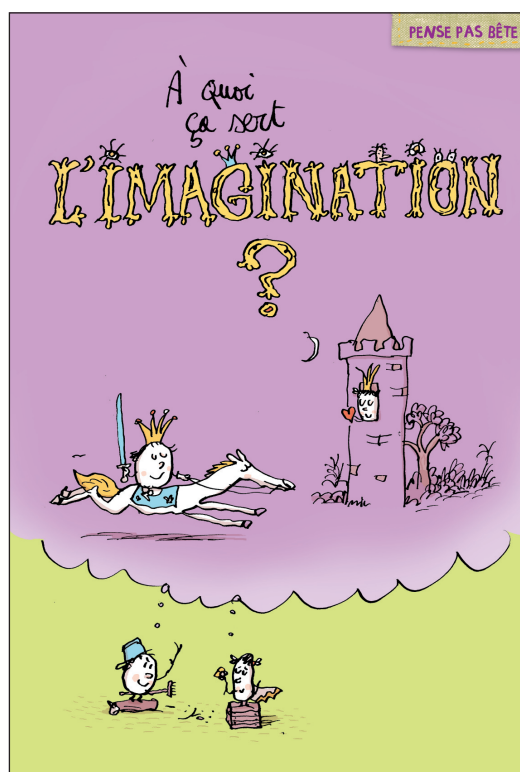




À QUOI ÇA SERT, L'IMAGINATION ?



1 Les enjeux d'un atelier de réflexion sur l'imagination

L'imagination est aux yeux des enfants une faculté ambivalente. C'est une qualité dont il faudrait être pourvu (« Tu manques d'imagination ! »), mais dont on doit éviter l'excès (« Tu as trop d'imagination ! »). Ce travail peut permettre à chaque élève :

- d'exprimer et de décrire les situations à l'occasion desquelles il utilise son imagination : que se passe-t-il « dans sa tête » (imaginer, c'est voir des « images ») ? ; quand cela se passe-t-il (éveil ou sommeil ?) ? ; à quoi cela peut-il correspondre ?
- d'exprimer un jugement sur la faculté d'imaginer : en quoi il l'apprécie ou pas ; d'identifier les différences de jugements entre les personnes, concernant cette faculté, ou son emploi dans différentes situations ;
- d'appréhender les « emplois » différents de l'imagination :
 - soit liés à l'action dans le monde réel (l'imagination permet d'agir ou, au contraire, éloigne de l'action, voire l'empêche) ;
 - soit liés au monde du rêve et au sommeil ;



- de faire le lien entre ces différentes fonctions de l'imagination dans le monde réel et des situations d'apprentissage en classe où ces fonctions ont été sollicitées :
 - se représenter une action passée pour mieux pouvoir la reproduire ;
 - se représenter ce qui n'est pas perçu directement par les sens, pour le combiner à ce qui est perçu ;
 - anticiper : créer ce qui n'existe pas encore, d'après ce qui existe déjà ;
- de percevoir d'autres « emplois » de l'imagination qui éloignent du monde réel :
 - en permettant, éveillé, de se représenter d'autres situations plus désirables ;
 - en permettant de transformer intellectuellement la réalité observée ;
 - en créant, durant le sommeil, un monde fantasmagorique ;
- de commencer à en indiquer avantages et inconvénients comme, par exemple :
 - l'intérêt de se projeter dans un « autre » monde, pour oublier les difficultés de l'existence ou tenter de changer le monde ;
 - le risque d'agir de manière inadéquate si la représentation est déformée ;
- de différencier l'imagination :
 - de la créativité, qui permet d'inventer ce qui est entièrement nouveau ;
 - de certaines formes de folie où les graves déformations de représentations perturbent le fonctionnement mental ;

2 Se préparer : les questions à se poser

Réfléchir à ce que vous pensez vous-même du sujet.

