

• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Inspiré du roman de :
Jules Verne

Adaptation libre et illustrations :
Fabrice Boulanger

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

Prix : 14,95 \$

ISBN : 978-2-89714-033-5

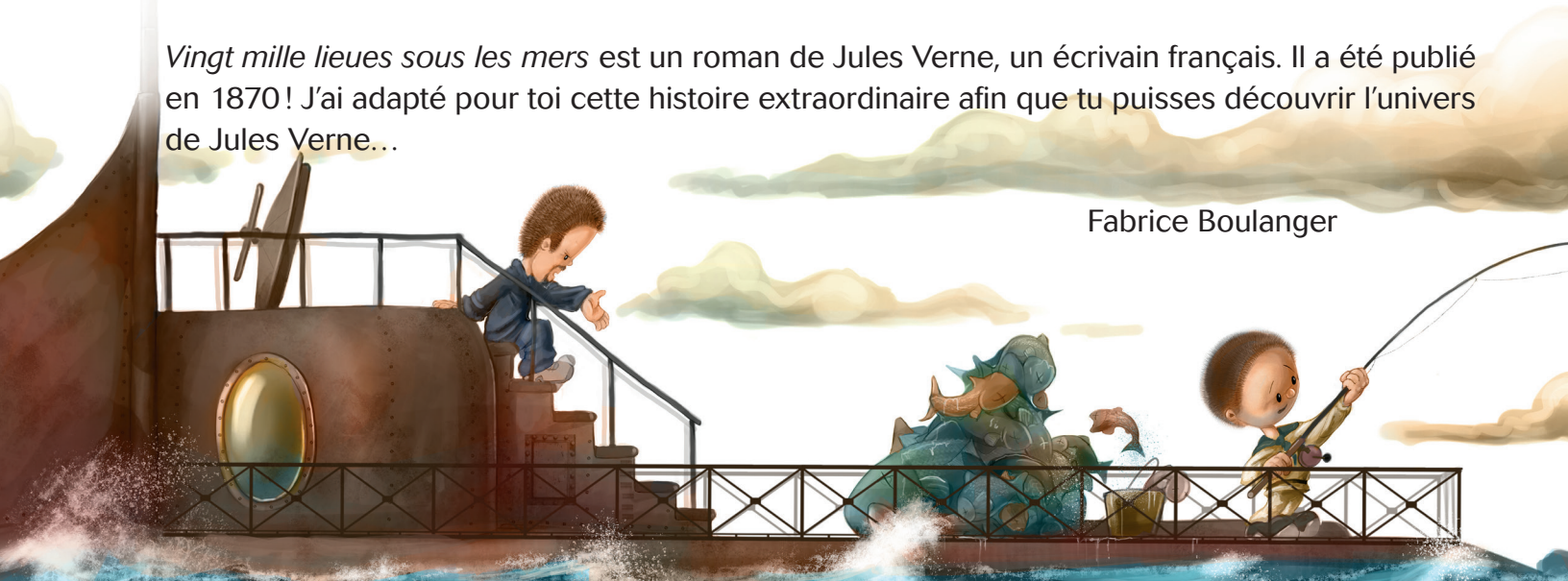
Résumé

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.

Vingt mille lieues sous les mers raconte l'histoire de Ned Land, un pêcheur, qui est fait prisonnier par le capitaine d'un mystérieux sous-marin. Ned Land découvre la splendeur des océans, mais n'a qu'une idée en tête : retrouver sa liberté.

Vingt mille lieues sous les mers est un roman de Jules Verne, un écrivain français. Il a été publié en 1870! J'ai adapté pour toi cette histoire extraordinaire afin que tu puisses découvrir l'univers de Jules Verne...

Fabrice Boulanger



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français et arts plastiques
Sciences et technologies
Art dramatique
Éducation physique

Compétences disciplinaires :

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

Discipline : Sciences et technologies – La Terre et l'espace - L'eau (expériences)

Discipline : Art dramatique
Observation, interprétation et expression corporelle

Discipline : Éducation physique
Jeu actif

Pour quel niveau :

Éducation préscolaire
Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Bien que libre, cette adaptation du roman de Jules Verne respecte l'original. Débordant d'action et de magnifiques illustrations, ce conte saura ravir petits et grands page après page !

