

Le poisson d'avril en CM2 : activités d'écriture et de création

CM2

Difficulté ★★★

 35 min

Objectif : Créer une blague respectueuse

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Poisson d'avril (activités)



Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'un bon poisson d'avril fait rire sans faire peur, sans mentir longtemps et sans blesser.
- Pour inventer une blague réussie, choisis une idée surprenante, ajoute des indices amusants et prépare la révélation.
- Tu peux écrire, dessiner, découper ou jouer une petite scène, à condition de respecter les autres.

La leçon

Le poisson d'avril : une tradition pour s'amuser

Le 1er avril, certaines personnes aiment faire une plaisanterie appelée poisson d'avril. Cette plaisanterie peut prendre plusieurs formes : un poisson en papier accroché dans le dos d'un camarade, une information surprenante inventée pour quelques instants, un dessin amusant ou une petite mise en scène. Le but est simple : provoquer un sourire, puis révéler rapidement la blague en disant « Poisson d'avril ! ». Nova te donne sa règle principale : une blague est réussie si tout le monde peut rire à la fin, y compris la personne à qui elle était destinée. Si une personne est triste, inquiète, humiliée ou en colère, ce n'est plus une bonne plaisanterie. Prépare donc tes idées avec attention. Tu peux être drôle sans être méchant, étonnant sans tromper longtemps et créatif sans déranger la classe.

Les mots utiles

Une plaisanterie est une action ou une parole faite pour amuser. Une farce est une plaisanterie jouée ou préparée. La victime de la blague est la personne à qui la blague est faite, mais il est souvent préférable de dire « la personne surprise ». La révélation est le moment où tu expliques que c'était une blague. Un indice est un petit détail qui peut aider à comprendre la surprise.

Avant de choisir une idée : vérifie qu'elle est respectueuse

Toutes les idées ne conviennent pas à l'école ou à la maison. Avant de préparer ta blague, pose-toi quelques questions. Est-ce que la personne peut rire avec moi ? Est-ce que cette blague risque de lui faire peur ? Est-ce qu'elle peut abîmer un objet, salir un lieu ou gêner le travail des autres ? Est-ce qu'elle raconte quelque chose de grave ou d'inquiétant ? Si tu réponds oui à l'une de ces questions, change d'idée. Évite les fausses annonces qui parlent de santé, de danger, de disparition, de punition ou de problème familial. Évite aussi de te moquer du physique, du prénom, des goûts, des difficultés ou de la famille d'une personne. Ne touche jamais aux affaires d'autrui sans autorisation. Une plaisanterie ne doit pas empêcher une personne de travailler, de se déplacer tranquillement ou de se sentir en sécurité. Nova préfère les blagues légères : elles durent peu de temps, ne coûtent rien et ne laissent aucune trace désagréable.

Des idées simples qui peuvent convenir

- Dessine un poisson rigolo, découpe-le proprement et demande l'autorisation avant de l'accrocher ou de l'offrir.
- Écris une courte annonce absurde, puis ajoute une révélation claire à la fin : « Poisson d'avril ! »
- Imagine une école où les objets parlent, où les cartables ont des roues ou où les poissons font la classe.
- Prépare une devinette drôle dont la réponse est « poisson d'avril ».
- Réalise une carte avec un poisson qui se déplie ou une bouche qui s'ouvre.
- Joue une mini-scène avec un camarade volontaire : chacun doit connaître la blague et accepter d'y participer.

Inventer une fausse information amusante

Une fausse information pour le poisson d'avril doit être clairement impossible ou très étrange. Elle ne doit pas ressembler à une vraie nouvelle inquiétante. Commence par choisir un sujet ordinaire : la classe, la cour, la cantine, la bibliothèque, le jardin ou un animal imaginaire. Transforme ensuite ce sujet avec une idée surprenante. Par exemple, au lieu d'écrire « Un poisson a été trouvé dans la cour », imagine : « Dès demain, des poissons volants aideront à ramasser les feuilles dans la cour. » Ajoute des détails drôles : ils porteront de minuscules casquettes, ils feront des bulles en chantant ou ils demanderont des biscuits aux algues. Ces détails montrent que l'annonce est inventée. Enfin, termine par la révélation. Tu peux écrire : « Tu y as cru ? Poisson d'avril ! » La révélation doit arriver vite. Elle est importante, car elle transforme le mensonge en jeu partagé.

