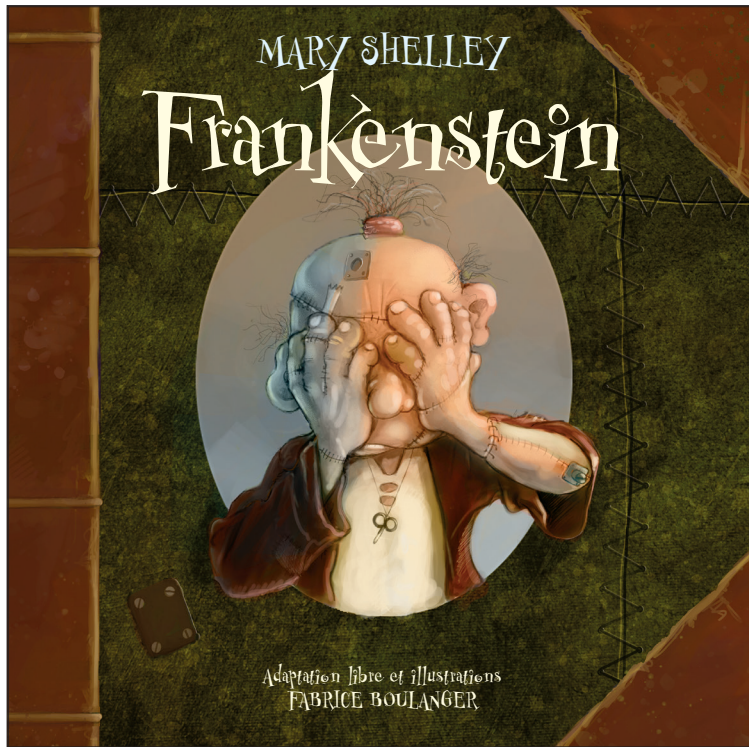


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québec Média
leseditionsdelabagnole.com

Inspiré du roman de :
Mary Shelley

Adaptation libre et illustrations :
Fabrice Boulanger

Les Éditions de la Bagnole
Livre jeunesse (4 ans et +)

Prix : 14,95 \$

ISBN : 978-2-89714-034-2

Résumé

Sais-tu ce que c'est, un classique? C'est une très bonne histoire que tout le monde connaît, un chef-d'œuvre admiré dans le monde entier! Sais-tu ce que c'est, un conte fantastique? C'est un récit étrange, plein de mystère, de créatures bizarres ou de machines étonnantes.

Frankenstein raconte l'histoire d'un inventeur qui bricole un monstre et qui l'abandonne parce qu'il ne l'aime pas. La créature ainsi délaissée a bien envie de se venger... Cette histoire a été imaginée par Mary Shelley, une écrivaine anglaise, et a été publiée en 1817! Je l'ai adaptée pour toi afin qu'elle ne soit pas trop effrayante. Mais crois-moi, l'histoire que tu t'apprêtes à lire risque quand même de te donner la chair de poule...

Fabrice Boulanger



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Sciences et technologies
Arts plastiques
Art dramatique

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Sciences et technologies – Univers matériel
La matière (expériences)
Objets techniques usuels (les inventions)

Discipline : Arts plastiques
Observation et création

Discipline : Art dramatique
Improvisation et expression corporelle

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

C'est avec adresse que Fabrice Boulanger humanise le monstre créé par le professeur Frankenstein, rendant ce classique accessible aux jeunes. Petits et grands seront tenus en haleine tout au long du récit et, tous, se sentiront à coup sûr interpellés par les textes et les illustrations qui renvoient l'image d'une réalité encore bien actuelle dans les cours d'école : le rejet. À déconseiller aux adultes qui font fuir les monstres habitant sous les lits...

Légende des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Difficile ***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.



Activités de français

Une lecture en trois temps

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ET DE GROUPE **

Compréhension de lecture, écriture et expression orale

D'ordinaire, la lecture d'un roman est synonyme de détente, mais ce classique littéraire qu'est *Frankenstein* a tellement su donner la frousse, qu'il s'est vu transformé en film d'horreur à de très nombreuses reprises. C'est maintenant au tour de Fabrice Boulanger de te présenter sa version de l'histoire en faisant d'elle un conte et en empruntant la peau du «monstre» comme narrateur – personne qui raconte l'histoire. (À l'origine, Mary Shelley avait offert la narration – action de raconter – au professeur Frankenstein).