Légende des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Très difficile ***

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



Activités de français droit devant !

Raz-de-marée littéraire

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ** À ***

Compréhension de lecture, littérature et schéma narratif

D'abord présenté sous forme de **feuilleton** (œuvre littéraire publiée chapitre par chapitre dans un journal ou une revue), le roman *Vingt mille lieues sous les mers* compte des centaines et des centaines de pages. Si ce classique de la littérature a connu de nombreuses adaptations au cinéma et à la télévision, l'auteur et illustrateur Fabrice Boulanger est parvenu à l'adapter en seulement 32 pages. Ceci, sans en perdre l'essence ! Comment ? La réponse est simple : il a travaillé fort pour faire du roman de Jules Verne un conte fantastique. Un conte étant beaucoup plus court qu'un roman, il a dû sacrifier quelques personnages, transformer des dizaines de descriptions en illustrations – on dit bien qu'une image vaut mille mots ! –, mais surtout, il lui a fallu trouver les actions importantes grâce au **schéma narratif** et ne garder que celles-ci.

Le **schéma narratif** permet de présenter, sous forme de plan, le déroulement de l'histoire et son évolution. Il se divise en 5 étapes et n'expose que les idées principales. Jetons-y un œil de plus près... **Sois attentif, car l'auteur aura ensuite besoin de ton aide !**

Construction et informations liées au schéma narratif :

1. **La situation initiale** : Celle-ci sert à introduire l'histoire en présentant personnage principal, action de départ, temps et lieu. À cette première étape du récit, tout se déroule normalement pour le héros, c'est ce qu'on appelle l'**état d'équilibre**. Pour t'aider à repérer (ou même à construire) une situation initiale, pose-toi les questions suivantes : Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Dans l'ordre ou dans le désordre, l'important est d'y répondre.

2. **L'élément déclencheur** (ou perturbateur) : Voilà qu'un événement survient et perturbe la vie du héros. Il y a alors **rupture de l'état d'équilibre**, s'en suivra la quête ou la mission du *protagoniste* (le héros). Truc utile pour identifier l'élément déclencheur : place les mots **tout à coup** devant l'évènement, tu verras ça fonctionne à tous coups !

3. **Le déroulement** (ou nœud) : Ici débute l'action... Souhaitant **retrouver l'équilibre**, le héros connaît différentes *péripéties* (aventures, évènements) où alliés et ennemis croisent sa route. À retenir : Le déroulement présente les actions et les réactions des personnages. Il se situe entre l'élément déclencheur et le dénouement.

4. **Le dénouement** : C'est à cet instant que le protagoniste réussit ou non sa mission ou sa quête. Plutôt bref comme explication, mais c'est aussi simple que ça !

5. **La situation finale** : À ne pas confondre avec le dénouement, la situation finale n'apparaît pas dans toutes les histoires, mais dans bon nombre d'entre elles. Cette dernière étape confirme que **l'état d'équilibre est rétabli**.

C'est le retour à la vie normale ou à une situation nouvelle pour le héros. Bon à savoir : la situation finale se déroule généralement quelques heures, jours ou semaines après le dénouement. Pensez donc à tous ces contes de fées qui se terminent par la magnifique phrase : « Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants... »

Activité :

Maintenant que tu connais tous les secrets du schéma narratif, te voici bien outillé pour secourir l'auteur. C'est qu'un **raz-de-marée** (énorme vague provoquée par un tremblement de terre ou un volcan sous-marin qui envahit les terres) a balayé çà et là, sur la rive, son schéma narratif. Résultat : l'auteur ne peut plus assurer la cohérence de son histoire. **Aide-le à tout remettre en ordre en associant les actions principales du conte aux différentes étapes du schéma narratif.**

Actions principales à remettre en ordre :

