

LECTURE
FACILE

CONTE MERVEILLEUX DE DRAGON BLANC



LE DRAGON CRÉATIF ET LES NAINVENTEURS



écrit et illustré par
CHANTAL PEPIN



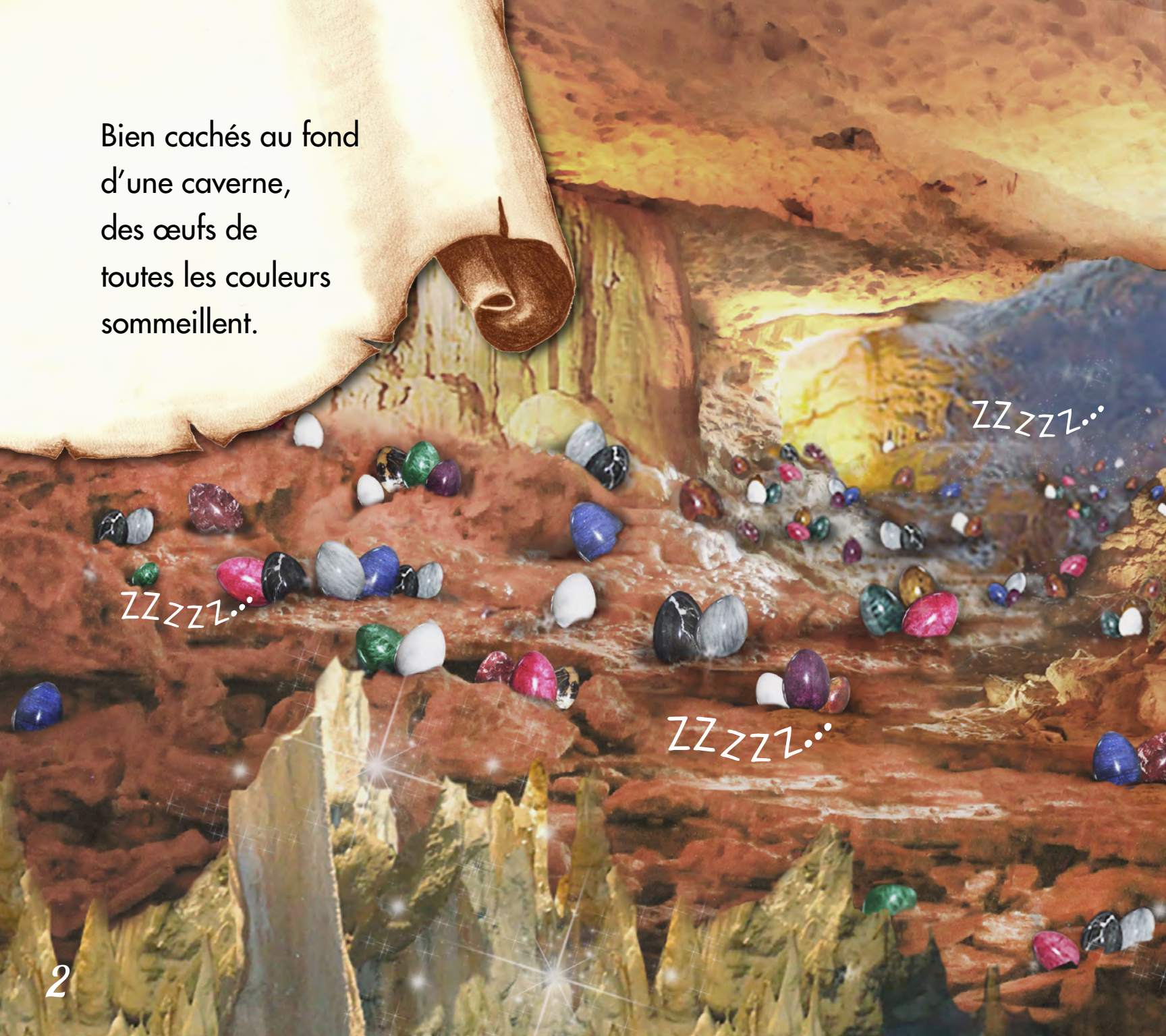


SEYRAWYN

Al était une fois...

sous une montagne lointaine,
un endroit secret et mystérieux.

Bien cachés au fond
d'une caverne,
des œufs de
toutes les couleurs
sommeillent.



ZZzzz...

Ce sont des...
œufs de dragons!
Oui, Oui, des vrais!

Chacun attend un appel magique
pour s'éveiller et **partager**
ses **forces** avec la personne
qui en prendra soin.

ZZzzz...

ZZzzz...

A watercolor illustration of a cabin by a lake. The cabin is on the left, with a yellow roof and brown walls. It has a small window on the roof and a door with a yellow frame. The cabin is surrounded by green trees. In the foreground, there is a blue lake with reflections of the cabin and trees. In the background, there are more trees and a blue sky with yellow stars. The text is in the center of the image.

