La grande idée d'Emmie

1er et 2e cycles du primaire

Fiche pédagogique # 321

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Cet album permet de travailler la **langue d'enseignement (français)** en lisant un récit à structure simple, puis en la recréant par la rédaction d'un court texte ; il offre aussi une occasion d'aborder la notion de synonymes. Le domaine de la **mathématique, de la science et de la technologie** est mobilisé par la figure de l'inventrice, les machines et le classement de différents matériaux. L'album permet également de travailler le **développement personnel** en discutant en groupe de situations où les élèves se sont trompé·e·s et ont recommencé. Enfin, le **domaine des arts** laisse place à la créativité des élèves, qui peuvent illustrer leur propre machine extraordinaire.

RÉSUMÉ DU LIVRE

Emmie est petite, mais elle a de grandes idées. Elle vit dans un grenier rempli d'objets abandonnés qu'elle transforme en inventions incroyables. Un jour, un gros chat effrayant vient tout bouleverser. Emmie construit des machines pour s'en débarrasser, jusqu'à ce qu'elle comprenne qu'une idée meilleure encore pourrait tout régler : l'amitié.



La grande idée d'Emmie

AUTRICE ET ILLUSTRATRICE : Marjorie Crosby-Fairall
TRADUCTRICE : Madeleine Allard

Maison d'édition : Québec Amérique
ISBN (papier) : 978-2-7644-5851-8
ISBN (PDF) : 978-2-7644-5852-5
ISBN (ePub) : 978-2-7644-5853-2
Nombre de pages : 40
Thèmes : peur, imagination, inventions, amitié, excuses, collaboration, chat, souris, grenier, créativité, science

AVANT LA LECTURE

SURVOL

1. **Présentez la première de couverture du livre et lisez-en le titre. Demandez aux élèves d'émettre des hypothèses.**
   Vous pouvez demander : qui est Emmie ? Est-ce qu'elle est grande ou petite ? Que veut dire « une grande idée » ? Quels objets apercevez-vous ?

2. **Lisez la quatrième de couverture à voix haute. Amenez les élèves à faire des liens avec la première de couverture et à approfondir leurs hypothèses :**
   Où se déroule l'histoire ? Quel sera le problème d'Emmie ? Comment va-t-elle le résoudre, vous pensez ?

3. **Donnez une intention de lecture aux élèves.**
Proposez, par exemple, de lire l'album pour découvrir quelle sera la grande idée d'Emmie.

4. **Vocabulaire à définir**
Par ordre d'apparition dans le texte : grenier, inventer (inventait), résister, formidable, créativité, apparition, esquisser (esquissa), farfouiller (farfouilla), gratouiller (gratouilla), terrifiant, raccommoder (raccommoda), méditer (médita), ruminer (rumina), cogiter (cogita), gigantesque, colossal, pulvériser (pulvérisa), moindrement, turlupiner (turlupina).

PENDANT LA LECTURE

QUESTIONS DE CLUB DE LECTURE *(avec réponses)*

1. **Où Emmie habite-t-elle au début de l'histoire ?**
Elle habite dans un grenier.

2. **Avec quels objets Emmie aime-t-elle travailler ?**
Avec des choses dont personne ne veut, des objets abandonnés.

3. **Qu'est-ce qu'Emmie fait avec ces objets ?**
Elle les transforme en quelque chose de nouveau, elle construit des inventions.

4. **Comment Emmie se sent-elle dans son grenier au début de l'histoire ?**
Elle est bien, tout est comme elle aime.

5. **Qu'est-ce qui vient déranger sa vie tranquille ?**
Un gros chat arrive et la dérange.

6. **Que décide de faire Emmie quand le chat apparaît pour la première fois ?**
Elle veut construire une machine pour le chasser.

7. **Quelles actions Emmie fait-elle pour trouver des idées ?**
Elle esquisse (elle fait des croquis), elle farfouille, elle gratouille.

8. **Que se passe-t-il après sa première invention ? Le chat est-il parti ?**
Non, le chat est encore là.

9. **Comment Emmie essaie-t-elle de changer sa stratégie après ?**
Elle décide de penser encore plus grand, plus gros et plus effrayant, et de construire quelque chose d'encore plus impressionnant.

10. **Est-ce que le chat disparaît après son deuxième essai ?**
Non, le chat est toujours là.

11. **Que fait Emmie quand elle voit que le chat est encore là et qu'il a l'air mouillé et triste ?**
Elle se sent mal et cherche une autre solution que les machines effrayantes.

12. **Quel changement important arrive dans la tête d'Emmie ?**
Elle comprend que le chat n'est pas si effrayant et que le vrai problème n'est peut-être pas le chat lui-même.

13. **Qu'est-ce qu'Emmie fait alors avec ses plans ?**
Elle les modifie: elle crayonne, elle adapte ses plans et elle construit quelque chose de nouveau encore.

14. **Qu'est-ce qu'Emmie dit finalement au chat ?**
Elle lui dit qu'elle est désolée.

15. **Qu'est-ce qu'Emmie et le chat font ensemble après qu'elle s'est excusée ?**
Elle et lui construisent ensemble quelque chose de nouveau, réfléchissent ensemble, planifient et jouent.

16. **À la fin de l'histoire, le chat est-il encore là ?**
Oui, le chat est toujours là, et maintenant tout est comme elle et lui aiment, tous les deux.

