

ESPRIT CRÉATIF



LIVRE D'ACTIVITÉS
DE



Cofinancé par
l'Union européenne



MANNEKEN-PIS

RÉSUMÉ : La ville de Bruxelles est assiégée.
Après une longue bataille, les ennemis font mine de battre en retraite, tandis que deux d'entre eux, profitant de l'obscurité, tentent de mettre le feu aux murs.
Un jeune garçon découvre leur plan et sauve la ville en faisant pipi sur la poudre à canon.

TITRE ORIGINAL : LE MANNEKEN-PIS

MOTS-CLÉS : GARÇON ; SIÈGE; PIPI ; POUDRE À CANON

GENRE : LÉGENDE

ÂGE : 5-6 ANS

MANNEKEN PIS

Il y a longtemps, la ville de Bruxelles fut assiégée.
Les troupes ennemies, armées jusqu'aux dents, encerclaient
les solides murs gardés par les soldats du roi.
Les habitants se cachaient dans leurs maisons, les oreilles
tendues, à l'écoute des sifflements et du fracas causés
par les canons et les armes.
Le ciel s'assombrissait sous le bombardement continu
de l'ennemi.

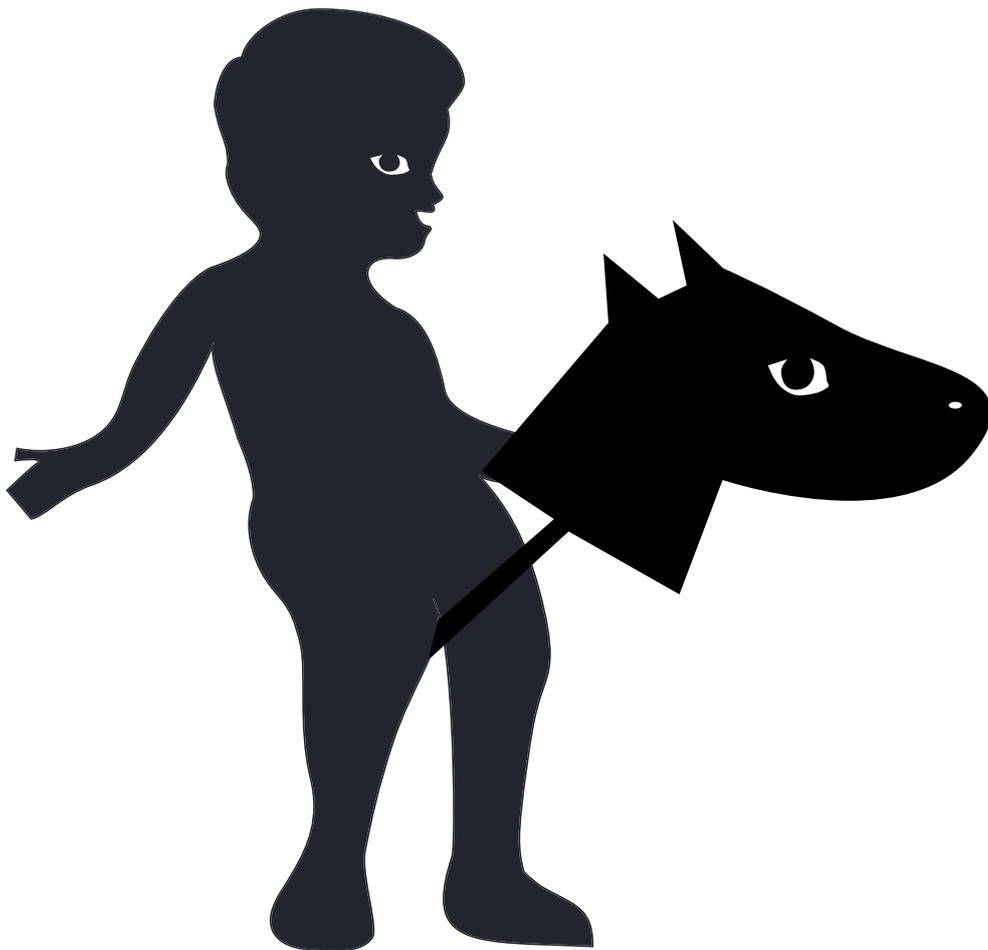


Réveillé par tout ce bruit, un petit garçon sortit de son lit et grimpa sur le rebord de la fenêtre pour observer la bataille qui faisait rage.

Ses yeux écarquillés suivaient les balles et les boulets de canon, son cœur sursautant à chaque explosion.

Lorsqu'il jouait à la guerre, il gagnait toujours.

Aucun dragon ni sorcière n'était plus courageux ou futé que lui.



À présent, alors qu'il observait la bataille ravageant sa ville, il se rendit compte que ce n'était pas un jeu. Il parcourut sa chambre du regard à la recherche d'un objet, peut-être un pot ou une louche, qu'il pourrait lancer sur ses ennemis. Il s'imaginait déjà devenir un héros grâce à sa participation à la bataille lorsqu'un incroyable silence se fit soudainement. Les canons ne crachaient plus leurs boulets, les armes ne tiraient plus de balles.

Le garçon regarda de nouveau par la fenêtre et vit les soldats du Roi scrutant leurs ennemis à travers les meurtrières quand – Ô surprise – ces derniers battirent en retraite sur leurs chevaux ! Les soldats du Roi se mirent à sauter et à danser :

– Nous avons gagné ! La victoire est à nous ! crièrent-ils du haut des murs.

Les habitants, attirés par ces cris de joie, sortirent dans les rues pour célébrer la victoire.

– Hourra ! dit joyeusement le jeune garçon.

– Hourra... répéta-t-il, étouffant un bâillement tout en applaudissant.

La frénésie de la bataille puis l'excitation des célébrations l'avaient fatigué et il avait maintenant sommeil. Il s'apprêtait à descendre de la fenêtre, lorsqu'un étrange mouvement attira son attention.

