

Lurelu

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



Des livres à exploiter

Sonia Laporte

Volume 13, Number 2, Fall 1990

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/13196ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

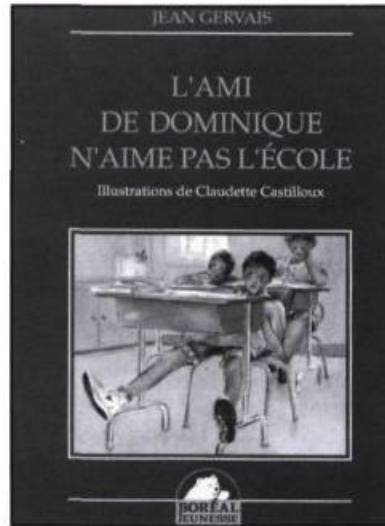
[Explore this journal](#)

Cite this article

Laporte, S. (1990). Des livres à exploiter. *Lurelu*, 13(2), 31–31.

des livres à exploiter

par Sonia Laporte



Proposition d'exploitation

Pour le livre, *L'ami de Dominique n'aime pas l'école*, texte de Jean Gervais, illustrations de Claudette Castilloux, Montréal, Les Éditions du Boréal, 1989, 43 pages. Pour les jeunes de 10 à 13 ans. (8,95 \$)

Sommaire du livre

François, comme bien des enfants, n'aime pas l'école. La compétition, les apprentissages par cœur, le cahier à faire signer par ses parents, les bulletins sont autant de raisons de détester l'école. *L'ami de Dominique n'aime pas l'école* pose le problème des difficultés scolaires. Comme dans ses livres précédents (*Le secret de Dominique*, *L'étrange voisin de Dominique*), l'auteur raconte d'abord une histoire et propose ensuite des solutions au problème exposé.

Petit aparté

Au premier abord, ce livre m'inspire plutôt des activités s'adressant aux éducateurs (parents, enseignants, animateurs en bibliothèque, animateurs d'activités sportives, culturelles, etc.). Des activités qui permettent d'amorcer ou de poursuivre une réflexion sur des thèmes aussi importants pour l'épanouissement de l'enfant que : les styles d'apprentissage, l'échec, la compétition, les styles d'intervention de l'animateur, le concept de soi, les rapports entre parents et éducateurs, les différentes approches pédagogiques, et bien d'autres encore. Toutefois ceci n'étant pas le propos de cette chronique, je vais de ce pas reprendre le droit chemin, en espérant tout de même que ce livre saura questionner, par son propos, l'éducateur que nous sommes.

Activités inspirées du livre

1 - Tous pour un et un pour tous

À la création, lorsque les enfants forment les équipes de ballon, François est toujours choisi le dernier. C'est dire qu'il n'apprécie pas tellement les sports compétitifs. Et s'il existait une autre façon de jouer ? Seul ou avec quelques amis, tu dois concevoir un nouveau jeu fondé sur les principes suivants :

- ce jeu doit permettre à chacun de jouer AVEC les autres et non CONTRE les autres ;
- ce jeu doit favoriser l'entraide ; autrement dit, les joueurs doivent unir leurs efforts pour réaliser un objectif commun : « tous pour un et un pour tous » ;
- ce jeu est accessible à tous les joueurs d'un groupe d'âge donné où les perdants chroniques y trouvent leur place et y prennent plaisir ;
- ce jeu doit être amusant, si les joueurs s'ennuient, c'est mauvais signe ;
- ce jeu nécessite un matériel des plus simples ;
- ce jeu peut aussi bien se jouer à quelques participants qu'à plusieurs.

Lorsque ton jeu est conçu, invite tes amis à l'essayer, et que tout le monde s'amuse !

Note : À la suite de cette activité, l'animateur pourrait présenter aux enfants d'autres jeux coopératifs. À ce sujet, il existe d'excellents livres, comme *Josée, Viens jouer* de Michel Villeneuve, les Éditions de l'Homme, collection Sport, Montréal, 1983, 193 pages.

2 - Variations sur l'école

Chaque étudiant vit à sa façon son passage dans le monde scolaire. Certains vivent des périodes où l'école est un cauchemar, d'autres aiment quelques cours et détestent les autres, et pour quelques-uns encore ce peut être la relation avec les professeurs qui soit source de plaisir ou d'horreur. Pour illustrer ces différents points de vue, avec quelques amis, imaginez un sketch ayant pour thème « ma vie à l'école ». Pour ce faire, vous pouvez utiliser la formule table ronde en vous inspirant de l'émission de M^{me} Bertrand « Parler Pour Parler », ou partir d'une autre de vos idées. Quelle que soit la forme choisie, n'oubliez pas de penser :

- à créer des personnages qui illustrent bien les différentes façons de vivre ces années à l'école ;
- à écrire un texte teinté d'humour ;
- à vous procurer les accessoires et costumes nécessaires ;
- à concevoir une mise en scène qui permette aux spectateurs de bien voir votre spectacle et le comprendre ;
- à faire quelques séances de répétition avant la grande première !

Présentez-nous le résultat de votre travail de création.

3 - Allégorie lunaire

François est souvent dans la lune. Il pense peut-être à ses autos, à la fin des classes ou... Et toi, lorsque tu t'envoles vers la lune, à quoi penses-tu ?

- T'envoles-tu vers d'autres pays ?
- Retrouves-tu des personnes ou des lieux qui te sont chers ?
- Empruntes-tu une nouvelle personnalité ?
- Te retrouves-tu au cœur d'aventures incroyables ?
- Ou...

Pour illustrer tes rêveries, réalise un grand collage à partir de dessins ou d'images de magazine. Afin de nous aider à mieux pénétrer ton allégorie lunaire, accompagne tes illustrations d'une phrase ou deux qui nous mettront sur la voie de tes rêveries !