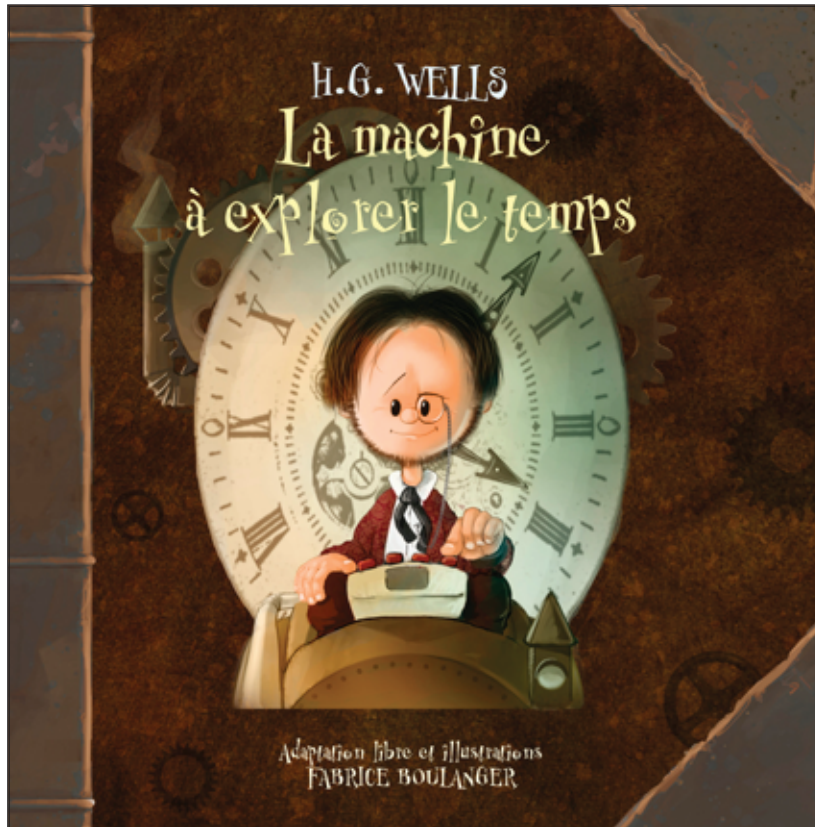


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Inspiré du roman de :

H.G. Wells

Adaptation libre
et Illustrations de :
Fabrice Boulanger

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

Prix : 14,95 \$

ISBN : 978-2-89714-061-8

Résumé

Un groupe d'amis aime bien se lancer des défis. Ensemble, ils réalisent leurs rêves les plus fous. L'un visite l'Arctique, l'autre traverse l'océan en sous-marin. Le troisième décide de voyager dans le temps.

Dans un avenir très éloigné, cet explorateur découvre les Eloïs, un petit peuple paisible et doux, mais où chaque individu ne vit que pour lui-même. Les Eloïs ne se lient pas entre eux, car ils n'ont pas d'avenir : ils sont à la merci des Morlocks, une peuplade souterraine bien moins accueillante.

À force de persévérance, l'explorateur du temps finit pourtant par convaincre les Eloïs qu'ensemble et avec une solution toute simple, ils peuvent vaincre les Morlocks.



Informations pédagogiques

Niveaux scolaires :

Éducation préscolaire (maternelle)

Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Disciplines :

Français

Science et technologie

Mathématique

Arts plastiques

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français

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

Discipline : Science et technologie – Univers matériel

Circuit électrique, objets techniques usuels et inventions

Discipline : Mathématique

Ordre chronologique

Discipline : Arts plastiques

Motricité fine, observation et création

Pourquoi lire ce livre ?

Vous rêvez de voyager dans le futur ? Bouclez votre ceinture et montez à bord de ce classique de la littérature ! Petits et grands explorateurs seront à coup sûr séduits par la qualité du texte et des illustrations de cette nouvelle version signée Fabrice Boulanger. Une aventure qui décoiffe du début à la fin !

Niveaux de difficulté des activités :

Facile *

Intermédiaire **

Difficile ***

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

Activités de français

Un récit fantastique !

Activité individuelle et de groupe ** à ***

Caractéristiques du conte fantastique et compréhension en lecture

Souhaitant te faire voyager dans le temps, Fabrice Boulanger a adapté, pour toi, un grand classique de la littérature publié pour la première fois en 1895 : *La machine à explorer le temps*. Il te présente aujourd'hui ce roman sous forme de conte fantastique.

