

Québec français



La veuve noire

Sylvain Phaneuf

Number 102, Summer 1996

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/58626ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Phaneuf, S. (1996). La veuve noire. *Québec français*, (102), 53–58.

SYLVAIN PHANEUF

Commission scolaire Jacques-Cartier

La veuve noire

Degré suggéré

3^e ou 4^e année

Intentions pédagogiques

- Donner le goût de lire.
- Susciter chez les élèves un plus grand intérêt face à la lecture de romans.
- Développer de meilleures stratégies de lecture pour la compréhension (anticipation, inférence).
- Enrichir le vocabulaire des élèves.

Apprentissages visés par les élèves

- Formuler des hypothèses sur le sens des mots nouveaux en langue écrite.
- Sélectionner des éléments d'information pour trouver réponse à ses questions et accomplir des tâches liées à un sujet abordé en français ou dans une autre discipline (araignées).
- Situer le contexte, les personnages et les péripéties d'un récit.
- S'interroger sur différents aspects d'un récit : l'intérêt de l'intrigue, le climat, la vraisemblance des personnages et des actions, les valeurs, les sonorités, etc.

Durée approximative

- Préparation à l'animation en lecture : 45 minutes
- **Première animation** : une période de 60 minutes (mise en situation : 10 minutes, lecture du chapitre un : 10 minutes et les activités : 40 minutes).
- **Deuxième animation** : une période de 65 minutes (lecture des chapitres deux et trois : 15 minutes et les activités : 50 minutes).
- **Troisième animation** : une période de 60 minutes (mise en situation : 5 minutes, la lecture des chapitres quatre et cinq : 15 minutes et les activités : 40 minutes).
- **Quatrième animation** : une période de 60 minutes (mise en situation : 10 minutes, la lecture des chapitres six et sept : 15 minutes et les activités : 35 minutes).
- **Cinquième animation** : une période de 75 minutes (mise en situation : 5 minutes, la lecture des chapitres huit et neuf : 10 minutes et les activités : 60 minutes).

Matériel requis pour les animations

- **Préparation à l'animation en lecture** : papier, ciseaux, colle, crayons feutres ou de bois, annexe 1 et annexe 2
- **Pour toutes les animations** : *La Veuve Noire*, de Chrystine Brouillet, illustré par Nathalie Gagnon, Coll. Roman Jeunesse, éd. La courte échelle, Montréal 1995, 92 pages.
- **Troisième animation** : grandes feuilles de papier pour affiches (14" par 17"), crayons et crayons feutres.
- **Cinquième animation** : annexe 3, papier, crayons et crayons feutres.



PRÉPARATION À L'ANIMATION EN LECTURE

Afin de créer une ambiance tour à tour spéciale, l'enseignant informe les élèves qu'il leur lira, dans les prochains jours, un roman d'enquête. Il invite aussi les élèves à devenir eux-mêmes des détectives, à faire partie d'une nouvelle agence dynamique (ce sera leur équipe de travail) et d'inventer une carte d'identité. Des modèles d'insignes de détectives leur sont présentés (voir annexe 1).

Poser aux élèves des questions telles que :

As-tu déjà lu un roman policier ?

T'arrive-t-il de regarder un film dont le héros est un(e) détective ? Un(e) espion(e) ?

Comment est-il ou est-elle habillé(e) ?

A-t-il des objets en sa possession ?

À partir des réponses des élèves, faire dresser la carte d'identité que possède un détective.

Préparer les élèves à la situation d'apprentissage en leur disant :

Cette semaine, je vais te lire un roman d'enquête. Tu seras appelé à jouer le rôle d'espion(ne). Tu découvriras la personnalité et le physique de chacun des personnages. Une célèbre agence désire t'embaucher et t'invite à te joindre à d'autres détectives pour découvrir qui sont les personnages : Andréa-Maria, Xavier, Arthur, Élisabeth, Ornella et Laurent.

Ces deux derniers étant des personnages secondaires, ils seront traités par la même équipe.