- Trouver des exemples dans votre vie personnelle :
 - Étais-je un enfant qui utilisait beaucoup son imagination ? À quoi cela se voyait-il ? Me le reprochait-on ou étais-je plutôt encouragé par mon entourage ?
 - Ai-je un exemple d'une situation où ma faculté d'imaginer m'a été bénéfique ?
 - Ai-je un exemple d'une situation où elle s'est retournée contre moi ?
 - Quel est, pour moi, l'intérêt majeur d'être capable de faire preuve d'imagination ? Y a-t-il une limite à ne pas dépasser : laquelle, pourquoi ?
- Faire le lien avec des situations de classe, connues des élèves :
 - Y a-t-il un exemple d'activité où la faculté d'imaginer de mes élèves a été spécifiquement sollicitée ? De quelle manière cela s'est-il passé ?
 - La faculté de se représenter les choses sous forme d'images est-elle régulièrement utilisée dans la classe ? À quel moment ? Les élèves ont-ils l'occasion d'identifier que nous sommes en train de l'employer ? Comment ?
 - Avons-nous en classe des livres dans lesquels l'imagination est valorisée ? L'avons-nous mis en évidence ?

3 Comment procéder en classe ?

Quelle(s) organisation(s) privilégier ? Consultez notre fiche générale sur le site : www.bayardeducation.com

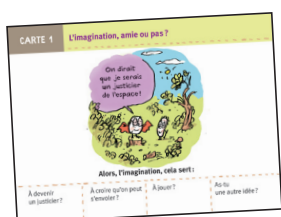
L'imagination, une faculté ambivalente (cartes 1 et 2)

● *Les principales notions abordées*

L'imagination n'est pas, en soi, une faculté « bonne » ou « mauvaise ».

Il ne s'agit donc pas de la disqualifier ou de la valoriser dans la classe, mais de mieux identifier des emplois intéressants ou, au contraire, problématiques.

L'imagination permet de se représenter une réalité différente. Si ce « travestissement » est volontaire, il peut aider à supporter le monde présent et permettre à un enfant de se projeter dans des situations différentes, qui favorisent l'apprentissage de rôles sociaux et l'amènent à se décentrer peu à peu. D'autre part, ce monde imaginaire lui permet de se projeter dans des situations où, devenu plus puissant qu'il ne l'est dans la réalité, il va apprendre à maîtriser le monde. Mais l'imagination, en « décalant » de la réalité, est aussi porteuse de cruelles désillusions : le rêve projeté peut se transformer en cauchemar dans la réalité. Alors que l'imagination permet d'aller vers des issues favorables, la réalité, qui implique la confrontation aux autres et au monde, résiste.



● Carte 1

L'imagination collective (comme la vie en société) repose sur un consentement, au moins tacite, des protagonistes : dans la situation de cette carte, si le second personnage refuse de s'inscrire dans le jeu : pas de jeu ! L'image indique aussi que l'imagination se nourrit de la réalité et y intervient : le personnage « principal » semble avoir construit des ailes, il s'est placé « en hauteur ». Tout n'a donc pas été projeté. On crée des supports pour aider l'imagination à se déployer. À l'occasion du travail sur la carte avec des plus grands, on pourra jouer sur les mots ou expressions suscités par la description : l'imagination, cela « donne des ailes », permet de « prendre de la hauteur »...

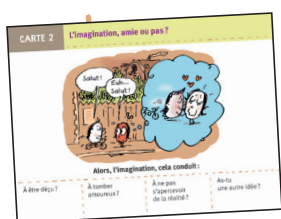
Questions sur la carte 1 pour...

Décrire. Que voit-on sur cette image ? Quels sont les personnages en présence ? Que font-ils ? Qu'ont-ils de particulier ?

Donner un avis. Que peut-il se passer ensuite (envisager différentes solutions, à partir de l'acceptation ou pas de la proposition par le second protagoniste) ? Penses-tu que ce qui est proposé est intéressant pour la seconde personne ? En quoi cela pourrait-il poser un problème ?

Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout ? Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord ? As-tu une autre idée ?

