

Guide d'exploitation de roman



Titre

Junk City

Auteur

David Baudemont

Éditeur

Les Éditions de la nouvelle plume
Regina, Saskatchewan

Genre

Roman jeunesse – 190 pages

Thématique principale

La découverte de soi

Thématiques secondaires

- La loyauté envers les amis
- La protection de l'environnement
- Le monde des *gamers*
- Conflit familial
- La pêche en haute mer
- Les légendes

Lecteur cible

Pour les 11 à 14 ans (6^e à 9^e année)

Éditions de la nouvelle plume, 2019

Les enseignantes et les enseignants ont la permission de faire des copies de ce document à des fins éducatives. Cet outil d'accompagnement du roman *Junk City* servira à exploiter cet ouvrage avec leurs élèves.

Conception du guide: Karen Olsen

Table des matières

| | |
|---|---------|
| Introduction | 4 - 6 |
| Titres des activités | |
| Amorce | 7 - 8 |
| 2. D'une couverture à l'autre | 9 - 10 |
| 3. Tu vas où comme ça ? | 11 - 12 |
| 4. Les ouragans | 13 |
| 5. Non à l'intimidation | 14 - 15 |
| 6. Le style de l'auteur | 16 - 17 |
| 7. Les légendes maritimes | 18 - 19 |
| 8. Les conflits internes et externes | 20 |
| 9. Comment réagirais-tu ? | 21 - 22 |
| 10. Toute une gamme de sentiments | 23 |
| Réflexion : La richesse des mots | 24 |
| Réflexion : Activité de synthèse (figures de style) | 25 |
| Annexe et Évaluation des stratégies de lecture | 26 - 43 |

Résumé

Raphaël a 13 ans. Il passe son temps sur les jeux vidéo, ce qui n'est pas au goût de son père, un marin-pêcheur au caractère ombrageux. Avec sa meilleure amie Michelle, alias Pierrotde nuit, il explore Junk City, un jeu de recyclage de déchets urbains. Zachary, un garçon de sa classe, lui tombe dessus et le somme de dévoiler qui se cache derrière ce pseudonyme. Alors que Raphaël tente de protéger Michelle, les choses commencent à tourner au vinaigre avec son père à cause d'un bête tweet. À la maison, la tempête menace. Comme par hasard, la mer choisit ce moment pour se déchaîner elle aussi.



Biographie de l'auteur



Géologue, écrivain, dramaturge et chansonnier, David Baudemont est très actif dans la communauté culturelle de la Saskatchewan. L'une de ses pièces de théâtre a été jouée en français et en anglais à Saskatoon en 2000. En 2002, la version dramatique d'un conte urbain intitulé *La grande gravité* a été présentée à l'occasion d'un festival provincial et fait partie de L'R libre. Son roman jeunesse *Les beaux jours* fut chaudement accueilli par la critique. David Baudemont anime des ateliers de création littéraire dans les écoles francophones de la Saskatchewan depuis octobre 2000.

Contexte et lieu de l’histoire

Un village au bord de la mer

Genre : Roman jeunesse

Structure et contenu de l’œuvre :

- Narration à la troisième personne (lecteur omniscient);
- Narration linéaire;
- Récit fictif;
- Donne l'occasion de revenir sur l'orthographe de la locution née il y a quarante ans dans l'univers de la vidéo;
- Notes historiques sur les ouragans.

Thématique principale :

Le monde caché des adolescents naviguant dans le virtuel.

Thématiques secondaires :

L’amitié, la loyauté, l’intimidation, les désastres naturels, relations parent – enfant.

Âge ou niveau ciblé :

11 à 14 ans (6^e à 9^e année)

Les activités proposées permettent de faire un choix en tenant compte des contraintes de temps en salle de classe, des habiletés et des intérêts du groupe. Les leçons et les activités se rapportent aux buts et aux résultats d’apprentissage du programme d’étude de la Saskatchewan : Valorisant l’apprentissage du français et l’appréciation culturelle.