**PRÈS D'UN TOUT PETIT LAC,
ROND COMME UNE LUNE,
VIT LA GRANDE
FAMILLE GHISNAIN.**

En plus de papa et maman,
les nombreux enfants ont la chance
d'habiter avec un Grand-Papa
qui a toujours une histoire à raconter.

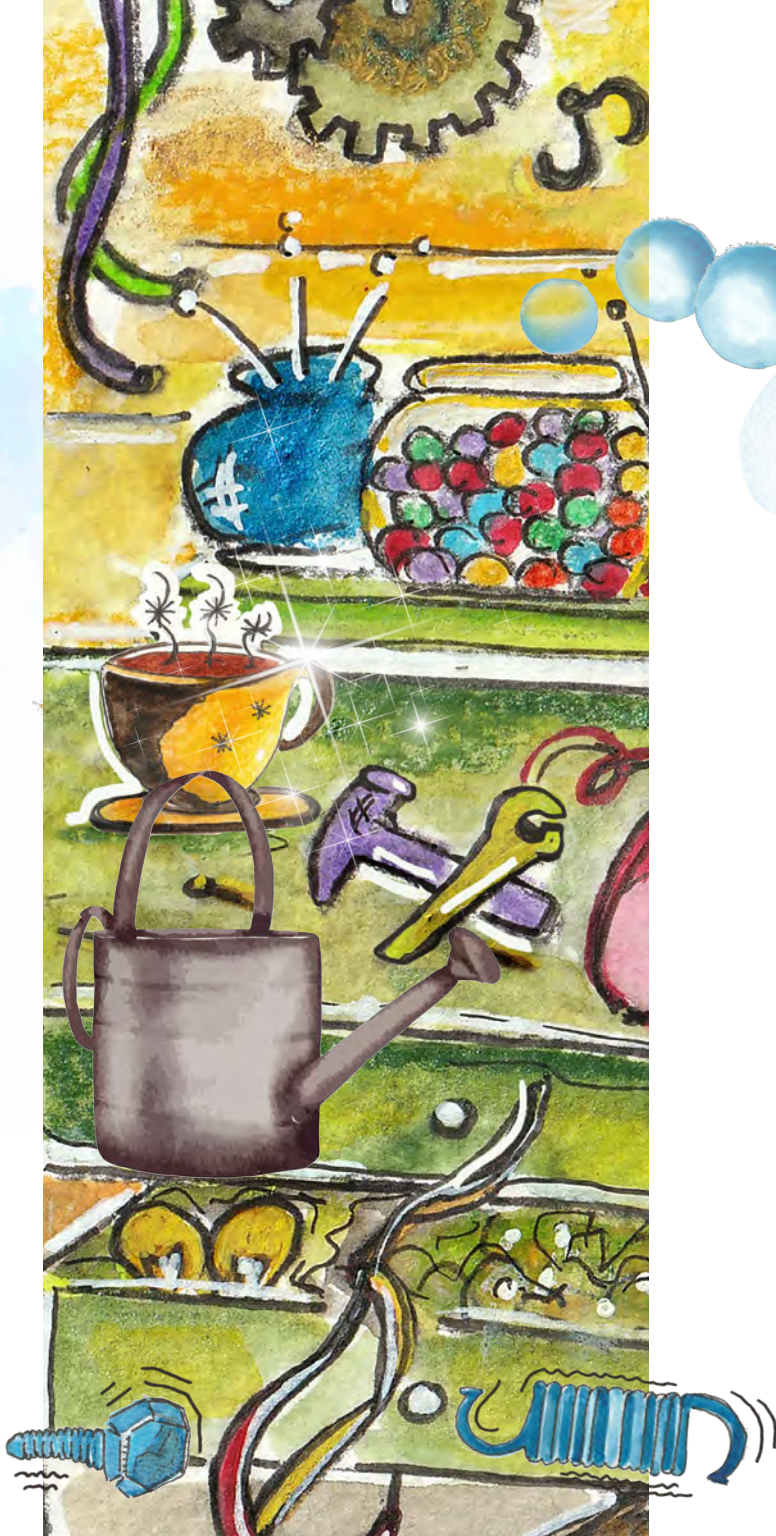


Grand-Papa Ghis a une barbe en nuage,
un éternel sourire et des lunettes qui scintillent.

C'est aussi un fin **bricoleur**.

Il utilise son **imagination** pour **réaliser**
toutes sortes d'**inventions** utiles.





