoire pour demander aux élèves quelles sont les personnes ou les animaux qui restent éveillés la nuit.

Les élèves citeront certainement quelques animaux nocturnes comme le hibou. Expliquer que même certains animaux domestiques peuvent rester éveillés durant la nuit, comme les chats.

Demander ensuite quels sont les métiers qui s'exercent la nuit : les médecins des urgences, les pompiers si besoin, les boulangers, les routiers...

**Terminer cette discussion en utilisant la fiche n°5.**

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

## SÉANCE 5 : LA FAUSSE SOLUTION

**Demander à un élève de résumer le début de l'histoire.** Expliquer que la moitié de l'histoire a déjà été lue.

**Lire (ou faire lire) les pages 15 à 19.**

Définir les termes : sermonner ; mouvementé.

Demander aux élèves ce qu'ils pensent de la situation.

Plusieurs suites possibles :

→ Proposer aux élèves d'inventer leur propre fin de l'histoire et la rédiger en dictée à d'adulte.

Ce projet peut être mené sur plusieurs séances et donner lieu à une véritable fin alternative, écrite et illustrée par les élèves.

→ Chercher à comprendre pourquoi Hugo agit ainsi et lister les solutions possibles qu'il est possible d'employer lorsque le sommeil tarde à venir (ou que l'on refuse de dormir) : se détendre, parler avec ses parents de ses peurs, avoir un doudou, garder une petite lumière pour se rassurer, chanter une petite comptine... Expliquer qu'il est prouvé que les rituels favorisent un bon endormissement car ils rassurent le cerveau. Si l'on agit toujours pareil au coucher, il se passera toujours la même chose au réveil : on aura bien dormi.

**Terminer de remplir la fiche n°1 en discutant des personnages secondaires.**

## SÉANCE 6 : LES AUTRES SOLUTIONS

Rappeler aux élèves à quel endroit plein de suspense la lecture avait été interrompu : la situation semblait désespérée puisque, même avec la licorne, Hugo refusait de dormir.

**Lire (ou faire lire) à haute voix les pages suivantes jusqu'à la page 23.**

Demander aux élèves si, parfois, il arrive que l'on n'ait pas le choix, on ne peut pas bien dormir (un voyage nocturne, un dégât des eaux durant la nuit, une urgence médicale...).

Dans ces pages, les personnages sont tous très fatigués. Demander aux élèves quels sont les bons gestes à adopter en cas de grosse fatigue.

Les propositions sont notées au tableau et recopiées sous forme de trace écrite.

Exemple de trace écrite :

Si je suis très fatigué(e), je peux :

- Essayer de faire une sieste,
- Ne pas faire trop de sport,
- Ne pas regarder trop d'écran,
- Boire beaucoup d'eau pour rester bien hydraté.
- Éviter d'être trop envahi(e) par les émotions négatives, comme la colère.
- Lire des histoires et des bandes dessinées.

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

---

## SÉANCE 7 : DÉNOUEMENT ET BILAN

---

**Lire (ou faire lire) la fin de l'histoire.** Expliquer qu'il s'agit du dénouement. Écrire le mot au tableau. C'est le moment où l'histoire se « dénoue », où le nœud, le problème de l'histoire est résolu. Demander ici quel était le nœud de départ (Hugo est fatigué car il ne dort pas bien) et quelle est la situation au dénouement (Hugo passe de bonnes nuits de sommeil).

**Faire reformuler la fin :** la licorne a trouvé le problème d'Hugo (l'absence de doudou). Demander si le marchand de sable repassera voir Hugo : non, il n'en a pas besoin puisqu'Hugo est désormais rassuré avec son doudou. Revenir sur les conseils listés avec les élèves durant l'étude du roman : le doudou avait-il bien été évoqué ? Expliquer qu'il a été prouvé que dormir avec un doudou aide réellement à l'endormissement. Discuter du tabou du doudou : est-ce honteux de posséder un doudou ? Expliquer que, même adultes, beaucoup de personnes conservent encore le doudou de leur enfance. L'attachement au doudou de l'enfance est très fort et certains adultes dorment même encore avec.

Rappeler ce qui avait été lu sur la toute première page au début de l'histoire : le lecteur savait déjà que l'histoire se terminerait avec le don d'une pierre précieuse à la fin. Débat facultatif : demander si la pierre précieuse aurait pu être rose pour un garçon. Échanger autour de l'égalité des filles et des garçons et des couleurs qui sont destinées à tous les enfants.

**Conclure l'étude du roman avec la fiche n°6 qui servira de fiche synthèse autour du livre.**

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

## POURSUITES D'ACTIVITÉS POSSIBLES DANS D'AUTRES DISCIPLINES

### ARTS

Réaliser un arc-en-ciel en peinture en utilisant uniquement les trois couleurs primaires rouge, bleu et jaune. Normalement, les élèves ont déjà étudié en maternelle les mélanges à effectuer. Si besoin, réaliser une fiche « rappel » des différents mélanges.

Fabriquer un sablier « marchand de sable » avec deux bouteilles et en perçant les bouchons. Personnaliser les bouteilles. Chaque enfant aura ainsi son « marchand de sable » à regarder et/ou écouter avant de s'endormir.

### ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Débattre davantage des thématiques abordées dans le roman lors de regroupements. Utiliser un bâton de parole si besoin pour réguler les échanges. Réaliser des fiches « bilan » de ce qui aura été dit.

- Les écrans : pour ou contre ? (pour : on apprend de nouvelles choses, on s'amuse ; contre : on oublie de sortir, cela fatigue et abîme les yeux)
- Le tabou de la peluche : est-il honteux de dormir avec un doudou ?
- Certaines couleurs et/ou certains objets sont-ils pour uniquement les filles/les garçons ? Hugo aurait-il pu recevoir une pierre rose ?

### QUESTIONNER LE MONDE/L'ESPACE

Faire un lien entre les visuels de l'école et le plan de l'école étudié lors des séances de Questionner le monde.

### HISTOIRE DES ARTS

Faire découvrir la tapisserie *La Dame à la licorne*.

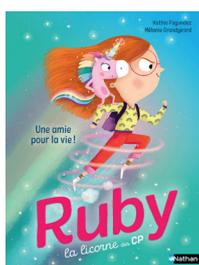
### SCIENCES

Courte séance de découverte des pierres précieuses.

### LITTÉRATURE

Faire découvrir d'autres ouvrages (en consultation libre) :

Les autres titres de la même série :



*Ruby, la licorne des CP, Une amie pour la vie !*,  
de Kathy Fagundez et Mélanie Grandgirard

**FICHE  
PÉDAGOGIQUE**

# RUBY, LA LICORNE DES CP UNE NUIT SANS FIN !

D'autres titres de la collection « Lune bleue » :



La série *La famille Clafoutis*,  
de Mymi Doinet  
et Aurore Damant



La série *Frissons au CP*,  
de Anne-Gaëlle Balpe  
et Laurent Audouin



La série *Amélie Maléfice*,  
d'Arnaud Alméras  
et Gaëlle Duhazé

Sur le sommeil :



*Je n'ai pas sommeil*,  
de Jonathan Allen



*Au lit, petit monstre*,  
de Mario Ramos



*Grododo*,  
de Michaël Escoffier  
et de Kris Di Giacomo