Résultats d'apprentissage :

7VC.1 S'engager dans son processus d'apprentissage de la langue française dans une variété de situations sociolinguistiques.

7VC.2 Démontrer une ouverture d'esprit aux communications d'expression française destinées aux adolescents et adolescentes, y compris : les romans jeunesse et les albums pour adolescents; les pièces de théâtre, les vidéoclips ou les films.

7VC.3 Respecter la diversité dans sa relation avec les autres.

- ❖ Le diamant noir indique les questions et les activités servant aux discussions des tables rondes. Elles peuvent servir aux réflexions portant sur certains chapitres du roman, ou à

inciter les élèves à parler de leurs expériences vécues en lien avec celles décrites dans le roman.



La souris signale des activités qui font appel à la créativité, telle la rédaction de textes en réaction aux événements du roman, la présentation de travaux de recherche ou les créations artistiques.



Les masques indiquent des improvisations ou des saynètes extraites du roman pour entendre le texte de vive voix ou pour partager des expériences plus personnelles.



Le morceau du casse-tête indique que le travail se fait en équipe, mais de nombreuses tâches peuvent se prêter au travail individuel. Le choix est laissé à la discrétion de l'enseignant/l'enseignante et des élèves.

Chaque activité a une composante pratique, la rendant accessible à un vaste éventail d'élèves dont les besoins peuvent varier. Pour atteindre ce but, une diversité de projets et d'approches est proposée avant, pendant et après la lecture du roman *Junk City*.

- **À noter :** Le 25 novembre c'est la journée mondiale du jeu vidéo. Pour découvrir cet univers, écouter le Fransaskois, Simon Préfontaine, qui est concepteur de jeux vidéo à Montréal pour Bethesda Game Studios.

<https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/pour-faire-un-monde/episodes/395045/audio-fil-du-vendredi-24-novembre-2017>



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Amorce : mettre les élèves en contexte - Enseignement interactif

Objectifs :

❖ **Communication orale** : Explorer le sujet du texte. Activer ses connaissances pour faire des liens entre le sujet du livre et soi-même. Débattre son point de vue.

Matériel :

- De grandes feuilles de papier pour la séance de remue-méninges
- Des crayons-feutres
- Fiches en annexe

Durée : **120 minutes** - L'amorce s'échelonne sur une période de deux ou trois jours, afin de donner suffisamment de temps aux élèves de compléter les premières activités.

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement :

🧩 **Note** : Inviter les élèves à former deux équipes dont l'une est pour les jeux vidéo et l'autre est contre les jeux vidéo. Distribuer à chaque équipe l'illustration de la balance. (**Annexe – Fiche 1**) La composition des équipes peut changer en cours du projet de lecture, pour que les groupes puissent travailler de façon organique. Bien indiquer aux élèves que la composition des groupes n'est pas basée sur la popularité, mais plutôt sur la possibilité de travailler avec d'autres personnes qui apporteront d'autres perspectives aux projets.

🖱️ Encourager les élèves à se consulter et à fouiller Google pour trouver de l'information rapidement. Chaque équipe doit développer ses arguments pour défendre son point de vue en faisant un débat sur la question. Conserver leurs documents pour attribuer des notes aux membres de chaque équipe.


Activité 2

En grand groupe, demander aux élèves d'expliquer :


- **Comment faire la distinction entre un jeu vidéo sérieux et un jeu ludique?**
- **Est-ce qu'on devrait utiliser les jeux numériques en classe?**
 - Les bienfaits de l'apprentissage par le jeu
 - Leurs avantages
- **Comment peut-on intégrer les jeux sérieux en classe?**
 - Par quoi commencer et pourquoi
 - Quoi anticiper : organiser la classe, étayer la tâche
- **Quoi évaluer : les traces du jeu**
- **Demander et noter leurs opinions sur des jeux sérieux pour la classe.**
 - Ta parole est en jeu (Université de Moncton, Office national du film)
<https://www.onf.ca/selection/ta-parole-est-en-jeu/>
 - Vivre au temps des châteaux forts (Canopé Académie de Caen)
<https://www.youtube.com/watch?v=wYQX2EfcN0s>
- **Des applications :**
 - DragonBox Algebra 5+ (WeWantToKnow AS)
 - La suite d'applications de Domino Création
 - Vise les fractions <https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/vise-les-fractions.php>

Noter leurs commentaires sur de grandes feuilles de papier.