Demander aux élèves de préparer leur carte et de trouver un nom pour leur agence. Leur remettre un code secret (voir annexe 2) sur lequel est indiqué un message : le nom d'un personnage du roman. Ils devront tout découvrir à son sujet.

PREMIÈRE ANIMATION

Mise en situation

Présenter aux élèves la situation suivante :

Regarde bien l'illustration de la page couverture. Elle a été réalisée par Nathalie Gagnon. J'aimerais aussi que tu te rappelles l'activité que nous avons faite à l'animation précédente. Nous disions que je te lirais un roman policier.

Poser aux élèves la question suivante :

Pourrais-tu, à partir de ce que tu connais de ce genre de roman, et en examinant bien la page couverture, prédire ce qui pourrait bien se passer dans cette histoire ?

Laisser aux élèves donner leur idées. Par la suite, présenter le titre du roman : *La Veuve Noire*. Laisser les élèves réagir. Ne pas donner d'explications.

Donner aux élèves les consignes suivantes :

J'aimerais maintenant te lire le premier chapitre. N'oublie pas que tu as une enquête à mener et que tu dois trouver le plus de renseignements possibles au sujet des personnages. Note également les lieux où se déroule l'action.

Lire le premier chapitre du roman : « Une drôle de veuve ». Faire une lecture expressive en changeant de voix lors des dialogues.

Activités

S'assurer que :

Chaque équipe se regroupe et note les renseignements qui traitent de leur personnage. On créera ainsi six fiches d'identité.

Faire un retour en grand groupe pour une mise en commun. Les élèves sont appelés à mentionner les renseignements qu'une équipe peut avoir omis. Mentionner que d'autres informations s'ajouteront à chaque animation.

Leur poser les questions suivantes :

Que dit l'auteur au sujet des personnages ?

Ont-ils des noms imaginaires ?

Est-ce qu'on connaît leur origine ? Leur nationalité ?

Si tu les faisais parler, quel accent auraient-ils ?

Faire dire de manière expressive certaines paroles qui auront été relevées. Faire remarquer aux élèves que même si Xavier est d'origine haïtienne, il n'a probablement pas d'accent, puisqu'il est né ici.

Aurais-tu aimé souper chez Xavier ?

Faire ressortir le menu : « poulet créole, noix de coco fraîche, combo, mousse aux bananes plantain parsemée de graines de sésame », page 16.

As-tu compris le sens des mots suivants :

« un sourire énigmatique », page 11 ?

« hélé », page 15 ?

« venin », page 10 ?

« venimeuse », page 16 ?

Peux-tu inventer une phrase avec chacun d'eux ?

Terminer cette animation en posant la question suivante :

Qu'avons-nous appris au sujet des araignées ?

Faire noter, au fil des animations, sur le tableau à feuilles, les informations que l'on pourra regrouper. Faire ressortir le caractère inoffensif des araignées du Québec. Terminer avec cette question :

Crois-tu que nous avons raison d'avoir peur des araignées ?

DEUXIÈME ANIMATION

Mise en situation

Faire un retour sur le premier chapitre qui présentait les principaux personnages du roman.

Donner la consigne suivante :

Ton agence enquête sur un personnage.

Qui est-il ?

Connais-tu d'autres personnages de l'histoire ?

Te souviens-tu où se déroulait l'action ?

Activités

Faire la lecture du chapitre deux.

À la suite de la lecture, demander aux élèves de se regrouper en équipe pour la collecte de renseignements (personnages). Demander ensuite d'anticiper.

Savelli ! Qu'est-ce que ça peut bien être ?

Demander à l'agence d'émettre au moins trois hypothèses. Puis, animer un échange avec toute la classe en posant des questions telles que :

Connais-tu des mots qui auraient une prononciation semblable ?

Qu'est-il arrivé à Laurent ?

Où cela s'est-il produit ?

Quand se passe l'histoire ?

Que sais-tu des personnages ?

