

Lurelu

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



Des livres à exploiter

Michelyne Lortie-Paquette

Volume 7, Number 3, Winter 1985

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12821ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Lortie-Paquette, M. (1985). Des livres à exploiter. *Lurelu*, 7(3), 20–21.

des livres à exploiter

par Michelyne Lortie-Paquette

Comment ne pas tenir compte de mon dernier engagement, celui de choisir un livre en relation avec l'entrevue du mois...? Fatalité ou heureux hasard? Toujours est-il que Denis Côté est interviewé. Il est lauréat du grand prix de la science-fiction et du fantastique québécois pour l'ensemble de sa production en 1983 et il a remporté le prix du Conseil des Arts du Canada pour son roman intitulé *Hockeyeurs cybernétiques*.

Je ne peux pas passer sous silence ce fait incontestable. Oh! pauvre, pauvre Michelyne qui n'a pas d'affection particulière pour les romans de science-fiction! Que faire?... Oh!

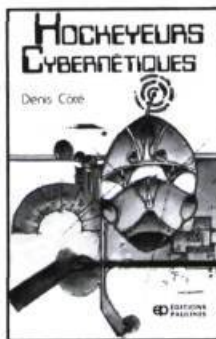
merveille!... L'ouverture d'esprit résoud bien des problèmes.

Quels genres de livres faut-il promouvoir dans notre action éducative? Faut-il favoriser le conte, la bande dessinée, le roman, la science-fiction...? Je peux maintenant répondre «ouvertement». Plutôt que de gaspiller nos énergies à tenter de résoudre cette question, consacrons-les à éliminer nos préjugés, et le problème sera en partie résolu. Autrement dit: cessons de discréditer les genres parce que, fondamentalement, ce sont des idées que nous privilégions et non des genres. Un nouveau défi pour moi: écrire un jour, si lointain soit-il, dans un genre autre que le conte...

Propositions d'exploitation

pour le livre *Hockeyeurs cybernétiques* de Denis Côté.

Montréal, Les Éditions Paulines, 1983. 120 pages. Prix: 5,95 \$



SOMMAIRE DU LIVRE: *Hockeyeurs cybernétiques* est un roman de science-fiction dont l'action se déroule au XXI^e siècle. Les personnages principaux sont des joueurs de hockey de grand calibre: l'équipe des vedettes internationales avec en tête Michel Lenoir et l'équipe des robots construits et programmés pour jouer au hockey. Le suspens porte principalement sur le déroulement de la série éliminatoire entre ces deux équipes, mais de nombreux problèmes sociaux, comme l'injustice, la pauvreté et la pollution, constituent la toile de fond du roman.

Activités ouvertes inspirées du livre

DES CHANTS PERSONNALISÉS...

La foule acclame Michel Lenoir en lui fredonnant un chant joyeux:

«Ton nom est noir, Michel
Tes cheveux sont blancs
Mais ton cœur pour nous Michel
A la couleur du soleil.»

Si tu composais un chant pour d'autres personnages du livre comme, par exemple, Virginia Lynx, la journaliste; David Swindler, le propriétaire de l'équipe; Karel Zeman, le gardien; Tanaka, l'entraîneur; etc.

- Relève le maximum d'indices concernant ton personnage: domicile, âge, traits de caractère, allure physique, fonction...
- Quel type de chant conviendrait le mieux à ton personnage? Un chant joyeux? cynique? humoristique?...

Trouve un moyen de nous faire connaître ton ou tes chants personnalisés: concert, feuilles de musique, poster...

DÉPOLLUONS...

L'ancienne ville imaginée par Denis Côté dans *Hockeyeurs cybernétiques* est envahie par la pollution. On y trouve même des postes à oxygène, situés en retrait et montés sur des pylônes de béton.

- Plusieurs facteurs contribuent à la pollution. Le premier chapitre intitulé «Le projet» peut t'aider à identifier certains polluants.
- Existe-t-il plusieurs types de pollution?
- Comment peut-on, maintenant et dans l'avenir, combattre la pollution?
- Si on ne peut pas enrayer la pollution, comment peut-on se protéger pour survivre dans un milieu pollué? Présente-nous tes solutions, réalistes ou farfelues, au problème de la pollution.

LES 2 «R»: RÉCUPÉRATION ET RECYCLAGE

Michel Lenoir est étonné de voir des

gens fouiller dans les débris comme s'ils étaient à la recherche de trésors.

— «Qu'espèrent-ils trouver? demande Michel avec effarement.

— Oh, n'importe quoi! Des bouts de plastique, du tissu, des morceaux de verre. Ils s'en servent pour rapiécer leurs vêtements ou réparer leurs abris. Ils sont très ingénieux, vous savez!» (page 77).

Vous ramassez différents objets destinés au dépôt...

- De quels matériaux sont faits ces objets?
- Quelles sont les propriétés de ces matériaux?
- Comment pourrait-on réutiliser ces objets?
- Peut-on faire autre chose que de les jeter?
- Comment peuvent-ils être récupérés ou recyclés?

Fais-nous connaître, par un moyen de ton choix, les possibilités de récupération ou de recyclage de certains produits.