- a) Apercevant la créature, Ned Land a à peine le temps de saisir son harpon que le monstre marin défonce le bateau.
- b) Lors d'une partie de pêche excessive, un poulpe géant attaque le sous-marin. C'est sans violence que Ned, Aronnax et Conseil délivrent le capitaine de l'emprise du mollusque.
- c) Une chasse en mer rend impossible la fuite et lorsque le sous-marin s'échoue sur une plage, les habitants de la région obligent l'équipage à remonter à bord.
- d) Le protagoniste (Ned) et ses deux amis profitent d'un moment de distraction pour s'enfuir à bord d'un radeau de sauvetage.
- e) Même si ce périple permet d'admirer les merveilles de l'océan, Ned perd patience... les voici coincés sous les glaces du pôle Sud ! Le pêcheur en a plus qu'assez et tente, sans succès, de convaincre Nemo de trouver un autre équipage.
- f) Réalisant que le monstre est en fait un sous-marin, Ned et ses deux acolytes montent à bord. Malheur, le capitaine Nemo les fait prisonniers souhaitant garder secrète l'existence du *Nautilus*.
- g) Ayant retrouvé sa maison, Ned devient un pêcheur respectueux et adore observer l'horizon pour voir passer le mystérieux sous-marin, protecteur des océans.
- h) Un jour, Ned Land, pêcheur expérimenté, part en mer en compagnie de deux scientifiques. Ils souhaitent y trouver le monstre marin qui s'attaque aux bateaux de pêche.
- i) En échange d'une promesse, le capitaine consent à laisser partir ses prisonniers. C'est donc sains et saufs que le Ned, Aronnax et Conseil atterrissent sur la côte.

Schéma narratif à compléter (écrire la lettre qui correspond) :

1. Situation initiale _____

2. Élément déclencheur _____

3. Déroulement :

Péripétie 1 _____

Péripétie 2 _____

Péripétie 3 _____

Péripétie 4 _____

Péripétie 5 _____

4. Dénouement _____

5. Situation finale _____

N'oublie pas que dans toute histoire, un schéma narratif assure actions et cohérence !

Réponses :

1. h; 2. a; P1 : f; P2 : c; P3 : e; P4 : b; P5 : d; 4. : i; 5. : g

+ **Faciliter l'activité** : Ne pas tenir compte du volet « schéma narratif », demander simplement aux élèves de remettre en ordre les actions principales du conte.



Vague de personnages

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Compréhension de lecture et personnages

Que ce soit dans un conte ou un roman, les personnages sont à la base de toute histoire. Pour les rendre réels aux yeux du lecteur, l'auteur leur attribue un nom, un métier, des traits physiques ainsi qu'une personnalité qui se reflète dans leurs actions et leurs paroles. Pensons seulement aux **patois** (expression familière propre à un individu) employés par Ned Land « Nom d'une crevette ! », « Nom d'une sardine ! » qui traduisent bien ses intérêts, c'est-à-dire la pêche.

Pour te prouver que la personnalité d'un personnage se manifeste dans ses paroles, tente de deviner qui de *Ned Land*, *Aronnax* ou du *Capitaine Nemo* a utilisé les répliques suivantes :

a) Aux armes! _____

b) Quel spectacle! _____

c) Vous voulez tous attraper le plus gros poisson! _____

d) On peut visiter? _____

e) Un peu de patience. _____

f) Si ce capitaine ne nous libère pas bientôt, je vais exploser! _____

g) Pas question, je ne fais pas confiance aux hommes. _____

h) On ne m'écoute jamais! _____

i) Vous pouvez garder un secret, n'est-ce pas? _____

Impressionnant, non ?!

Réponses :

a) Ned; b) Aronnax; c) Nemo; d) Aronnax; e) Aronnax; f) Ned; g) Nemo; h) Ned; i) Nemo

Complète maintenant trois fiches destinées aux personnages de l'histoire et invente, pour chacun, un patois qui le représente (utiliser la même fiche pour les personnages d'Aronnax et Conseil). Pour t'aider, consulte au besoin l'album *Vingt mille lieues sous les mers*.

