

## FICHE ACTIVITÉ

### LEWIS CARROLL, *ALICE AU PAYS DES MERVEILLES*

- 1) Cette étoffe a été conçue à partir de l'histoire d'Alice pour décorer une chambre d'enfant : sauras-tu retrouver tous les personnages du récit ?

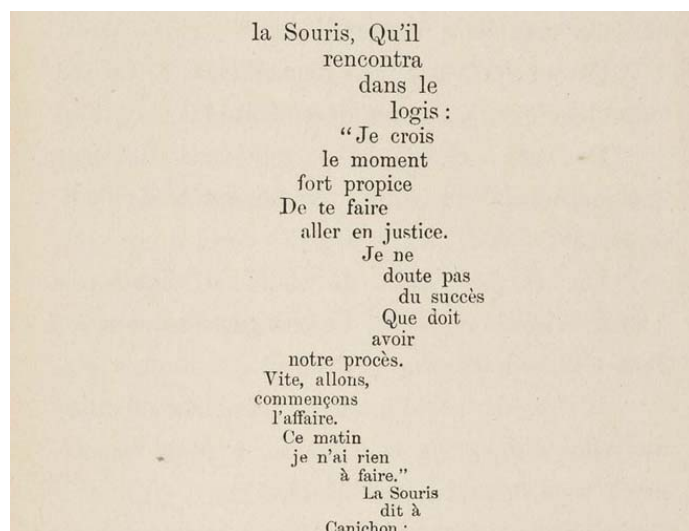


Tissu d'ameublement. Alice au Pays des Merveilles, Voysey Charles-Francis-Annesley (1857-1941), Royaume-Uni, Londres, Victoria and Albert Museum

- 2) Lors de ses différents changements physiques, Alice établit des comparaisons. À toi d'en trouver d'autres : « Tu es grand comme... » « Tu es petit comme.... ».
- 3) Tu dois trouver des comédiens pour tourner *Alice au pays des merveilles* : fais le casting en choisissant des comédiens parmi des personnalités ou parmi ton entourage. Justifie tes choix.
- 4) Comme la Simili-Tortue, imagine des mots qui désignent des matières que tu voudrais apprendre à l'école (p. 117).
- 5) Lewis Carroll est l'inventeur des mots-valises : il s'agit d'emprunter une syllabe à un mot et une autre syllabe à un autre mot afin de former un mot nouveau (= néologisme) et fantaisiste. Exemple : *slithe* (en anglais) se compose de la première syllabe de *slimy* (onctueux) et de la dernière syllabe de *lithe* (souple).

À ton tour, amuse-toi à créer des mots nouveaux (animaux, objets...) en utilisant cette méthode !

- 6) Recopie un poème de l'œuvre en lui donnant une forme (calligramme) comme dans l'œuvre originale.



Texte en forme de queue, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, 1869 © Gallica BnF

(Références des pages : Livre de poche Jeunesse, 2010)