

la courte échelle

FICHE PÉDAGOGIQUE

LA BÊTE À PILE

de Pierrette Dubé et Vigg

Fiche pédagogique préparée par Audrey Nolin



PISTES D'EXPLOITATION EN FRANÇAIS

Prédictions avant la lecture

Demandez à vos élèves de faire des prédictions en regardant la page couverture (image, titre, collection, série, etc.). Quelle est donc cette bête à pile? Demandez à vos élèves de dessiner ce qu'ils pensent être la bête à pile. Observez en groupe les illustrations des personnages imaginés par les enfants. Lisez ensuite la quatrième de couverture pour découvrir qu'il s'agit d'un robot programmable. Quels sont les indices qui ont aidé les élèves à dessiner le bon personnage (la pince en métal, le mot « pile » qui rappelle un jouet à batterie, etc.)?

Prédictions pendant la lecture

Racontez le livre en lecture feuilleton à raison d'un ou deux chapitres par jour. Les 23 chapitres sont représentés par trois illustrations qui résument le chapitre qui suit. Demandez à vos élèves de prédire le chapitre suivant en quelques phrases ou quelques mots en observant les indices dans les dessins. Plusieurs illustrations se répètent au fil des chapitres et la prédiction deviendra de plus en plus facile.

Marques de paroles ou de dialogues

Détectez avec la classe les marques de paroles ou de dialogues dans le texte, soit les deux-points, les guillemets et les tirets. Expliquez à vos élèves l'utilisation de ces différentes marques. Pour pratiquer la lecture du dialogue, les élèves pourraient jouer chacun un personnage et lire à tour de rôle leur réplique.

Synonymes et vocabulaire

Trouvez les mots utilisés pour parler de LéoBot pendant l'histoire. Dressez une liste des synonymes employés tout au long du récit (ex.: robot, jouet, ami, vilimeux, bête, machine, etc.).

Avec les élèves, observez la différence de vocabulaire utilisé pour parler du jouet après les différents méfaits de ce dernier. Au départ, le robot est décrit comme un ami, un camarade de Victor. Plus le récit avance, plus il est décrit comme un vilain, voire comme un ennemi. Le vocabulaire utilisé au début diffère de celui utilisé à la fin :

- Début: ami, cadeau, heureux de le retrouver
- Fin: menaçant, glacé d'effroi, bête, agressif.

Demandez aux élèves de déterminer comment le vocabulaire a une influence sur la perception que nous avons de LéoBot.

Éléments littéraires et structure du texte

- Différents éléments littéraires peuvent être observés avec les élèves pendant ou après la lecture.

Caractéristiques des personnages

La classe pourrait identifier les caractéristiques des personnages de l'histoire. Par exemple, l'aspect physique de LéoBot est bien décrit en page 9. Les élèves pourraient d'ailleurs faire une deuxième version de leur dessin réalisé avant la lecture. Cette version serait certainement plus ressemblante!

Les traits de caractère des personnages sont perceptibles tout au long de l'histoire. Par exemple, Victor est un garçon généralement obéissant et sage, il est débrouillard et intelligent. LéoBot, quant à lui, est désobéissant et méchant. Il est également débrouillard et intelligent, mais utilise ces caractéristiques à mauvais escient.

Temps et lieux

Le temps et les lieux du récit sont présentés clairement. L'histoire se déroule de Noël (« 24 décembre », p. 7) jusqu'aux vacances (« L'été est arrivé. », p. 181), et bien souvent à la maison, à l'école ou chez Pierre-Paul.

Récit en cinq temps

La structure narrative permet rapidement d'identifier les cinq temps d'un récit.