Faire des liens. Et toi, joues-tu parfois en imaginant des situations qui n'existent pas ? Peux-tu en donner un exemple ? T'est-il déjà arrivé d'imaginer un jeu ? T'arrive-t-il de jouer « à l'école » ? Comment fais-tu ? Quel est ton rôle dans ce jeu ? Qu'est-ce qui te plaît dans ce jeu ? Y joues-tu seul(e) ou avec d'autres enfants ?



● Carte 2

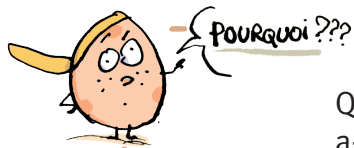
Le décalage entre imagination et faits peut être douloureux, l'enfant y est confronté chaque jour où ses fantasmes de toute-puissance sont confrontés aux limites du monde réel et à la volonté du monde des adultes.

Ici, monde fantasmé et monde réel sont confrontés, par le biais de la « bulle de pensée » (ce sera l'occasion d'apprendre ou de rappeler ce code de la BD). La carte permet de décrire d'abord la différence entre l'imaginaire (ce qui se passe « dans la tête ») et le monde réel (le monde des faits). Dans l'un, tout peut être transformé au bénéfice de celui qui imagine, dans l'autre, les faits, et la volonté des autres, sont irréductibles. Suite à ce rêve, la protagoniste tentera peut-être de rencontrer à nouveau le cycliste. Ainsi, l'imagination est-elle porteuse d'avenirs multiples : sans elle, pas de désillusion, mais pas de projet non plus.

Questions sur la carte 2 pour...

Décrire. Combien y a-t-il de personnages, que disent-ils ? Que font-ils ?

Donner un avis. À ton avis, qu'a-t-il bien pu se passer avant ? Penses-tu que la personne sur le trottoir est heureuse de rencontrer la personne à vélo ?



Qu'aimerait-elle qu'il se passe, selon toi ? À quoi le vois-tu ? À ton avis, pourquoi a-t-elle imaginé cela ? Aimerais-tu être dans la situation de l'un des personnages ? Lequel ? Qu'est-ce qui te plaît (ou pas) dans cette situation ? Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout ? Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord ? As-tu une autre idée ?

Faire des liens. La situation qui est montrée te rappelle-t-elle une fois où ton imagination t'a joué un mauvais tour ? Comment en étais-tu arrivé(e) à imaginer cela ? Comment la situation s'est-elle dénouée ?

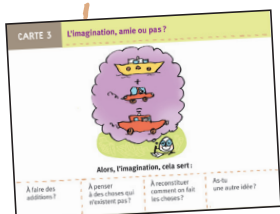
● Questions générales pour travailler l'ambivalence de l'imagination

- Peux-tu donner des exemples montrant que c'est bien d'avoir de l'imagination ?
- Peux-tu donner des exemples qui montrent que, parfois, on préférerait ne pas avoir d'imagination ?
- Est-ce que, parfois, il peut être « bien » d'imaginer quelque chose à un moment, et pas à un autre moment ? En as-tu un exemple ? En quoi ces deux moments sont-ils différents ?
- Peux-tu donner un exemple d'une chose que tu imaginais être « bien » et qui s'est transformée dans la réalité en cauchemar ? Pourquoi avais-tu imaginé cela, au départ ? Qu'est-ce qui fait que cela est devenu moins bien dans la réalité ?
- Si l'on pouvait choisir dans tout ce que l'on imagine, quelles sont les choses que tu aimerais retirer ? Quelles sont celles que tu laisserais ? Quelle est la différence entre les deux ?