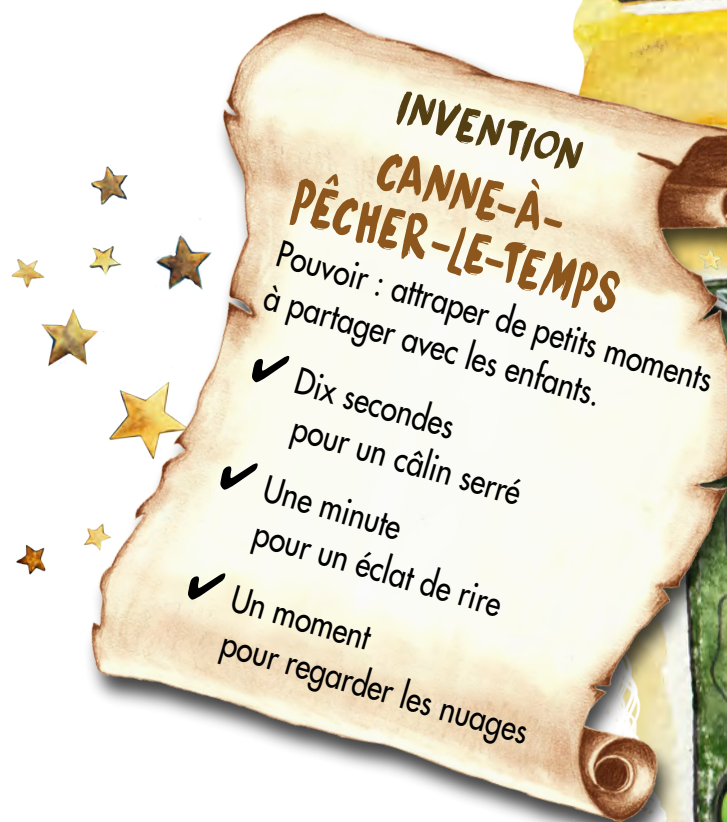
Son petit cabanon jaune
regorge de tiroirs secrets
et d'objets rigolos.

Sur une étagère, brillent
mille pots remplis de clous dorés,
de poussière de fée,
de ressorts magiques
et de boutons multicolores.

Sur les murs, se tortillent
des câbles et des poulies.



Et que dire de tous les bidules,
machins et trucmuches **inventés**
pour distraire la marmaille!



Grand-Papa Ghis a aussi créé
la **MACHINE-À-COUDRE-QUI-RÉPARE-LES-CHAGRINS.**





De plus, son
ÉCHELLE-POUR-RÊVEURS
faite de rayons de soleil
se déplie doucement
lors de la venue
d'un arc-en-ciel.
Elle invite même
les enfants à y grimper!

Les enfants adorent passer du temps avec leur Grand-Papa.
Selon les **idées** et leur **inspiration**, le cabanon devient tour à tour
un atelier, un bateau, un laboratoire, un jardin...





Bing! Bang! Toc!
Tic!
Youp! Ouf!

Ce matin, de drôles de bruits
résonnent dans le cabanon.

Curieux, les enfants tentent de regarder
par la petite fenêtre. Sans succès.

Maman cogne à la porte. Silence.

Papa lui téléphone. Pas de réponse.

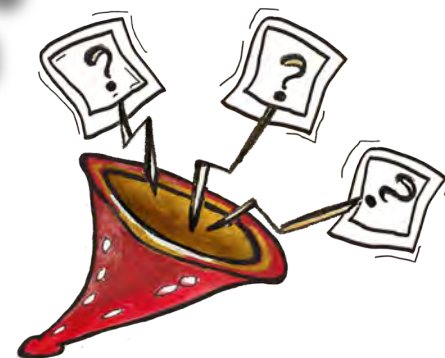


*- Que fabrique Grand-Papa?
C'est un mystère!*

Bien installé dans son atelier, Grand-Papa Ghis veut réaliser une machine spéciale.

Il choisit un ressort, assemble une poulie, cogne un clou doré.

Il écoute sa
BOUILLOIRE-À-IDÉES.



Il consulte son
ENTONNOIR-À-IMAGES.



Mais pour une première fois,
toutes ses **solutions** ne fonctionnent pas !

*- Engrenages et rouages de cacahouète !
Où est passée mon imagination ?*

Assis sur son banc, entre le tiroir
à boutons multicolores et la boîte
à ressorts, Grand-Papa réfléchit.



*Ses idées tournent et tourbillonnent
de se poser..*

...Elles s'envolent emmêlées...
...Jusqu'à la caverne des oeufs de Dragons endormis!