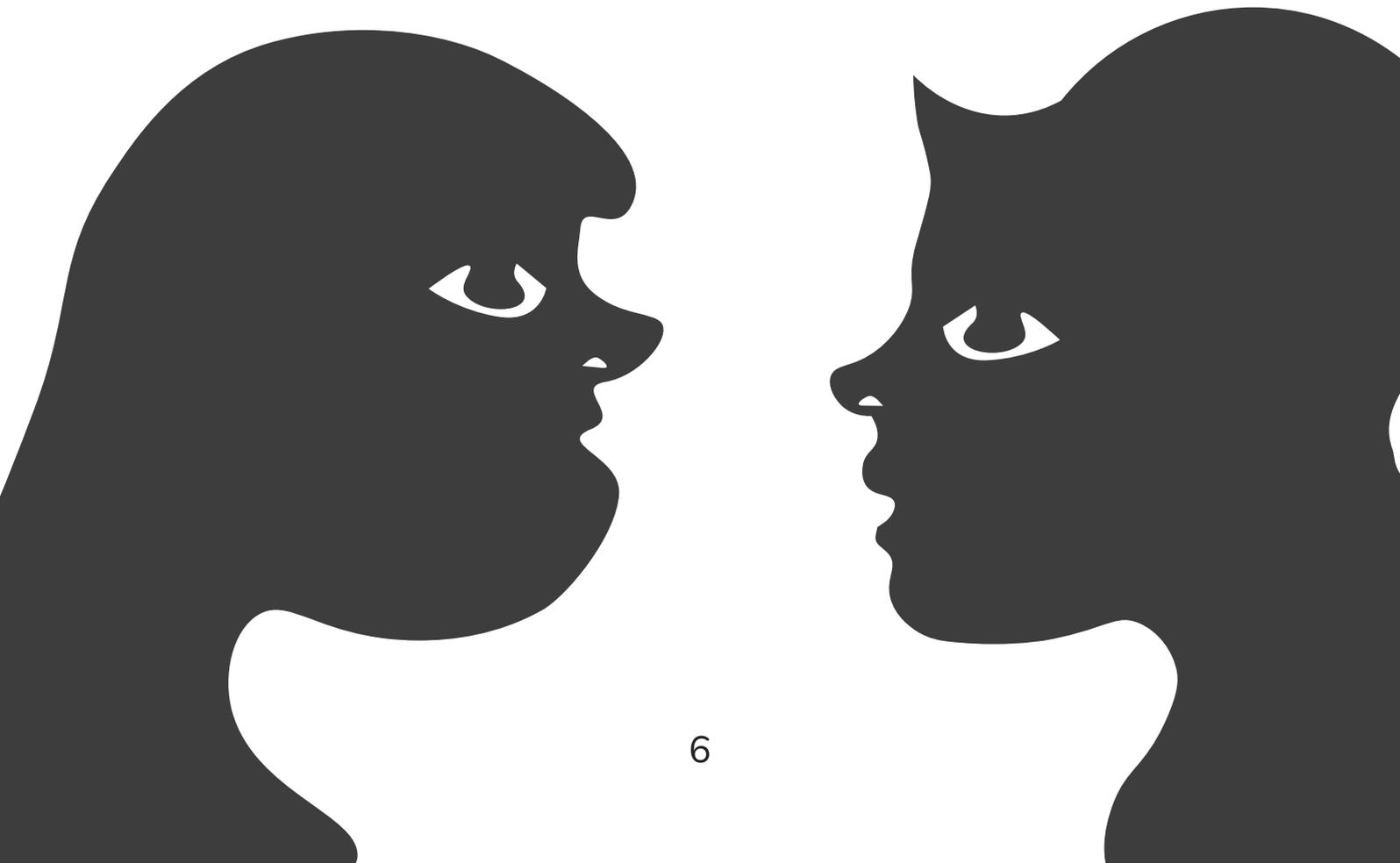
Deux soldats ennemis, cachés sous les branches d'un gros buisson, attendaient la tombée de la nuit.

– Quels imbéciles ! dit le premier soldat.

– Ils pensent que nous nous sommes rendus, mais dès qu'il fera nuit, nous mettrons le feu aux murs de la ville !

– Notre armée reviendra ensuite pour conquérir la ville jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien à manger ! ricana diaboliquement le deuxième soldat.

L'image de sa ville en flammes saisit d'effroi le petit garçon.



Malgré la fatigue, le jeune garçon sut qu'il devait sauver sa ville. Il envisagea de crier pour attirer l'attention de sa nourrice ou de sa mère, mais comment expliquer ce qu'il avait vu et entendu ?

Il resta dissimulé derrière la fenêtre pour suivre chaque mouvement des deux soldats. Le soleil commença sa descente et le ciel passa du rose au violet, puis au noir de la nuit. Alors les deux soldats s'avancèrent, comme prévu. Ils déposèrent une longue trainée de poudre atteignant les murs de la ville, puis fuirent rapidement à travers la forêt pour échapper à l'explosion.

Une lueur soudaine, rapide comme l'éclair, se répandit en dévorant tout sur son passage telle une bête féroce. Ses langues de feu s'approchèrent dangereusement des murs et du garçon.

Réfléchissant rapidement et ingénieusement, le garçon nu ouvrit la fenêtre qui surplombait le feu et commença à faire pipi comme une fontaine.



Son urine gicla et éclaboussa, se déversant sur le feu,
dont l'intensité diminua jusqu'à mourir sous ce jet, produisant
un nuage de fumée grise.
La fumée signifiait que les murs étaient sauvés et, avec eux,
la ville et ses habitants.



Épuisé par ces efforts, mais fier que sa ville soit à nouveau en sécurité, le jeune garçon s'endormit enfin.

