

Mon encyclopetit de l'imaginaire

Valérie Fontaine
Editions Petits Génies



Suggestions des bibliothécaires

Activité 1

Intéresser vos élèves à un sujet très prisé par les jeunes : les créatures fantastiques!

- Leur demander ce qu'est une créature fantastique. Est-ce que les élèves en connaissent certains? Si oui, lesquelles? Quelle est leur créature préférée?

Connaissent-ils d'autres créatures légendaires peu connues des autres (ex.: une créature qui provient de leur pays)?

Activité 2

Voyez avec vos élèves les merveilles qui nous attendent dans le futur!

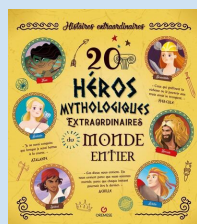
- Explorer le chapitre sur la science-fiction avec les élèves. Savent-ils ce qu'est la science-fiction? Connaissent-ils des exemples d'histoires qui correspondent à la définition de la SF (ex.: *Star Wars*)?
- Une des particularités de la SF est sa capacité à imaginer comment ressemblerait le futur. Demander aux élèves s'ils ont une idée de ce que l'on retrouvera dans le futur. Quelles technologies vont évoluer? À quoi la planète va-t-elle ressembler?

Activité 3

Et maintenant, place à la clique des superhéros!

- Après avoir abordé le chapitre sur les superhéros, inviter les élèves à concevoir leur propre héros ou vilain.
- Fournir une feuille aux enfants sur laquelle ils mentionnent les caractéristiques principales de leur personnage, et dessinent leur superhéros ou supervilains.
- Afficher leur feuille en classe ou sur un babillard de l'école!

Pour aller plus loin sur les genres de l'imaginaire



Suggestions de vos conseillères pédagogiques en français et en ILSS

Activité 1

Réinventer un conte classique

Proposer aux élèves de choisir un conte classique pour y intégrer des éléments contemporains (ils pourront s'inspirer des suggestions à la page 7 du documentaire). Si vous avez des albums de contes classiques dans votre classe, inviter les élèves à y faire les ajouts / modifications directement dans l'album à l'aide de papillons adhésifs.

Chaque équipe pourrait par la suite faire une lecture à haute voix du conte réinventé.

Activité 2

Devine la créature

- Écrire le nom de toutes les créatures imaginaires connues des élèves (activité 1 des bibliothécaires).
- Inviter chaque élève à piger une créature pour laquelle il devra écrire une devinette.
- Organiser une compétition amicale en classe avec deux équipes qui s'affrontent pour trouver les réponses à chaque devinette.

Activité 3

Un combat de contes classiques

En s'inspirant des combats de livres, organiser un combat de contes classiques. Demander à chaque élève de choisir son conte préféré en justifiant son choix à l'aide de certains critères:

- Intrigue ou fin surprenante
- Personnalité des personnages
- Lieux où se déroule l'histoire
- Présence de créatures imaginaires

Les élèves peuvent par la suite créer une affiche présentant leur conte favori. Afin de promouvoir la lecture, pourquoi ne pas mettre en vedette les affiches à la bibliothèque scolaire?

Activité 4

Le récit... en 3 ou 5 temps!

Puisque cet album aborde le monde imaginaire et les histoires qui en découlent, pourquoi ne pas en profiter pour revoir la structure d'un texte narratif?

Pour les élèves de 3e année:

- À partir des contes gagnants du combat de contes, identifier les trois temps d'un récit (début, milieu et fin) pour chaque histoire.

Pour les élèves de 4e année:

- À partir des contes gagnants du combat de contes, initier les élèves aux cinq temps d'un récit (situation de départ, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale) pour chaque histoire.