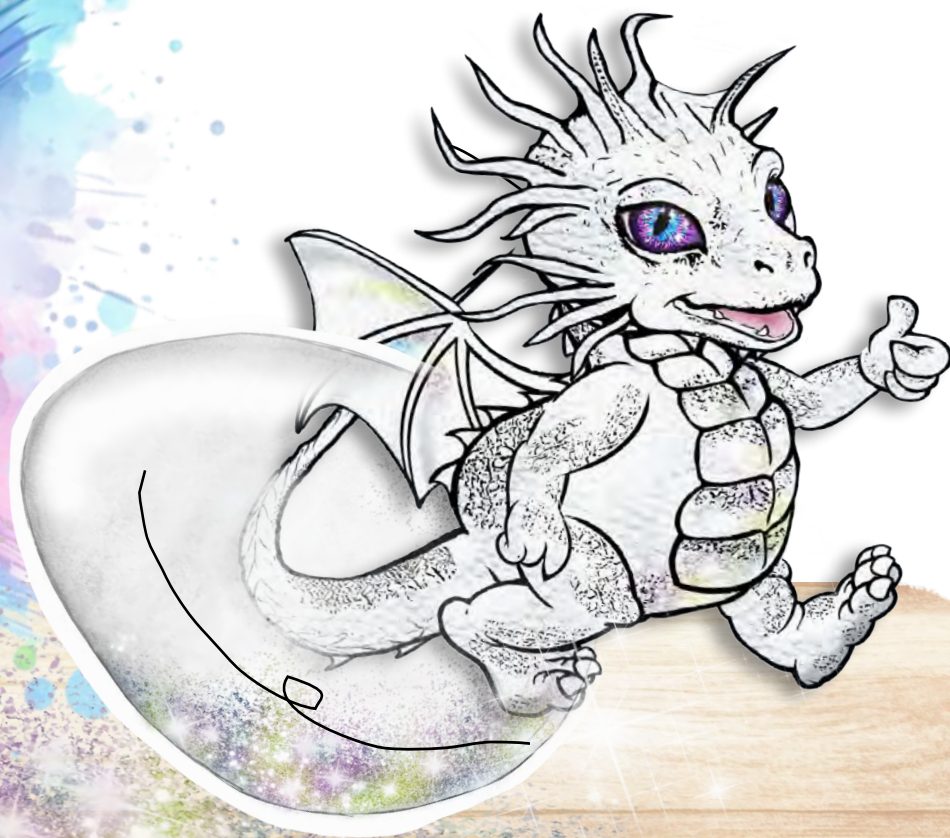
Tout à coup, un **dragon blanc** dans son œuf
apparaît magiquement sur l'établi!



*— Par mes lunettes à ressorts,
il y a un objet étranger dans mon atelier!*

s'exclame Grand-Papa.

- par mes chaussettes à la ciboulette,
je suis un dragon blanc artiste et créatif!



Grand-Papa Ghis rit sous sa barbe en nuage.
Il a grand besoin d'aide pour réaliser
sa prochaine **invention**.

*— Par la barbe d'une licorne en pyjama,
je pense que nous allons t'adopter!*

— Première bonne idée de la journée!

répond le
dragonneau, amusé.



**- Je veux créer une MACHINE-À-RACONTER-DES-HISTOIRES.
Mais de suis en panne de solutions...**

Aussitôt, Grand-Papa Ghis voit ses pensées
s'emballer et s'emmêler de nouveau.

**- Pour démêler nos idées, il faut d'abord
calmer la tempête dans sa tête,**



— Cherchons maintenant des idées inspirantes.
Peut-être demander à des alliés?



— Mais bien sûr!
Personne n'est aussi **créatif**
que mes petits-enfants!



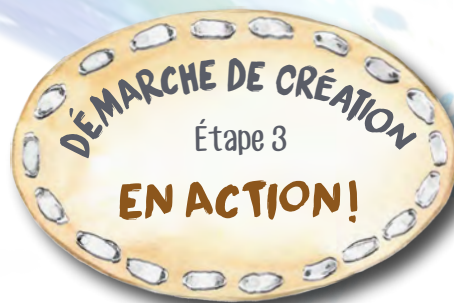
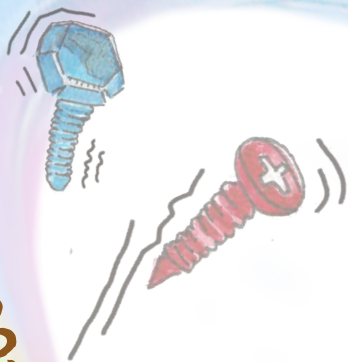
Aidé de son **dragon** et de toute la famille,
Grand-Papa part à la chasse à l'**inspiration**.

Il déverse sa
BOULLOIRE-À-IDÉES.

Il visionne son
ENTONNOIR-À-IMAGES.



...ET LE CARNET-AUX-MILLE-DÉCOUVERTES SE REMPLIT DE DESSINS ET DE NOTES DE TOUTES LES COULEURS!



Très **inspirés**, on décide qu'il est temps de **créer** un prototype.

—Un **proto-quoi?** demande un des enfants.

— Un prototype est le premier modèle qu'on **fabrique** pour **tester** une **idée**, explique le dragonneau.

Ohhhh!

