

Lurelu

Le Petit Prince à la découverte des livres

Hélène Guy

Volume 21, numéro 3, hiver 1999

URI : id.erudit.org/iderudit/12379ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN 0705-6567 (imprimé)
1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Guy, H. (1999). Le Petit Prince à la découverte des livres.
Lurelu, 21(3), 64–65.

Tous droits réservés © Association Lurelu, 1999

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 en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

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. www.erudit.org

Le Petit Prince à la découverte des livres

Hélène Guy

64

Un projet de partenariat municipal-scolaire-gouvernemental-universitaire

Du 15 septembre au 15 décembre 1998, près de huit mille jeunes de neuf à douze ans auront participé à l'activité d'animation «À la recherche du Petit Prince» qui s'est déroulée dans les écoles primaires de la région administrative 04.

En effet, le Regroupement des bibliothèques de la Mauricie-Centre-du-Québec a mis sur pied un projet d'animation d'envergure dans le cadre du «Programme de soutien à la concertation» du ministère de la Culture et des Communications. Ayant obtenu les fonds nécessaires au déroulement du projet, le Regroupement m'a mandatée, en tant que professeure au Département de français de l'Université du Québec à Trois-Rivières, pour concevoir les trois volets du projet «Le Petit Prince à la découverte des livres».

Le premier volet intitulé «À la recherche du Petit Prince» est un jeu offert à un maximum de cent élèves du deuxième cycle du primaire. Par équipes de cinq, ceux-ci doivent traverser cinq planètes pour trouver les indices leur permettant de résoudre la charade qui indique le lieu où se trouve le Petit Prince. À chaque planète, les jeunes décodent des questions, trouvent des réponses dans les romans, albums, documentaires, bandes dessinées et périodiques, puis subissent des tests d'habiletés physiques afin d'obtenir l'autorisation de poursuivre leur mission. À la fin du jeu, ils connaissent le mot de passe pour participer à la suite du projet.

Les deuxième et troisième volets se déroulent à la bibliothèque de leur municipalité. Ils peuvent être effectués dans n'importe quel ordre. Le volet deux est un jeu de treize questions offert aux classes qui ont participé au premier volet. Les questions incitent les jeunes à parler de leurs habitudes de lecture et à constituer la «Sélection des livres du Petit Prince». Il y a différents prix à gagner. Le volet trois permet aux jeunes qui ont participé au premier volet d'obtenir la Carte privilège du Petit Prince qui leur donne droit, selon les bibliothèques, à l'emprunt d'un nombre élevé de livres, à des heures gratuites sur Internet, à la visite des salles techniques de la bibliothèque, etc. Chaque bibliothèque anime à sa manière ces deux volets.

Comme le premier volet du jeu, «À la recherche du Petit Prince», s'est déroulé simultanément entre la Rive-Nord et la Rive-Sud, son animation a été assurée par une équipe de six étudiantes et étudiants du Département de français de l'UQTR, dont quatre sont inscrites à la maîtrise en études littéraires. Rappelons que la littérature de jeunesse est un axe de développement majeur à l'université, autant sur le plan académique que professionnel.

Mentionnons aussi que le Regroupement des bibliothèques publiques n'en est pas à ses premières armes en animation. Il a déjà piloté de nombreuses activités, notamment les clubs de lecture qui ont une solide réputation, et il a obtenu des prix pour l'excellence de ses interventions.

Enfin, à l'heure où le partenariat est privilégié, soulignons le travail d'équipe de quatre intervenants importants dans le milieu de la culture et de l'éducation : le Regroupement des bibliothèques publiques de la Mauricie-Centre-du-Québec, les commissions scolaires de la région 04, l'Université du Québec à Trois-Rivières et le ministère de la Culture et des Communications. Dans chacune de ces institutions, des passionnés œuvrent de concert à la promotion de la lecture auprès des jeunes et, croyez-moi, ils reconnaissent le Petit Prince chaque fois qu'un enfant prend un livre dans ses mains!

Le jeu

Tous les élèves de la Mauricie-Centre-du-Québec ont lu le message suivant annonçant le mystérieux passage du Petit Prince dans la région :

«À la recherche du Petit Prince

Jusqu'à l'an dernier, on croyait que le Petit Prince de Saint-Exupéry était retourné sur sa planète, l'Astéroïde B 612. C'est du moins ce que tous les lecteurs et lectrices avaient compris à la fin de l'histoire. Vous devez vous en rappeler, vous aussi, de la morsure du serpent!

Si vos souvenirs demeurent vagues, relisez Le Petit Prince d'Antoine de Saint-Exupéry, c'est l'un des plus beaux livres qui existent.

En 1997, à notre grande surprise, l'écrivain Jean-Pierre Davidts affirme avoir rencontré le Petit Prince. D'ailleurs, il a écrit à Antoine de Saint-Exupéry une lettre aussi longue qu'un roman. Cette lettre s'intitule Le Petit Prince retrouvé. Mais comme vous vous en doutez, à la fin de l'histoire, le Petit Prince s'en retourne probablement sur sa planète.

Jusque-là, rien d'anormal, vous dites-vous. Pourtant, pas plus tard qu'en septembre 1998, des jeunes de la Mauricie-Centre-du-Québec ont soupçonné le Petit Prince de se cacher dans la région. Mais rien de certain, les indices sont tellement étranges...

