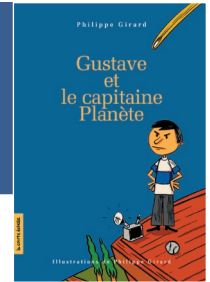


# Gustave et le capitaine Planète

de Philippe Girard

Fiche d'accompagnement  
MR1  
Mon Roman science-fiction  
L'imaginaire, le double récit



Gustave est un garçon doté d'un imaginaire de taille intergalactique! Sa source d'inspiration est la lecture. Surtout celle des aventures du capitaine Planète!

## J'EXPLORE LE LIVRE!

### LA COUVERTURE

**Qui est l'auteur? Qui est l'illustrateur? Qui est l'éditeur? Quelle est la collection?**

Philippe Girard est l'auteur et l'illustrateur de ce roman, l'éditeur est la courte échelle et la collection est Mon Roman.

**Que laissent présager l'illustration de la couverture et le titre du roman?**

Demandez aux élèves de deviner l'histoire en fonction de l'illustration et du titre. Qui est le personnage représenté? Est-ce Gustave ou le capitaine Planète? Que fait-il? Prenez le temps d'observer tous les objets qui apparaissent dans cette illustration et laissez les élèves prédire la fonction qu'ils auront dans l'histoire.

### LA COULEUR DES PAGES

**Pourquoi certaines pages sont-elles grises?**

Faites remarquer aux élèves que si certaines pages sont blanches et d'autres grises, c'est que ce roman contient deux récits, soit celui de Gustave (les pages blanches) et celui du capitaine Planète (les pages grises). En fait, les aventures du capitaine Planète lues par le personnage de Gustave sont également données à lire au lecteur. Ce dernier lit donc les aventures du capitaine Planète en même temps que Gustave.

Amenez les élèves à voir qu'il y a une page de présentation chaque fois qu'on arrive dans les pages grises, alors que les pages blanches ont des numéros et des titres de chapitres. Cela explique que les aventures du capitaine Planète ne figurent pas dans la table des matières; elles font partie intégrante des chapitres.

### LES TITRES DES CHAPITRES

**Que laissent présager les titres des chapitres?**

Invitez les élèves à faire des liens avec leurs prédictions à partir de la page couverture. Que peuvent-ils ajouter maintenant qu'ils ont plus d'indices? Cette question invite encore une fois les élèves à développer leur pensée créatrice. Il n'y a donc pas de bonnes ni de mauvaises réponses. Toutefois, ces nouvelles informations permettent d'introduire la notion de structure d'un récit, car on observe que les titres des chapitres du récit de Gustave et ceux du livre du capitaine Planète font allusion à une aventure qui comporte un début, un milieu et une fin. Les titres de chapitres du récit du capitaine Planète sont: «La menace», «Le sauvetage», «Le retour», «La surprise» et «La dernière marche». Ceux du récit de Gustave sont: «L'invasion», «Le complot», «Le plan» et «La substitution».

## RACONTE-MOI CE ROMAN!

Le double récit est l'occasion idéale pour partager la lecture du roman avec vos élèves. Faites-leur la lecture du récit du capitaine Planète — ce récit est le plus complexe —, tandis qu'ils devront lire individuellement celui de Gustave. Ce partage permettra d'accentuer l'impression, chez les élèves, de plonger dans un univers fictif différent de celui de Gustave.

## J'INTERPRÈTE ET J'EXPLOITE LE TEXTE

### J'INTERPRÈTE LE TEXTE

**À partir des aventures du capitaine Planète, définissez le récit de science-fiction.**

Tentez de composer une définition du roman de science-fiction avec les observations des élèves. Ces derniers trouveront sans doute les caractéristiques suivantes: le récit de science-fiction se déroule dans l'avenir, il fait appel à une évolution technologique et scientifique, et il peut faire référence à l'exploration de l'espace, etc. L'idée est de construire une définition par l'observation et la déduction.

**Expliquez les raisons qui poussent Gustave à enquêter sur le mystérieux virus qui attaque les élèves de son école.**

Gustave est si passionné par les aventures du capitaine Planète et il a une telle imagination qu'il croit vivre dans le monde fictif de son héros. Il croit que l'abominable M. Thonk est le commandant de cette attaque virale qui s'abat sur son école. C'est parce qu'il souhaite devenir un détective intergalactique aussi admirable que le capitaine Planète qu'il met au point une enquête et un plan d'attaque contre cette invasion. Demandez à vos élèves quels sont les avantages et les inconvénients d'avoir autant d'imagination que Gustave.

**Quels sont les thèmes abordés dans ce roman?**

Les thèmes principaux sont l'imagination, le désir d'être un héros, défendre et protéger ses camarades, la bravoure, la passion et l'idolâtrie envers un personnage, le bien et le mal, la persévérance, l'héroïsme, l'admiration, etc.

Notez au tableau les thèmes énumérés par les élèves et profitez de l'occasion pour lancer une petite discussion à caractère philosophique en leur demandant quels thèmes sont les plus importants pour eux dans la vie de tous les jours.