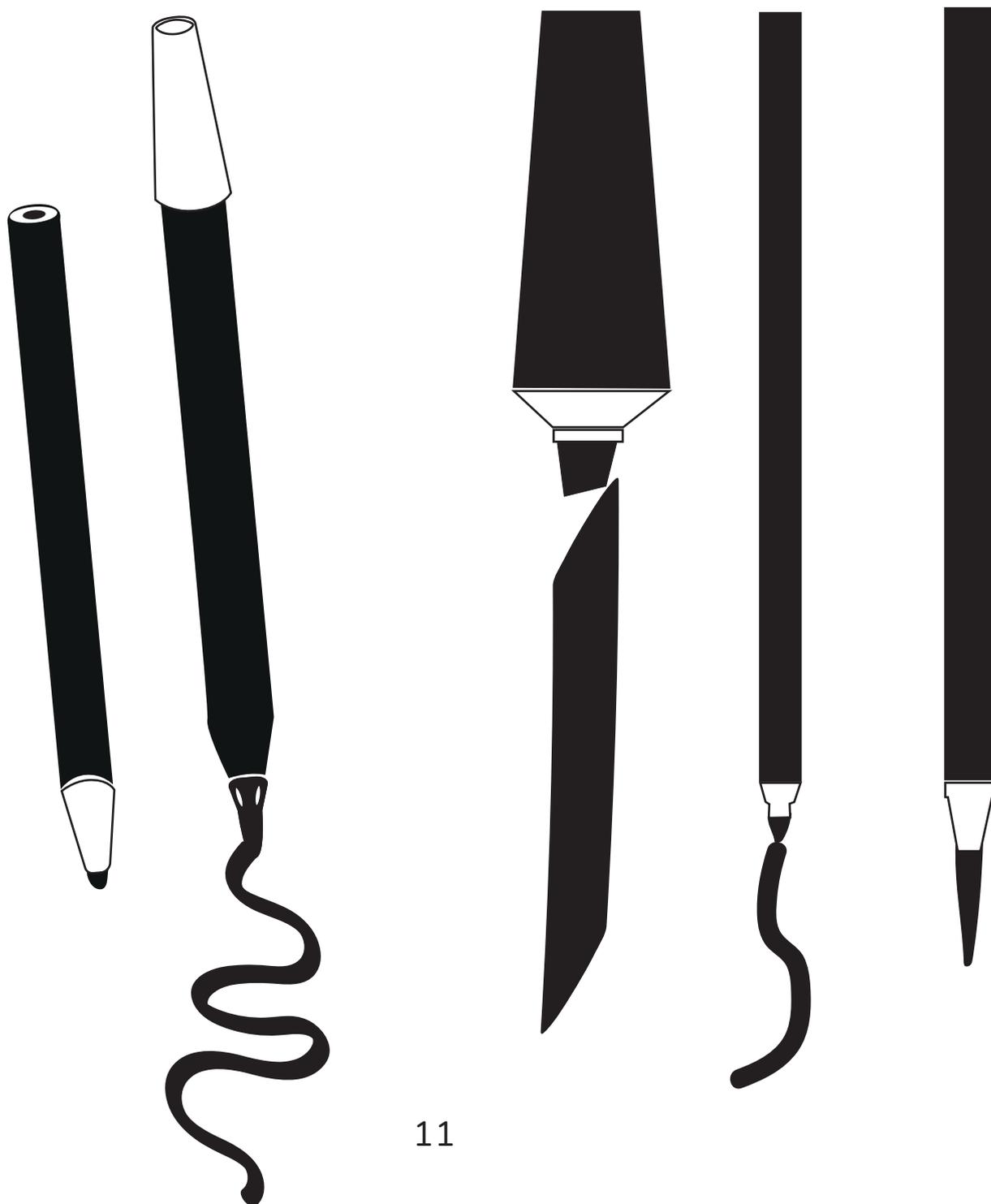
Toutefois, son acte courageux ne passa pas inaperçu : de l'autre côté de la ville, depuis sa propre fenêtre, le Roi qui observait la progression du feu, avait été témoin de la scène.

Une fontaine fut construite pour honorer le garçon et son acte courageux d'avoir fait pipi !

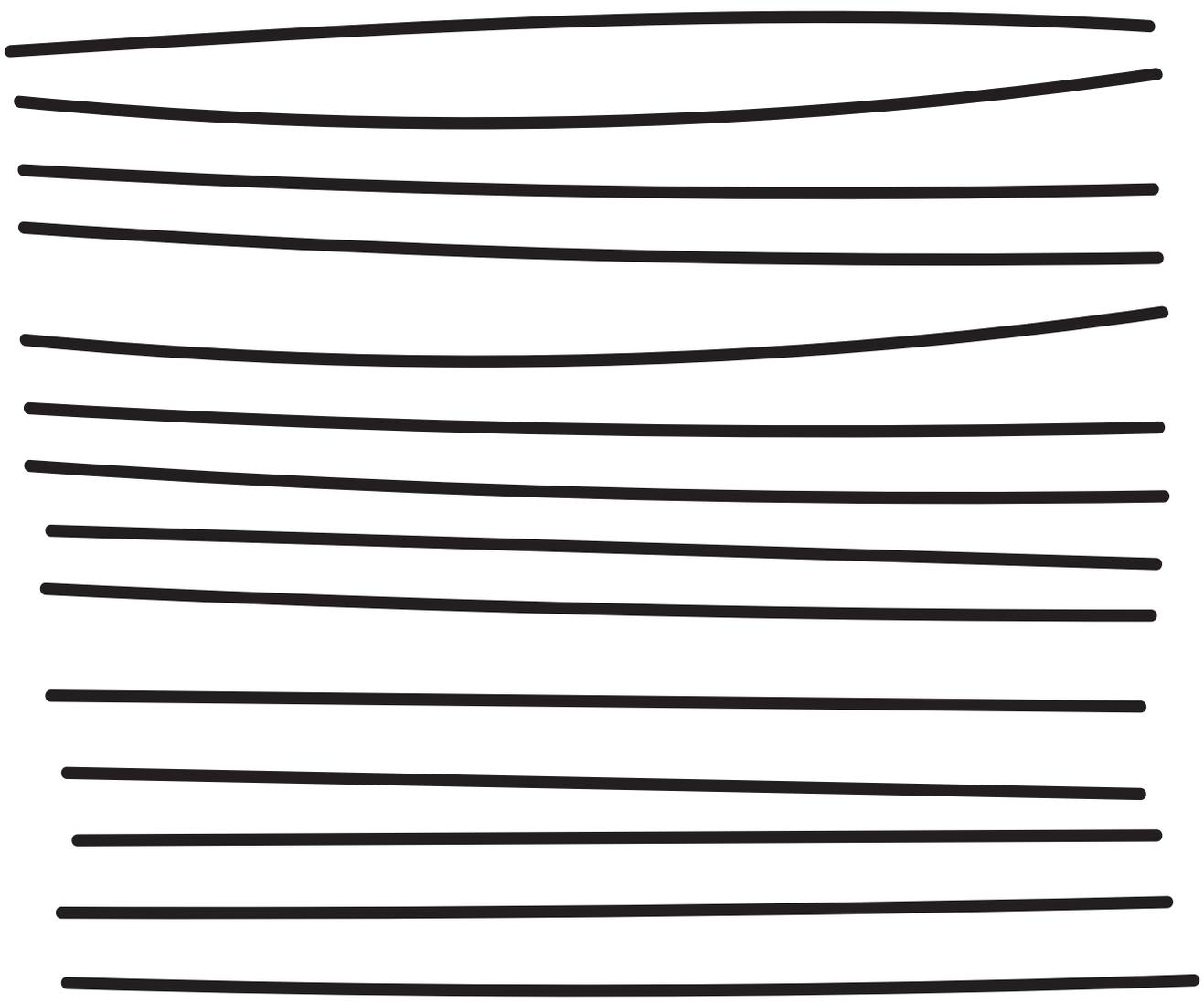
De nombreux siècles ont passé depuis, pourtant la fontaine érigée au nom du petit garçon qui fait pipi tient toujours debout. Les habitants de la ville l'honorent, lui et sa mémoire, aujourd'hui encore. Et ce notamment en habillant la statue de jolis costumes dignes d'un héros, un héros qui est parvenu à sauver la ville de Bruxelles simplement grâce à son ingéniosité et à sa vessie.