Participe activement à la lecture du livre en anticipant certains passages grâce à un jeu connu sous le nom de cadavre exquis !

Matériel par équipe :

- 2 feuilles blanches, format légal (8 ½ po x 14 po);
- 1 trombone;
- 5 à 6 crayons à mine (selon le nombre de participants).

Préparation pour l'enseignant :

Plier en accordéon deux feuilles blanches par équipe de manière à former six sections à l'intérieure desquelles les participants pourront écrire en toute discrétion. Numéroté ces feuilles : #1, #2.

Choisir deux passages du livre (autre que la conclusion) où les élèves auront à anticiper la suite de l'histoire. Suggestions : page 12 (alors que le monstre demande à Frankenstein de lui fabriquer une compagne); page 17 (tout juste avant que le mariage ne soit réduit en cendres).

Déroulement de l'activité :

1. Former des équipes de 5 ou 6 et nommer un meneur pour chacune d'elles. Inviter ses coéquipiers à s'asseoir en rang derrière lui.
2. Expliquer l'activité et distribuer le matériel nécessaire : feuilles pliées en accordéon, trombone et crayons.
3. Entamer, en groupe, la lecture du livre : les élèves lisent, tour à tour, une partie d'histoire jusqu'à ce que l'enseignant interrompe celle-ci.
4. La lecture interrompue, refermer le livre et inviter les élèves à anticiper la suite en s'inspirant du jeu du cadavre exquis (jeu littéraire où chaque participant ajoute un mot à une phrase dont il ignore le contenu).

Les participants auront, ici, à imaginer l'action à venir en se basant sur l'histoire et sur la phrase créée par le coéquipier précédant. **Attention** : les phrases doivent être rédigées à la première personne puisque le narrateur participe à l'histoire.

Étapes à suivre :

a) Le meneur de chaque équipe compose une première phrase sur la feuille #1 puis la fait lire discrètement au coéquipier qui se trouve derrière lui. Il replie la feuille et attache un trombone de manière à ce que sa phrase ne puisse pas être lue par les autres joueurs de son équipe. Puis, c'est au tour du second participant de composer une phrase qui fera avancer l'histoire. Celle-ci sera lue et cachée par le coéquipier suivant et ainsi de suite pour un maximum de six phrases par équipe.

Ex. : Le monstre demandait à Frankenstein de lui fabriquer une compagne lorsque l'enseignant a interrompu la lecture. Le meneur décide alors d'écrire « Je ne sais pas pourquoi, mais il a répondu non. » Le second joueur consulte la phrase et poursuit l'histoire : « J'étais tellement triste que je me suis mis à pleurer. » Le troisième joueur, ne pouvant lire que cette dernière phrase, enchaîne : « Mes larmes coulaient, coulaient, je ne pouvais plus m'arrêter. », etc.

b) Une fois cette partie d'histoire créée, les leaders en font la lecture à tout le groupe en vue de comparer les différentes versions. Voter pour celle qui semble la plus susceptible de se rapprocher de celle du conte.

c) Reprendre la lecture de *Frankenstein* là où elle avait été laissée, puis anticiper un second passage en répétant les mêmes étapes. Utiliser la feuille #2.

5. Dernier arrêt, page 25 : « Le voilà bien fatigué, tout à coup, à galoper comme un fou [...] Mais je suis différent. » Inviter cette fois les élèves à anticiper oralement la conclusion de l'histoire. Ex. : Moi, je crois que le monstre ramènera le professeur Frankenstein au château et qu'ils deviendront finalement ami.

6. Terminer la lecture du livre !



Un thème qui fait jaser

ACTIVITÉ DE GROUPE ** À ***

Français: Le thème, prise de parole en groupe

Éthique et culture religieuse: Ouverture aux autres, intimidation

Bien que divertissantes, les histoires nous portent souvent à réfléchir, ceci grâce aux thèmes qu'elles exploitent. En littérature, un thème c'est l'idée principale de l'histoire, le sujet autour duquel est bâtie l'intrigue. Cela peut être l'amitié ou la trahison, par exemple. Quel est donc le thème principal de ce conte ?