Fiche personnage

Nom : Ned Land

Profession :

Trois traits physiques distinctifs :

Une qualité :

Un défaut :

Patois (à inventer) :

Fiche personnage

Nom : Aronnax et Conseil

Profession :

Trois traits physiques distinctifs :

Une qualité :

Un défaut :

Patois (à inventer) :

Fiche personnage

Nom : Nemo

Profession :

Trois traits physiques distinctifs :

Une qualité :

Un défaut :

Patois (à inventer) :

N'hésite pas à t'inspirer du modèle de ces fiches lorsque tu créeras les personnages d'une histoire!

La pêche des mots en pleine nature

ACTIVITÉ DE GROUPE ET D'ÉQUIPE * à **

Français **: Grammaire et orthographe

Arts plastiques *: Création d'un jeu de pêche

Ned Land est le meilleur pêcheur de tout le pays. Souhaitant faire de toi son assistant, voici qu'il te propose de t'entraîner grâce à un jeu de pêche des plus original...

Note pour l'enseignant :

Le volet «arts plastiques» s'adresse tant aux élèves de la maternelle que du 3^e cycle. En ce qui a trait à la portion «français», celle-ci est destinée aux élèves de 2^e et 3^e cycle, mais peut facilement être modifiée (voir variantes au bas de l'activité).

Matériel :

- Petits bâtons de bois (serviront de canne à pêche);
- Ficelle;
- Aimants;
- Gabarits d'animaux marins (préparés par l'enseignant);
- Papier construction de couleurs variées;
- Grands cartons bleus (1 par équipe);
- Trombones;
- Crayons à mine;
- Ciseaux;
- Ordinateur et imprimante (pour l'enseignant);
- Bols.

Déroulement de l'activité (volet arts plastiques) :

Préparation pour l'enseignant :

- Fabriquer quelques gabarits ayant la forme d'animaux marins : poisson, pieuvre, baleine, crevette, étoile de mer, etc. Pour la grosseur, compter deux ou trois modèles par feuille de papier construction.

- Dans du carton brun ou noir, dessiner et découper trois bottines par équipe (**4 à 6 équipes de 5 ou 6 élèves**) et attacher un trombone au bout de chacune d'elles. Garder ces bottines secrètes, elles serviront lors du jeu !

Fabrication du jeu de pêche :

- L'élève trace et découpe trois formes différentes à l'aide des modèles préparés par l'enseignant. Il attache ensuite un trombone sur chacune d'elles.

- Pour la canne à pêche, nouer une ficelle sur un bâton et fixer l'aimant de manière à ce qu'elle pende au bout de la corde. (Cette étape peut-être réalisée par l'enseignant.)

- Remettre le tout à l'enseignant qui préparera la suite du jeu.

Déroulement du jeu (activité de français) :

Préparation pour l'enseignant :

- Prévoir le nombre d'équipes à former et partager les animaux marins de manière à ce que chaque équipe en reçoive **le même nombre**.

- Choisir des extraits tirés du livre (un extrait par animal) permettant d'identifier la nature de différents mots.
Ex. : «La pêche, le bruit des vagues, le grand air, j'adore!», «On peut visiter?», « À présent, vous êtes l'équipage du Nautilus, mon sous-marin.» Recopier ces extraits à l'ordinateur suivant le nombre d'équipes (les extraits doivent être les mêmes pour tout le monde). Imprimer.

- Souligner en rouge le mot dont la nature devra être identifiée par les élèves et coller les extraits sur les animaux à pêcher. Identifier les bols selon la nature des mots à classer (une série de bols par équipe).

Le jeu étape par étape :

1. Diviser les équipes et attribuer un numéro à chacun des joueurs. Ceci assure la participation de tous les élèves et évitera les tensions du genre «C'est à mon tour... Non à moi!» au sein de l'équipe. C'est que la pêche peut être franchement motivante!

2. Distribuer un grand carton bleu, symbolisant l'océan, ainsi que les bols identifiés à toutes les équipes. Ajouter les animaux marins ainsi que les bottines (3 par équipes) au centre de chaque carton puis inviter les élèves à se choisir une canne à pêche.