ACTIVITÉS

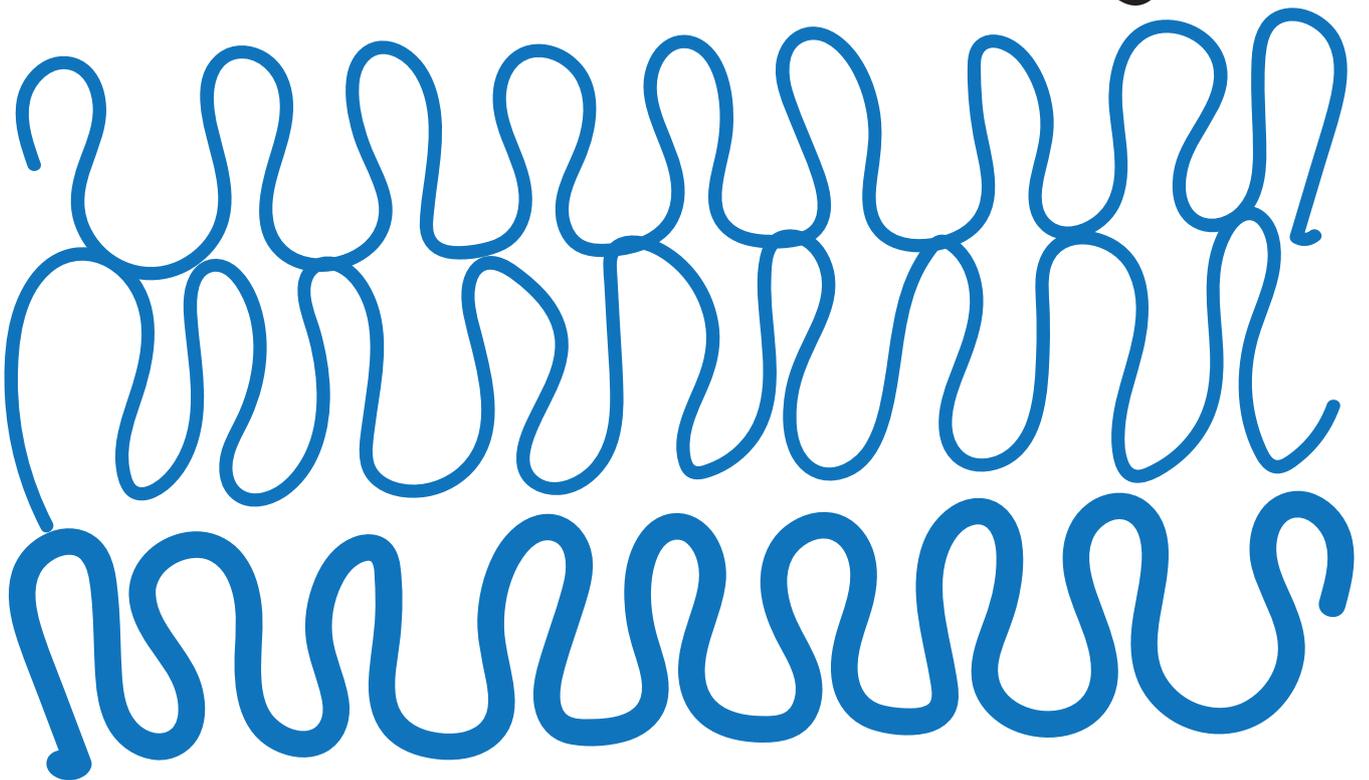
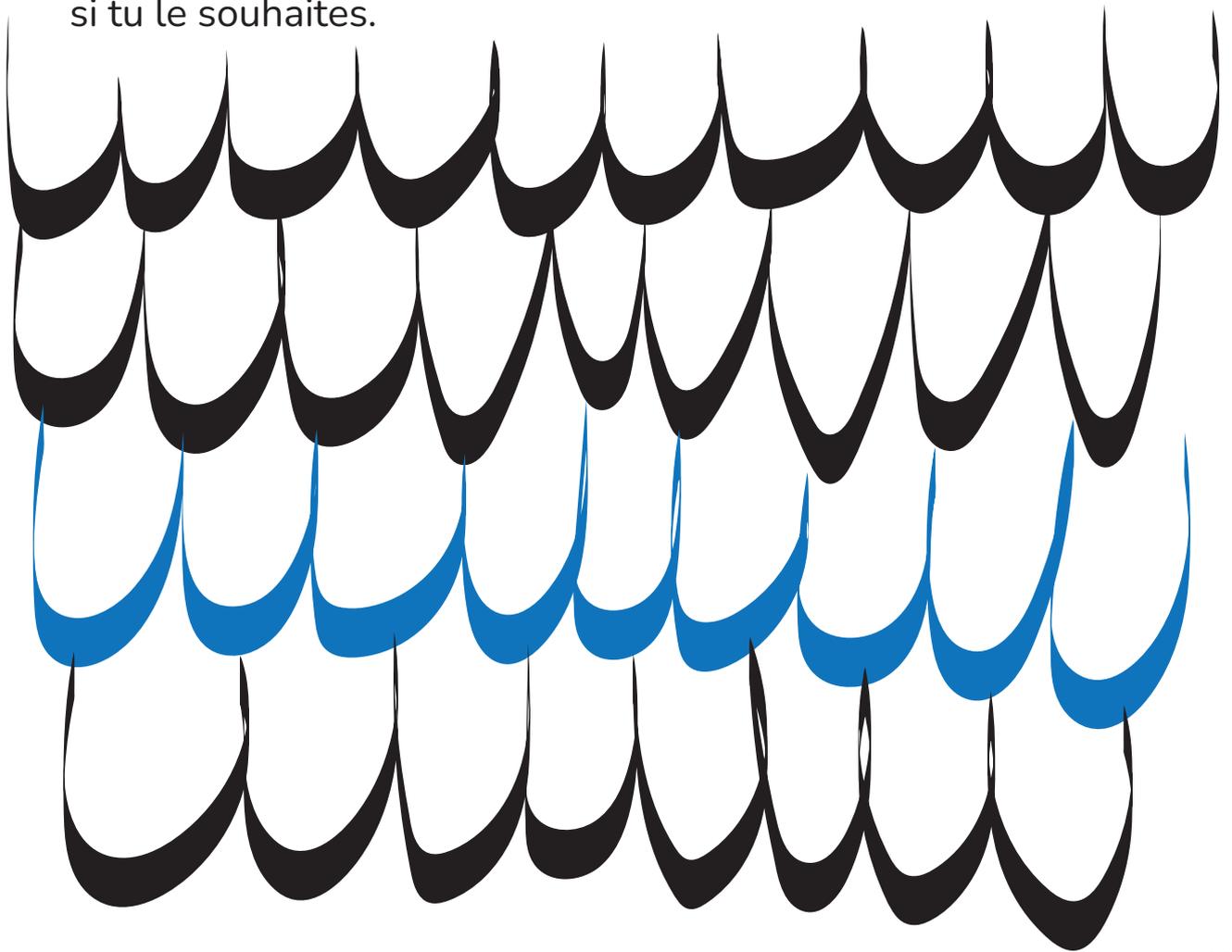
Le matériel avec lequel nous dessinons est important. Choisis des feutres avec différentes pointes : plate, ronde, pinceau. Prends aussi quelques pinceaux et de la gouache. Tu peux utiliser du noir ou n'importe quelle couleur de ton choix.



