

**PROJET D'ANIMATION LITTÉRAIRE
ÉCOLE SAINTE-JEANNE-D'ARC**

THÈME DE L'ÉCOLE : L'ARCHITECTURE ET L'ENVIRONNEMENT



1. Présentation sommaire du livre *Sabotage en 4^e année* par l'auteure. (5 min.)
2. Commentaires des lecteurs, ce qu'ils ont aimé, personnages préférés, période de questions sur le livre et/ou le métier d'auteur. (15 min.)
3. Parallèle entre l'architecture (construction de maisons, édifices etc.) et la construction d'un roman jeunesse (ex. *Sabotage en 4^e année* : (15 min.)

CONSTRUCTION d'une MAISON	CONSTRUCTION d'un ROMAN
Fondation	Idée de base, intrigue de l'histoire
Charpente	Personnages
Plomberie	Interactions et dialogues
Circuits électriques	Situations dramatiques
Portes et fenêtres	Ouverture sur le monde

4. Est-ce que la phrase peut, elle aussi, se comparer à une construction? Avec les élèves, on démontre que les éléments de la phrase : groupe du nom, adjectif qualificatif, verbe, sont importants pour construire une phrase qui se tient bien, de la même façon que les différentes parties d'une maison sont indispensables pour que celle-ci soit solide. (10 min.)
5. Jeu d'écriture du «Cadavre exquis» en équipe de cinq (5) pour s'amuser et créer des phrases originales. (25 min.)
6. Tirage de signets dédiés aux élèves. (10 min.)
7. Activité complémentaire (s'il reste du temps). Voir suggestions à la page suivante.

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉ COMPLÉMENTAIRE :

- Visite du site internet de l'auteure (<http://www.emdupal.com>) : on fait la grille de mots croisés, le jeu Qui est qui?, on regarde la table des Haft Sin. (On aura besoin d'un ordinateur en classe avec internet).

OU

- Dessins des élèves en lien avec le livre : personnage préféré, moment fort de l'histoire à illustrer, etc.

OU

- Coloriage d'images : chevaliers du Moyen âge ou illustration du livre (prévoir des photocopies).

Bien entendu, il serait aussi possible de combiner la visite du site internet, suivie de dessin ou coloriage.

MATÉRIEL REQUIS / PRÉPARATION :

Points 1 à 4 : Matériel apporté par l'auteure (photos, illustrations, etc).

Point 5 : Environ 15 photocopies d'une feuille pour le jeu d'écriture
Prévoir de regrouper à l'avance des équipes en tablées de 5 élèves pour le jeu du «Cadavre exquis» (enseignant).

Point 6 : Signets apportés par l'auteure.

Point 7 : Environ 40-50 photocopies d'images de chevaliers et illustration du livre (secrétariat de l'école). Pour la visite du site internet : élèves assis par terre en demi-cercle afin qu'ils voient l'écran, l'enseignante pourrait se charger d'écrire les réponses.

DESCRIPTION DU JEU D'ÉCRITURE LE «CADAVRE EXQUIS»

Inventé par les Surréalistes en 1925, ce jeu consiste à ajouter un mot à une phrase en ne connaissant pas le mot qui précède. Le nom du jeu tient à la toute première phrase qui en résulte, à savoir :

«Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau.»

Ce jeu est dirigé. L'auteure, animatrice du jeu, expliquera en quoi il consiste et veillera au bon déroulement du jeu. L'enseignante devrait toutefois mentionner certaines règles de base :

- Aucune vulgarité, insulte, moquerie ou propos violent ne sont admissibles.
- Par contre, il est important de souligner l'importance accordée à l'originalité des mots, par exemple, éviter les lieux communs comme le chien ou le chat en début de phrase. Le résultat sera beaucoup plus intéressant si les participants ont fait des efforts pour être créatifs (choix de mots originaux).
- On demande aux élèves de soigner leur écriture pour faciliter la lecture à la fin du jeu.
- Quand un tour de table est complété, un participant lira à haute voix la phrase apparaissant sur sa feuille, de haut en bas.

Pour y jouer, on regroupe les bureaux de 5 participants. Des feuilles déjà préparées sont distribuées aux élèves.

Chacun écrit le 1^{er} mot appartenant au groupe du nom (sujet). Un temps de 1 minute (de silence, le + possible) est alloué pour y penser. Au signal, on écrit le mot (l'animatrice tapera dans ses mains).

On replie la feuille de manière à cacher le mot que l'on a écrit et on fixe un trombone pour s'assurer qu'il demeurera secret. Ensuite, on passe sa feuille à son voisin de droite et on reçoit la feuille de son voisin de gauche. On y inscrira un 2^e mot, un adjectif, cette fois. Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les mots soient écrits.

À tour de rôle, les élèves lisent les phrases, de haut en bas, à voix haute. Suggestion : voter la phrase la plus originale de chaque équipe.

Si on a assez de temps, un deuxième tour de table serait possible : les élèves, plus expérimentés, inventeraient probablement des phrases plus originales.

1.

Groupe du nom (sujet)

2.

Adjectif qualificatif

3.

**Verbe
(mot d'action)**

4.

Groupe du nom (C.O.D.)

5.

Adjectif qualificatif