Activité 3 (un bloc de 45 minutes)

 Inviter les élèves en groupe de deux à explorer les jeux suggérés et remplir leur fiche d'évaluation du site après en avoir fait l'essai.

Activité 4 (un bloc 20 de minutes)

 Inviter les élèves à faire des commentaires sur le titre du roman, à lire le résumé à la quatrième de couverture.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

2. Titre de l'activité : D'une couverture à l'autre

Objectifs : Anticiper le contenu et l'organisation du texte : Le **QUI**, le **QUOI**, le **OÙ** et le **QUAND** du récit. Faire des prédictions à vérifier au fil de la lecture.

Mise en contexte : La page couverture du roman donne au lecteur des indices sur l'histoire et les intentions de l'auteur. À partir du titre, de l'image et du résumé en quatrième de couverture, les élèves sont-ils ou elles en mesure de déduire les thèmes abordés dans cet ouvrage?

Matériel :

- Affiche murale des prédictions – (**Fiche 2** en annexe pour les élèves)
- Des crayons-feutres
- Des papillons adhésifs (papiers collants)
- Fiches pour la description des personnages (**Fiches 3, 4, 5, 6** en annexe)

| Au début | Mes prédictions | Ce qui est réellement arrivé |
|-----------|-----------------|------------------------------|
| Au milieu | | |
| À la fin | | |

Durée : Deux blocs de 60 à 120 minutes

Niveau : 6e à 9e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement:

❖ Lire avec les élèves page 9 à 14 de *Junk City*. Inviter les élèves ensuite à faire une première prédiction sur ce qui va se passer. Lire la suite et ajouter à l'aide de papillons adhésifs les prédictions et ce qui est réellement arrivé. Sur leur Fiche 2, les élèves peuvent noter les prédictions à mesure que l'activité se déroule.

Après la lecture

Apprentissage coopératif - la description des personnages.

🧩 Demander aux élèves d'utiliser les fiches pour cette fin. Ils peuvent, en groupe de deux, retrouver dans le texte les descriptions des personnages suivants : Raphaël et ses amis ou ses ennemis.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

3. Titre de l'activité : Tu vas où comme ça ?

Objectifs : Examiner et faire ressortir la structure du récit en fonction des diverses destinations de Raphaël. Se familiariser avec un plan de la ville, le plan d'un bâtiment ou d'une carte marine.

Matériel :

- Site <https://www.edrawsoft.com/fr/building-plan-examples.html> pour le plan d'un bâtiment
- Site <https://www.banik.org/pratique/carte%20marine.htm> pour dessiner une carte marine
- Bâtir une ville en se servant de Simcity.

Durée : Deux blocs de 60 à 120 minutes

Niveau : 6e à 9e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement :

❖ Au fil de leur lecture, les élèves doivent faire deux plans des déplacements dans *Junk City* : à l'école et quand Raphaël part à la pêche avec son père. Le travail peut se faire en apprentissage coopératif.

Après la lecture

🧩 Inviter les élèves à présenter leurs cartes ou leur ville virtuelles et expliquer les choix qu'ils ont faits.





ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

4. Titre de l'activité : Les ouragans

Objectifs : Approfondir ses connaissances sur le narval; son environnement et l'importance qu'il occupe dans la culture autochtone et les légendes.