Dans l'atelier, tous sont penchés sur une drôle de machine
pleine d'engrenages, de fils multicolores et de lumières qui clignotent.
Ça sent le chocolat chaud et un peu... le câble grillé.



Soudain, un **PLOC** suivi d'un **PSHHHT** se font entendre.

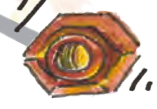
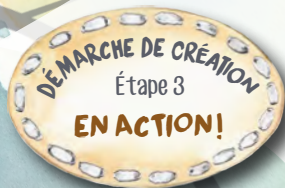
-Mille flocons de crème fouettée magique! grogne Grand-Papa.

-Encore raté!

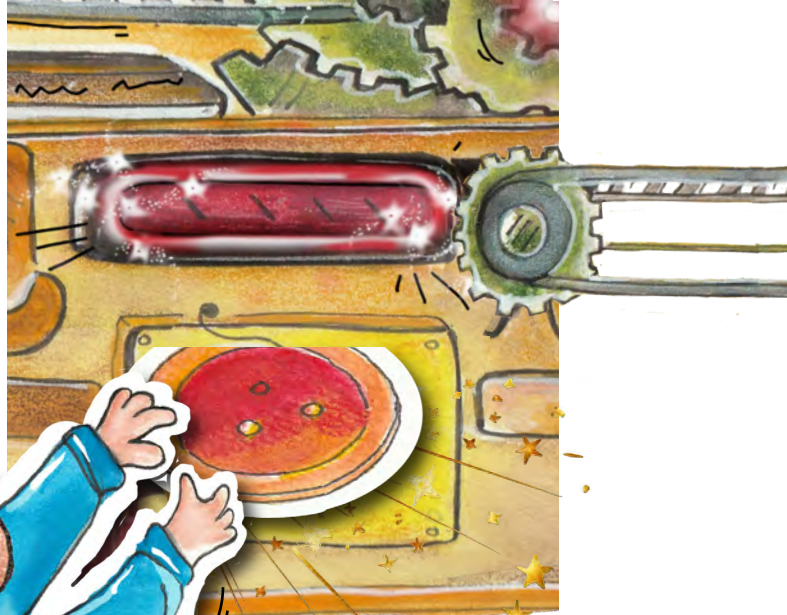
déplorent les enfants déçus.

-Alors, on recommence!

répond le dragon blanc
en retenant un sourire.

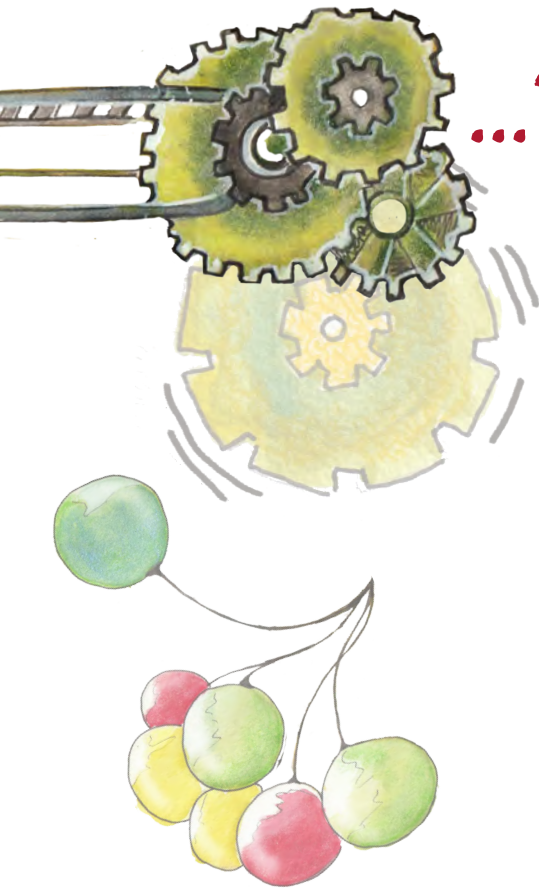


Après plusieurs essais
et quelques explosions de confettis,
la machine est enfin prête.



C'est le moment de vérité.
On insère un des boutons multicolores
dans la fente magique.

Tous retiennent leur souffle.