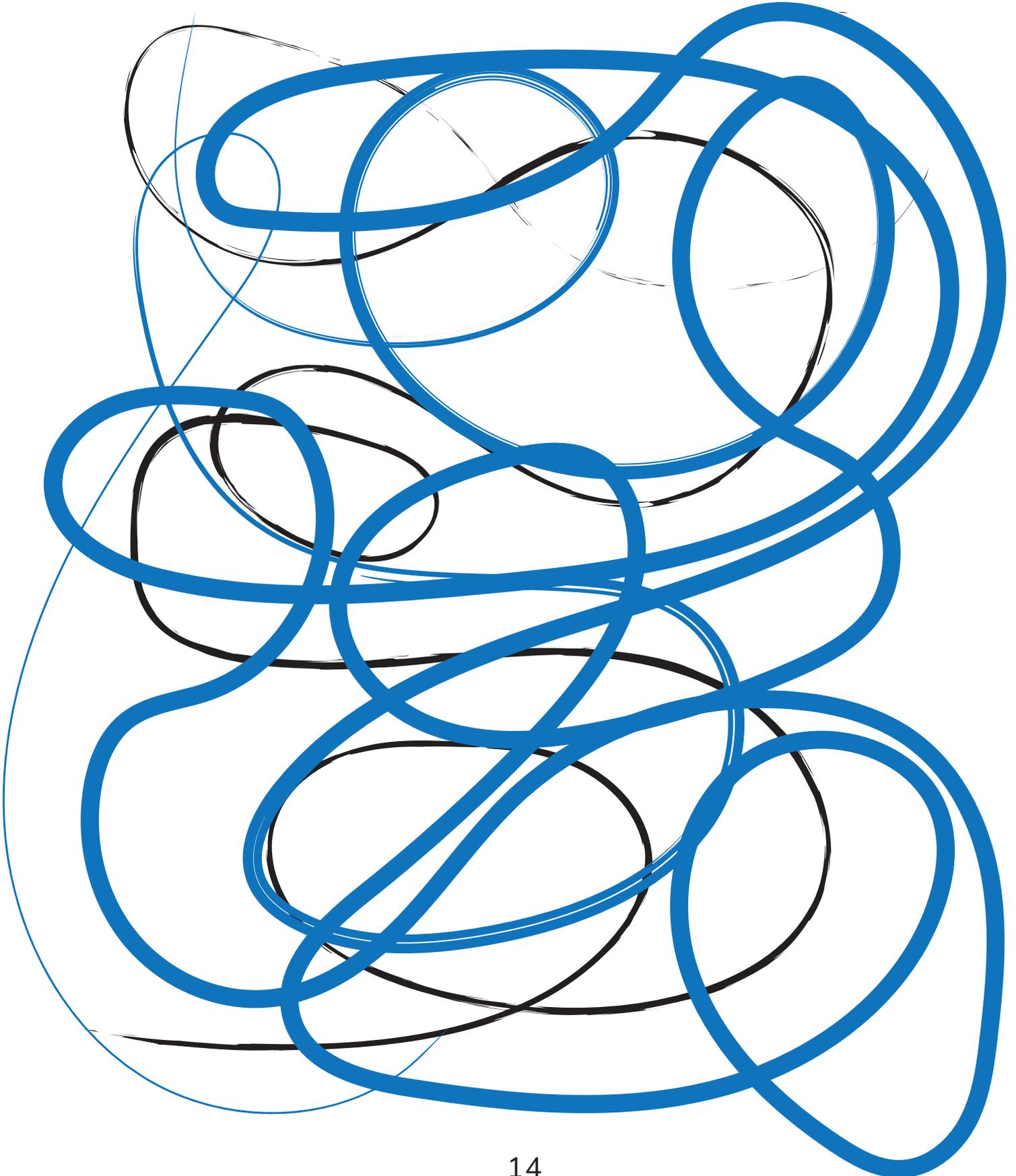
Dessine des séries de lignes dans ton cahier en utilisant un crayon ou un feutre, ou encore en les alternant.
Dessine des lignes droites, quadrillées, ondulées, pointillées, sinueuses ou même en zigzag.
Suis les exemples.