Matériel :

- Tableau SPAQ (Annexe – Fiche 7)

| S | P | A | Q |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| Ce que je savais déjà | Ce que je pensais savoir | Ce que j'ai appris de nouveau | Mes questions pour en savoir plus |

- Une grande affiche pour la classe et des marqueurs
- https://www.wwf.ca/fr/conservation/arctique/faune_arctique/le_narval/
- <https://www.hww.ca/fr/faune/mammiferes/le-narval.html>

Durée : Un bloc de 45 à 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement :

❖ En grand groupe, demander aux élèves de partager ce qu'ils savent déjà sur le narval. Leur demander de remplir en même temps la colonne S de leur fiche. Dans la deuxième colonne, remplir les informations qu'ils croyaient savoir à propos du narval qui sont peut-être erronées.

🖱 Inviter les élèves ensuite à faire une courte recherche en ligne sur cet animal marin décrit dans le roman. Inscrire les nouvelles informations dans la colonne A. Inscrire, enfin, dans la colonne Q les questions qu'ils se posent encore à propos de ce sujet pour en savoir plus. Conserver cette fiche dans leur cartable parce qu'ils auront à y ajouter de nouvelles données au cours de la lecture du roman et de leurs recherches.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

5. Titre de l'activité : Non à l'intimidation

Objectifs : Réfléchir sur le sujet du texte. Activer ses connaissances et expériences pour les relier au thème de la lecture. Débattre de son point de vue en classe.

Matériel :

- Cartes de recette pour que les élèves prennent des notes
- Des crayons-feutres ou de couleurs
- Sites en ligne - Internet

Durée : Deux blocs de 60 à 120 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement :

Discuter de la différence entre l'intimidation, le taxage et la cyberintimidation.

Inviter les élèves à trouver les réponses aux questions suivantes sur le site suivant :

<https://www.cliquezjustice.ca/vos-droits/intimidation>

1. Peux-tu décrire la forme que prend l'intimidation?
2. Quels sont les trois aspects du taxage?
3. De quelle façon l'intimidation se manifeste-t-elle?
4. L'intimidation est-elle un crime?
5. Quels sont les effets de l'intimidation sur la victime?
6. Comment peut-on se défendre?
7. Comment peut-on aider une victime de l'intimidation?

8. Que faire si je suis l'intimidateur?
9. Quelles devraient être les sanctions possibles?

APRÈS LA LECTURE

❖ Inviter les élèves à rédiger un témoignage décrivant une situation où ils ont été victime de cyberintimidation.

🖱 Chaque groupe sera responsable de faire un montage audiovisuel contre une forme d'intimidation en ligne, incluant les cas de sextorsion.





ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

6. Le style des auteurs

Objectifs : Explorer le schéma narratif en examinant si l’auteur a suivi cette structure en écrivant ce roman. Établir des liens entre ses propres connaissances et les renseignements véhiculés par le texte.

Matériel :

- Modèle du schéma narratif en affiche (Annexe – Fiches 8 et 9)
- Ordinateur et imprimante
- Crayons

Durée : Trois blocs de 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d’apprentissage de l’élève.

Déroulement :

Faire ressortir avec les élèves, les éléments du schéma narratif après la lecture du roman. Inviter les élèves à composer une nouvelle littéraire qui raconte une aventure qui est arrivée pendant un jeu en ligne, en transformant un des événements relatés dans le roman. Les critères suivants doivent être respectés :

a. La nouvelle doit suivre le schéma narratif qui suit (1 paragraphe par composante) :

1. La situation initiale
2. L’élément perturbateur
- 2.1. Les rebondissements
3. Les péripéties
- 3.1 La péripétie coup sur coup (au moins trois)
4. Le point culminant
5. Le dénouement ou la chute et situation finale

- b. L'histoire ne doit pas durer plus de vingt-quatre heures.
- c. La nouvelle doit s'attarder sur le développement physique et psychologique du personnage.