L'imagination, comme faculté de combiner (cartes 3 et 4)

● Les principales notions abordées

Se représenter ce qui n'existe pas est une faculté à double tranchant dans son lien à la réalité. Imaginer donne la possibilité de combiner des images, de rapprocher deux choses pour reconstituer un cheminement, pour obtenir quelque chose, ou pour inventer de nouvelles choses. Si la combinaison prend en compte le monde réel : c'est novateur et adapté, ce n'est pas délirant. Mais combiner peut aussi conduire à projeter sur une chose perçue d'autres images, des sensations ou des peurs (comme sur la carte) et à assimiler l'une aux autres, au point d'induire en erreur, de conduire à de fausses joies ou à de véritables paniques. Cela peut être occasionnel et conduire à un comportement inadapté qui, une fois la réalité perçue, reviendra normal. Mais cela peut parfois être plus difficile à dissiper si cela s'est fixé, s'il s'agit de phobies.



● Carte 3

L'opération d'addition met en évidence l'imagination comme faculté de combiner pour inventer. Il s'agit ici d'une imagination « technique », mais elle est aussi à la base de jeux poétiques, d'une réflexion scientifique... La combinaison proposée semble « positive » : le personnage sourit, on pourrait le voir comme un inventeur, qui par sa découverte permet un progrès de l'humanité, ou un visionnaire, tel Jules Verne. Mais on pourrait aussi problématiser cette nouvelle invention et, par elle, se demander s'il faut nécessairement réaliser tout ce que l'on a imaginé.

Questions sur la carte 3 pour...

Décrire. Que se passe-t-il sur cette image ? Que fait le personnage ? Est-il content de faire cela ? D'après ce qui est dessiné, comment cela se passe-t-il dans sa tête ?

Donner un avis. Pourquoi ce personnage est-il content ? Qu'est-il en train d'imaginer ? Penses-tu que son invention va être intéressante ? Faire comme lui pourrait-il poser des problèmes ? Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout ? Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord ? As-tu une autre idée ?

Faire des liens. La situation sur la carte te rappelle-t-elle quelque chose ? As-tu déjà imaginé des choses qui n'existent pas en « mélangeant » des choses qui existent réellement ? As-tu déjà compris comment une chose avait été faite, en la regardant ? Connais-tu des inventions qui ont été obtenues en « combinant » des choses existantes ? As-tu déjà entendu parler de personnes qui sont des inventeurs (Léonard de Vinci par exemple) ? Sais-tu comment on appelle des livres dans lesquels les auteurs imaginent la façon dont le monde sera plus tard, à partir des connaissances et des inventions (science-fiction) ? Connais-tu un auteur de livres pour enfants qui est très connu pour avoir fait ce genre d'ouvrage (Jules Verne) ?



● Carte 4

La faculté de combiner des images n'est pas toujours volontaire et contrôlable. Elle peut être l'un des aspects de la mémoire associant ce que l'on voit à des images plus anciennes agréables ou non, ravivant l'état d'esprit que l'on avait à ce moment-là. L'imagination peut ainsi combiner des éléments perçus avec des éléments fantasmés, au point de provoquer des peurs ou des terreurs, surtout le soir. Sur cette carte, la réalité de cette peur est suggérée par l'attitude du personnage et par la façon dont les lettres sont tracées. Ce qu'il regarde n'est que « l'ombre » de la réalité (un décalage intéressant en philosophie si l'on se souvient de l'allégorie de la caverne chez Platon, parfois étudiée dans une version simplifiée en cycle 3). La description de la carte sera aussi l'occasion d'identifier le rôle de l'adulte : il semble calme, il rassure, il parle sans doute plus doucement (lettres plus petites). La confrontation des deux personnages fait apparaître la différence entre l'imagination de l'un, et la représentation de la réalité par l'autre.

Questions sur la carte 4 pour...

Décrire. Que se passe-t-il sur cette image ? Combien y a-t-il de personnages ?

Que regarde le personnage qui est couché ? Et celui qui est debout ?

Que disent-ils ? Que fait chacun des personnages ?

Donner un avis. Où la scène se passe-t-elle ? Quel est selon toi le problème du personnage couché ? Pourquoi dit-il cela ? Quel est le problème de l'autre personnage (comment rassurer) ? Observe la chambre et essaye de reconstituer ce qui a pu se passer pour que le personnage ait peur (penser à la BD, la lumière qui projette l'ombre, etc.) Penses-tu que ce serait mieux si l'on ne pouvait plus rien imaginer ? Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout ? Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord ? As-tu une autre idée ?

