

ACT – Machine à lire

« **Coup de Tonnerre** » de Ray Bradbury
Chroniques martiennes, extrait N°1 (Pages 5 à 7)

Fiche de l'animateur/enseignant

1. AVANT L'ACT :

- **Quelques jours auparavant** : Vous avez pris soin d'envoyer/de donner le texte de l'ACT prévu aux participants de l'atelier à l'écrit et en audio. Sur chaque texte, il sera mentionné les pages à lire/écouter sur la Machine à lire : *avoir lu les pages 1 à 4 (chapitres 1 et 2)*
- **Petit rappel** : pour adapter l'ACT au niveau de lecture des participants, n'hésitez pas à jouer sur la lecture et sur l'écoute : faites écouter ou lisez le texte à haute voix aux participants qui auraient des difficultés de déchiffrage.

2. COMMENT MENER VOTRE ATELIER ?

Avant de commencer l'atelier, inviter les participants à rappeler ce qui s'est passé avant le passage : « *Que s'est-il passé avant ce passage dans ce que vous avez lu ou écouté ?* »

Rappel des 4 étapes de l'ACT narratif :

1. Lecture silencieuse individuelle (5'). **On cache le texte après lecture**
 2. Échanges sur ce que l'on a retenu et compris (20').
 3. Retour au texte et vérification (20')
 4. Bilan de l'ACT : qu'avons-nous appris aujourd'hui ? Comment avons-nous fait ? (5')
- Vous trouverez la démarche détaillée en fiche « Guide ACT M.A.L. ».**

Rappel des objectifs de l'ACT :

L'objectif premier de l'ACT est d'éduquer le lecteur à questionner un texte, se questionner face à un texte et confronter sa représentation à celle de ses pairs.

Il ne s'agit pas de faire émerger tous les éléments du texte et de les faire admettre par tous les lecteurs. Il s'agit essentiellement de permettre à chaque lecteur de formuler sa compréhension du texte en l'incitant à vérifier qu'elle n'est pas en contradiction avec les mots de l'auteur. En fin d'ACT, si l'animateur doit refuser les contresens, il doit admettre toutes les interprétations acceptables.

3. COMMENT ANALYSER CE TEXTE ET PRÉPARER L'ACT ?

Remarque préalable :

Les éléments sur le texte n'ont d'autres fins que de vous familiariser avec la structure de ce texte ; ces infos sont uniquement à votre propre usage. Elles ne constituent en rien un objectif pédagogique.

⇒ Situer le passage

M. Eckels est monté dans la machine à remonter le temps ; il est avec M. Travis, l'organisateur du voyage et son aide Lesperance, ainsi que deux autres chasseurs, Billings et Kramer. Tous arrivent dans la jungle d'il y a soixante millions deux mille cinquante-cinq années.

⇒ Comprendre les éléments principaux du récit :

a) Les personnages

1) M. Travis, l'organisateur du voyage. 2) Lesperance, son assistant. 3) Les 3 chasseurs : M. Eckels. 4) M. Billings et 5) M. Kramer.

b) Où l'action se passe-t-elle ?

Dans la jungle, il y a 60 millions d'années. Le récit suppose qu'on peut voyager dans le temps.

c) Que se passe-t-il ?

- Les passagers de la Machine à remonter le temps arrivent dans la jungle
- M. Travis explique aux voyageurs les règles à respecter
- M. Travis explique aux voyageurs les raisons de ces règles : ne pas perturber l'équilibre écologique

d) Les questions possibles

- Le personnage de M. Travis : son métier, son rôle, sa connaissance de la nature et des animaux.
- Le rôle de Lesperance : il repère les animaux que les voyageurs pourront tuer.
- L'importance de la passerelle.
- Les raisons pour lesquelles les voyageurs ne doivent pas quitter la passerelle.
- L'évolution du personnage de Billings.
- La chaîne alimentaire dans la nature.

e) En fin d'ACT

Inviter les participants à imaginer ce qui va se passer ensuite.

4. Comment prolonger l'ACT ?

- Produire un écrit : imaginer que Billings doit transmettre à quelqu'un les explications de M. Travis.
- Lire le texte original intégralement.

À noter : Un film du même nom, réalisé par Peter Hyams et inspiré de la nouvelle de Ray Bradbury est sorti en 2005, ainsi qu'un jeu vidéo titré *A Sound of Thunder*.