Note pour l'enseignant :

Utiliser cette première question pour lancer une discussion de groupe autour du thème traité : le rejet. En profiter pour parler des sous-thèmes comme la différence, la vengeance et même l'intimidation. Voici quelques pistes de réflexion à adapter selon vos besoins :

- Quel est le nom du personnage principal, c'est-à-dire le monstre ? (Certains tomberont assurément dans le piège et répondront Frankenstein.) Pourquoi, selon toi, l'auteur a-t-il décidé de ne pas lui donner de nom ou de prénom ?
- Pour quelles raisons ce héros suscite-t-il le rejet ?
- Quelles émotions éprouve le monstre devant ce rejet ? Quelles autres émotions aurait-il pu ressentir ?
- Pourquoi dit-on du héros qu'il est un monstre ? Victime de rejet, devient-il un intimidateur ?
- Les réactions du personnage principal sont sombres : il brise, brûle et hurle à faire peur. Aurait-il pu agir autrement pour gagner la confiance des gens ?
- À l'école, dis-moi ce qui peut provoquer le rejet et l'intimidation ? Dis-moi maintenant ce qui peut conduire quelqu'un à intimider ?

Voilà de quoi affirmer que dans la fiction, il y a toujours une grande part de réalité !

Trouver le mot

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE OU D'ÉQUIPE ***

Compréhension de lecture, grammaire et orthographe

Par définition, **inventer** signifie **créer quelque chose de nouveau**. Alors voici, pour toi, un jeu de devinettes inspiré de cette nouvelle version de *Frankenstein* fabriquée par Fabrice Boulanger. Ce jeu de **charades** (énigmes où tu dois trouver un mot à partir de définitions données pour chacune des syllabes) t'obligera à réfléchir mais, surtout, à t'attarder aux sons des mots. Puisqu'un exemple vaut mille explications, en voici un conçu spécialement pour l'occasion!

Exemple de charade :

Mon premier est un félin domestique. (Chat)

Mon second est un rongeur répugnant. (Rat)

Mon troisième est le résultat de 1+1. (Deux)

Mon tout est un jeu de mots que tu t'apprêtes à découvrir.

Réponse : (cha-ra-de) charade

Activité :

Seul ou avec l'aide d'un coéquipier, résous les dix charades suivantes en prenant soin de bien orthographier les mots trouvés. **Attention :** Pour résoudre ces charades, l'usage d'un dictionnaire et d'une grammaire pourrait s'avérer très très utile!

a) Mot à trouver (7 lettres): _ _ _ _ _ _ _

Mon premier est une substance liquide dont les bébés raffolent.

Mon second est la 4^e lettre de l'alphabet.

Mon troisième en compte 24 dans une journée.

Mon tout est une caractéristique physique que l'on attribue à la créature créée par le professeur Frankenstein.

b) Mot à trouver (9 lettres): _ _ _ _ _ _ _ _ _

Mon premier à une forme sphérique et se trouve sur un cornet.

Mon second est un être parfait représenté avec des ailes et une auréole.

Mon troisième est un petit mot qui marque, bien souvent, la fin d'une énumération.

Mon tout est le nom de l'auteur qui a adapté, pour toi, cette histoire.

c) Mot à trouver (6 lettres): _ _ _ _ _ _

Mon premier peut être liquide ou solide et t'est très utile lorsque tu fais du bricolage.

Mon second est un mélange gazeux que tu respires et qui te permet de vivre.

Mon tout est un sentiment qu'éprouve le personnage principal lorsqu'il est confronté au rejet.

d) Mot à trouver (6 lettres): _ _ _ _ _ _

Mon premier est marqué de points allant de 1 et 6 et sert à plusieurs jeux.

Mon second représente l'un des 5 sens.

Mon tout est un sentiment qui anime les gens au moment où ils posent leur regard sur l'hideuse créature fabriquée par Frankenstein.

e) Mot à trouver (7 lettres): _ _ _ _ _ _ _

Mon premier est le féminin d'un animal qui miaule.

Mon second est un liquide essentiel à la vie.