En effet, à la rentrée des classes, _____ a abrité le Petit Prince dans son roman. Bien installé, le Petit Prince a versé quelques larmes en regardant la photo de son nouvel ami _____ qui lui a promis d'aboyer à chaque pleine lune. Puis, il a pensé aux marins qui disaient _____ à la place du mot «cochon». Il les trouvait bien superstitieux! Heureux de voyager lui aussi, il a collé sur le mur de la bibliothèque son illustration préférée : _____.



Michel Desjardins et David Forget, étudiants au Département de français de l'UQTR, discutent de bande dessinée avec une enseignante et ses élèves.

En l'admirant d'un œil d'artiste, il se demandait si son ami le scientifique _____ avait déjà lu des albums pour enfants dans sa jeunesse! Puis, il s'est endormi dans ses nouveaux quartiers.

Mais nul ne sait pour quelle raison, le Petit Prince a quitté l'école en pleine nuit!

Comment cela va-t-il se terminer cette fois-ci? Le Petit Prince est-il retourné sur sa planète? À moins qu'il ne soit ailleurs... Mais où exactement?

À la fin du jeu À la recherche du Petit Prince, vous devriez être capables de compléter cette lettre!

La rose, le mouton, le renard et le tigre»

Pour remplir les cinq espaces de cette lettre, chaque équipe reçoit une carte des cinq planètes du jeu. Par exemple, rendus à la Planète du Roman : un cerceau contenant une question codée, un code et trois romans, les jeunes trouvent la réponse, l'inscrivent sur leur lettre, puis reviennent à la frontière «sans marcher ni courir» ou en respectant une autre consigne de déplacement pour obtenir l'autorisation signée leur permettant de poursuivre leur voyage interplanétaire!

Vers la fin du jeu, ils décident le message suivant : Charade du Petit Prince

Mon premier est un préfixe de trois syllabes qui signifie «livre» : B _ b _ _ _

Mon second signifie «absence de relief» : P _ _ _

Mon troisième est synonyme de propre : N _ _

Mon tout est le lieu où se trouve le Petit Prince en ce moment.

Mon tout est aussi le mot de passe pour obtenir une Carte du Petit Prince qui donne droit à des privilèges!

Je file sur une planète extraordinaire parce qu'elle contient toutes les planètes et plus encore... Si le cœur vous en dit, venez me rejoindre seul ou avec votre classe à la _____.

Le Petit Prince

C'est ainsi que se termine le premier volet du projet du «Petit Prince à la découverte des livres», volet se déroulant à l'école, dans une grande salle où peuvent évoluer une centaine d'élèves en orbite autour d'une vingtaine de planètes.

Les deuxième et troisième volets, qui ont été brièvement décrits précédemment, ont lieu à la bibliothèque municipale et épousent les couleurs locales!

L'impact

L'animation du jeu est effectuée par des étudiantes et étudiants du Département de français de l'UQTR. Trois d'entre eux poursuivent des études de maîtrise dans le

champ de la littérature de jeunesse. Ce jeu leur permet à la fois de parfaire leur apprentissage dans l'action, à la manière d'un stage professionnel, et leur donne un petit pécule non négligeable! Pour eux, cet environnement de travail enfin organisé de concert avec leurs études est inestimable. La recherche-action en littérature revêt tout son sens quand les projets de partenariat sont attendus et qu'ils ont bonne réputation.

Le personnel des bibliothèques municipales, autant celui qui œuvre dans de grands que de petits établissements, s'est investi durant tout le projet. N'oublions pas que le Groupement des bibliothèques de la Mauricie-Centre-du-Québec, réputé depuis plusieurs années pour son initiative, ses compétences et sa volonté de desservir sa jeune clientèle, est passé maître dans ce genre de projet aussi complexe que stimulant. Les retombées indirectes de maintien ou d'accroissement de la clientèle sont un enjeu important pour les municipalités.

Le personnel du milieu scolaire et les milliers d'enfants qui ont littérairement rencontré le Petit Prince savent combien un thème et un jeu comme celui-là peuvent avoir des répercussions positives pour qui sait en tirer profit. Des activités de préparation et de prolongement du jeu ont été proposées; toutefois le plus important, c'est de constater jusqu'à quel point autant d'adultes connaissent le Petit Prince, mais si peu d'enfants savent qui il est!

À l'heure où les bibliothèques des écoles primaires deviennent des salles d'ordinateurs tant les livres occupent si peu de place dans les budgets ministériels, il est rassurant qu'un projet de concertation scolaire-municipal voie le jour, projet subventionné par le ministère de la Culture et des Communications. Cela permettra peut-être aux bibliothécaires et aux enseignantes et enseignants passionnés d'alimenter quelques jeunes lecteurs qui, en plus de savoir surfer sur Internet, pourront l'utiliser de façon plus efficace parce qu'ils sauront lire, eux!



Hélène Guy, déguisée en Petit Prince, est entourée des étudiantes Sylvie Baucharel, Marlène Gill, Sophie Michaud et Anne Klimov (dans le sens des aiguilles d'une montre).



Fanibulle

Animation en littérature jeunesse
Pour les enfants de 3 à 12 ans

Bibliothèque, école
centre culturel, garderie

Fernande LeFebvre, animatrice
(450) 446-5025