3. Au signal de l'enseignant, la pêche commence!

But et règles :

À l'aide d'extraits tirés du livre que l'enseignant aura collés sur les animaux à pêcher (voir détails plus bas), les équipes devront classer les mots soulignés selon leur **nature** : déterminant, nom commun, nom propre, adjectif, verbe. (Il est également possible d'ajouter la catégorie «autre» pour les adverbes, par exemple, ou de réduire le nombre de catégories selon la matière vue.)

Pour y arriver, les équipes, en compétition l'une contre l'autre, iront à la pêche, sortiront de l'océan (représenté par un grand carton bleu) **un à un** les animaux marins qui s'y trouvent à l'aide de leur canne à pêche, puis déposeront ces derniers dans les bols qui leur sont destinés (bols identifier selon la nature des mots à classer). À noter que chaque équipe possède ses propres bols et son propre océan. **Ex. :** Un joueur de chaque équipe va à la pêche, retire un poisson, lit la phrase qui se trouve sur ce dernier : «Nom d'une crevette!» S'attardant au mot qui y est souligné, il demande l'aide de ses coéquipiers pour en identifier la nature. L'équipe s'entend pour dire que le mot *crevette* est un nom commun. Le joueur dépose son poisson dans le bol qui porte le titre «Noms communs» et la pêche reprend!

Règles :

Attention, un animal pêché = interdiction de poursuivre la pêche tant que l'équipe ne s'entend pas sur la nature du mot et que l'animal ne se retrouve pas dans son bol. Que viennent faire les bottines dans ce jeu? Ajouter du piquant! Si un joueur pige une bottine, c'est dix secondes de pénalité pour son équipe. Ses coéquipiers et lui croisent alors les bras attendant la fin de cette pénalité.

Fin du jeu :

La première équipe qui parvient à pêcher tous les animaux se trouvant dans son océan s'assoit au sol. L'enseignant vérifie si les mots sont bien classés. Si oui, l'équipe remporte la partie, mais dans le cas contraire, l'équipe est éliminée. La pêche reprend alors pour les autres élèves.

+ **Variante (élèves du préscolaire)** : Classer les animaux pêchés selon leur couleur ou fixer une limite de temps et demander aux équipes de compter le nombre de poissons qui ont été retirés de l'eau.

+ **Variante (élèves du premier cycle)** : Rebaptiser l'activité en la nommant «la pêche des sons», utiliser les mots de vocabulaire de la semaine, pêcher des nombres et les classer (plus petit que... plus grand que...). Les possibilités sont infinies !

Activités de science et technologie à bâbord !

Les pouvoirs de l'eau

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE *

Sciences et technologies – La Terre et l'espace : L'eau, expérimentations

Passionnés de science, le professeur Aronnax et son ami Conseil te proposent non pas une, mais deux expériences qui te feront découvrir que l'eau est un liquide surprenant !

Expérience #1 : Eau douce et eau salée

As-tu déjà goûté l'eau de la mer ? Si ce n'est pas le cas, sache que tu ne manques rien. Celle-ci est si salée qu'on croirait qu'une énorme salière s'est noyée dans un minuscule bol de soupe... Beurk ! Mais, cette **eau salée** permet-elle de mieux flotter que l'**eau douce** qui parcourt nos lacs et nos rivières ? À toi de le découvrir !

Matériel par équipe :

- Un verre en verre de grosseur moyenne;
- Eau;
- 1 cuillère à soupe (outils de mesure);
- 1 œuf non cuit ;
- Sel de table (entre 4 et 6 c. à s. selon la grosseur du verre);

Recommandations pour l'enseignant : Utiliser un verre plutôt qu'un bol et tester la quantité de sel nécessaire avant de présenter l'expérience aux enfants.

Déroulement de l'activité :

Former des équipes de 3 ou 4 et expliquer le but de l'expérience au groupe. **Remettre** le matériel nécessaire et **attribuer** une tâche à chaque élève selon les étapes à suivre. **Ex.** : Le premier participant de l'équipe s'occupe de la première étape de l'expérience, le second de la deuxième étape et ainsi de suite.