Lisi : 608 mots

Texte accessible aux lecteurs de CE2-CM1

Indice de lisibilité : 3,1

Coup de tonnerre

Extrait N°1

M. Travis montra une passerelle métallique qui pénétrait dans une végétation sauvage, par-dessus les marais fumant de vapeur, parmi les fougères géantes et les palmiers.

5 – Et cela, dit-il, c'est la Passerelle posée à six pouces au-dessus de la terre, pas très haut en vérité. Mais elle ne touche ni fleur ni arbre, pas même un brin d'herbe. *Son but est de vous empêcher de toucher quoi que ce soit de ce monde du Passé.* Restez sur la Passerelle. Ne la quittez pas. Je répète. Ne la quittez pas. Sous aucun prétexte. Et ne tirez sur aucun animal à moins qu'on ne vous dise que vous pouvez le faire.

10 – Pourquoi ? demanda Eckels.

Des cris d'oiseaux lointains arrivaient sur les ailes du vent et il y avait une odeur de goudron, de sel marin, d'herbes moisées et de fleurs couleur de sang.

15 – *Nous n'avons pas envie de changer le Futur.* Nous n'appartenons pas à ce Passé. Le gouvernement n'aime pas beaucoup nous savoir ici. Nous devons payer des droits énormes pour garder notre autorisation.

Il tenta d'expliquer :

- Une Machine à explorer le Temps est une affaire sacrément dangereuse. Si on l'ignore, on peut tuer un animal important, un petit oiseau, un poisson, une fleur même et détruire du même coup un chaînon important d'une espèce à venir.

20 – Ce n'est pas très clair, dit Eckels.

- Bon, expliqua Travis, supposons qu'accidentellement, nous détruisions une souris ici. Cela signifie que nous détruisons en même temps tous les descendants futurs de cette souris. C'est clair ?

- C'est clair.

25 – Et tous les descendants des descendants des descendants de cette souris aussi. D'un coup de pied malheureux, vous faites disparaître une, puis une douzaine, un millier, un million de souris à venir ! Eh bien, qu'arrivera-t-il des renards qui ont besoin de ces souris pour vivre ? Ils seront trois au lieu de cent ! Privés de ces renards qui sont leurs proies, les tigres meurent de faim... Et l'homme des cavernes, sans les tigres à capturer, meurt de faim lui aussi.

30 - Oui, dit Billings, mais il mangera autre chose !

- Certes ! Mais en proposant d'autres proies que les tigres, la nature sélectionne d'autres hommes... d'autres descendants. Ceux qui étaient prévus comme mangeurs de tigres seront remplacés par d'autres... Vous avez tué une
35 souris et vous détruisez une race, un peuple, pour les remplacer par d'autres *et votre présent, au retour de la chasse, sera changé !* Vos familles, votre pays n'existeront peut-être plus ! Aussi, prenez garde. Restez sur la Passerelle. Ne faites pas un pas en dehors !

40 – Je vois en effet, dit Billings. Ce serait grave, même si nous ne touchions qu'un brin d'herbe ?

– C'est bien ça. Écraser une petite plante de rien du tout peut avoir des résultats inattendus dans soixante millions d'années. Alors nous devons être bougrement prudents. Cette Machine, cette Passerelle, vos habits ont été stérilisés, votre peau désinfectée avant le départ.

45 – Comment savoir, dans ce cas, sur quels animaux tirer ?

– Ils ont été marqués à la peinture rouge, répondit Travis. Aujourd'hui, avant notre départ, nous avons envoyé Lesperance avec la Machine, ici.

50 – C'est cela même, approuva Lesperance. Je les ai observés tout au long de leur existence. Quand j'en trouvais un qui allait être écrasé par la chute d'un arbre ou qui allait se noyer dans une mare de goudron, je notais l'heure exacte, la minute, la seconde. Je revenais en arrière et lançais sur lui une cartouche de peinture.

Nous tuons ainsi des animaux déjà promis à la mort ! Alors pas de changement pour notre présent.

- Assez là-dessus, coupa court Travis. Tout le monde debout !

Extrait de « Chroniques martiennes – Coup de Tonnerre », chapitre 3, de Ray Bradbury