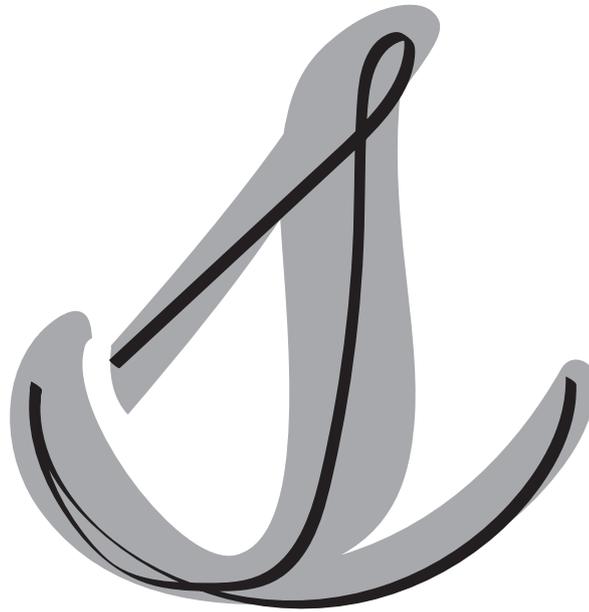
Dessine une seule série de lignes sur chaque page.
Tu peux changer de matériel et alterner les couleurs
si tu le souhaites.



Dans ton cahier, dessine des lignes sinueuses.
Fais-le tranquillement et en te concentrant pour ne pas lever
le crayon de la feuille.
Tu auras besoin de ce geste pour la prochaine activité.

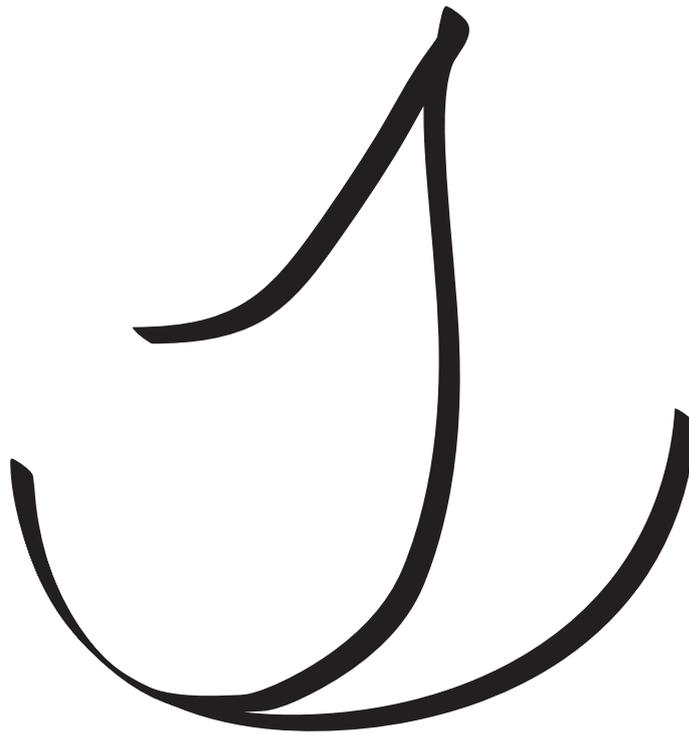


ALPHABET



Dessine le « s » sans lever le feutre de la feuille.