Faire des liens. La situation sur l'image te rappelle-t-elle quelque chose qui t'est déjà arrivé ? Raconte. Comment cela s'était-il passé dans ta tête, pour en arriver là ? Comment as-tu fait pour te sortir de cette situation ? As-tu déjà dû aider des gens ou des enfants (frère, sœur) qui s'imaginaient des choses fausses ? Comment t'y es-tu pris pour les aider ?

● Questions générales pour travailler la notion d'imagination comme combinaison

- Comment s'y prend-on pour combiner des choses dans sa tête (garder, supprimer, inventer) ?
- Avez-vous un exemple d'une situation de classe, d'un travail, où il a fallu combiner des choses dans sa tête ? Racontez (par exemple, une situation nouvelle, où l'on explique que c'est « comme telle autre chose connue », mais « cette fois-ci, il va, en plus, falloir... »). Avez-vous un exemple de la même chose à la maison ?
- Est-ce que pour apprendre, c'est intéressant de savoir combiner dans sa tête ?
- Est-ce qu'il vous est déjà arrivé que cela pose un problème (un exemple

d'erreur due à un rapprochement qui n'allait pas ; faire comme une autre fois, alors que c'était différent). Fait-on toujours exprès de combiner des choses, dans sa tête, ou bien cela se fait-il parfois tout seul (intuition) ?

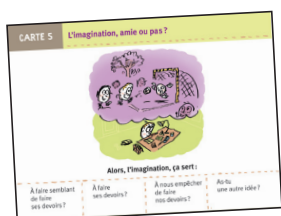
L'imagination : une mise à l'écart du monde réel (cartes 5 et 6)

● Les principales notions abordées

L'imagination permet de prendre de la distance par rapport au monde réel. Mais est-ce nécessairement un avantage ?

Cela peut l'être : mettre à distance, c'est parfois pouvoir mieux supporter. Ainsi, imaginer un but permet de mieux accepter l'effort, et peut l'orienter, en le motivant. C'est l'un des ressorts de l'apprentissage.

Imaginer un monde « meilleur » peut également pousser à vouloir le changer (pensons au rêve « éveillé » que fait Martin Luther King). Mais rêver peut aussi conduire à tellement s'éloigner du monde que l'on devient incapable d'y agir. L'imagination peut également conduire à penser le monde « meilleur » qu'il n'est. C'est la fonction de l'idéologie, en politique. Plus simplement, c'est ce que fait un enfant qui idéalise certaines choses ou personnes, dont ses parents. Il s'agira là d'une erreur que la confrontation à la réalité permettra de rectifier, mais pas nécessairement d'un mensonge volontaire destiné à tromper.



● Carte 5

On voit une situation réelle de travail confrontée à celle née de l'imagination du personnage. On peut supposer qu'il exprime un désir, un souvenir qui l'éloigne de son travail (son regard le suggère, il ne semble plus concentré sur sa tâche). Pourtant, l'hypothèse contraire peut aussi être envisagée : son travail pourrait consister en une narration impliquant qu'il se représente une situation de jeu, ou qu'il doit organiser un match de football. L'examen de la carte, permettra de confronter ces hypothèses (ou de les suggérer si elles ne sont pas faites) de façon à élargir le propos pour faire envisager l'ambivalence.

Questions sur la carte 5 pour...

Décrire. Que se passe-t-il sur cette image ? Que fait le personnage (deux éléments : sa tâche, et ce qu'il fait « dans sa tête ») ? À quoi le vois-tu ? Quelle est la scène à laquelle il pense ?

Donner un avis. À ton avis, pourquoi le personnage imagine-t-il cela (prendre en compte des hypothèses contradictoires, faire remarquer les contradictions, solliciter des explications) ? Est-ce certain qu'il ne travaille pas ? S'il est en train d'imaginer quelque chose par rapport à son travail, qu'est-ce que sa maîtresse ou son maître a bien pu lui demander de faire (imaginer des consignes) ? Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout ? Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord ? As-tu une autre idée ?