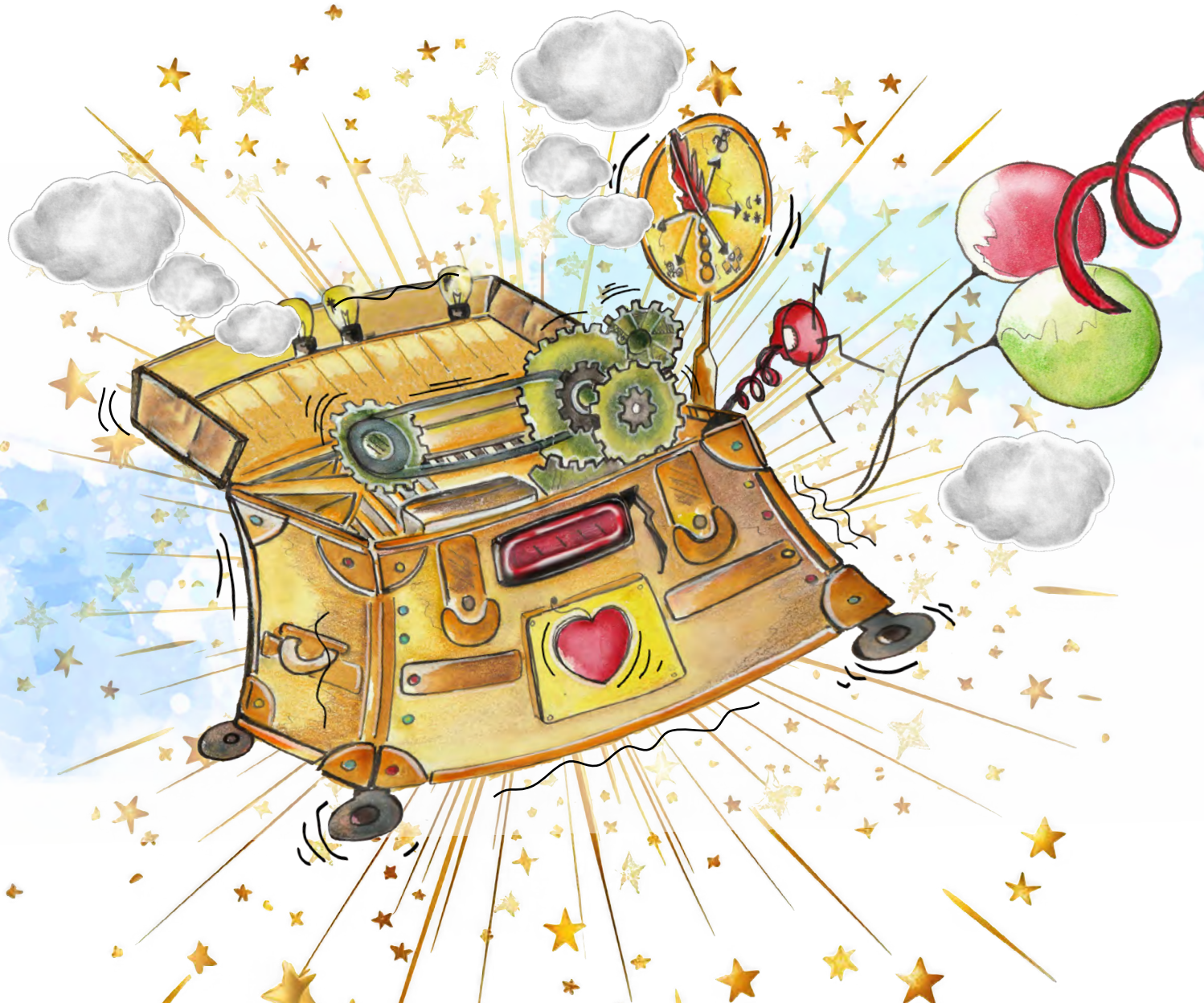


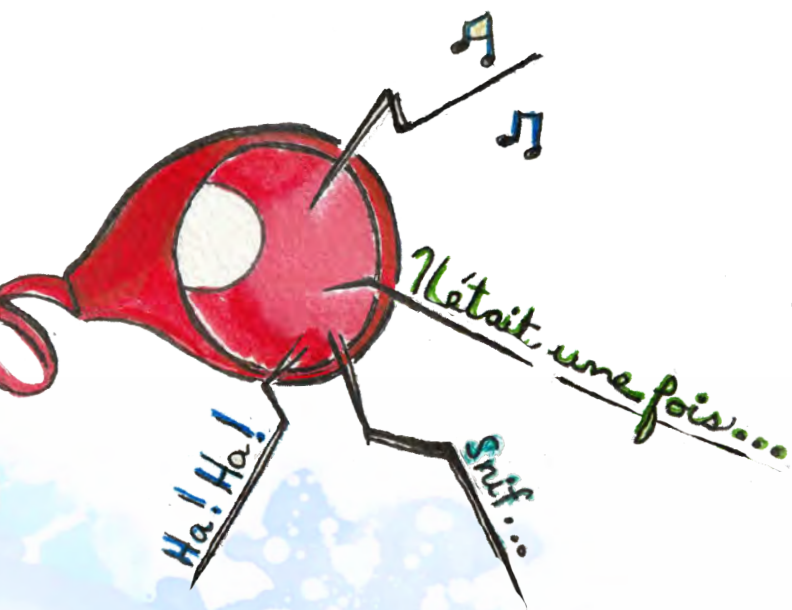
...TIC... TAC... TOC... TOC!