Mon tout est le lieu de résidence du professeur Frankenstein.

f) Mot à trouver (10 lettres): _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Mon premier est le diminutif du mot « professionnel » et compte 3 lettres.

Mon second est une partie du corps sur laquelle tu t'assoies.

Mon troisième équivaut à soixante minutes : une _____.

Mon tout est le titre que porte l'inventeur, Frankenstein.

g) Mot à trouver (8 lettres): _ _ _ _ _ _ _ _

Mon premier est un préfixe de 2 lettres qui fait du mot « possible » son antonyme.

Mon deuxième circule dans tes veines.

Mon troisième est le verbe « dire » à la 1^{re}, 2^e et 3^e personne du singulier, indicatif présent (son seulement pas orthographe).

Mon tout est ce que le narrateur du conte allume à plusieurs reprises.

h) Mot à trouver (8 lettres): _ _ _ _ _ _ _ _

Mon premier est un son qui se retrouve dans les 3 mots suivants : faim, serpent, plein.

Mon second souffle dans les arbres.

Mon troisième est à la fois une boisson chaude et une lettre de l'alphabet.

Mon tout est un verbe à l'infinitif et est synonyme des mots « créer » et « imaginer ».

i) Mot à trouver (3 lettres) : ___ ___ ___

Mon premier est la première lettre de l'alphabet.

Mon second est une note de musique.

Mon tout est une personne aveugle que rencontre le héros à la fin du conte.

Défi :

j) Mot à trouver (7 lettres) : ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___

Mon premier est un déterminant possessif, m. s.

Mon second est le son que fait un serpent.

Mon troisième est la 20^e lettre de l'alphabet.

Mon dernier est un préfixe qui signifie « à nouveau »

Mon tout est ce que le professeur Frankenstein a créé aux yeux de tous.

À ton tour maintenant d'inventer une charade. Pour y arriver, choisis un mot en t'inspirant des textes et des illustrations du conte adapté par Fabrice Boulanger. Sème deux ou trois indices autour du mot choisi puis invite les élèves de ta classe ainsi que ton enseignant à le trouver. Tu verras comme il peut être amusant de jouer avec les sons !

Réponses :

a) Laideur b) Boulanger c) Colère d) Dégoût e) Château f) Professeur g) Incendie h) Inventer

i) Ami j) Monstre

+ **Faciliter l'exercice :** Fournir une liste de mots que les élèves pourront associer à leurs réponses.

+ **Compliciter l'exercice :** Retirer l'indice final (*mon tout est ...*) de quelques charades plus faciles à résoudre et/ou ne pas annoncer le nombre de lettres que contiennent les mots à identifier.



Activités de science et technologie

De curieuses expériences...

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET DE GROUPE *

Électricité et oxygène, expérimentations

Grâce à la science et après de nombreuses expériences, le professeur Frankenstein est parvenu à créer un être vivant. Glissons-nous à l'intérieur de son laboratoire et tentons de découvrir quelques-uns de ses secrets...

Expérience #1 : Électricité et pommes de terre

Tu adores manger des frites et des chips ? Et bien, savais-tu que la pomme de terre conduit également de l'électricité ? Tu as sans doute besoin de l'expérimenter pour le croire. Alors, choisis vite un siège et fabrique de l'électricité !

Matériel par élève :

- 1/2 pomme de terre;
- 1 paire de petits écouteurs;
- 1 clou en zinc;
- 1 pièce de monnaie en cuivre (pièce de 1 cent, par exemple).

Note pour l'enseignant :

Il est important de bien frotter les pièces de monnaie et les clous avant de commencer l'expérience (les impuretés pourraient nuire à la circulation d'électricité).

Déroulement de l'activité :

1. Couper les pommes de terre en deux et en distribuer une moitié à chaque élève.
2. Insérer la pièce de monnaie et le clou dans la pomme de terre en les plaçant l'un à côté de l'autre. Ne laisser qu'un petit espace entre les deux.
3. Mettre les écouteurs sur ses oreilles et placer la prise entre le clou et la pièce de cuivre (la prise des écouteurs doit être en contact avec les deux métaux). Un grésillement se fait entendre ? Et bien voilà que tu as créé un courant électrique avec une pomme de terre !