Y en a-t-il qui agissent de façon inattendue ?
Te semble-t-il y avoir un méchant ou une méchante ?
Qui est le(la) méchant(e) ?
Qu'est-ce qui changerait s'il (elle) n'était pas là ?
Pourquoi Élisabeth veut-elle acheter l'immeuble ?

Faire la lecture du chapitre trois, puis demander de poursuivre l'enquête en équipe.

Y a-t-il des équipes qui pensaient comme Andréa-Maria que Savelli pouvait être une marque de pâtes alimentaires ?

Demander aux élèves d'imaginer une courte scène où l'on voit leur personnage à la recherche de Savelli.

Où va-t-il ? Que fait-il ? A-t-il de l'aide ?

Demander aux équipes de présenter leur courte scène en plénière et favoriser l'objectivation des élèves.

La recherche est-elle réaliste ?

Crois-tu être sur une bonne piste ?

Y a-t-il des pistes ou des indices qu'on aurait oubliés ?

As-tu compris le sens du mot « balverne », page 26.

Faire replacer le mot dans le contexte.

code secret des espions

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

● ○ ■ □ □ □ □ ▲ ▼ ◆ ❖ ▶ | | |

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

☆ ✚ ✛ ✜ ✞ ✟ ✠ ✡ ✢ ✣ ✤ ✥ ✦ ✧ ✨ ✩ ✪ ✫ ✬ ✭ ✮ ✯ ✰ ✱ ✲ ✳ ✴ ✵ ✶ ✷ ✸ ✹ ✺ ✻ ✼ ✽ ✾ ✿

☆ ■ ✨ □ ✨ ✨ - ☆ ✨ □ ✨ ✨

✨ ✨ ✨ ✨ ✨ □

☆ □ ▼ ✨ ◆ □

✨ ● ✨ ▲ ✨ ✨ ✨ ▼ ✨

☆ □ ■ ✨ ● ● ✨ et ☆ ✨ ◆ □ ✨ ■ ▼

et

TROISIÈME ANIMATION

Mise en situation

Faire un retour sur les chapitres trois et quatre.

Qu'est-il arrivé à Laurent ?

Où cela s'est-il produit ? Quand ?

Quelle trace a-t-il laissée sur la production d'Andréa-Maria ?

Sur quelles pistes se sont lancés Andréa-Maria et Arthur ?

Te souviens-tu de quelques pistes que nos agences ont proposées ?

Faire la lecture du chapitre quatre.

Andréa-Maria termine la narration du chapitre en exprimant le souhait de voir ses parents amoureux. Faire un bref retour avec les élèves sur les sentiments qu'elle exprime.

Si tu étais à la place d'Andréa-Maria, éprouverais-tu les mêmes sentiments ?

Que penses-tu de sa réaction ?

Crois-tu que son rêve peut se réaliser ?

Comment as-tu fait pour comprendre le sens du mot « daltonien », page 45 ?



Des insignes de détectives



Trace ces dessins sur un carton. Tu peux t'en servir comme insignes ou comme en-têtes pour ton papier à lettres. Colorie-les avant de les découper.



Demander aux élèves de porter une attention aux mots suivants : « orfèvrerie », page 49 et « antidote », page 51 et d'essayer, à l'aide de l'histoire, de comprendre ce qu'ils signifient.

Faire la lecture du chapitre cinq.

Au chapitre cinq, les jeunes enquêteurs préparent une affiche afin de trouver qui peut bien être « Savelli ». Demander aux équipes d'en inventer une.

Quels renseignements peut-on trouver sur cette annonce ?

À qui les lecteurs peuvent-ils envoyer leurs informations ?

Si tu étais à la place de nos jeunes héros, comment ferais-tu cette affiche ?

Que ferais-tu pour attirer l'attention ?

Faire un retour sur les mots « orfèvrerie » et « antidote ».

Te semble-t-il plus facile de comprendre le sens de ces mots lorsque je te donne le mot avant d'en faire la lecture ?

QUATRIÈME ANIMATION

Mise en situation

Faire un retour sur la situation précédente.

Présenter les affiches.

Te souviens-tu de ce que nous devons retrouver sur les affiches ? (Avis de recherche et la réponse de Sherlock).