surprise



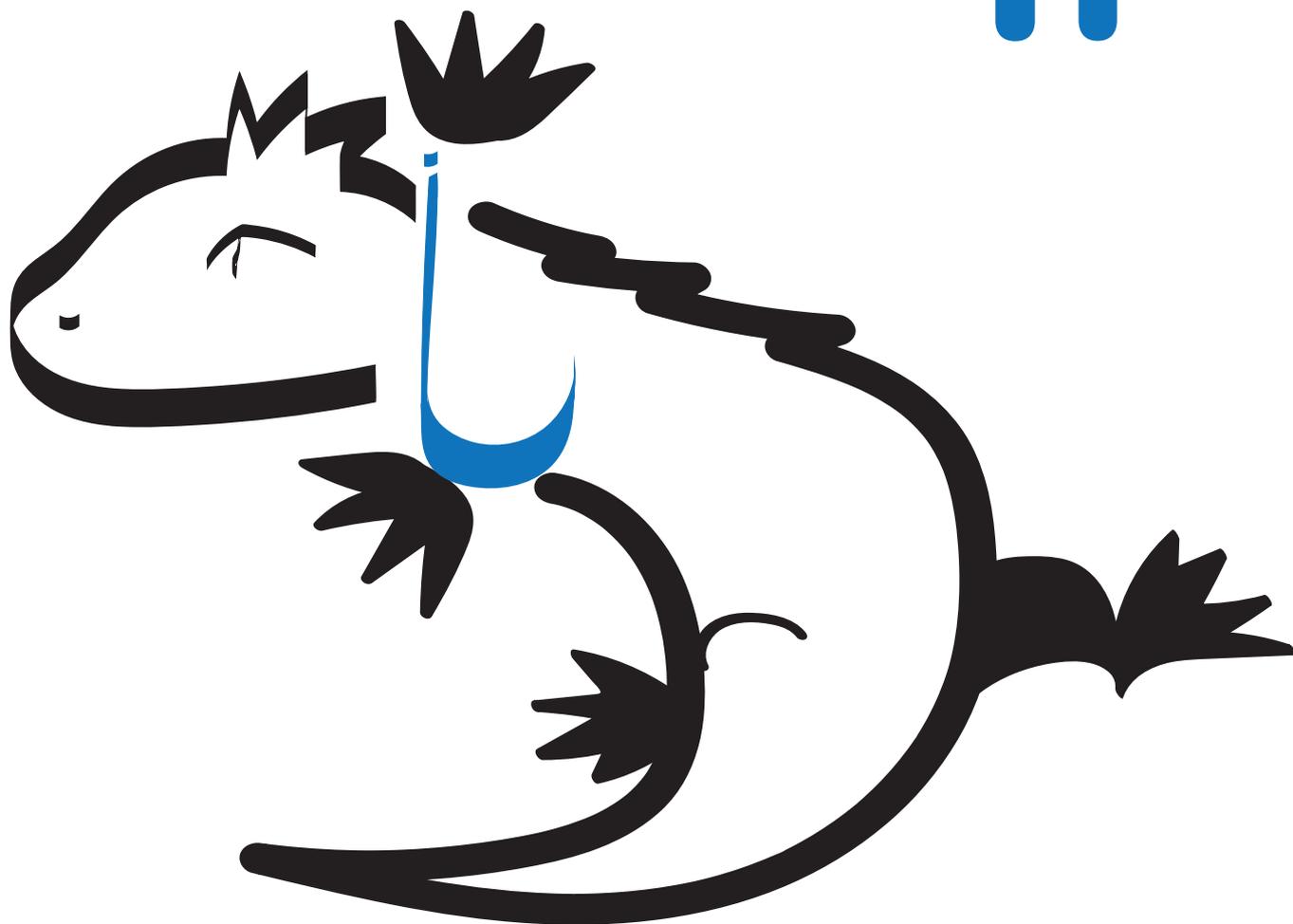
Dessine une personne « surprise ».

En utilisant les lettres qui forment le mot « siège »,
essaie d'inventer des personnages dans ton cahier.
Pour chaque lettre, trouve un objet ou un animal
qui commence par cette lettre.