Faire des liens. T'arrive-t-il d'imaginer des choses, pendant que tu travailles ? Donne un exemple d'une fois où cela t'a empêché de travailler. Que se passait-il ? Comment cela se passait-il dans ta tête ? Faisais-tu exprès d'imaginer cela ? T'est-il déjà arrivé, à la maison ou à l'école, que l'on te reproche d'imaginer trop de choses ? Y a-t-il une fois, en classe, où on vous a, au contraire, demandé d'imaginer quelque chose pour un travail ? À quelle occasion ? Que se passait-il si l'on n'arrivait pas à l'imaginer ?

Y a-t-il un ou plusieurs moments lors d'un travail de classe où il faut imaginer (au début pour anticiper, à la fin pour se souvenir) ?

Arrive-t-il à la maison qu'on te demande d'imaginer quelque chose (par exemple les conséquences des bêtises).





● Carte 6

La situation suggère plusieurs interprétations concernant les deux protagonistes : il/elle ment, fait une erreur... ou dit la vérité! (Chaque hypothèse pourra être examinée dans l'échange.) Dans un travail sur l'imagination, on examinera plutôt l'idée que ce qu'il dit n'est pas la vérité, comme ce que lui répond son interlocutrice. Mais d'où vient l'écart? L'examen de la réponse de l'interlocutrice est important : en apportant un autre point de vue, elle va peut-être conduire l'autre à remettre en cause ce que lui suggère son imagination. Mais peut-être pas, car l'imagination peut être plus forte. Ce sera l'occasion d'étudier, plus largement, comment se construit peu à peu, notamment en classe, le rapport à la réalité.

Questions sur la carte 6 pour...

Décrire. Que se passe-t-il sur cette image? Qui sont les personnages? Comment le sais-tu, à quoi le vois-tu? Que font les personnages? À quel moment cela peut-il se passer?

Donner un avis. Quel est le problème qui se pose ici, d'après toi? Penses-tu que le garçon ment, ou bien autre chose (recueillir les avis divergents)? À ton avis, pourquoi l'autre personnage lui répond-il cela?

Y a-t-il une question sur la carte avec laquelle tu n'es pas d'accord du tout?

Y en a-t-il une avec laquelle tu es d'accord? As-tu une autre idée?

Faire des liens. T'est-il déjà arrivé d'imaginer des choses fausses par rapport aux gens que tu connais? D'où venait cette erreur? Comment t'en es-tu aperçu? As-tu déjà remarqué, à une occasion, que les gens que tu connais avaient imaginé une chose fausse? As-tu cherché à les aider à ne plus se tromper? Comment as-tu fait?

● Questions générales pour travailler la notion d'imagination comme « mise à l'écart » du monde réel

- Décris une situation dans laquelle imaginer « autre chose » peut nous aider. Décris une situation où au contraire cela peut être gênant. Quelles sont les différences entre les deux situations?
- Fait-on toujours exprès d'imaginer autre chose que la réalité? Quand, parfois, le fait-on exprès? Quand ne le fait-on jamais exprès? Dans quel(s) cas est-ce un problème? Quand est-ce intéressant?
- Connais-tu une situation où l'on ne fait pas exprès d'imaginer autre chose que la réalité : décris-la.
- Y a-t-il des gens dont le métier consiste à imaginer autre chose que la réalité (penser à une imagination « technique », mais également au domaine artistique)? À quoi cela sert-il qu'ils fassent cela?

4 Conclure et réinvestir

Sur la feuille du classeur

- Collectivement : faire un tableau en deux colonnes, avec les aspects « positifs et intéressants » de l'imagination d'un côté, et ses aspects problématiques, de l'autre.
- Faire élaborer (travail en groupe pour les élèves de fin de C3) une phrase qui essaye soit de définir l'imagination, soit de décrire ses aspects positifs ou négatifs. La noter (éventuellement avec le nom des membres de chaque groupe).
- Individuellement : chacun donne, en une phrase, sa définition de l'imagination; La noter avec son prénom.