Construis ton annonce pas à pas

Étape	Ce que tu fais	Exemple
Choisir	Prends un lieu ou un objet connu.	La bibliothèque
Transformer	Ajoute une idée impossible et drôle.	Les livres se mettent à raconter eux-mêmes leur histoire.
Préciser	Ajoute un détail amusant.	Ils réclament une couverture à pois et une étagère en chocolat.
Révéler	Indique rapidement que c'est une blague.	Poisson d'avril !

Écrire un texte qui donne envie de sourire

Pour rendre ton texte vivant, utilise des mots précis. Au lieu d'écrire seulement « Le poisson était drôle », décris-le : « Le poisson bleu portait des bottes jaunes et un chapeau trop grand. » Les adjectifs apportent des détails : gigantesque, minuscule, rayé, bavard, étincelant, maladroit. Les verbes rendent l'action plus claire : bondir, glisser, chuchoter, tourner, éclabousser, applaudir. Tu peux aussi employer une comparaison : « Le poisson brillait comme une petite lampe. » Attention : choisis une comparaison facile à comprendre. Une phrase courte peut créer la surprise. Par exemple : « La porte s'ouvrit. Un poisson entra. » Puis développe l'idée avec des phrases plus longues. Relis ton texte pour vérifier l'ordre des événements. Le lecteur doit comprendre ce qui arrive, trouver l'idée étrange, puis découvrir la révélation. N'oublie pas la ponctuation : le point termine une idée, la virgule sépare des groupes de mots, le point d'exclamation peut montrer la surprise. N'en mets pas partout : un seul point d'exclamation bien placé est souvent plus efficace.

Exemple d'annonce amusante

« Attention, information importante : la cour va accueillir une équipe de poissons jardiniers. Avec leurs nageoires, ils arroseront les plantes et ramasseront les feuilles. Leur chef s'appelle Capitaine Bulle et il porte un imperméable rouge. Préparez vos lunettes de plongée ! Poisson d'avril ! » Cette annonce est amusante car l'idée est impossible, les détails sont fantaisistes et la révélation est immédiate.

Fabriquer un poisson en papier avec soin

Un poisson en papier est une activité simple, mais il mérite une réalisation soignée. Choisis une feuille assez solide. Trace la silhouette d'un poisson : un ovale pour le corps, un triangle pour la queue et, si tu le souhaites, des nageoires. Découpe lentement en suivant le trait. Si tu utilises des ciseaux, garde-les dirigés vers ta feuille et range-les après l'activité. Décore ton poisson avec des écailles, des rayures, des points ou des motifs géométriques. Tu peux dessiner un œil expressif et écrire un petit message au dos. Pour fixer le poisson, demande toujours l'accord d'un adulte ou de la personne concernée. Tu peux aussi le poser sur une table, l'offrir dans une enveloppe ou l'utiliser pour décorer un panneau. Le plus important n'est pas de fabriquer le poisson le plus compliqué : cherche plutôt une idée lisible, colorée et personnelle. Nova apprécie les poissons qui ont un nom, une histoire ou une drôle de mission.

Relis avant de montrer ton travail

- Vérifie que ta blague ne fait peur à personne et ne se moque de personne.
- Assure-toi que la révélation « Poisson d'avril ! » apparaît clairement.
- Corrige les mots importants et ajoute les majuscules ainsi que les points.
- Observe ton dessin : les contours sont-ils découpés proprement et les détails sont-ils visibles ?
- Demande-toi si tu accepterais de recevoir exactement la même blague.
- Si tu hésites, demande conseil à un adulte avant de la partager.

Réagir quand une blague ne te plaît pas

Tu as le droit de ne pas aimer une blague. Si une plaisanterie te gêne, parle calmement : « Je n'ai pas trouvé cela drôle » ou « Je préfère que tu arrêtes ». Ne réponds pas par une autre farce plus forte. Si le problème continue, préviens un adulte. De la même façon, si tu comprends que ta blague a blessé quelqu'un, écoute sa réaction. Tu peux dire : « Je suis désolé, je voulais faire rire et je comprends que cela t'ait gêné. » Retire la blague, répare ce qui doit l'être et choisis une autre idée. Savoir s'excuser montre que tu es responsable. Pour Nova, l'entrée en 6e se prépare aussi ainsi : apprendre à imaginer, à coopérer et à respecter les limites des autres. Une bonne ambiance se construit avec des rires partagés, jamais avec l'embarras d'une seule personne.

