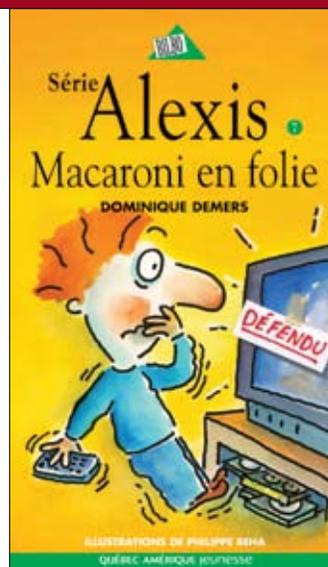




Cette fiche offre des pistes d'exploitation aux enseignants qui désirent faire vivre à leurs élèves des expériences de lecture riches et authentiques. La démarche en trois temps que nous proposons — avant, pendant et après la lecture — permet au lecteur, à partir de ses expériences, d'interagir avec le texte. De cette façon, il est en mesure de comprendre, d'interpréter, de réagir et finalement d'apprécier les œuvres de nos auteurs et, ainsi, de vivre une véritable rencontre avec la littérature jeunesse. Les activités proposées peuvent s'échelonner sur plusieurs jours, voire plusieurs semaines.

Résumé du livre

Alexis Dumoulin-Marchand n'en revient pas. Macaroni, son prof, a eu une idée « de génie ». Une idée nouille comme elle seule en a le secret : vivre dix jours sans télévision et sans ordinateur ! Dix jours sans écran ! Pour un mordu de jeux vidéos comme Alexis, ce projet n'est pas seulement débile, c'est pire que la mort ! Qu'à cela ne tienne, Alexis a plus d'un tour dans son sac. Mais c'est sans compter sur la vigilance de ses proches, qui le connaissent un peu trop bien...



Titre
ALEXIS 7 –
MACARONI EN FOLIE
Auteure
DOMINIQUE DEMERS
Collection
BILBO
Maison d'édition
QUÉBEC AMÉRIQUE
ISBN
978-2-7644-0720-2
Année de parution
2009
Illustrations
PHILIPPE BÉHA
Nombre de pages
80

Avant

Permet d'activer les connaissances des élèves, de faire des prédictions sur le texte et de préciser l'intention de lecture.

- Avant de faire la lecture du livre de Dominique Demers à vos élèves, animez une discussion avec vos élèves à propos de la place qu'occupent les écrans dans leur vie : écran de télévision, écran de jeux vidéos, écran d'ordinateur, etc. Faites un sondage sur le nombre d'heures que passe chacun d'eux sur ces différents écrans et discutez des avantages et des inconvénients de leurs habitudes.
- Présentez ensuite le livre de Dominique Demers à vos élèves et précisez-leur qu'il s'agit du septième titre de la série *Alexis*. Si certains élèves connaissent la série, demandez-leur de partager cette expérience de lecture avec leurs pairs. Demandez ensuite à vos élèves d'émettre des hypothèses sur l'aventure que vivra Alexis en observant le titre et l'illustration de couverture. Au besoin, alimentez la discussion à l'aide des questions suivantes : Qu'y a-t-il d'inscrit sur le téléviseur ? Pourquoi y a-t-il cette interdiction ? Qui l'a imposée ? Quelle réaction semble avoir Alexis ? Que veut dire le titre ? Qui est Macaroni ? Annoncez-leur ensuite que vous leur ferez la lecture du roman et qu'ils pourront vérifier leurs hypothèses.

Pendant

Permet de vérifier les prédictions, d'en établir de nouvelles, de comprendre, d'interpréter et d'établir des liens entre les connaissances du lecteur et le texte.

- Au premier chapitre, Macaroni propose à ses élèves de passer dix jours sans écran. Demandez à vos élèves ce qu'ils pensent de ce projet. Est-ce une bonne idée ? Pourquoi veut-elle faire ce projet ? Ses élèves vont-ils embarquer dans le projet sans tricher ?
- Lorsque, dans le premier chapitre, Macaroni annonce à ses élèves qu'ils devront passer dix jours sans écran, Alexis se demande s'il existe une société pour la protection des enfants. Si un tel organisme pouvait empêcher les adultes d'imposer des choses aux enfants, quelles seraient ces choses ? Invitez vos élèves à imaginer la liste de choses que cet organisme interdirait d'imposer aux enfants (manger leur brocoli, se coucher tôt, se laver les dents, etc.). Proposez-leur également de trouver un nom à cet organisme de sauvegarde de la liberté des enfants !
- Amorcez la lecture du cinquième chapitre et arrêtez-vous la page 43, après le passage suivant : « Deviner... ça fait partie du jeu. Pensez-y ! Réfléchissez un peu... Rendez-vous demain matin, avant la cloche, ici même, avec vos réponses. » Proposez à vos élèves de relever le défi lancé par Alexis à ses amis et d'imaginer en quoi pourrait consister un jeu de schloupe. Formez des équipes de quatre élèves et invitez-les à en décrire le but, les règles, les accessoires, le nombre de joueurs, etc. Prenez quelques minutes pour entendre les idées de jeux imaginés par chacune des équipes avant de poursuivre la lecture du chapitre.