Pour donner un rythme aux histoires, le cœur mécanique commence à battre doucement. Les idées tournent grâce à un engrenage de mots doux.

Est-ce que ce sera
une histoire drôle,
triste ou mystérieuse ?

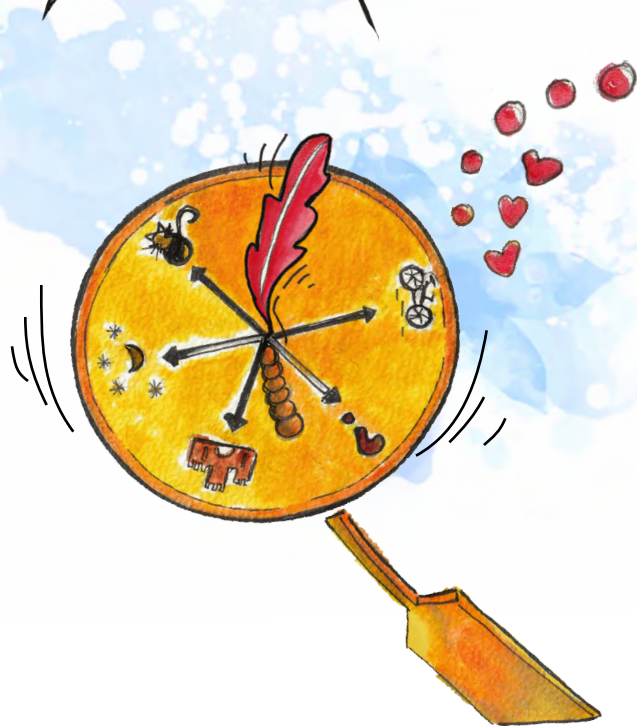
La machine se met à vibrer.
Elle gronde et souffle comme un vieux dragon...





Puis doucement, grâce à des voix
et des sons capturés dans des ballons,
elle commence à raconter.

Tous sont transportés dans cette première
histoire qui se termine dans un murmure.



— Comme c'est drôle!
— Bravo!
— Encore!

Une girouette à plumes tourne pour
indiquer la direction du prochain conte.
La machine se calme.
Elle attend un nouveau bouton.





La nouvelle machine enchantée trône au fond de l'atelier. Elle respire doucement, comme si elle dormait en attendant qu'un enfant vienne lui déposer un bouton magique.

Grand-Papa soupire et tapote l'appareil avec tendresse.





Avec une étincelle de magie,
la machine partage
toutes les histoires que
Grand-Papa lui a confiées.

Celles que sa mère lui a racontées.

Celles qu'il inventait
pour endormir son chien.

Celles puisées dans ses
souvenirs de petit garçon.

Maintenant, l'heure de l'histoire est teintée d'aventures fabuleuses !

Depuis leur **invention**,
une nouvelle passion anime
les Ghisnain :
dénicher des **idées**
pour leur prochaine **création** !

On peut voir une jolie affiche
sur le cabanon jaune :



FIN

DÉMARCHE DE CRÉATION

Étape 1

JE ME
CONCENTRE



- ✓ Je fais le calme dans ma tête pour mieux créer.

ASTUCES DE CALME

- ✦ Rire
- ✦ Fermer les yeux
- ✦ Respirer lentement
- ✦ Marcher, bouger, chanter
- ✦ Trouves-en d'autres!

- ✓ Je réfléchis.

DÉMARCHE DE CRÉATION

Étape 2

JE M'INSPIRE



- ✓ Je cherche des idées
 - ✦ Je regarde autour de moi.
 - ✦ Je compare.
 - ✦ J'étudie comment c'est fait.
- ✓ Je rassemble mes idées
- ✓ Je choisis les meilleures.

DÉMARCHE DE CRÉATION

Étape 3

EN ACTION!



- ✓ Je rassemble tous mes outils.
- ✓ Je passe à l'action, j'expérimente.
- ✓ J'ai le droit de changer d'idée, je fais des corrections.
- ✓ Je réalise ma création.

DÉMARCHE DE CRÉATION

Étape 4

J'APPRÉCIE
MA RÉALISATION

- ✓ J'observe ma création.
- ✓ Je fais corrections.
- ✓ Je décide que ma création est terminée!

Bravo!



STRATÉGIE: La démarche de création
EN 4 ÉTAPES



En souvenir de Ghislain Poirier 1932-2024

Il était une fois une histoire inspirante à raconter encore et encore en souvenir de **Ghislain**, un papa et un grand-papa exceptionnel. Ce conte est certes enveloppé de magie et de féerie, mais il le représente tellement bien! En plus d'apporter présence, patience et réconfort en tout temps, il était aussi très créatif. On cherchait une solution? Il imaginait une idée pour réparer, bricoler, patenter... Et son petit cabanon jaune était tout aussi vibrant que celui de Grand-Papa Ghis, notre nainvendeur!