Qu'est-ce qu'un conte fantastique ? À toi de le découvrir en identifiant les caractéristiques de ce genre de récit à l'aide d'un petit questionnaire que tu pourras remplir pendant la lecture de l'album !

Préparation pour l'enseignant : Imprimer le questionnaire fourni en annexe ou l'adapter à vos besoins.

Déroulement de l'activité :

1. Présenter l'album *La machine à explorer le temps* et expliquer l'activité.
2. Au cours de la lecture, remplir le questionnaire fourni en annexe.
3. Faire un retour en groupe afin de corriger le travail et de définir les caractéristiques du conte fantastique.

+ **Faciliter l'exercice :** Questionner oralement les enfants tout au long la lecture afin de relever, avec eux, ces caractéristiques.



Annexe

Caractéristiques générales du conte fantastique

1. **Le héros raconte lui-même l'histoire.** Pour ce faire, il emploie des pronoms à la première personne (ex. : «je», «nous»). Encerle ta réponse.

Vrai Faux

2. **Tu peux dire à quelle époque se déroule l'histoire** (ex. : de nos jours, dans le futur, il y a de cela cent ans, etc.) Encerle ta réponse et justifie celle-ci à l'aide d'un exemple tiré du texte ou de l'histoire.

Vrai Faux

Justification : _____

3. **Les lieux présentés à l'intérieur de ce récit peuvent exister dans la réalité.** Encerle ta réponse et justifie celle-ci à l'aide de deux exemples.

Vrai Faux

Exemple 1 : _____

Exemple 2 : _____

4. **Certains de ces lieux sont inquiétants. Lesquels ?** Encerle ta ou tes réponses.

- a) Une jungle sans maisons ni électricité
- b) Une grande bâtisse en ruine.
- c) Un puits menant à une grotte souterraine.
- d) Toutes ces réponses

5. **Des créatures bizarres participent à l'histoire.** Encerle ta réponse et donne un exemple pour justifier celle-ci.

Vrai Faux

Exemple : _____

6. **Cette histoire présente des situations inquiétantes qui cherchent à susciter la peur.** Justifie cette affirmation à l'aide de deux exemples tirés de l'histoire.

Exemple 1 : _____

Exemple 2 : _____

Caractéristiques liées au schéma narratif

7. La situation initiale du récit (p. 1 à 4) est-elle vraisemblable (réaliste) ou invraisemblable (irréaliste)?
Pour t'aider, demande-toi si les situations suivantes peuvent réellement se produire dans la vie :

- Se lancer des défis entre amis.
- Avoir comme métier celui d'inventeur.
- Aller en Arctique et traverser les océans dans un sous-marin.
- Souhaiter voyager dans le temps.

Réponse : _____

8. Tout à coup, un événement surnaturel se produit. Il s'agit de l'élément déclencheur. Quel est l'élément déclencheur de cette histoire ? Encerle ta réponse.

- a) Le héros fait la connaissance des Morlock.
- b) Le héros voyage dans une machine et fait un saut de 800 000 ans.
- c) Le héros sauve Weena de la noyade.

9. Lors du déroulement de l'histoire, différents événements surviennent. Certains d'entre eux sont vraisemblables (réalistes) et d'autres sont invraisemblables (irréalistes). Relève un événement vraisemblable et un événement invraisemblable à l'intérieur des pages 8 à 28.

Événement vraisemblable : _____

Événement invraisemblable : _____

10. Le dénouement de ce récit présente une fin ouverte, c'est-à-dire une fin qui ne conclut pas l'histoire et laisse aux lecteurs le soin de l'imaginer. Encerle ta réponse.

Vrai Faux

Fantastique, tu as réussi !

Réponses :

1. Vrai 2. Vrai : 800 000 ans plus tard (futur) 3. Vrai : Arctique, jungle, rivière, grotte, etc. 4. d) 5. Vrai : les Morlocks 6. Plusieurs réponses, ex. : Éloïs terrorisés la nuit, empreintes dans le sable, descente dans un puits, etc. 7. Vraisemblable 8. b) 9. Plusieurs réponses, ex. : Voir quelqu'un se noyer, avoir peur dans le noir; tout ce qui entoure les Morlocks. 10. Vrai

D'une péripétie à l'autre

Activité individuelle **

Compréhension en lecture et chronologie de l'histoire

De retour chez lui, notre héros veut raconter son voyage à ses deux amis. Malheureusement, ce voyage dans le futur lui a fait perdre la notion du temps et il ne parvient plus à se rappeler l'ordre dans lequel se sont déroulés les événements.