Explication : La pièce de cuivre correspond à la borne positive d'une pile tandis que le clou de zinc correspond à la borne négative. Ces deux métaux servent donc de conducteur. Le jus de la pomme de terre produit, quant à lui, une réaction chimique qui met les électrons (petites particules) en mouvement.

Expérience #2 : Un œuf dans une bouteille

L'oxygène est essentiel à la vie, sans lui tu ne pourrais pas respirer. Mais, lors d'un incendie, l'oxygène alimente les flammes, c'est pourquoi on te demande de fermer toutes les fenêtres de la classe durant un exercice d'évacuation. Pour t'aider à mieux comprendre, assiste à une expérience rigolote menée par ton enseignant. **Attention, cette expérience implique du feu, il ne faut donc pas la reproduire à la maison sans la supervision d'un adulte.**

Matériel :

- Bouteille en verre ayant un goulot assez large (Ex. : bouteille de jus);
- Œuf dur, coquille retirée;
- Morceau de papier;
- Briquet.

Déroulement de l'activité :

1. Présenter le matériel qui servira à l'expérience puis demander aux élèves quelles seraient, selon eux, les procédures à suivre pour faire entrer l'œuf dans la bouteille sans le briser.
2. Les hypothèses émises, l'enseignant débute l'expérience : mettre le feu au papier et déposer ce dernier dans la bouteille; tout de suite après, poser l'œuf sur le goulot de la bouteille. Résultat : quelques secondes plus tard, le feu s'éteint et l'œuf est aspiré !
3. Retourner la bouteille en tous sens pour démontrer que l'œuf, bel et bien intact, est maintenant prisonnier de celle-ci.

Explication : D'abord, il faut savoir que l'air chaud occupe plus de volume que l'air froid. En posant un papier enflammé dans la bouteille (air chaud), l'oxygène se trouvant dans celle-ci est consommé, le feu s'éteint. C'est ainsi que la température de l'air diminue alors et crée une dépression (la pression intérieure de la bouteille et la pression de l'air s'équilibrent). Voilà que l'œuf est aspiré dans la bouteille !

D'une invention à l'autre

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ***

Univers matériel : Recherches, création et expression orale

Si le professeur Frankenstein regrette amèrement son invention, des dizaines d'autres inventeurs ont transformé de manière très positive notre quotidien. Il n'y a qu'à penser à la roue, au téléphone, à l'ordinateur... Que serions-nous sans eux ?! Mais sais-tu qui a inventé le téléphone ou à quoi ressemblaient les premiers ordinateurs ?

Avec l'aide de coéquipiers, fais la lumière sur une invention qui a changé le quotidien des gens. Présente ensuite tes découvertes en créant un kiosque d'information !

Matériel :

- Ordinateurs et imprimantes;
- Cartons de grand format (pour affiches);
- Boîtes de carton (serviront à créer des modèles);
- Objets liés à l'invention choisie (Ex. : vieux téléphone, ancien appareil photo);
- Matériel de bricolage au choix;
- Colle blanche et colle chaude;
- Crayons-feutres;
- Ciseaux;
- Règles;
- Etc.

Déroulement de l'activité :

1. Former des équipes de 3 ou 4 et choisir une invention liée à un objet technique usuel ou de divertissement (un choix différent pour chacune des équipes). Ex. : avion, voiture, vélo, téléphone, radio, télévision, appareil photo, ordinateur, console de jeux vidéo, etc.

2. Faire une recherche à l'ordinateur entourant l'invention choisie. Attention, il faudra obligatoirement inclure à tes informations :

- a) Une brève présentation de l'inventeur (nom, lieu de résidence, époque où il a vécu...);
- b) La date de l'invention, son utilité au quotidien ainsi que quelques-unes de ses caractéristiques;
- c) Choisir quelques images de l'invention d'hier à aujourd'hui;
- d) Fabriquer un modèle, un prototype ou trouver un vieil objet représentant l'invention d'origine.

3. Monter l'exposition sous forme de kiosques d'information : affiches, objets, prototype, activité spéciale liée à l'invention, etc.

4. Attribuer un rôle à chacun des coéquipiers. Ex. : Je ferai manipuler un vieux téléphone en présentant ses caractéristiques, je présenterai l'inventeur, je ferai construire un téléphone aux petits qui visiteront l'exposition à l'aide de pots de yogourt et de ficelle.

