

## Article

---

« Des livres à exploiter »

Michelyne Lortie-Paquette

*Lurelu*, vol. 7, n° 2, 1984, p. 24-25.

Pour citer cet article, utiliser l'adresse suivante :

<http://id.erudit.org/iderudit/12805ac>

Note : les règles d'écriture des références bibliographiques peuvent varier selon les différents domaines du savoir.

---

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter à l'URI <http://www.erudit.org/apropos/utilisation.html>

---

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. Érudit offre des services d'édition numérique de documents scientifiques depuis 1998.

Pour communiquer avec les responsables d'Érudit : [erudit@umontreal.ca](mailto:erudit@umontreal.ca)

# des livres à exploiter

par Michelyne Lortie-Paquette

Dans le dernier numéro de *Lurelu*, c'est par hasard que l'entrevue avec Roger Paré (auteur et illustrateur) et la présentation d'une exploitation des *Plaisirs de chats* (du même auteur) ont été publiées simultanément. Cette heureuse coïncidence m'a permis, comme lectrice assidue de *Lurelu*, d'apprécier ce fait. J'ai donc trouvé intéressante l'idée d'élargir d'une cer-

taine façon l'entrevue en présentant une exploitation d'un ouvrage réalisé par l'interviewé.

C'est dans cette perspective que j'orienterai à l'avenir un de mes choix de livres pour la présente chronique. J'ose espérer que cette nouvelle orientation saura plaire aux lecteurs et aux lectrices de *Lurelu*.

## Propositions d'exploitation

pour le livre de Laurent Lachance et Sylvie Malette, *Le trou perdu*, Montréal, Éditions Héritage. Collection Bridille. 1983. 16 pages. 3 à 8 ans. Prix: 1.59 \$.



**SOMMAIRE DU LIVRE:** *Le trou perdu* raconte d'une façon émouvante et simple l'histoire d'un trou qui cherchait un endroit agréable à habiter. Où peut-il bien l'avoir trouvé?

## DES JEUX TROUÉS

- 1) Fais un dessin en perforant une feuille de papier avec un poinçon.
- 2) Lance une balle ou un ballon à l'intérieur de cerceaux de diverses grandeurs. Les cerceaux peuvent être placés horizontalement ou verticalement.
- 3) Mesure le débit de l'écoulement d'une certaine quantité d'eau à travers des objets ayant des orifices de grandeurs variées.
- 4) Prends plusieurs feuilles de papier. Fais des trous de diverses grandeurs dans chaque feuille. Regarde à travers les trous, et ce toujours dans la même direction. Que remarques-tu? Pourquoi en est-il ainsi?

## Activités ouvertes inspirées du livre

### UNE NOUVELLE FAMILLE

«Le trou se retrouve dans une cuisine. Là, il rencontre toute une famille de trous qui vivent dans une passoire (...). Le petit trou est enfin devenu très heureux...»

- Où le trou aurait-il pu se retrouver ailleurs que dans une cuisine?
- Quelles familles aurait-il pu alors rencontrer?
- Qu'aurait-il pu se passer dans ces lieux?
- Comment l'histoire aurait-elle pu se terminer?

Par un moyen de ton choix, fais-nous connaître la nouvelle famille du trou perdu.

### LA CHASSE AUX TROUS...

«Le capitaine voit le trou, s'empresse de réparer son bateau... chasse le trou.

«Le pêcheur en colère monte sur le toit, le répare... chasse le trou.»

Tu vois un trou... et... tu chasses le trou.

- Énumère des endroits où le trou aurait pu se loger d'une façon nuisible.
  - Quand et pourquoi le trou est-il nuisible à ces endroits?
  - Trouve un moyen de chasser le trou de ces endroits.
  - Ce moyen chassera-t-il le trou définitivement?
  - Comment le trou a-t-il pu aller se loger dans ces endroits?
- Trouve une façon de nous montrer tes «prises» à la chasse aux trous.

### UN TROU AU COEUR

«La dame sous le parapluie... se débarrasse de son parapluie devenu inutile...»

«Le petit garçon... enlève ses deux bottes et s'en va pieds nus.»

«Le trou est plus malheureux que jamais...»

- As-tu déjà été malheureux ou malheureuse?
- Quand? Pourquoi?
- Cela a-t-il duré longtemps?
- Comment cela s'est-il terminé?

Dis-nous à ta manière tes peines et raconte-nous comment tu as réussi à chasser ce trou de ton coeur.

## Propositions d'exploitation

pour le livre *À contre-vent* illustré par Jean-Christian Knaff et adapté par Christine Brouillet. Montréal, Éditions Ville-Marie, 1983. 24 pages. 3 à 8 ans. Prix: 8,95 \$.