Aide-le à remettre de l'ordre dans ses pensées en replaçant les péripéties qui suivent en **ordre chronologique**, c'est-à-dire dans l'ordre où elles se sont produites.

Activité :

1. Le lendemain matin, Weena a disparu.
2. Les années filent à une vitesse folle et je suis incapable d'arrêter la machine.
3. J'aperçois de grosses empreintes dans le sable : celles des Morlocks.
4. Je fais la connaissance d'un étrange petit personnage et décide de le suivre.
5. Je délivre Weena.
6. J'ai l'idée d'allumer un feu. J'explique aux Éloïs que ce feu éloignera les Morlocks pendant la nuit.





7. La machine arrête enfin. J'ai fait un saut de 800 000 ans !
8. Une demoiselle est en train de se noyer. Personne ne réagit. Je saute à l'eau pour la sauver.
9. Mon plan fonctionne ! Weena m'offre un collier de fleurs pour me remercier.
10. La nuit tombe, les Éloïs se réfugient dans une bâtisse en ruine, apeurés.
11. Je pars à la recherche de Weena. Alors que je descends dans un puits, des mains m'agrippent. Heureusement, je parviens rapidement à échapper aux Morlocks !
12. Je tente de convaincre les Éloïs qu'ensemble, ils peuvent se défendre. Comme toujours, personne ne réagit.

Réponse : _____

+ **Pousser l'activité :** Suivant la correction de cet exercice, inviter les élèves à recopier un passage de l'histoire (au choix de l'enseignant) en modifiant le temps des verbes au futur !

Mon voyage dans le temps

Activité individuelle ou d'équipes **

Écriture et expression orale

À la fin de l'histoire, le héros s'empresse de remonter à bord de la machine à explorer le temps afin de remettre des allumettes aux Éloïs. Imagine que tu es ce héros et que, perdant le contrôle de la machine, tu atterrisses, cette fois, dans un autre lieu et à une autre époque. **Sous forme de récit fantastique, raconte ton court voyage en prenant soin de décrire les lieux et les créatures qui l'habitent !**

Note pour l'enseignant : Pour les enfants de la maternelle et de première année, consulter la variante proposée au bas de l'activité.

Déroulement de l'activité :

1. Afin d'aider les élèves à créer un univers fantastique, dresser avec eux une **liste de lieux qui sont à la fois réels et inquiétants** (ex. : île isolée, ville fantôme, maison abandonnée, château qui tombe en ruine, etc.) Faire de même avec les **conditions météorologiques qui peuvent alimenter la peur** (ex. : tonnerre, pluie, vent qui siffle, etc.)
2. Seul ou avec l'aide d'un coéquipier, raconter son voyage dans le temps sous forme de récit fantastique. Ceci, en complétant le texte fourni en annexe (ainsi, tous présenteront une version différente de la même histoire).
Attention de respecter ces critères :
 - a) Ton récit est écrit à la première personne.
 - b) Ton voyage se déroule dans le futur et ne dure que quelques minutes (1 heure maximum).
 - c) Le lieu où tu atterris peut réellement exister même s'il présente des éléments surnaturels.
 - d) Certains passages de l'histoire doivent susciter l'inquiétude ou la peur.
3. Corriger son texte, le mettre au propre et en faire la lecture devant la classe.

Bon voyage !

+ **Faciliter l'activité :** Inviter les enfants à imaginer à quoi ressemblera leur école dans 800 000 ans. Dessiner cette école du futur et la décrire oralement devant le groupe.

Annexe :

Texte à compléter

Confortablement assis, je vois défiler les semaines, les saisons et même les années comme un film qui se déroule à toute vitesse. Une fois encore, je suis incapable d'arrêter.

Enfin, la machine s'arrête. Sapristi ! Mon conteur m'indique que j'ai fait un saut de _____ (à toi *de choisir*) ans !

- *Pars à la découverte du lieu où tu as atterri et décris brièvement ce dernier.*

Soudain, je sens une présence derrière moi. Je me retourne et j'aperçois...