- Situation de départ: LéoBot et Victor vivent une lune de miel lors de leurs premiers jours ensemble. Le garçon est enchanté par son nouvel ami jusqu'à ce qu'arrive un premier événement problématique.
- Élément déclencheur: Le robot se cache dans l'anorak de Victor, et commence ainsi une longue suite de mensonges, de cachettes et de vilains tours de la part du jouet.
- Péripéties: Les mauvais coups de LéoBot sont des péripéties du roman. Chaque mauvais coup s'ajoute au précédent et accentue le suspense de l'histoire. Voici quelques exemples que les élèves pourraient relever: LéoBot imite la signature des parents, il sort de sa cachette dans la chambre des parents, il tue l'écureuil puis le chat. À plusieurs reprises, Victor essaie de se débarrasser de LéoBot, ces tentatives correspondent aussi à des péripéties. Par exemple, Victor enferme LéoBot dans sa commode, il supprime l'application de sa tablette, il le jette dans la poubelle.
- Dénouement: Dans les chapitres 21 et 22, Victor et son grand-père détruisent le robot en mille miettes.
- Situation finale: Dans la situation finale, l'autrice laisse planer l'idée que LéoBot pourrait avoir survécu, ce qui amène une ouverture sur une nouvelle histoire.

Prolongations en écriture

VOICI DEUX PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS D'ÉCRITURE :

1. L'épilogue ouvre la porte à l'éventualité que le robot soit toujours vivant. Demandez à vos élèves d'écrire la suite de l'histoire. Que se passerait-il si le jouet retournait chez Victor? Comment réagirait-il s'il voyait que son robot est de retour à la maison et qu'il a survécu?

2. Proposez à vos élèves de choisir un jouet et d'inventer une histoire dans laquelle ce dernier prend vie. Dans leur composition, ils doivent décrire les actions qu'il pose, les gens qu'il rencontre ainsi que les endroits qu'il visite. Les élèves pourraient décider de mettre en scène un personnage plutôt effrayant comme dans *La bête à pile* ou au contraire faire un récit plutôt loufoque.

PISTES D'EXPLOITATION EN ÉTHIQUE ET CULTURE RELIGIEUSE

Analyser les relations interpersonnelles

Pendant la lecture du roman, il est possible de suivre l'évolution des relations entre les différents personnages. Faites d'abord ressortir tous les personnages du roman (Victor, ses parents, son grand-père, LéoBot et Ali). Discutez avec les élèves des relations interpersonnelles entre ces personnages.

- Quels personnages forment des relations positives? Il serait possible par exemple de parler de l'union entre le grand-père et Victor qui permet à Victor de se débarrasser de LéoBot.
- Quels personnages forment des relations négatives? Quels comportements tendent à mener à des relations négatives? Les élèves pourraient parler des actions méchantes de LéoBot envers Victor.

Poursuivez la discussion avec les élèves en trouvant des exemples de comportements, d'attitudes ou d'actions qui favorisent leurs relations interpersonnelles ou leur nuisent.

Prolongation de l'activité autour d'une discussion sur la technologie

La lecture de ce roman permet d'amener une réflexion quant au rôle de la technologie dans nos vies. Faites une liste la plus exhaustive possible des technologies qui entourent vos élèves, autant à l'école qu'à la maison (télévision, cellulaire, ordinateur, tablette, TBI, etc.). Questionnez-les ensuite sur les différents aspects de la présence de la technologie dans leur quotidien. Voici quelques exemples de questions qui pourraient être posées:

- Est-ce que la technologie amène du positif ou du négatif dans nos vies?
- Quels sont ses avantages et ses inconvénients?
- Est-ce sécuritaire ou risqué de l'utiliser au quotidien?
- Est-ce que la technologie peut créer une certaine dépendance? Qu'en est-il de Victor? Qu'en est-il de vous?

- Seriez-vous capable de vous passer de la technologie pendant une certaine période?
Vous pourriez proposer aux élèves différentes activités pour continuer cette discussion :
- Faites un débat sur la pertinence de la technologie dans nos vies. Séparez la classe en deux groupes, le premier se positionnera pour l'utilisation de la technologie et le deuxième contre. Chaque groupe doit tenter de convaincre l'autre en présentant différents arguments.
- Présentez des vidéos de robots aux élèves. Quelles sont les impressions des élèves lorsqu'ils voient ce que peuvent faire les robots de nos jours ? Sont-ils rassurés ou préoccupés ?
- Organisez un défi pour tous les élèves consistant à ne pas utiliser la technologie pendant un certain temps (quelques jours, quelques semaines ou même un mois). Discutez ensuite des aspects positifs et négatifs de cette expérience.