LE POUVOIR DE LA SCIENCE-FICTION

Au XX^e siècle, des appareils perfectionnés permettent de prolonger l'existence de certains personnages. Je vous suggère de lire ou relire le chapitre intitulé «La forteresse» (pages 98 à 115).

Supposons que ces appareils aient toujours existé et que Walt Disney, Elvis Presley, Marie Curie, Einstein ou tout autre personnage de ton choix soit encore des nôtres.

- Qu'est-ce que cela pourrait changer dans ta vie?
- Que ferait ton personnage en 1985?
- Que dirait-il de certains événements actuels?
- Où vivrait-il? Avec qui? Quel âge aurait-il?

Présente-nous à ta façon le personnage de ton choix qui aurait survécu.

HOCKEYEURS DES ANNÉES 80

Dans *Hockeyeurs cybernétiques*, David Swindler, appelé Rutabaga, recrute les meilleurs joueurs du monde pour affronter une équipe de robots construits et programmés pour jouer au hockey. Si monsieur Swindler avait recruté son équipe en 1985...

- Quels joueurs aurait-il sélectionnés?

- Pour quelles raisons les aurait-il choisis?
- Où les matches auraient-ils eu lieu?
- Quel slogan chaque équipe aurait-elle pu se donner?

Prépare un reportage ou une campagne publicitaire pour faire connaître tes deux équipes et ton programme de la saison.

INCITER OU DISSUADER?...

Pour inciter ou dissuader des camarades à lire *Hockeyeurs cybernétiques*, tu décides de leur présenter la première partie de la série entre les robots et l'équipe des plus grandes vedettes internationales.

- Que peux-tu dire de ce match d'après la description donnée dans le volume (chapitre 3, pages 43 à 59)?
- Quelles sont les forces et les faiblesses de chacune des équipes?
- Quelles recommandations ferais-tu aux équipes pour améliorer la qualité du jeu?

Présente-nous d'une manière incitative ou dissuasive le fruit de tes réflexions sur cette première partie. Sois convaincant.

Quelques thèmes de discussion pou-

vant être abordés après avoir lu *Hockeyeurs cybernétiques*:

1. La compétition: ses effets positifs et négatifs.
2. La justice sociale: que faire avec le problème du chômage? que faire avec le problème de la pauvreté?
3. La conservation de l'environnement et de nos ressources naturelles: comment protéger nos forêts? comment protéger nos terres arables?
4. Le droit à la liberté et la dépendance: que penses-tu du cas Michel Lenoir?
5. La robotique: ses effets positifs et négatifs.
6. Savoir lire: «C'est inutile, dit Michel avec lassitude. Vous savez très bien tous les deux que je ne sais pas lire» (page 26).

Savoir écrire: «Certains leur demandaient des autographes mais la plupart des Croisés valeureux ne sachant pas écrire ils se contentaient de leurs empreintes digitales sur la dactylo-plaquette» (page 42).

Qu'entraîne le fait de savoir ou de ne pas savoir lire et écrire?

Propositions d'exploitation

pour le livre *Le voyage de la vie* de Marie-Francine Hébert et Darcia Labrosse.
Montréal, La courte échelle, 1984. 24 pages.
3 à 8 ans. Prix: 4,95 \$



SOMMAIRE DU LIVRE: Ce livre nous raconte l'histoire de Poissonne qui était très curieuse et qui voulait tout savoir, surtout ce qu'il y avait au bout de l'eau, de l'autre côté de la mer. Pour satisfaire son besoin de connaître et de savoir, Poissonne décide de partir à l'aventure. Son voyage nous fait découvrir de façon très simple les étapes de l'évolution humaine.

Ce livre suscite tellement de questions, tant par son texte que par ses illustrations, que l'exploitation la plus significative sera sans doute celle qui consistera à répondre aux nombreuses interrogations que les lecteurs et les lectrices ne manqueront pas de se poser sur leur origine.

Activités ouvertes inspirées du livre

MON VOYAGE DANS LA VIE

Si le temps d'une histoire tu prenais la place de Poissonne dans le livre *Le voyage de la vie* en vue d'écrire ou de raconter ta propre histoire.

- Quel nom voudrais-tu avoir dans ton histoire?
- Où pourrait commencer ton histoire étant donné que tu n'es pas un poisson mais une personne humaine?
- Comment s'est déroulée ton arrivée dans le monde?
- As-tu des anecdotes concernant tes débuts dans la vie?
- Raconte-nous à ta façon ton voyage dans la vie.

J'OBSERVE ET JE BRICOLE

Regarde bien tous les poissons que Darcia a dessinés pour toi dans *Le voyage de la vie*.

- Se ressemblent-ils?
- Crois-tu qu'ils sont amis ou amies, frères ou sœurs, pères ou mères, cousins ou cousines...?
- Y a-t-il de grosses différences entre eux? Lesquelles?
- Crois-tu qu'ils sont heureux ou autrement? Pourquoi?
- Si tu pouvais prendre un poisson dans le livre, lequel choisirais-tu?
- Quel nom lui donnerais-tu?

Essaie de fabriquer un beau mobile rempli de jolis poissons de toutes sortes. Si tu veux, tu peux aussi leur trouver des noms bien à eux.