- *Décris la ou les créatures étranges que tu aperçois.*
- *Imagine ensuite que cette créature (ces créatures) avance vers toi pour... À toi de raconter la suite !*

Soulagé, je remonte à bord de la machine : les Éloïs ont besoin de moi ! Mes allumettes... mais où ai-je mis mes allumettes ?!!

Fin



Activités combinées

Amusons-nous avec les inventions !

Activité d'équipes ** à ***

Science et technologie : Fabrication d'un jeu électrique, inventions et ligne du temps

Mathématique (facultatif) : Ordre chronologique

Explore le temps en fabriquant un jeu de questions-réponses lié à des inventions qui ont marqué l'Histoire. Ceci, à l'aide d'un circuit électrique et d'une ampoule !

Préparation pour l'enseignant et matériel :

- Lire la section « résumé de l'activité » présentée ci-après et consulter ces trois liens Internet afin de choisir le modèle de jeu qui sera créé :

<http://www.energizer.ca/fr/centre-scientifique/jeu-questionnaire>

https://www.ac-caen.fr/ia61/circos/argentan/blog/public/2012/exp/le_quizz_electrique.pdf

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/eco-p-la-chapelle-freyming-merlebach/index.php/cm2-forgione/12-classe/293-sciences-fabriquer-un-jeu-electrique->

- Rassembler le matériel nécessaire selon le jeu choisi. Prévoir également 8 à 12 étiquettes autocollantes par duo d'élèves (selon le niveau de difficulté souhaité).
- Dresser une liste d'inventions se divisant en trois catégories (4 à 6 inventions par catégorie, selon le niveau de difficulté). Attention, celles-ci seront inspirées de l'album *La machine à explorer le temps* ! **Suggestions :**
 - **Catégorie « Feu et énergie » :** Domestication du feu (-450 000), pile électrique (1800), allumette à friction (1827), panneau solaire (1839), ampoule électrique (1879), première centrale hydroélectrique (1882)
 - **Catégorie « Temps » :** Cadran solaire (-1500), sablier (900), montre (1504), horloge à pendule (1656), chronomètre (1734), réveil matin (1847)
 - **Catégorie « Moyens de transport » :** Sous-marin (1775), montgolfière (1783), train (1804), bicyclette (1817), avion à moteur (1903), automobile Ford T (1908)



- Recopier le nom des inventions choisies **SANS LES DATES** sur des étiquettes autocollantes : une invention par étiquette et une série de 4 à 6 étiquettes par équipe (voir note). Faire de même avec les dates liées à chaque invention.

Note importante : Un tiers des équipes recevra des étiquettes liées à la catégorie « feu et énergie », un tiers celles liées à la catégorie « temps » et le dernier tiers celles liées à la catégorie « moyens de transport ». De cette manière, trois versions du jeu seront créées et testées par les participants !

- Imprimer l'exercice « Lignes du temps à compléter » fournie en annexe ou l'adapter à vos besoins (un exemple par équipe).

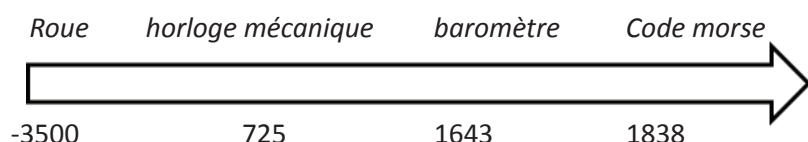
Résumé de l'activité :

Après avoir placé en ordre chronologique les inventions liées à **l'une** des trois catégories, les équipes fabriquent un jeu de questions-réponses en créant eux-mêmes un circuit électrique. Une fois le jeu créé, les duos testent celui de deux autres équipes (catégories différentes de la leur) afin de compléter les lignes du temps fournies en annexe.