**SOMMAIRE DU LIVRE:** *À contre-vent* raconte l'histoire de Marie-Donald qui a perdu une dent. Elle a entendu dire qu'un martien change, durant la nuit, les dents cachées sous l'oreiller en pièces d'argent. Elle décide malgré ses doutes de tenter l'expérience. Au matin, la légende s'avère vraie. De plus, le martien a transformé le porte-monnaie de Marie-Donald en tortue parlante. Cette dernière invite Marie-Donald à la suivre au pays du Contre-vent. C'est là que la petite fille fera la connaissance d'animaux à l'allure particulière et aux occupations toutes spéciales. Comment Marie-Donald reviendra-t-elle à temps de ce pays pour ne pas être en retard à l'école?

## Activités ouvertes inspirées du livre

### DES ANIMAUX UTILITAIRES

Observe les illustrations du livre. Jean-Christian Knaff transforme les objets en animaux ou les animaux en objets...

- Essaie de voir les ressemblances et les différences entre les animaux ou les objets transformés.
- Fais une liste de différents *objets*. À quels animaux te font-ils penser? Pourquoi? En quoi pourrais-tu les transformer? Trouve le plus d'idées possible.
- Fais une liste de différents *animaux*. À quels objets te font-ils penser? Pourquoi? En quoi pourrais-tu les transformer? Trouve le plus d'idées possible.
- Illustre quelques-unes des idées que tu préfères.
- Avec tes illustrations, tu peux fabriquer un calendrier ou encore nous raconter une histoire.

N.B. Sept des illustrations du conte *À contre-vent* ont été sélectionnées et publiées sous la forme d'un grand calendrier de promotion des Éditions Ville-Marie (1983).

### MARIE-DONALD MAGASINE

Un martien a changé la dent de Marie-Donald en une grosse pièce d'argent.

- De quelle pièce peut-il s'agir?

- Que pourrait faire Marie-Donald avec cette pièce?
- Peux-tu décrire le porte-monnaie de Marie-Donald avant qu'il ait été transformé en tortue?
- Combien d'argent Marie-Donald peut-elle avoir dans son porte-monnaie?
- Selon cette hypothèse, trouve différentes choses que Marie-Donald pourrait acheter avec son avoir. Essaie de voir plusieurs possibilités. Toi, que ferais-tu avec cette somme?
- Présente à tes amis et amies les diverses possibilités que tu as trouvées et fais part de ton choix.

### GRANDIR ET RAPETISSER À VOLONTÉ

«Au pays du *Contre-vent*, nous grandissons et nous rapetissons à volonté: il suffit de battre des cils...», disent les girafes.

Si tu avais ce pouvoir pour une journée...

- Que pourrais-tu faire en grandissant ou en rapetissant?
- De combien voudrais-tu grandir? rapetisser?
- Quels actes héroïques pourrais-tu réaliser ainsi?
- Quels tours pourrais-tu jouer à ton entourage?
- Quels jeux ou quels sports pourrais-tu pratiquer facilement?
- De quoi seraient composés tes repas?
- Etc.

Raconte-nous ta journée sous la forme d'un récit illustré, sur bande sonore

ou par un autre moyen de ton choix.

### UN VOYAGE EN LÉVRIIITESSE

«Les lévriiitesses sont très rapides. Ils filent à 100 à l'heure. En agitant leurs oreilles, ils vont encore plus vite.» Tu reçois un lévriiitessse en cadeau et tu décides de partir en vacances.

- Combien de temps durent tes vacances?
- Où iras-tu? Avec qui?
- Que feras-tu s'il pleut?
- Quels endroits visiteras-tu?
- Quels gens pourrais-tu rencontrer?
- De combien d'argent auras-tu besoin?
- Etc.

Raconte-nous ton voyage en nous présentant ton itinéraire, les lieux visités, les aventures vécues, etc.

### Questions qui peuvent alimenter des échanges et des discussions

- 1) Crois-tu au martien qui change les dents en pièces d'argent ou as-tu des doutes comme Marie-Donald?
- 2) As-tu déjà marché pieds nus? Où? Comment était-ce?
- 3) De quoi se compose ton petit déjeuner? Quoi d'autre pourrais-tu manger?
- 4) Est-ce nécessaire de déjeuner? Pourquoi?
- 5) Pourquoi la chenille est-elle surprise à son réveil? Que lui arrive-t-il?
- 6) Si tu avais un crayon magique, quels pouvoirs voudrais-tu qu'il ait?