Par le dessin

- Chacun imagine et dessine un objet utile qui n'existe pas en combinant deux ou plusieurs objets existant déjà (on peut faire un exemple en classe avant).
- Chacun imagine et dessine un « monstre » (il peut être gentil...) qui serait le croisement de deux animaux existant.
- Chacun dessine un monde « de rêve ».

Par le texte (à développer plus ou moins selon les cycles)

Travail de rédaction : « Imagine le monde tel que tu aimerais qu'il soit lorsque tu seras adulte. »

Au cours d'un travail disciplinaire

Permettre aux élèves de travailler leur imagination en leur donnant un petit temps pour se représenter à l'avance ce que l'on va voir (par exemple lors d'une visite) ou faire (activité inhabituelle), puis leur demander de confronter cette représentation à la réalité lors de la visite ou de l'activité : d'où viennent les différences ?

Par la lecture :

● Albums



La petite fille du livre, de Nadja, éd. L'École des Loisirs, 5,50 €.

Une femme écrivain se met à sa table de travail et commence un nouveau livre : l'histoire d'une petite fille très malheureuse. « C'est drôle », pense la femme écrivain en dessinant la petite fille, « j'ai l'impression qu'elle s'est retournée et m'a regardée... » L'irruption du personnage dans l'univers (mental ?) de l'écrivain pose la question des frontières entre réalité et fiction. Ce récit nous montre aussi que notre capacité à pouvoir « nous raconter des histoires » aide à rendre notre existence plus belle et à sortir de la solitude.



Il y a un cauchemar dans mon placard, de Mercer Mayer, éd. Gallimard Jeunesse, coll. Folio benjamin, 5,50 €.

L'imagination peut aussi nous gâcher la vie, quand elle transforme les meubles de la chambre en terrifiantes créatures ! L'imagination est une capacité proprement humaine dont nous devons être fiers mais il faut savoir l'utiliser positivement.



Max et les Maximonstres, de Maurice Sendak, éd. L'École des loisirs, 10,40 €.

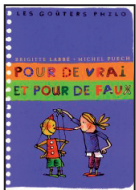
Pour échapper aux réprimandes de sa mère, Max, un sacré garnement, s'enfuit dans « le pays des maximonstres », seul endroit où il peut donner libre cours à ses caprices et à ses pulsions. Seule la faim l'obligera à rejoindre la réalité...



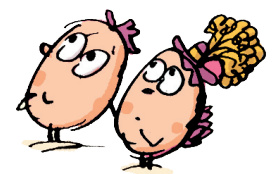
Le petit frère le plus fort du monde, de Cornelia Funke, ll. Kerstin Meyer, éd. Bayard Jeunesse, 11,90 €.

Cet album montre bien les deux facettes, positive et négative, de l'imagination : Ben déborde d'imagination. Le jour, il est un vaillant chevalier qui protège sa sœur des plus grands dangers... Mais le soir, il redevient un petit garçon que tout effraie et qui a bien besoin de sa grande sœur pour le rassurer.

● Manuel de philosophie pour enfants



Pour de vrai et pour de faux, de Brigitte Labbé et Michel Puech, éd. Milan, coll. Les « Goûters philo », 6 €.



Conception des fiches : Jean-Charles Pettier, pédagogue et philosophe, professeur de philosophie à l'IUFM de Créteil.

Bibliographie : Edwige Chirouter, professeur de philosophie à l'Université de Nantes (IUFM des Pays de la Loire, site du Mans), chargée de recherche INRP, spécialiste de la littérature philosophique pour enfants.

Illustrations : Pascal Lemaître. © Astrapi/Bayard Jeunesse 2008

(Fiche d'accompagnement pédagogique du n° 694 d'Astrapi, 15 novembre 2008).