Déroulement de l'activité :

- Diviser le groupe en trois (un groupe pour chaque catégorie d'inventions) et former des équipes de deux.
- Remettre à chaque duo d'élèves une série d'étiquettes où apparaît le nom des inventions ainsi qu'une série d'étiquettes présentant les dates liées à celles-ci. Ceci, suivant la catégorie que l'équipe représente.
- Ex. :** Mon coéquipier et moi faisons partie du groupe appartenant à la catégorie « temps », nous recevons pêle-mêle les étiquettes : *montre, réveil matin, sablier, horloge à pendule, chronomètre, cadran solaire, 900, 1656, -1500, etc.*
- Inviter les élèves à mettre les dates qui leur ont été fournies en ordre chronologique et à **recopier celles-ci sous de la ligne du temps** qui correspond (voir annexe). Attention de conserver les étiquettes autocollantes pour la fabrication du jeu (point 6).
- Note :** Cette étape est facultative. L'enseignant pourrait préalablement inscrire les dates sous les trois lignes du temps en vue de faciliter l'activité.
- Tenter de deviner l'ordre des inventions **en inscrivant ses hypothèses (noms des inventions) à l'intérieur ou au-dessus de la ligne du temps** selon la date qui semble correspondre. Attention de rester discrets, car cette ligne du temps servira de corrigé pour la création du jeu !

Ex. :



1. Faire corriger cette partie du travail par l'enseignant qui apportera, au besoin, les corrections nécessaires.
Variante : Les élèves pourraient confirmer leurs choix à l'aide d'une recherche Internet.
2. Fabriquer un jeu de questions-réponses selon le modèle choisi par l'enseignant et y coller les étiquettes autocollantes : les inventions à gauche, les dates à droite (voir liens Internet, section préparation). Voilà que le jeu est prêt à être utilisé !
3. Échanger son jeu à deux reprises contre celui d'une autre équipe (autres catégories) et compléter les lignes du temps restantes à l'aide des réponses obtenues.
4. Faire un retour en groupe et demander : « Quelle invention est la plus ancienne toutes catégories confondues ? » « Quelle invention est la plus récente ? »

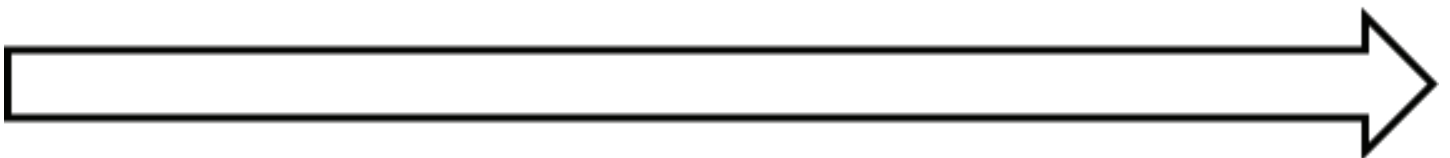
Appose de nouvelles étiquettes sur ce jeu électrique puis amuse-toi encore et encore !

+ **Faciliter l'activité (maternelle et premier cycle) :** Ne pas tenir compte du volet jeu. Fournir une banque d'images ou de mots-étiquettes présentant les différentes inventions. Découper et coller ces inventions en ordre chronologique sur une ligne du temps avec l'aide de l'enseignant (une catégorie à la fois).

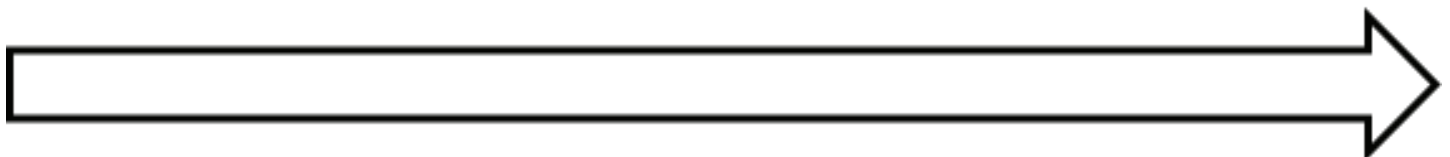
Annexe :

Lignes du temps à compléter

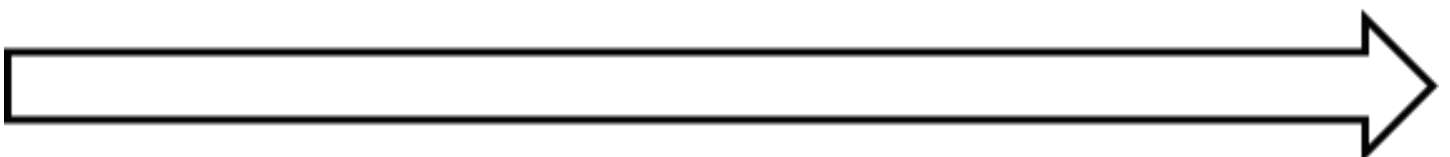
Feu et énergie



Temps



Moyens de transport



Le club des défis

Activité individuelle ou d'équipes *

Science et technologie : Inventions et expression orale

Arts plastiques : Motricité fine, observation et création

Dans le but de t'encourager à réaliser ton rêve le plus fou, le héros et ses amis t'invitent à te joindre au *Club des défis*. Comment ? En inventant, à ton tour, une machine franchement originale entièrement faite d'objets et de matériaux recyclés !