La règle d'or de Nova

Choisis une blague courte, sans danger, sans moquerie et avec une révélation rapide. Si tu ne serais pas content de la recevoir, ne la fais pas.

Exemples résolus

Créer une annonce de poisson d'avril

Énoncé. Écris une courte annonce amusante sur un objet de la classe qui devient extraordinaire.

1. Choisis un objet connu : le tableau.
2. Imagine une transformation impossible : le tableau se met à parler.
3. Ajoute un détail drôle : il raconte des devinettes avec une voix de grenouille.
4. Termine par une révélation rapide.

Résultat : « Alerte : le tableau de la classe parlera toute la journée. Il racontera des devinettes avec une voix de grenouille et demandera une craie parfumée aux algues. Poisson d'avril ! »

Améliorer une blague pour la rendre respectueuse

Énoncé. Transforme l'idée suivante : « Cacher la trousse d'un camarade pour le faire chercher. »

1. Repère le problème : cacher une trousse peut inquiéter le camarade et gêner son travail.
2. Garde l'idée de surprise, mais ne touche pas aux affaires d'autrui.
3. Remplace-la par un poisson en papier ou par un message drôle posé avec autorisation.

4. Prévois une révélation immédiate.

Résultat : « Prépare un poisson en papier avec le message : “Je cherche un océan dans cette classe. Poisson d’avril !” Offre-le à ton camarade ou pose-le près de lui avec son accord. »

Les astuces de Nova



Le test du miroir

Nova te propose un test rapide : imagine que la blague t’arrive à toi. Si tu peux sourire sans te sentir gêné, ton idée est probablement sur la bonne voie.



La formule surprise

Garde cette formule dans ta mémoire de robot : lieu ordinaire + idée impossible + détail drôle + révélation rapide.



Le détail qui pétille

Ajoute un détail inattendu, comme des bottes à pois ou une voix de grenouille. C’est souvent ce détail qui fait sourire.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Écrire une annonce qui semble grave ou inquiétante.	Une personne peut croire longtemps à cette annonce et avoir peur.	Choisis une idée clairement impossible et ajoute vite la révélation « Poisson d’avril ! ».
Faire une blague sur une personne ou sur ses difficultés.	La personne peut se sentir humiliée, même si les autres rient.	Fais rire avec un objet, un animal imaginaire ou une situation absurde, jamais aux dépens de quelqu’un.
Oublier de relire son texte.	Des phrases mal organisées ou sans ponctuation rendent la blague difficile à comprendre.	Relis lentement, vérifie les majuscules, les points et la présence de la révélation finale.

Mes exercices

1 Choisis les blagues respectueuses ★★★

Indique si chaque idée convient pour un poisson d'avril.

1. Offrir un poisson en papier avec un message drôle.
2. Annoncer à un camarade qu'il a un grave problème.
3. Inventer des poissons qui portent des bottes et arrosent les plantes.

2 Termine les annonces ★★★

Complète chaque phrase par la révélation qui convient.

1. « La bibliothèque va accueillir des poissons lecteurs. ... »
2. « Les crayons vont apprendre à chanter pendant la récréation. ... »

3 Remets la blague dans l'ordre ★★★

Range les étapes dans l'ordre pour préparer une annonce amusante.

1. Révéler que c'est une blague ; choisir un lieu connu ; ajouter une idée impossible ; préciser un détail drôle.

4 Rends les phrases plus amusantes ★★★

Transforme chaque phrase en ajoutant un détail drôle et impossible.

1. « Un poisson arrive dans la cour. »
2. « Le cartable parle. »

5 Trouve la meilleure révélation ★★★

Choisis la fin qui convient le mieux à chaque annonce.

1. « Demain, les chaises de la classe participeront à une course dans le couloir. » Quelle fin choisis-tu ? A. « C'est interdit. » B. « Poisson d'avril ! » C. « Personne ne doit parler. » D. « Range ton cahier. »
2. « Les plantes de la cour vont apprendre à danser le soir. » Quelle fin choisis-tu ? A. « Poisson d'avril ! » B. « Attention au danger. » C. « C'est une punition. » D. « Ne le répète jamais. »

6 Imagine ton poisson farceur ★★★

Dessine un poisson en papier dans le cadre, puis écris au dos un message amusant et respectueux.

1. Ton poisson doit avoir une silhouette reconnaissable, des décorations visibles et un message qui se termine par « Poisson d'avril ! »

7 Transforme la farce ★★★

Réécris chaque idée pour la rendre respectueuse, puis explique ton choix.

