

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Des livres à exploiter

Michelyne Lortie-Paquette

Volume 6, numéro 3, hiver 1984

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12752ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lortie-Paquette, M. (1984). Des livres à exploiter. *Lurelu*, 6(3), 24–25.

des livres à exploiter

par Michelyne Lortie-Paquette

L'imagination permet d'accéder à l'irréel et elle emprunte souvent des chemins extravagants et fantaisistes. Même dans cette perspective, elle nous conduit finalement vers des réalités tout en empruntant des voies créatives.

Les oeuvres d'imagination qui fascinent tant de jeunes lecteurs et lectrices ne sont-elles pas des jalons pour le jaillissement de leur propre créativité? Qui n'a pas dit ou entendu dire que les enfants sont beaucoup plus imaginatifs que les adultes?

Ces romans, ces contes imaginaires sont souvent orientés vers l'expression d'une réalité, d'un merveilleux qui permet à l'enfant de fabuler, d'évoquer, de combiner des idées et des images, d'élargir progressivement son expérience humaine, de découvrir les mystères de l'âme, de partager des sentiments, des émotions et de s'interroger sur des phénomènes de la vie intérieure.

La littérature enfantine ne devrait-elle pas aussi bien nourrir l'adulte que l'enfant?

Propositions d'exploitation

pour le livre de Jacques PASQUET illustré par Richard PARENT, *L'enfant qui cherchait de midi à quatorze heures*. Montréal, Éditions Ville-Marie, 1982, 24 pages, pour les 7 à 9 ans. 9,95 \$.



SOMMAIRE DU LIVRE: un enfant obsédé par le désir de compter tous les grains de sable, puis toutes les étoiles du ciel, a bien vite des difficultés. C'est alors qu'il rencontre un magicien, qui accepte de l'aider... d'une façon particulière. La rencontre de l'enfant avec le magicien du temps se passe dans des lieux imaginaires et fabuleux. Bien que le texte fasse surtout appel à l'imagination, il permet une réflexion sur les thèmes suivants: l'utilisation du temps, le bonheur et l'irréalisable.

Décris ou dessine

- 1- Quelques images merveilleuses des pays lointains que les vagues racontaient à l'enfant.
- 2- Un moment où tu t'es senti triste après avoir réalisé l'impossibilité d'un de tes désirs.
- 3- Un coffre qui contiendrait tes trésors les plus précieux.
- 4- Des sourires ou des grimaces que tu connais.

Expérimente à l'aide d'un chronomètre ou d'un sablier.

- 1- Combien peux-tu écrire de mots en 30 secondes? en une minute?
- 2- Quelle distance peux-tu courir ou marcher en 30 secondes? en une minute?
- 3- Calcule tes pulsations cardiaques durant 30 secondes, durant une minute...
- 4- Combien peux-tu lire de mots en 30 secondes? en une minute?
- 5- Peux-tu inventer d'autres jeux qui utilisent le temps?

Quelques activités ouvertes inspirées du livre

LE TEMPS

Pour mesurer le temps, les humains ont inventé plusieurs outils: le calendrier, l'horloge, la montre, etc. Pourtant ces outils n'ont pas toujours existé.

- 1- Comment les humains d'antan mesuraient-ils le temps?
- 2- Pourquoi cela a-t-il changé?
- 3- Quels sont les avantages et les inconvénients des anciens et des nouveaux outils à mesurer le temps?

Présentez-nous vos réflexions et vos trouvailles sur le sujet et tentez de fabriquer votre propre outil à mesurer le temps.

LES NUAGES

À l'oiseau gobe-nuages, l'enfant expliqua d'une façon fort savante le principe de la formation des nuages. Pour une fois, il était ravi de connaître la réponse à une question sérieuse.

- 1- Que sais-tu des nuages?

- 2- Qu'arriverait-il si gobe-nuages réussissait à manger tous les nuages?
- 3- Crois-tu que cela soit possible? Pourquoi?
Présente-nous à ta façon le principe de la formation des nuages.

L'ÉTRANGE SECRET DU TEMPS PERDU...

«À l'enfant, le magicien révéla alors l'étrange secret du temps perdu...»

Imagine que tu rencontres cet enfant et qu'il te communique cet étrange secret.

- 1- Où votre rencontre a-t-elle lieu?
- 2- Comment est cet enfant aux yeux couleur d'étoiles?
- 3- Que se passe-t-il durant votre rencontre?
- 4- Comment l'enfant te communique-t-il son secret?
- 5- Comment te sens-tu à la suite de cette rencontre?

Raconte-nous par un moyen de ton choix ta rencontre avec l'enfant aux yeux couleur d'étoiles et dis-nous enfin quel est cet étrange secret du temps perdu.