Crois-tu que cette affiche peut attirer l'attention ?

Que faire si ce n'était pas le cas ?

Exposer les affiches dans la classe.

Faire un bref rappel des éléments qui leur semblent importants jusqu'à maintenant dans l'histoire (voir le questionnaire au retour de la troisième animation).

Faire ressortir l'indice qui a été mentionné lors du souper entre Andréa-Maria et son père (chapitre cinq).

Tu te rappelles qu'Andréa-Maria est allée souper avec son père, qui a fait un voyage en Italie et qui disait être presque certain d'avoir vu un objet portant ce nom dans un musée.

Te souviens-tu de l'objet en question ? (Un coffre à bijoux). Nos jeunes enquêteurs ont-ils suivi cette piste ?

Activités

Faire la lecture du chapitre six.

Ce chapitre se termine avec Xavier qui s'amène en trombe et qui dit : « Vous ne devinez jamais ce qui m'est arrivé ! », page 61.

Demander alors aux élèves de reprendre les derniers moments de cette scène et d'imaginer ce qui a bien pu se passer.

Placer les élèves en équipe et leur demander de mimer la suite de l'histoire.

Faire présenter les anticipations des élèves et faire la lecture du chapitre sept immédiatement après.

La lecture de ce chapitre permet de comparer ce que les élèves ont imaginé avec la version de l'auteur. Faire un retour sur les présentations des élèves.

Aviez-vous prévu cette suite ?

L'auteur nous surprend-elle ?

Que penses-tu du titre du chapitre : « Le retour de l'araignée » ?

Établir les liens avec l'araignée qu'Andréa-Maria avait aperçue lors de sa première présence dans l'immeuble.

Que penses-tu de la réaction de Xavier qui a accepté 100 dollars d'Élisabeth en échange de son silence ?

Serais-tu d'accord avec les jeunes aventuriers qui veulent s'introduire chez Élisabeth ?

Cela pourrait-il réellement se produire ?

Qu'est-ce qu'Andréa-Maria a appris au sujet des araignées ?

Noter les réponses à cette dernière question sur le tableau à feuilles.



CINQUIÈME ANIMATION

Mise en situation

Animer un bref échange sur le chapitre précédent (rappelez les questions concernant ce chapitre et ce que les élèves en pensaient).

Sais-tu ce que signifie le mot « stratagème », page 73 ?

Après la lecture du chapitre, je te demanderai de le remplacer par un autre mot.

Activités

Procéder à la lecture du chapitre huit.

Par quel mot pourrais-tu remplacer « stratagème » ? (ruse, plan)

Comment penses-tu que leur plan va se dérouler ?

Avant la lecture du dernier chapitre, le présenter de la façon suivante :

Nous voilà au dernier chapitre. Je vais te lire comment toute cette aventure se résout. À la fin, j'aimerais savoir si ce genre de roman t'a plu.

Faire la lecture du chapitre neuf.

Faire, avec les élèves, la distinction entre « venimeux » et « vénéneux », page 82.

Est-il plus facile de comprendre ce que signifie un mot lorsque je te le présente avant d'en faire la lecture ?

Que signifie, pour toi maintenant, le titre : « La Veuve Noire » ?

Faire ressortir les deux aspects du titre.

À titre de conclusion aux animations, poser les questions suivantes :

Que crois-tu qu'il arriva à Élisabeth ?

Aimerais-tu visiter l'Insectarium pour en découvrir davantage sur les araignées ?

Penses-tu qu'Andréa-Maria a peur des araignées ?

Recommanderais-tu ce livre à un ami ? Pourquoi ?

As-tu trouvé difficile de comprendre l'histoire ?

Penses-tu que nos jeux, mimes et questions t'ont aidé à mieux le comprendre ? À ne pas oublier des indices, des pistes ?

Je te propose deux autres romans de la même auteure : « Pas d'orchidées pour Miss Andréa » et « Les chevaux enchantés ». J'en profite pour te présenter une page du dernier envoi de la librairie « Clic », qui nous parle de Chrystine Brouillet et de son héroïne Andréa-Maria (ci-contre).