Matériel de base autorisé :

- Colle blanche;
- Colle chaude (usage réservé à l'enseignant);
- Pinceaux et gouache;
- Ciseaux;
- Règles;
- Ficelle.

Pour le reste, n'autoriser que des objets et des matériaux recyclés (voir section préparation).

Préparation pour l'éducateur :

- Une semaine avant l'activité, rédiger un mémo aux parents les invitant à faire don de quelques objets usuels dont ils souhaitent se débarrasser (ex. : vieux téléphone, télécommande, horloge, calculatrice, clavier d'ordinateur, etc.) Attention de retirer les piles des appareils.
- Amasser différents matériaux destinés au recyclage (ex. : retailles de papier construction, journaux, boîtes de carton, bouteilles de plastique, boîtes de conserve, boutons, etc.)



Déroulement de l'activité :

1. Lire de nouveau la première page de l'album puis demander aux enfants de réfléchir à cette question : « Toi, quelle est la plus folle invention que tu souhaiterais réaliser ? » Ici, tout est possible ! Par exemple, une machine qui te permettrait de te dupliquer, une machine qui te rendrait invisible aux yeux de tous, une machine qui te métamorphoserait sur demande en animal...

2. Faire un retour sur les illustrations des pages 3 à 6 en invitant les élèves à identifier les objets ou matériaux utilisés pour la fabrication de la machine à explorer le temps (ex. : mécanismes d'horloges, télécommande, bobine de film, etc.)
3. Seul ou avec l'aide de coéquipiers, fabriquer une invention de rêve avec les objets et les matériaux mis à sa disposition.
4. Expliquer l'utilité de cette machine, détailler son fonctionnement et en vanter les mérites devant la classe lors d'un exposé oral.
5. Les présentations terminées, voter pour l'invention qui devrait voir le jour.

Vive le Club des défis !



Jeu boni

Les Morlocks

Activité de groupe *

Motricité globale, jeu tranquille et stratégique

Chaque nuit, les Morlocks viennent sans peine enlever un des Éloïs dans le but de se nourrir. Heureusement, notre héros comprend vite que la lumière leur fait mal aux yeux. Lors d'un second voyage, ce dernier souhaite remettre une boîte d'allumettes à ses nouveaux amis. Sapristi ! À peine a-t-il posé les pieds au sol que déjà il se retrouve encerclé par les horribles créatures de la nuit.

Les Morlocks parviendront-ils à lui voler sa boîte d'allumettes avant qu'il ne pointe sa lampe de poche sur un des leurs ? À toi de le découvrir en participant à ce jeu où discrétion et stratégies sont de mise !

Matériel :

- Un bandeau;
- Une boîte d'allumettes vide (ou autre objet visant à symboliser celle-ci);
- Une lampe de poche (facultatif).

Jeu et règlements :

Assis par terre, les Morlocks forment un grand cercle autour du héros qui, les yeux bandés et une lampe de poche dans une main, se tient debout et protège la boîte d'allumettes se trouvant au sol (entre ses jambes ou devant lui).

Alors que le silence règne, l'enseignant pointe un des Morlocks. Ce dernier tente alors de s'emparer de la boîte d'allumettes sans se faire entendre. **Ex. :** Il avance à quatre pattes, il rampe doucement au sol... Lorsque le héros croit avoir repéré le voleur, il pointe sa lampe de poche (ou un doigt) dans sa direction.

Si le héros parvient à éclairer (pointer) le joueur, les Éloïs sont sauvés. S'il ne parvient pas à éclairer (pointer) le joueur, il devient prisonnier des Morlocks et leur sert de repas... Les Morlocks ont gagné.

Peu importe l'issue, reprendre le jeu avec un nouveau héros jusqu'à ce que tous les participants aient eu la chance de tenir le rôle du héros ou du voleur !

+ **Variante :** Après 5 ou 10 minutes de jeu, compter les points marqués par les héros et les Morlocks en vue de connaître les grands gagnants.