- « Je vais cacher le manteau d'un camarade pour le faire paniquer. »
- « Je vais annoncer que quelqu'un est puni alors que ce n'est pas vrai. »

8 Rédige ton annonce fantastique ★★★

Rédige une annonce de poisson d'avril sur la classe ou l'école et termine par une révélation claire.

Utilise un lieu connu, une idée impossible, au moins un détail drôle et la phrase « Poisson d'avril ! »

Évaluation

Réponds aux questions, puis relis attentivement tes réponses.

Barème : 20 points

1. Cite une règle importante pour qu'un poisson d'avril soit respectueux. / 3
2. Explique pourquoi il faut dire rapidement « Poisson d'avril ! » / 3
3. Indique si cette idée convient : « Annoncer que des poissons lisent les livres de la bibliothèque avec des lunettes rondes. » Justifie. / 3
4. Transforme cette phrase en ajoutant un détail drôle : « Le tableau parle. » / 3
5. Écris une courte annonce de poisson d'avril avec une révélation finale. / 5
6. Propose une réaction si une personne n'a pas aimé ta blague. / 3

Quiz de révision

1. Quel est le but d'un poisson d'avril réussi ?

- A) Faire peur longtemps B) Faire rire sans blesser C) Cacher les affaires des autres
D) Empêcher les autres de travailler

2. Quelle phrase doit souvent terminer une annonce inventée ?

- A) À demain B) C'est une punition C) Poisson d'avril ! D) Ne le dis à personne

3. Quelle idée est la plus respectueuse ?

- A) Faire croire à un danger B) Se moquer d'un camarade C) Cacher une trousse
D) Dessiner un poisson avec un message drôle

4. Quel détail rend une annonce plus amusante ?

- A) Un détail impossible et fantaisiste B) Une menace C) Une information grave D) Une moquerie

5. Que dois-tu faire avant de montrer ta blague ?

- A) Vérifier qu'elle ne fait peur à personne B) La rendre plus inquiétante C) Cacher la révélation
D) Toucher aux affaires des autres

6. Que signifie le mot « révélation » ?

- A) Le moment où l'on prépare le matériel B) Le moment où l'on explique que c'était une blague
C) Le dessin du poisson D) Le nom de la personne surprise

7. Que peux-tu dire si une personne n'a pas aimé ta blague ?

- A) Tu dois rire plus fort B) Tu dois recommencer C) Je suis désolé, je comprends que cela t'ait gêné
D) Ce n'est pas mon problème

8. Quelle annonce est clairement impossible ?

- A) La cour sera nettoyée B) Les poissons vont porter des bottes et arroser les plantes
C) Les élèves vont ouvrir leurs cahiers D) La bibliothèque sera rangée

Guide pour les parents

Accompagnez l'enfant dans une activité créative et légère, en l'aidant à distinguer une plaisanterie amusante d'une situation gênante.

- Demandez-lui de vous raconter son idée, puis invitez-le à vérifier si la personne visée pourrait rire elle aussi.
- Aidez-le à enrichir son texte avec un lieu connu, une idée impossible, un détail amusant et une révélation claire.
- Valorisez une réalisation soignée et une relecture attentive plutôt qu'une blague spectaculaire.

Questions fréquentes

Q. Dois-je obligatoirement faire une blague à quelqu'un ?

R. Non. Tu peux dessiner un poisson, écrire une histoire amusante, inventer une devinette ou fabriquer une carte.

Q. Puis-je accrocher un poisson dans le dos d'un camarade ?

R. Demande d'abord l'autorisation d'un adulte et choisis un camarade qui apprécie ce jeu. Ne force jamais quelqu'un à participer.

Q. Comment savoir si mon annonce est trop crédible ?

R. Ajoute une idée impossible ou un détail très fantaisiste, puis place rapidement la phrase « Poisson d'avril ! ».

Q. Que faire si quelqu'un n'a pas aimé ma blague ?

R. Arrête tout de suite, écoute la personne, excuse-toi et retire ou corrige ce qui l'a gênée.

Corrigé

Exercice 1 — Choisis les blagues respectueuses

1. Vrai. — *Cette idée est légère et ne gêne personne.*
2. Faux. — *Une annonce grave peut faire peur.*
3. Vrai. — *L'idée est clairement impossible et amusante.*

Exercice 2 — Termine les annonces

1. « Poisson d'avril ! » — *La révélation indique que l'annonce était une plaisanterie.*
2. « Poisson d'avril ! » — *La révélation doit être claire et rapide.*