- Après la lecture du septième chapitre, demandez à vos élèves s'ils croient, comme Alexis et ses amis, que tous les objets suspects qu'ils ont trouvés sont liés à la disparition du chien. Demandez-leur également ce qu'ils feraient, maintenant, pour résoudre ce mystère, s'ils étaient à la place des jeunes.
- Le roman se termine sur une phrase d'Alexis qui invite le lecteur à deviner l'endroit où il s'est caché. Demandez à vos élèves leur avis avant de leur montrer l'illustration qui accompagne le texte et demandez-leur ensuite si cette cachette leur rappelle quelque chose (le grand-père d'Alexis lui a raconté qu'enfant, il s'était caché dans une poubelle !)

Après

Permet de vérifier les prédictions, de revenir sur l'intention de lecture, de réagir, de prolonger l'expérience de lecture et de porter un jugement sur le texte.

- Alexis et ses amis ont inventé un jeu de schloupe. Proposez à vos élèves d'y jouer, mais en y ajoutant une contrainte. Ils devront trouver, dans leur quartier, des objets suspects qui ont une caractéristique spéciale (par exemple, un objet rouge, un objet rond, un objet dont le nom commence par la lettre B, etc.). Le gagnant sera celui qui rapportera un objet qu'il est le seul à avoir trouvé.
- Si le temps vous le permet, formez aussi un club de détectives et invitez vos élèves à résoudre des énigmes. Laissez-leur des indices et des pistes de toutes sortes (mots à déchiffrer, problèmes mathématiques, devinettes, rébus) afin de les guider vers une solution finale.
- Animez une discussion avec les élèves pour connaître leur appréciation du roman : Comment as-tu trouvé ce livre ? Pourquoi ? Quel est ton passage préféré ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui t'a surpris ? Pourquoi ? Insistez pour que vos élèves justifient leurs réponses. Au besoin, donnez d'abord quelques modèles en parlant, par exemple, des personnages ou de l'écriture de l'auteur.
- Pourquoi ne pas imiter Macaroni et proposer à vos élèves de relever le défi « dix jours sans écran » ? Préparez une lettre que vous remettrez aux parents afin de les mettre dans le coup et obtenir leur collaboration. Discutez avec vos élèves des activités qu'ils pourraient faire, pendant ces dix jours. Inspirez-vous de ce qu'Alexis et ses amis ont fait : lecture, course au trésor, jeu de détective, cachette, etc.

Références

Des romans de la série *Alexis* pour prolonger l'expérience de lecture :

Marie la chipie, Québec Amérique, 1997
Toto la brute, Québec Amérique, 1998
Valentine picotée, Québec Amérique, 1998
Roméo Lebeau, Québec Amérique, 1999
Léon maigrichon, Québec Amérique, 2000
Alexa Gougougaga, Québec Amérique, 2005

Des sites Internet pour en savoir plus sur Dominique Demers :

Québec Amérique – www.quebec-amerique.com
 Maglecture junior – www.maglecture.com/junior

Des références pour l'enseignant :

Giasson, J. (2000). *Les Textes littéraires à l'école*. Boucherville : Gaëtan Morin
 Turgeon, É. (2005). *Quand lire rime avec plaisir : pistes pour exploiter la littérature jeunesse en classe*. Montréal : Chenelière/McGraw-Hill
 Livres ouverts – www.livresouverts.qc.ca
 Communication-Jeunesse – www.communication-jeunesse.qc.ca

Des références supplémentaires ainsi que les **fiches d'exploitation pédagogique en format PDF** sont disponibles sur le site Internet de Québec Amérique (www.quebec-amerique.com).

Commentaires et suggestions : mjlacharite@quebec-amerique.com