Chantou

MESSAGE AUX PARENTS ET AUX ÉDUCATEURS

Créé en 2008 par Martial Grisé et Maryse Pepin, **Seyrawyn** est un concept où 10 dragons partagent 10 forces différentes. Aujourd'hui, plusieurs dizaines de milliers de dragonniers et de dragonnières à travers le monde utilisent ces oeufs de dragons pour développer l'estime de soi.

LE DRAGON BLANC représente un artiste qui aide à mettre en lumière les forces intérieures nécessaires pour créer et inventer.

Ce livre propose quelques démarches éprouvées pour aider les enfants à avoir suffisamment confiance en leurs capacités.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour explorer les stratégies du dragon

Après la lecture du conte : Que retiens-tu de cette histoire?

Est-ce que ça t'est déjà arrivé d'avoir besoin d'aide?

As-tu une démarche personnelle que tu pourrais partager? etc.

Pour explorer le vocabulaire

Les mots relatifs au thème sont identifiés en caractères **gras**. Cette approche facilitante tient compte du contexte de l'histoire pour explorer leur sens.

FICHES PÉDAGOGIQUES

www.carnetdespros.com



COLLECTIONS JUNIOR

10 P'TITS CONTES DE DRAGONS Lecture débutant
10 CONTES MERVEILLEUX DE DRAGONS Lecture facile
10 LES DRAGONNIERS à partir de 8 ans



CONTE MERVEILLEUX DE DRAGONS SEYRAWYN - Lecture facile

Le dragon créatif et les nainvendeurs

Auteure-illustratrice **CHANTAL PEPIN**

illustrations à l'aquarelle : Chantal Pepin
Collaboration, graphisme, dragons, couverture : Maryse Pepin
Certaines illustrations libres de droits

D'après le concept original DES DRAGONNIERS de MARTIAL GRISÉ et MARYSE PEPIN

ÉDITIONS MCGRAY



Saint-Eustache (Québec) Canada
editionsmcgray@gmail.com



En librairie et en ligne

LIVRES • CONCEPT ÉDUCATIF
ŒUFS DE DRAGONS
PRODUITS DÉRIVÉS
ANIMATIONS SCOLAIRES
ACTIVITÉS DE DRAGONNIERS

fiches pédagogiques
Carnetdespros.com

info@seyrawyn.com
SEYRAWYN.COM
Canada | France

RESSOURCES

Joël Monzée, Ph.D. neurosciences, psychothérapeute www.institutdef.ca
éducation positive : www.papapositive.fr
motivation et défis : www.osezbriller.com
www.grandiresemble.ca
Comment sensibiliser les enfants à l'art? www.houzz.fr/magazine
www.recitarts.ca

Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

ISBN 9782925080-848

imprimé au Québec (Canada)

Répertorié dans Memento, Dillicom et autres

© 2025 - TOUS DROITS RÉSERVÉS

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite des auteurs, sauf dans le cas d'une critique littéraire.

Limites de responsabilité Les auteurs et la maison d'édition ne revendiquent ni ne garantissent l'exactitude, le caractère applicable et approprié ou l'exhaustivité du contenu. Ils déclinent toute responsabilité, expresse ou implicite, quelle qu'elle soit.

Nous confirmons et remercions le Gouvernement du Canada, le Conseil des arts du Canada (CAC), le Conseil des Arts et des Lettres du Québec (CALQ), la SODEC et le Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC pour leur soutien financier dans nos activités d'édition.

Canada



LECTURE
FACILE

CONTES THÉMATIQUES POUR DÉVELOPPER L'ESTIME DE SOI

SEYRAWYN junior

LA DÉMARCHE DE CRÉATION

Grand-Papa Ghis veut inventer
une nouvelle machine pour les enfants,
mais il est en panne d'idées...

*- Engrenages et rouages de cacahouète!
Où est passée mon imagination?*

Heureusement qu'un ami dragon blanc artiste et créatif,
partagera des **astuces** qui aideront pour de vrai!

Profite de cette belle histoire
pour développer, toi aussi, ta **créativité**!



L'auteure-illustratrice CHANTAL PEPIN

Ouvrant depuis plus d'une trentaine d'années en éducation, enseignante retraitée, **conseillère pédagogique**, conférencière, blogueuse, passionnée d'arts et de sciences, elle développe depuis plusieurs années le matériel pédagogique des séries Seyrawyn. La tête toujours pleine d'idées, voici un autre de ses **contes merveilleux** pour aider les plus jeunes pour de vrai.

fiches pédagogiques
Carnetdespros.com

info@seyrawyn.com
Seyrawyn.com
Canada • France



Éditions
Mc Gray

LES OEUVRES DE
DRAGONS
DU QUÉBEC

ISBN 9782925080-848



9 782925 080848