Exercice 3 — Remets la blague dans l'ordre

1. Choisir un lieu connu ; ajouter une idée impossible ; préciser un détail drôle ; révéler que c'est une blague.
— *L'annonce se construit avant la révélation finale.*

Exercice 4 — Rends les phrases plus amusantes

1. Réponse possible : « Un poisson arrive dans la cour avec des bottes violettes et un arrosoir rempli de bulles. » — *Le détail impossible rend la phrase plus amusante.*
2. Réponse possible : « Le cartable parle avec une voix de pirate et réclame une couverture en algues. » — *Les détails précis aident le lecteur à imaginer la scène.*

Exercice 5 — Trouve la meilleure révélation

1. B. « Poisson d'avril ! » — *Cette phrase révèle clairement la plaisanterie.*
2. A. « Poisson d'avril ! » — *La révélation doit être immédiate et rassurante.*

Exercice 6 — Imagine ton poisson farceur

1. Réponse attendue : un dessin de poisson reconnaissable, décoré avec soin, accompagné d'un message amusant, respectueux et se terminant par « Poisson d'avril ! ». — *Ton dessin et ton message doivent pouvoir être compris facilement.*

Exercice 7 — Transforme la farce

1. Réponse possible : « Je vais lui offrir un poisson en papier avec un message drôle. Cette idée est meilleure car elle ne touche pas à ses affaires et ne risque pas de l'inquiéter. » — *Une bonne réponse propose une idée sans gêne ni peur et contient une justification.*
2. Réponse possible : « Je vais annoncer que les poissons vont distribuer des crayons multicolores, puis je dirai vite "Poisson d'avril !". Cette idée est meilleure car elle est clairement impossible et ne fait peur à personne. » — *Une bonne réponse remplace l'annonce inquiétante par une idée légère et justifiée.*

Exercice 8 — Rédige ton annonce fantastique

1. Réponse attendue : un court texte cohérent qui présente un lieu connu, une situation impossible, un détail amusant et une révélation explicite. Exemple : « La cour accueillera bientôt des poissons volants qui ramasseront les feuilles avec leurs nageoires. Ils porteront des chapeaux à pois. Poisson d'avril ! » — *Ton texte doit faire sourire sans inquiéter ni se moquer.*

Évaluation — corrigé

1. Réponse attendue : une règle parmi les suivantes : ne pas faire peur, ne pas se moquer, ne pas toucher aux affaires d'autrui, révéler rapidement la blague. / 3
2. Réponse attendue : « Il faut révéler rapidement la blague pour que personne ne reste inquiet ou trompé longtemps. » / 3
3. Oui. « Cette idée convient car elle est impossible, amusante et ne fait peur à personne. » / 3
4. Réponse possible : « Le tableau parle avec une voix de baleine et raconte des devinettes pendant la journée. » / 3
5. Réponse attendue : un texte cohérent avec une idée impossible, un détail amusant et la révélation « Poisson d'avril ! » / 5
6. Réponse attendue : « J'arrête, j'écoute la personne, je m'excuse et je retire ou corrige ma blague. » / 3

Quiz — réponses

1. B) Faire rire sans blesser — *Une bonne plaisanterie permet à tout le monde de rire.*
2. C) Poisson d'avril ! — *Cette phrase révèle clairement la plaisanterie.*
3. D) Dessiner un poisson avec un message drôle — *Le dessin est une surprise légère qui ne gêne personne.*

4. A) **Un détail impossible et fantaisiste** — *Un détail fantaisiste montre que l'annonce est une blague.*
5. A) **Vérifier qu'elle ne fait peur à personne** — *Une blague respectueuse ne doit pas inquiéter ni gêner.*
6. B) **Le moment où l'on explique que c'était une blague** — *La révélation permet de comprendre que la plaisanterie est terminée.*
7. C) **Je suis désolé, je comprends que cela t'ait gêné** — *Écouter et s'excuser permet de réparer la situation.*
8. B) **Les poissons vont porter des bottes et arroser les plantes** — *Des poissons avec des bottes est une idée fantaisiste.*

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- › **Toutes les fiches de Mathématiques CM2** · [/transversal/](#)
- › **Le périmètre en CM2** · [/mathematiques/grandeurs-mesures/perimetre-cm2/](#)
- › **Les triangles en CM2** · [/mathematiques/espace-geometrie/triangles-cm2/](#)