5. Présenter son kiosque devant la classe. Inviter ensuite, lors d'une journée spéciale, les autres classes, le personnel de l'école et les parents à venir visiter l'exposition !

Activités créatives

Une compagne monstrueusement jolie

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Arts plastiques : Création et expression orale

Français : Écriture (étape facultative, voir variante au bas de l'activité)

C'est avec espoir et grande gentillesse que le héros de cette histoire demande à son papa inventeur de lui fabriquer une compagne. Mais, le professeur Frankenstein a mieux à faire et refuse de créer un second monstre. La colère s'empare aussitôt du héros qui casse, brise et brûle tout ce qui se trouve sur son passage. Tente d'apaiser sa colère en lui bricolant une compagne monstrueusement jolie. Sache toutefois que tu n'auras pas sous la main une jambe de pirate, un œil de perdrix ou un bras de boucher, tu devras innover et n'utiliser que des matériaux recyclés !

Matériel de base autorisé :

- Colle blanche et colle chaude;
- Ciseaux;
- Règle;
- Ficelle.

Pour le reste, **n'autoriser que des matériaux recyclés** : retailles de papier construction, de feutrine, boîtes de carton usagées, bouteilles de plastique, boîtes de conserve, boutons, morceaux de rubans, etc.

1. Quelques jours avant l'activité, inviter élèves et parents à fournir un maximum de matériaux recyclés. Les réserver dans un coin de la classe aménagé à cet effet.

2. Dans l'attente, s'inspirer du plan présenté en page 4 du conte ainsi que des illustrations de Fabrice Boulanger pour imaginer la créature féminine. En tracer un modèle sur une feuille brouillon (étape facultative).

3. Bricoler une compagne au héros.

Ne reproduisez pas les erreurs du professeur Frankenstein... Donnez un prénom à votre créature et attribuez-lui deux qualités. Présentez-la ensuite aux élèves de la classe lors d'un exposé oral !

+ **Pousser l'activité** : Demander aux élèves de rédiger un court texte (un paragraphe comptant 8 à 10 lignes) pour décrire la compagne créée.

Objets imaginaires

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Art dramatique : Improvisation et expression corporelle

Arts plastiques : Création (étape facultative, voir variante au bas de l'activité)

Pour inventer, il nécessite d'avoir de l'imagination. Et de l'imagination, tous en possèdent ! Laisse donc place à ta créativité et **transforme, sans réfléchir, un objet en lui donnant une tout autre utilité**. Pour y arriver, inspire-toi de sa forme et oublie sa fonction habituelle !

Déroulement de l'activité :

1. Convier les élèves à former un grand cercle et à s'asseoir au sol.
2. Au centre de ce cercle, disposer une douzaine d'objets différents (tant au niveau des formes que de leur utilité).
Voici 12 suggestions : balle de tennis, cône, cerceau, cintre, crayon, efface, parapluie, livre, pot de crème glacée, téléphone, éponge, foulard.
3. À tour de rôle, choisir un objet et lui donner une nouvelle fonction en tenant compte de sa forme. Mimer la nouvelle utilité de cet objet imaginaire alors que les autres participants tentent de l'identifier.
Ex. : Je prends la balle de tennis et je fais mine de croquer dedans... Elle devient une pomme !
Je m'empare du cintre, le tends et fais semblant de tirer une flèche... Voici un arc. Le parapluie peut ainsi se transformer en épée, le pot de crème glacée en tam-tam, etc.

À noter : Pour les plus jeunes (maternelle et premier cycle du primaire), autoriser les sons, mais pas les mots. Pour les grands, exiger le silence lors des mimes.

Les possibilités sont innombrables, à toi d'improviser !

+ **Pousser l'activité :** Suivant cet exercice d'improvisation, demander aux élèves de dessiner l'invention de leur rêve : une voiture qui vole, un robot qui fait les lits, une machine qui fabrique de la nourriture à volonté afin que plus personne ne meurt de faim... Tout est permis ! Présenter les inventions devant la classe et voter pour celle qui devrait voir le jour le plus rapidement possible !