Propositions d'exploitation

pour le livre de Henriette MAJOR et de Suzanne DURANCEAU, *La ville fabuleuse*. Montréal, Éditions Héritage, 1982, 113 pages, 9-10 ans. 3,95 \$



SOMMAIRE DU LIVRE: Au cours d'une excursion spéléologique, deux enfants, Annik et Marco, découvrent une ville fabuleuse. Rien ne manque dans cette ville et pourtant les voyageurs seront heureux de rentrer chez eux. Que se passe-t-il donc dans cette ville appelée Utopie?

La danse des fleurs

En Utopie, nos voyageurs assistent à un spectacle intitulé La danse des fleurs. Choisis une musique et invente des mouvements qui pourraient nous faire penser à cette danse.

Un vœu

Si le Grand Cacatoès te demandait à toi aussi de formuler un vœu, que lui demanderais-tu? Pourquoi?

Des extraits suggestifs

«... les clarinettes sont des cornes d'antilope; les tambours des carapaces de tortues géantes; la harpe, une splendide queue de paon et le xylophone, des vertèbres de girafes!» (page 40)

Tente de compléter cet orchestre en ajoutant de nouveaux instruments.

DES EXPRESSIONS

Il existe un nombre impressionnant d'expressions de toutes sortes. En voici quelques-unes sur le temps:

«Chercher midi à quatorze heures»;
«Passer un mauvais quart d'heure»;
«Au temps de ma jeunesse»;
«Le temps c'est de l'argent».

Peux-tu:

Compléter la liste ci-dessus?

Trouver de nouvelles expressions sur d'autres sujets? Chercher des expressions particulières que tu utilises régulièrement?

Élabore avec un ou des camarades un dialogue ou encore invente un monologue qui nous permettra de comprendre ce que veulent dire certaines expressions.

«Mais c'est le paradis de la géométrie. Il y a des cubes, des sphères, des triangles, des rectangles... Il y en a tant, dit Annik, que nous pourrions bâtir une ville.» (page 46)

Essaie de bâtir une ville géométrique en utilisant le plus de formes possible.

«Distingués visiteurs, dit le Grand Cacatoès, j'ai maintenant le plaisir de vous présenter notre collection de robots.» (page 70)

Dessine ou fabrique quelques-uns de ces robots et présente-les-nous.

Des activités ouvertes inspirées par «la ville fabuleuse»

Un voyage dans la tête

«Quand on est trop jeune et pas assez riche, on voyage dans sa tête.» De cette façon tous les départs sont possibles.

Et si tu partais...

- 1- Où irais-tu? Avec qui?
- 2- Comment t'y rendrais-tu?
- 3- Quel serait ton itinéraire?
- 4- Qui et quoi pourrais-tu y voir?

Raconte-nous ton voyage dans ta tête par un moyen de ton choix.

Un dictionnaire amusant

Dans la ville d'Utopie les jeux de mots sont très à la mode. Il y a des dictionnaires très amusants, par exemple le «dictionnaire du temps qu'il fait» où on peut lire:

pluie: bonheur des fleurs assoiffées;
nuage: cheveux dénoués du vent;
humidité: état du temps qui retient ses larmes;

arc-en-ciel: glissade de couleurs;
soleil: feu du ciel.

- 1- Trouve des définitions aux mots suivants ou à d'autres de ton choix: brume, neige, ciel, orage, lune.
- 2- Tu peux aussi fabriquer une autre sorte de dictionnaire amusant sur les couleurs, les formes...

Des personnages célèbres

Au musée d'Utopie, la galerie des portraits présente des personnages célèbres tels que Machin I, Machin II, Machin Truc, Fer-Blanc... Si tu nous présentais un personnage célèbre...

- 1- De qui nous parlerais-tu?
- 2- En quoi ton personnage est-il célèbre?
- 3- De qui est-il connu?
- 4- Que serait-il arrivé si ce personnage n'avait pas existé?

Fais-nous connaître ton personnage en utilisant, si possible, des moyens concrets (objets, photos, etc.).

Des boîtes à idées

Des porte-voix associateurs d'idées existent en Utopie. Lorsque Annik choisit le mot «mer», du porte-voix on entend sortir les mots bateau, vague, poisson, plage, pêche, sable, coquillage.

Tu peux toi aussi jouer à associer des idées:

Choisis un mot;
Trouve une petite boîte;
Inscris ton mot sur la boîte;
Dépose dans la boîte toutes tes idées se rapportant à ce mot.

Tu pourras utiliser par la suite ta ou tes boîtes à idées pour fabriquer des histoires.