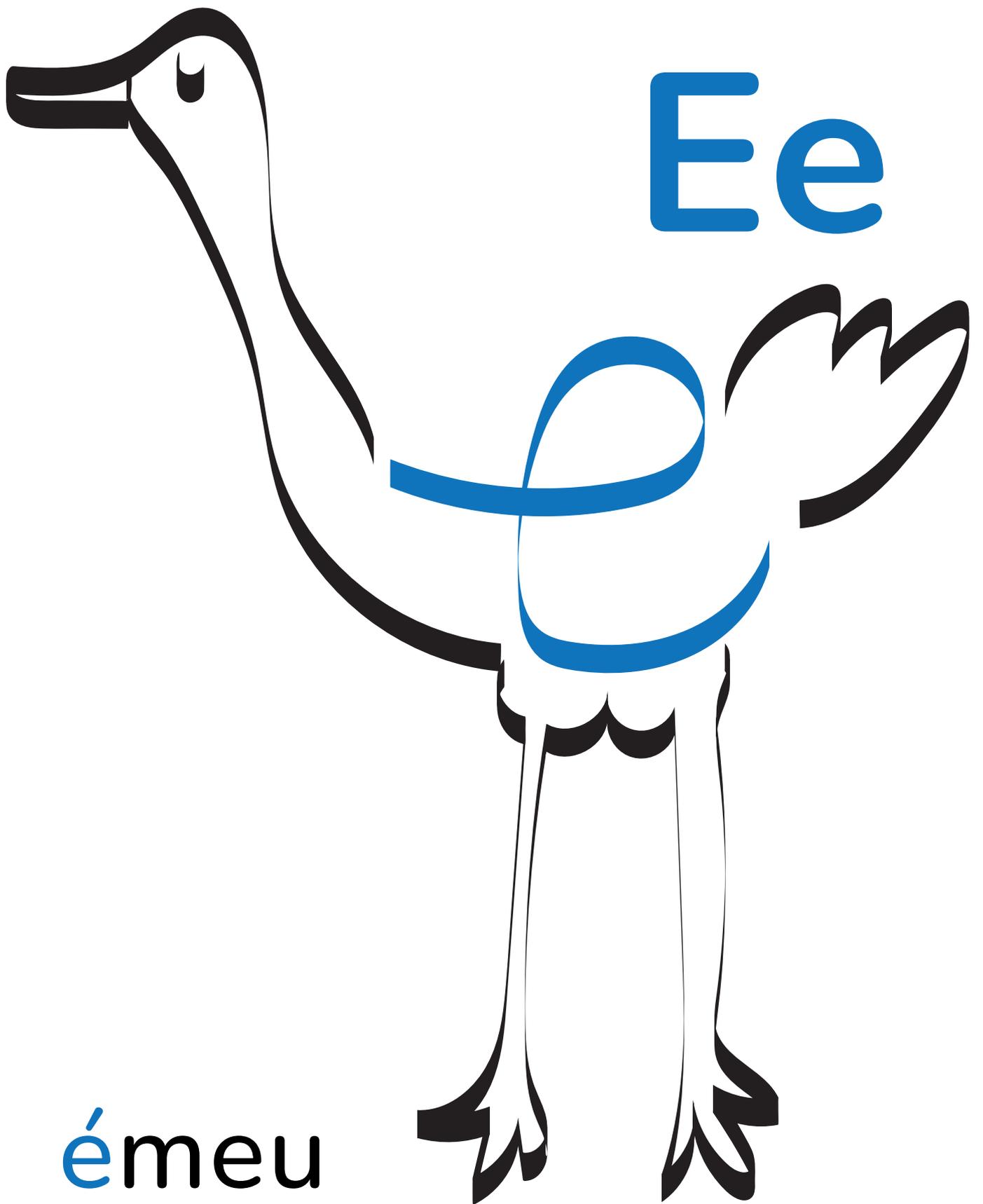


salamandre

ii



i guane

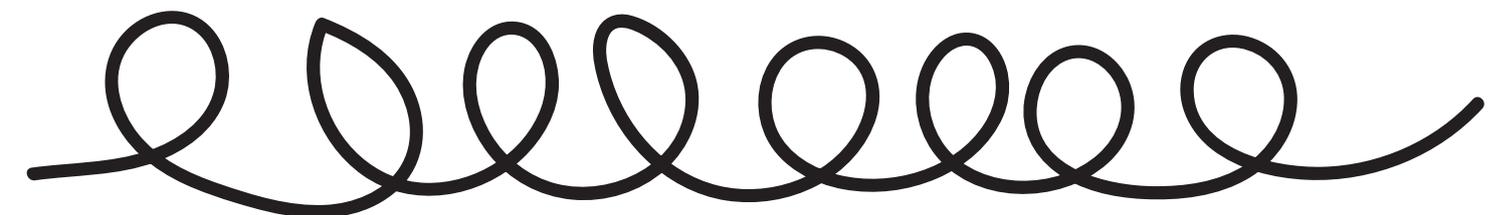
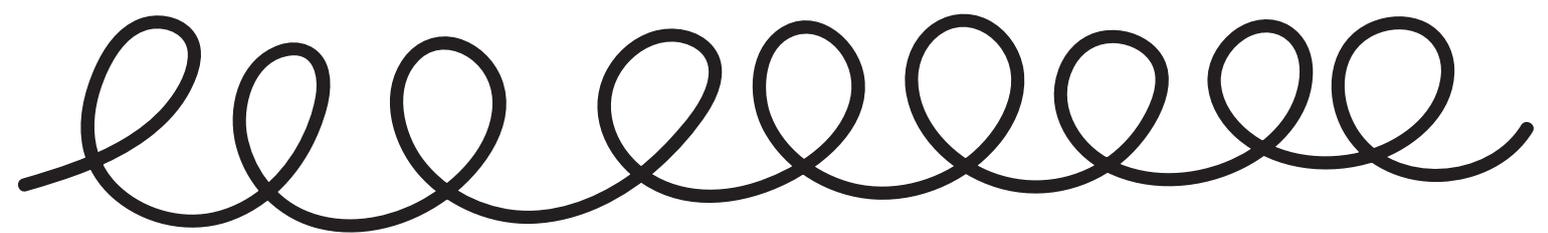
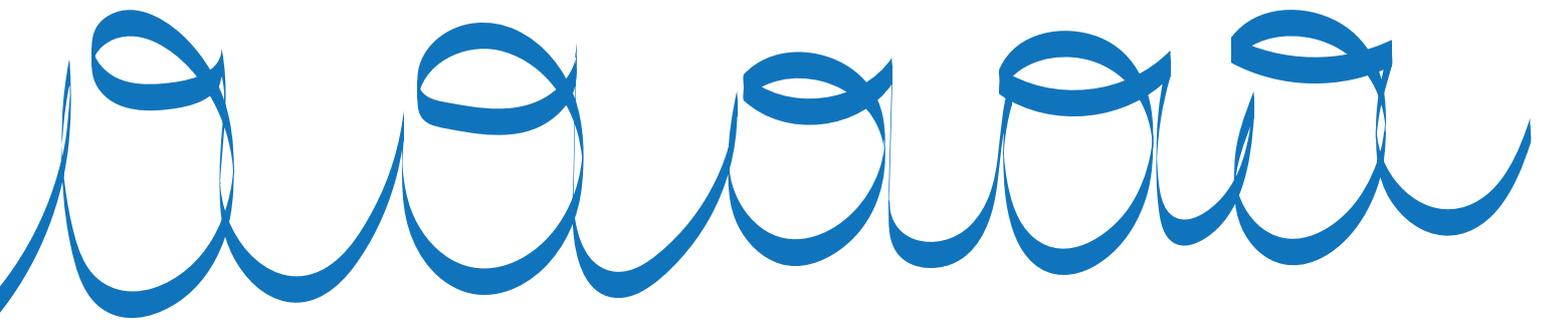


Gg

gorille



À toi de jouer !



Dans ton cahier, dessine les lettres tout en attaché.
Utilise différents outils et couleurs.

Siège

Relie les points.

Siège
Si

À l'aide d'un crayon ou d'un feutre, écris à l'intérieur des lettres.

Siège

Maintenant, essaie d'écrire le mot comme si toutes les lettres étaient reliées.

niège

À l'aide d'un papier transparent, décalque le mot.
Fais-le plusieurs fois.
Maintenant, écris le mot entier toi-même.



Cofinancé par
l'Union européenne

Tous les contenus sont sous licence CC BY-NC-ND 4.0

Le projet STORIAS est co-financé par le programme ERASMUS+ de l'UE.
Ses contenus reflètent les opinions des auteurs et la Commission européenne
ne peut être tenue responsable des usages qui peuvent en être faits.

(Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483)