1. Remplir le verre au $\frac{3}{4}$ d'eau du robinet.
2. Plonger délicatement l'œuf dans le verre d'eau. Flotte-t-il ou coule-t-il? (Réponse : il coule.)
3. Retirer l'œuf et ajouter le sel (4 à 6 c. à s. selon le verre). Brassier.
4. Plonger l'œuf de nouveau. Flotte-t-il ou coule-t-il? (Réponse : il flotte!)

Explication : Le sel prend beaucoup de place dans l'eau, ce qui ne laisse plus assez d'espace à l'œuf pour la traverser. L'œuf remonte donc à la surface. **Bon à savoir** : L'eau de la *mer Morte* est tellement salée qu'elle permettrait à un baigneur de se laisser flotter sur le dos en lisant tranquillement un livre!

Expérience #2 : Eau froide et eau chaude

Tout le monde sait qu'il suffit de mettre de l'eau au congélateur pour fabriquer de la glace. Mais, **l'eau froide et l'eau chaude ont-elles la même pesanteur**? Émets d'abord une **hypothèse** en répondant à la question. Une hypothèse c'est supposer quelque chose pour expliquer un fait ou un phénomène sans être sûr à 100% d'avoir la bonne réponse. Confirme ou *infirme* (annule) ensuite ton hypothèse grâce à une expérience colorée...

Matériel :

- Deux verres en verre de grosseur moyenne (par équipe);
- Colorant alimentaire bleu, rouge ou vert;
- Bouilloire (réservée à l'enseignant);
- Bouteilles d'eau **réfrigérée**.

Déroulement de l'activité :

Garder les mêmes équipes que lors de l'expérience précédente et attribuer, une fois encore, une tâche à chaque élève.

- 1- Remplir la moitié d'un verre d'eau réfrigérée.
- 2- Demander à l'enseignant de remplir la moitié de l'autre verre d'eau chaude.
- 3- Ajouter quelques gouttes de colorant dans le verre d'eau chaude.
- 4- Incliner légèrement le verre d'eau froide.

5- Verser **délicatement** l'eau chaude sur l'eau froide. **Attention de ne pas te brûler!**

Que se passe-t-il? (**Réponse**: l'eau froide reste au fond du verre tandis que l'eau chaude remonte).

Explication: Dans l'eau froide, les particules sont plus rapprochées les unes des autres alors que dans l'eau chaude, elles sont plus éloignées. L'eau froide est donc plus dense, c'est-à-dire plus lourde, que l'eau chaude.

Bon à savoir: Étant moins dense, l'eau chaude gèle plus rapidement que l'eau froide... Qui l'aurait cru!?

Les poissons barbotent en classe

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE * à ***

Sciences et technologies – Univers vivant: création d'un mini-aquarium

Alors que Ned Land ne songe qu'à s'enfuir, Aronnax et Conseil profitent de leur voyage sous les mers pour observer les espèces qui y habitent. Voici qu'à leur retour, les deux scientifiques entreprennent de se recréer cet univers marin dans leur laboratoire, ceci grâce à de minis aquariums. Ne souhaitant pas passer des heures à les entretenir, ils choisissent des **aquariums d'eau douce** et des poissons très résistants qui n'ont pas besoin de filtreur pour vivre: le *Betta splendens*. Ce vertébré aquatique, aussi appelé «Poisson combattant» ou simplement «Betta», est reconnu pour ses magnifiques couleurs et ses voiles très développées (les femelles sont toutefois beaucoup plus ternes que les mâles).

Reproduis, dans ta classe, ce milieu de vie inspiré de l'océan et note tes observations. Mais attention, bien qu'il soit beaucoup plus joli que les femelles, le Betta mâle ne peut pas cohabiter avec d'autres mâles... s'en suivrait un véritable carnage! Il faudra donc prévoir des aquariums individuels pour admirer toute la beauté de ce poisson!