APRÈS LA LECTURE

QUESTIONS D'INTERPRÉTATION

1. **Pourquoi Emmie veut-elle d'abord que le chat parte, au lieu d'essayer de mieux le connaître ?**
2. **Qu'est-ce qui change dans la façon de penser d'Emmie quand elle voit que le chat est mouillé et triste ?**

QUESTIONS DE RÉACTION

1. **Avez-vous déjà eu peur de quelque chose ou de quelqu'un qui, finalement, n'était pas si effrayant ? Qu'est-ce qui s'est passé ?**
2. **Qu'auriez-vous fait à la place d'Emmie quand le chat est arrivé pour la première fois dans le grenier ?**

QUESTIONS D'APPRÉCIATION

1. **Avez-vous aimé les inventions d'Emmie ? Laquelle avez-vous trouvée la plus impressionnante ou la plus drôle ? Pourquoi ?**
2. **Avez-vous aimé la fin de l'histoire, quand Emmie et le chat jouent ensemble ? Pourquoi ?**

ACTIVITÉS D'APPROFONDISSEMENT

1. **Langue d'enseignement (français) – Écrire un récit personnel**

Invitez les élèves à écrire un court texte de quelques phrases, en s'inspirant de la structure de l'histoire d'Emmie :

- **Une situation de départ (où est l'élève/avec qui).**
  Exemple de modèle : « Je joue dans ma chambre. »
- **Un problème ou un imprévu.**
  Exemple : « Un gros chien entre dans la maison. »
- **Une solution ou un changement positif.**
  Exemple : « Je lui lance une balle et nous devenons amis. »

Vous pouvez d'abord faire un ou deux exemples collectifs au tableau, puis laisser les élèves écrire leur propre mini-récit.

2 Langue d'enseignement (français) – Les synonymes

Partez du passage : « Quelque chose d'IMMENSE. Quelque chose de GIGANTESQUE. D'absolument COLOSSAL ! »

Expliquez aux élèves que « immense », « gigantesque », « colossal » sont des synonymes de « très grand » : ce sont des mots différents qui veulent presque dire la même chose. Si vous le souhaitez, regardez en classe cette capsule explicative sur les synonymes : https://enclasse.telequebec.tv/contenu/Les-synonymes/2195

En petits groupes ou individuellement, assignez un mot aux élèves. Par exemple : petit, laid, beau, triste, joyeux, ennuyant… Demandez-leur ensuite de compléter la structure suivante avec des synonymes du mot qu'ils et elles ont reçu :

« Quelque chose de _____.

Quelque chose de _____.

D'absolument _____ ! »

Vous pouvez leur fournir des dictionnaires de synonymes pour les aider. Quand les élèves ont finalisé leur tâche, partagez les réponses de chacun en groupe.

3 Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie – Classer les objets du grenier

Apportez en classe (ou montrez en images) différents objets comme ceux du grenier d'Emmie : vis, boulons, bouts de tissu, ressorts, boîtes, morceaux de bois, ruban, etc.

En petits groupes, les élèves :

- observent les objets ;
- les classent selon un critère simple (par exemple : métal/tissu/plastique/bois ; dur/mou ; qui roule/qui ne roule pas) ;
- expliquent à la classe comment ils et elles ont fait leur classement.

4 Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie – Inventrices et inventeurs

Présentez aux élèves quelques inventrices et inventeurs, par exemple : Thomas Edison, les frères Wright, Marie Curie, Annie Easley, Léonard de Vinci.

Avec eux, vous :

- nommez ce qu'une ou deux personnes ont inventé ou découvert ;
- discutez de ce qu'elles ont dû faire : observer, essayer, se tromper, recommencer (comme Emmie).

Les élèves peuvent ensuite dessiner le ou la scientifique de leur choix et écrire une courte phrase pour décrire ce qu'il ou elle fait.

5 Développement personnel – Se tromper… et changer d'idée

Rappelez aux élèves qu'Emmie se trompe plusieurs fois : elle construit de grandes machines pour faire partir le chat, mais ça ne marche pas. Elle doit alors penser autrement et changer de solution.

En grand groupe, vous pouvez :

- demander aux élèves de raconter (oralement) un moment où ils et elles se sont trompé·e·s (dans un jeu, un dessin, un devoir, une façon de réagir) ;
- leur demander : qu'est-ce que vous avez fait après ? Avez-vous essayé autrement ? Demandé de l'aide ?

Ensuite, créez avec les élèves une petite affiche de classe :

« Ici, on a le droit de se tromper, parce que… »

Les élèves proposent des idées, par exemple : « … ça nous aide à apprendre », « … on peut essayer encore », « … on trouve d'autres solutions »), puis vous les écrivez ou les illustrez avec eux et elles.

6 **Domaine des arts – Dessiner une machine incroyable**

Invitez les élèves à imaginer une machine comme celles d'Emmie, et qui sert une fonction particulière : machine à faire disparaître les monstres, machine à câlins, machine à ranger, machine à rigoler, etc.

Les élèves :

- dessinent leur machine avec le plus de détails possible ;
- expliquent au groupe, à l'oral, à quoi elle sert et comment elle fonctionne.

LECTURES COMPLÉMENTAIRES

Sur les inventions et machines fictives

Pilou Pilote, Edith Girard, illustrations de Valérie Desrochers, Québec Amérique, 2026.

Les 1000 enfants veulent un animal de compagnie, Valérie Fontaine, illustrations d'Yves Dumont, Québec Amérique, 2020.

Sur le changement de perspective

Ne pas apprendre à voler, Penny J. Rimau, illustrations de Giulia Cregut, traduction de Stéphanie Durand, Québec Amérique, 2025.

Le Gros Méchant Mwa-Mwa-Mwa, Geneviève Jannelle, illustrations de Jasmine Mirra Turcotte, Québec Amérique, 2024.

Les Ratés, Tania Baladi, illustrations de Mathieu Potvin, Québec Amérique, 2021.

Québec Amérique
quebec-amerique.com
7240, rue Saint-Hubert, Montréal (Québec) Canada H2R 2N1 Tél. : 514 499-3000
© Les Éditions Québec Amérique inc., 2026. Tous droits réservés.