**Trouvez dans le texte des citations qui démontrent que Gustave a tendance à s'exprimer de la même façon que les personnages des aventures du capitaine Planète.**

Par exemple, à la page 23, Gustave dit: «Tu ne perds rien pour attendre, mon gaillard. Je finirai bien par vous coincer, toi, monsieur Thonk et les Ruthans.» Alors que, à la page 48, le capitaine Planète affirme: «Vaurien! Vous ne perdez rien pour attendre, Thonk. Je reviendrai vous chercher et la justice terrestre vous fera le procès que vous méritez!» Ces extraits montrent à quel point Gustave s'identifie au capitaine Planète. Il souhaite être aussi confiant et courageux.

Demandez aux élèves de s'exprimer comme le capitaine, par exemple en parlant de ce qu'ils vont manger à l'heure du lunch. Ils pourraient répondre: «Tout semble me laisser croire que mon père désire me voir grandir, car mon dîner est presque uniquement composé de légumes, ma chère enseignante!» Répondez-leur dans le même style.

## J'EXPLOITE LE TEXTE

### Par un jeu d'expression orale

#### Comment décririez-vous M. Painchaud, le directeur de l'école de Gustave?

M. Painchaud est un homme vêtu de si nombreuses couleurs qu'on le compare à la crème glacée napolitaine (trois couleurs) (p. 58). Il s'exprime étrangement en mettant l'accent sur certains mots ou certaines syllabes, ce qui lui donne un ton très autoritaire. Par exemple: «Mon garçon, je pense que tu nous dois une petite EX-PLI-CA-TION!» (p. 59) ou «...un mal IN-HA-BI-TU-EL a été détecté chez cinq de vos compagnons...» (p. 88).

Lorsque les élèves auront trouvé les principales caractéristiques de ce personnage, invitez-les à s'exprimer comme lui et à improviser des saynètes telles que: M. Painchaud fait son épicerie, M. Painchaud a une crevaision ou M. Painchaud va au restaurant et passe une commande à l'auto. Cette activité peut évidemment servir d'occasion pour introduire les syllabes orales et écrites.

### Par l'écriture

**Un dictionnaire de mots-valises** Discutez des mots-valises créés par l'auteur, tels que métapropulseur ou télécommunicateur. Ensuite, invitez les élèves à créer leurs propres mots-valises. Afin de faciliter l'exercice, demandez-leur d'abord de dire des mots et notez-les au tableau. Puis ils choisiront deux mots qu'ils joindront afin de former un mot-valise. Finalement, ils composeront une définition pour chacun de ces nouveaux mots afin de créer un petit dictionnaire unique et original pour la classe.

### Par les arts plastiques

**Une cabine et un tableau de commande hypertechnologiques** Proposez aux élèves d'illustrer le plan intérieur de la cabine de l'astronef du capitaine Planète. Pour stimuler leur imagination, présentez-leur d'abord des images de différents tableaux de commande (d'avion, d'hélicoptère ou de fusée). Dites-leur que le capitaine Planète passe énormément de temps dans cette cabine et que, comme il est toujours très occupé, il possède de nombreux gadgets pour l'aider à réaliser différentes tâches. Ils devront donc ajouter plusieurs boutons au tableau de commande, chacun ayant une fonction particulière. Ils pourraient par exemple installer un bouton qui active un bras mécanique, permettant ainsi au capitaine de manger sans utiliser ses mains et de poursuivre son travail. Par la suite, les élèves pourraient créer la cabine ou le tableau de commande en trois dimensions à l'aide d'objets de récupération.

### Par l'histoire et les sciences et technologies

Le récit de science-fiction fait pratiquement toujours référence à l'évolution technologique. Exploitez cet aspect en proposant aux élèves de faire une recherche sur une des grandes inventions de leur choix: automobile, téléphone, ordinateur, etc. Lors des présentations, demandez aux élèves d'imaginer à quoi ressemblait la vie des gens quand cet outil n'existait pas. Trouvent-ils que ces inventions sont vraiment indispensables? Peuvent-elles être nuisibles? Si oui, que proposent-ils comme solution de rechange?

### Par l'astronomie

Cette lecture vous permet aussi d'entamer des projets de recherche à propos de différents thèmes liés à l'astronomie: les étoiles, les planètes, les galaxies, les fusées, la NASA, etc.

### Par le jeu

Ce roman permet une multitude de jeux à faire avec les élèves. Amusez-vous à les surprendre. Par exemple:

- Gardez quelques élèves pendant la récréation et maquillez leur visage de petites rougeurs comme s'ils avaient le même virus que celui qui s'abat sur la classe de Gustave. Au retour de la récréation, dites que l'infirmière viendra examiner tout le groupe dans quelques minutes.
- Sortez faire une petite partie de baseball pendant une période de classe.
- Demandez au concierge d'être complice et de venir dire aux élèves qu'il aimerait savoir qui a laissé sa lampe de poche sur le toit de l'école.
- Présentez-vous en classe en portant une combinaison étrange.