Matériel:

- Contenants pouvant servir d'aquarium (voir détails plus bas);
- Poissons *Betta* (idéalement des mâles pour en admirer les couleurs);
- Épuisette (sert à pêcher les poissons);
- Nourriture sèche pour *Betta*;
- Matériel décoratif au choix*: gravier, coquillages, fausses plantes aquatiques, etc.

* **À noter**: il est préférable de stériliser les décorations à l'eau bouillante et de s'assurer de la solidité des couleurs.

Matériel facultatif (pour données scientifiques):

- Thermomètre servant à vérifier la température de l'eau;
- Bandelettes permettant de mesurer le pH de l'eau;

Informations utiles :

- **Le contenant :** Il n'est pas nécessaire d'utiliser de vrais aquariums. De grands pots de verre (Ex. : pots de confiture, pots de biscuits ou vases) suffisent. On peut également utiliser de grand contenant de plastique (Ex. : récipients de crème glacée), mais c'est moins chic ! Le contenant peut être couvert, avec ouvertures pour laisser passer l'air, ou non couvert. Noter qu'un couvercle placé sur le contenant peut aider à garder l'eau propre et empêcher celle-ci de trop s'évaporer.

- **L'eau :** Avant d'introduire le poisson, s'assurer que l'eau est à température ambiante. La température idéale pour un *Betta* se situe entre 21°C et 29°C. Inutile de changer l'eau d'un seul coup. Changer seulement 20 à 25 % de l'eau chaque semaine. Sachez toutefois que plus l'aquarium est petit, plus il est difficile à entretenir. Au niveau du pH, l'idéal est de 7,0, mais le *Betta* est vraiment très tolérant (plus encore que les poissons rouges).

- **Le stress :** éviter le stress aux *Betta* mâles en éloignant suffisamment les bocaux les uns des autres et en ne se servant de l'épuisette qu'en cas de réel besoin.

Déroulement de l'activité :

1. Diviser le groupe en équipes de 3 ou 4. Chacune d'elles sera responsable d'un mini aquarium.
2. À l'ordinateur, faire une recherche sur le *Betta splendens* : allure générale, origine, pourquoi le nomme-t-on également « Poisson combattant », espérance de vie, comment le garder en vie dans un mini aquarium, etc. (Cette étape est facultative pour les plus jeunes, les particularités du poisson et l'entretien de l'aquarium pourraient être présentés par l'enseignant.)
3. Faire un retour sur la recherche et, un jour ou deux avant l'arrivée des poissons, préparer les minis aquariums.
4. Accueillir les *Betta* et les plonger **délicatement** dans leur nouvel environnement.
5. Profiter de la présence de ces compagnons en leur apportant les soins nécessaires et en observant, chaque jour, leur comportement. **Les élèves du 3^e cycle** doivent quant à eux, et ceci durant un mois, noter quotidiennement leurs observations : température de l'eau, pH, santé de l'animal, etc.

Suivant un court séjour en classe, faire tirer poissons et minis aquariums parmi les élèves dont les parents en autorisent l'adoption.

Activité d'art dramatique à tribord !

Une page d'histoire grandeur nature

ACTIVITÉ DE GROUPE **

Observation, interprétation et expression corporelle

Grâce à son talent d'illustrateur, Fabrice Boulanger nous fait découvrir toutes les richesses de cette histoire. Rendons honneur à son travail créatif en personnifiant quelques-unes de ses illustrations !

Déroulement de l'activité :

