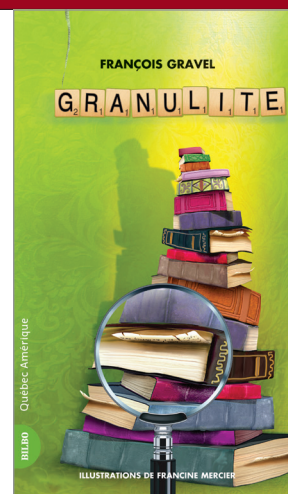




Cette fiche offre des pistes d'exploitation aux enseignants qui désirent initier leurs élèves à des expériences de lecture riches et authentiques. La démarche en trois temps que nous proposons – avant, pendant et après la lecture – permet aux lecteurs, à partir de leurs expériences, d'interagir avec le texte. De cette façon, ils sont 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 suggérées peuvent s'échelonner sur plusieurs jours, voire plusieurs semaines.

### Résumé du livre

J'adore jouer au hockey. Ma grand-mère, elle, préfère les dictionnaires ! Le problème, c'est que je dois passer une semaine chez elle ! Heureusement qu'elle trouve de bons jeux à faire avec les mots. Heureusement aussi que je découvre une lettre mystérieuse... Publié initialement en 1992, *Granulite* donne toujours envie de jouer avec les mots et de percer leurs secrets.



**Titre**  
GRANULITE  
**Auteur**  
FRANÇOIS GRAVEL  
**Collection**  
BILBO  
**Maison d'édition**  
QUÉBEC AMÉRIQUE  
**ISBN**  
IMPRIMÉ :  
978-2-7644-2539-8  
PDF :  
978-2-7644-2625-8  
EPUB :  
978-2-7644-2626-5  
**Année de parution**  
2013  
**Illustration de la  
couverture**  
ANOUK NOËL  
**Illustrations  
intérieures**  
FRANCINE MERCIER  
**Nombre de pages**  
96

## Avant

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

- Présentez le roman de François Gravel à vos élèves et invitez-les à observer la couverture. Faites-leur ensuite la lecture du résumé de la quatrième de couverture avant d'animer une discussion à partir des questions suivantes : Qui est Granulite ? De quelle lettre mystérieuse est-il question ? À qui est-elle adressée ? De qui provient-elle ?
- Annoncez ensuite à vos élèves que vous leur ferez la lecture de ce roman et qu'ils pourront vérifier leurs hypothèses en cours de lecture.

## 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.

- Le narrateur termine le premier chapitre en affirmant qu'il ne s'attendait pas à ce que sa grand-mère lui trouve des jeux qui lui feraient oublier le hockey ni à découvrir un mystère. Demandez à vos élèves d'émettre des hypothèses sur les jeux qu'enseignerait la grand-mère au jeune garçon et sur le mystère qu'il évoque. De quoi pourrait-il bien s'agir ?
- Dans le deuxième chapitre, vos élèves apprivoiseront un jeu nommé « les phrases folles ». En suivant les règles du jeu présentées à la page 24, invitez-les à produire des phrases folles. Pour pimenter le jeu, placez vos élèves en équipe et formez le plus grand nombre possible de phrases différentes à partir d'une phrase de départ commune à la classe.
- À la page 38, le jeune garçon découvre une très vieille lettre. Reproduisez-en le contenu sur des feuilles que vous distribuerez à vos élèves : « Le 4 avril 1940. Chère Marie, vorace vorace accordéon vorace maintenant ? Fénelon »
- Poursuivez ensuite votre lecture jusqu'à la fin du chapitre et demandez à vos élèves d'essayer de trouver la signification de ce curieux message. Que veut-il dire ? Qui l'a envoyé ? Pourquoi Granulite affirme-t-elle qu'il s'agit d'un secret ?
- Dans le troisième chapitre, le jeune garçon expérimente le « jeu des mots mélangés », ce dernier consistant à inventer des mots nouveaux en combinant deux mots qui existent déjà. À partir des exemples fournis dans le roman et en s'aidant d'un dictionnaire, proposez à vos élèves de créer de nouveaux mots mélangés et de les accompagner d'une définition de leur cru.



- Dans le quatrième chapitre Granulite et son petit fils découvrent l'étymologie de certains mots et identifient leur date et leur pays de naissance. Dressez une liste de mots usuels et lancez-les sur la piste de ces mots. Par exemple, d'où viennent ces mots? (bermuda, moka, poncho, cafétéria, cobaye)
- Dans le même chapitre, Granulite révèle à son petit-fils l'origine de certains mots (sandwich, poubelle, calepin, etc.). Invitez vos élèves à se lancer à la recherche de l'origine de certains mots en consultant des dictionnaires étymologiques ou encore les livres suivants: *La grande aventure des mots*, de Karine Tournade, aux éditions Oskar, *Trop fort, les mots! 50 mots*, d'Alain Rey, aux éditions Milan, tous les deux publiés en 2012.
- À la page 56, le jeune garçon tente de déchiffrer la mystérieuse lettre à l'aide du dictionnaire en remplaçant les mots par d'autres trouvés sur la même page. Placez vos élèves en équipe de deux et, à l'aide du dictionnaire, demandez-leur de tenter la même chose. Écrivez au tableau les différentes phrases trouvées par vos élèves afin d'essayer d'élucider le mystère.
- À la page 78, le narrateur affirme commencer à comprendre la lettre en langage secret. Demandez à vos élèves s'ils commencent, eux aussi, à comprendre. Écoutez leurs hypothèses avant de poursuivre votre lecture.

## 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.

- Animez une discussion avec les élèves pour connaître leur appréciation du roman: Comment as-tu trouvé ce livre? Pourquoi? Que retiens-tu? Qu'as-tu trouvé amusant? Pourquoi? Insistez pour que vos élèves justifient leurs réponses. Au besoin, donnez d'abord quelques modèles en parlant, par exemple, de la façon d'écrire de l'auteur.
- Maintenant que vos élèves ont découvert le code secret du mystérieux message, invitez-les à produire eux-mêmes des messages secrets en utilisant le code de Fénelon, alias Félix et à tenter de les déchiffrer entre eux.
- Si vos élèves désirent poursuivre leur exploration des mots et de la langue, faites-leur la lecture de deux autres livres de François Gravel qui regorgent d'anecdotes fascinantes sur le sujet: *Schlick! Tout plein d'histoires avec des mots* et *Cocorico! Tout plein d'histoires qui parlent des langues*, tous deux publiés chez Québec Amérique.

## Références

### Des livres de François Gravel pour prolonger l'expérience de lecture:

La série *Klonk*, Québec Amérique

*Le guide du tricheur* — Les jeux, Québec Amérique, 2012

*Drôles d'écoles! Tout plein d'histoires qui parlent des écoles*, Québec Amérique, 2013

### Des sites Internet pour en savoir plus sur François Gravel:

*Littérature québécoise* — <http://felix.cyberscol.qc.ca/LQ>

### Des références pour l'enseignant:

Giasson, J. (2000). *Les textes littéraires à l'école*. Boucherville: Gaëtan Morin

Turgeon, E. (2004). *Quand lire rime avec plaisir: pistes pour exploiter la littérature jeunesse en classe*. Montréal: Chenelière/McGraw-Hill

*Communication-Jeunesse* — <http://communication-jeunesse.qc.ca>

*Livres ouverts* — <http://www.livresouverts.qc.ca>

Des références supplémentaires ainsi que **les fiches d'exploitation pédagogique en format PDF** sont offertes sur le site Internet de Québec Amérique ([quebec-amerique.com](http://quebec-amerique.com)).