Comme prolongement et pour favoriser la création, faire réaliser une visualisation telle que :

Maintenant que nous avons appris à mieux connaître les principaux personnages, j'aimerais que tu imagines l'un d'eux cinq ans plus tard. Il ne faut pas que tu oublies ses goûts et son caractère. Ton travail doit donc, tenir compte des fiches d'identité que l'on a réalisées.

Imagine le personnage que tu choisis dans un lieu et en action. Observe ce qu'il fait. Où se trouve-t-il ? Est-il seul ? Y a-t-il d'autres personnages autour de lui que nous

connaissons ? Y a-t-il des odeurs particulières ? A-t-il changé physiquement ?

Inviter les élèves à réaliser un travail individuel.

Dessine le personnage dans le lieu que tu as visualisé. Dessine également l'action qu'il réalise et raconte brièvement ce qu'il est devenu. Tu pourras par la suite présenter ta création aux autres.

Animer la présentation des créations et procéder à l'objectivation.

L'auteure serait-elle d'accord avec ce que tu fais vivre à son personnage ?

Crois-tu qu'elle aimerait apprendre ce que tu as imaginé pour lui ?

Quel titre donnerais-tu à ton travail ?

Clic! vous présente
Chrystine Brouillet, auteure de
Pas d'orchidées pour Miss Andréa!

Née en 1959 à Québec, Chrystine Brouillet habite maintenant Montréal et Paris. On ne s'ennuie pas avec elle. Ses livres sont passionnants, particulièrement Andréa-Maria qui nous envoie ce petit mot :

Bonjour,
Je m'appelle Andréa-Maria, mais Arthur, mon meilleur ami, dit seulement Andréa. Arthur est drôle et daltonien. Je l'aime parce que je suis toujours pressée, mais il est si lent! En plus, il aime le brocoli. Moi, je déteste. Je préfère le chocolat.

J'ai rencontré Arthur dans une boutique de brocante où maman avait acheté une boîte à thé chinoise très ancienne. Cette boîte a scellé notre amitié et de notre enquête dans notre journal - Le Sherlock. C'est aussi le nom de mon chien. Arthur, lui, a des tas d'animaux et débrouillards - tout ça petit mot!

Heureusement, j'ai beaucoup d'amis. Quand ils ont des ennemis, Arthur et moi tentons de les résoudre. On adore les histoires policières, les légendes, les intrigues... Même si c'est parfois dangereux de se mesurer à des bandits. Le mystère nous attire tellement qu'on ne peut résister à sa magie...

Aussi, on ne proteste jamais quand Chrystine Brouillet nous plonge dans une nouvelle aventure même si on aimerait qu'elle nous écrive des histoires qui se passent dans des châteaux, dans des îles paradisiaques ou dans des galaxies lointaines. Ceci dit, le quartier où on habite est très agréable et il nous reste bien des lieux à découvrir à Montréal. La ville nous luvra-t-elle tous ses secrets?

On n'a pas fini de se mêler des affaires des autres...

Andréa-Maria
Andréa Maria, du journal Le Sherlock
(collaboration spéciale à Clic!)

Bibliographie

Beauchesne, Yves. *Animer la lecture. Guide pratique*, Montréal, Asted, 1985, 305 pages.

Brillon, Gilles. *Ça grouille autour de moi, j'observe les escargots, les araignées et d'autres bestioles*, Waterloo, éd. Michel Quintin, 1991, 78 pages.

Ferron, Nicole. *Le livre d'activités des espions et des détectives*, Saint-Lambert, éd. Héritage, 1991, 48 pages.

Pennac, Daniel. *Comme un roman*, Paris, éd. Gallimard, 1992, 175 pages.

Sturgeon, Debbie. *À livres ouverts. Activités de lecture pour les élèves du primaire*, Montréal-Frédéricton, éd. de la Chenelière, 1994, chapitre 8, pages 131 à 138.

« Clic » chez Scholastic.