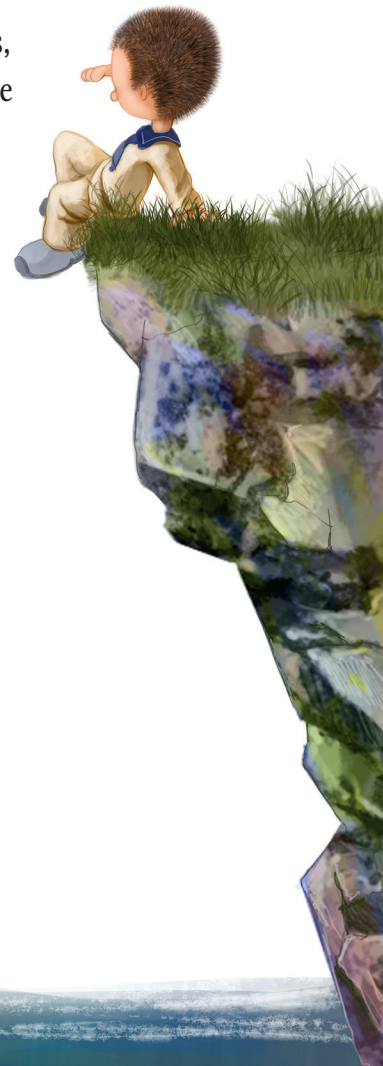
1. S'inspirer de moments forts de l'histoire (en choisir trois ou quatre) et détailler, avec les élèves, les illustrations qui les représentent : quels personnages s'y trouvent ? Quelles expressions animent leur visage ? Que retrouve-t-on dans le décor (objets, meubles, animaux marins... tout est sujet à analyse, même une roche !)

Suggestions de moments à retenir : Arrivée à l'intérieur du sous-marin (p. 5-6), partie de chasse en mer (p. 9-10), rencontre avec un peuple peu accueillant (p. 11-12), exploration du fond marin (p. 15-16), attaque du poulpe (p. 21 à 23), retour sur la terre ferme (p. 29).

2. Une fois les illustrations détaillées, demander aux élèves de reproduire, **de mémoire et avec une certaine liberté**, ces illustrations en empruntant la forme de personnages, d'objets, d'animaux... s'y trouvant. Pour ce faire, l'enseignant nomme d'abord le passage de l'histoire dont la « page » est à illustrer (ex. : l'attaque du poulpe). Puis, à **tour de rôle**, les élèves se positionnent dans l'espace (délimité au préalable par l'enseignant) en personnifiant quelques éléments inspirés de ce passage. Ex. : Le poulpe, le bateau, une planche de bateau, une vague, une goutte d'eau, le capitaine coincé dans un tentacule du poulpe...

3. Au compte de trois, tout le monde s'immobilise et l'enseignant prend une photo (réelle ou imaginaire). Voilà qu'une page d'histoire est créée !

+ **Faciliter l'exercice :** Détailler une à une les illustrations et faire suivre immédiatement de l'activité d'interprétation.



Cap sur l'action !

À l'abordage !

ACTIVITÉ DE GROUPE *

Jeu actif

Mise en contexte du jeu : Voulant garder l'existence du *Nautilus* secrète, le capitaine Nemo s'attaque aux bateaux qui sillonnent les mers. Pêcheurs et scientifiques tentent alors d'unir leur force pour déjouer les plans du capitaine.

Nombre de joueurs :

10 et plus

Durée :

5 minutes par partie

Matériel :

- Chronomètre et sifflet

Zone de jeu :

Gymnase ou terrain plat

Délimiter une zone de jeu rectangulaire à l'aide de lignes ou de cônes.

Déroulement de l'activité :

D'un côté (sur la côte) se trouve le **groupe des pêcheurs** et de l'autre (sur la rive) le **groupe des scientifiques**. Au centre, **un ou deux sous-marins** lancent l'attaque en interpellant l'un des deux groupes. Si les pêcheurs sont appelés, ces derniers doivent traverser le terrain et tenter de rejoindre les scientifiques sans se faire toucher par le ou les sous-marins. Il en va de même lorsque les scientifiques se font interpellés. Si un joueur est touché, il **devient une algue** et s'assoit au sol, bras tendus. Cette algue pourra alors aider les sous-marins à toucher les pêcheurs et les scientifiques, ceci sans avoir le droit de se déplacer. Attention, si les sous-marins crient « À l'abordage ! » (ou « océan ! » pour les plus jeunes), les deux groupes doivent traverser le terrain.

Après 5 minutes de jeu, l'enseignant siffle pour marquer la fin de la partie. On compte alors le nombre de pêcheurs et de scientifiques toujours en vie (les additionner) ainsi que le nombre d'algues incluant, bien sûr, le ou les sous-marins. Le capitaine a-t-il gagné ou a-t-il été déjoué ?