Le schéma narratif

1. **La situation initiale** : part d'un fait de la vie courante
 - le début, l'introduction
 - le commencement du récit
2. **L'évènement perturbateur** : des conséquences imprévisibles qui causent du désordre dans le cours normal de la vie
 - un accident, du danger ou une menace
 - une déviation dans le récit de la situation initiale vient rompre la stabilité qui permet de retrouver l'équilibre pour faire avancer l'histoire.
3. **Les péripéties et les rebondissements** : évènements perturbateurs du récit alors que l'on pensait l'histoire terminée
 - plusieurs évènements coup sur coup
4. **Le point culminant** : les actions utilisées par les personnages
 - pour se sortir du danger
5. **Le dénouement** : raconte comment l'aventure se termine
 - la situation finale



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

7. Titre de l'activité : Les légendes maritimes

Objectifs : Recueillir des renseignements sur ce genre de récits qui font partie de la francophonie et de la culture autochtone. Représenter ses croyances et ses valeurs personnelles sur ce sujet.

Matériel :

- Ordinateur pour consulter les sites suivants pour les légendes :
- https://www.sodep.qc.ca/wp-content/uploads/2020/02/Magazine_194_Haute-reso-12-14.pdf
- <http://museedubronze.com/wp-content/uploads/2016/12/Musée-du-Bronze-mythes-contes-et-légendes-du-Canada.pdf>
- <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/legendes-canadiennes>
- Consulter des sites pour modèle de présentation PowerPoint, tel Google Carnival slides.
- Documents imprimés ou projetés sur un écran.

Durée : Deux blocs de 45 à 60 minutes


Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : Les élèves doivent consulter les trois sites suggérés afin de choisir une légende qui sera présentée oralement à l'aide d'une présentation PowerPoint de leur choix.

❖ Pour cette activité, on peut utiliser le cercle de lecture, c'est-à-dire qu'en groupe de deux ou quatre les élèves font la lecture des légendes de leur choix avant de choisir celle qui servira à leur projet final.

APRÈS LA LECTURE

Recherche :

 Chaque groupe sera responsable de faire une recherche sur les légendes canadiennes afin de faire une présentation par PowerPoint.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

8. Titre de l'activité : Les conflits internes et externes

Objectifs : Mieux comprendre les personnages et ce qui les pousse à agir ou à subir leur sort. Analyser le protagoniste. Faire des inférences.

Matériel :

- Trois grandes feuilles de papier affiche.
- Ordinateur ou cahier de notes pour que les élèves puissent noter leurs impressions.

Durée : Deux blocs de 45 à 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : Après la lecture du roman, discuter de la différence du portrait physique, du portrait social et du portrait psychologique des adolescents de cette histoire. Discuter des aspects externes et internes qui peuvent influencer ces portraits.

- ❖ Discuter en groupe de trois ce qu'ils peuvent trouver dans le roman pour justifier leurs choix.
- ❖ Inviter les élèves à discuter, par exemple, les effets que les jeux vidéo ont sur Zachary.
- ❖ Quel effet le conflit d'abord mystérieux entre la mère de Raphaël et de Zachary a-t-il eu sur les deux adolescents?
- ❖ Quel effet la scène de la tempête en mer a-t-elle sur le père de Raphaël?

Inviter les élèves à partager leurs choix en se servant d'extraits du roman pour les justifier.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

9. Titre de l'activité : Comment réagiras-tu ?

Objectifs : Analyser une même situation à partir de deux points de vue différents. Exprimer son accord ou son désaccord avec les actions des personnages. Appliquer le même raisonnement à une situation vécue.

Matériel :

- Journal de bord des élèves pour noter leurs impressions

Durée : Trois blocs de 45 à 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : Lire les quatre chapitres à voix haute en groupe classe. Sur une feuille, demander aux élèves d'identifier, dans deux colonnes, les sources de conflit entre Joëlle et ses grands-parents, et les valeurs qui sous-tendent leurs opinions.

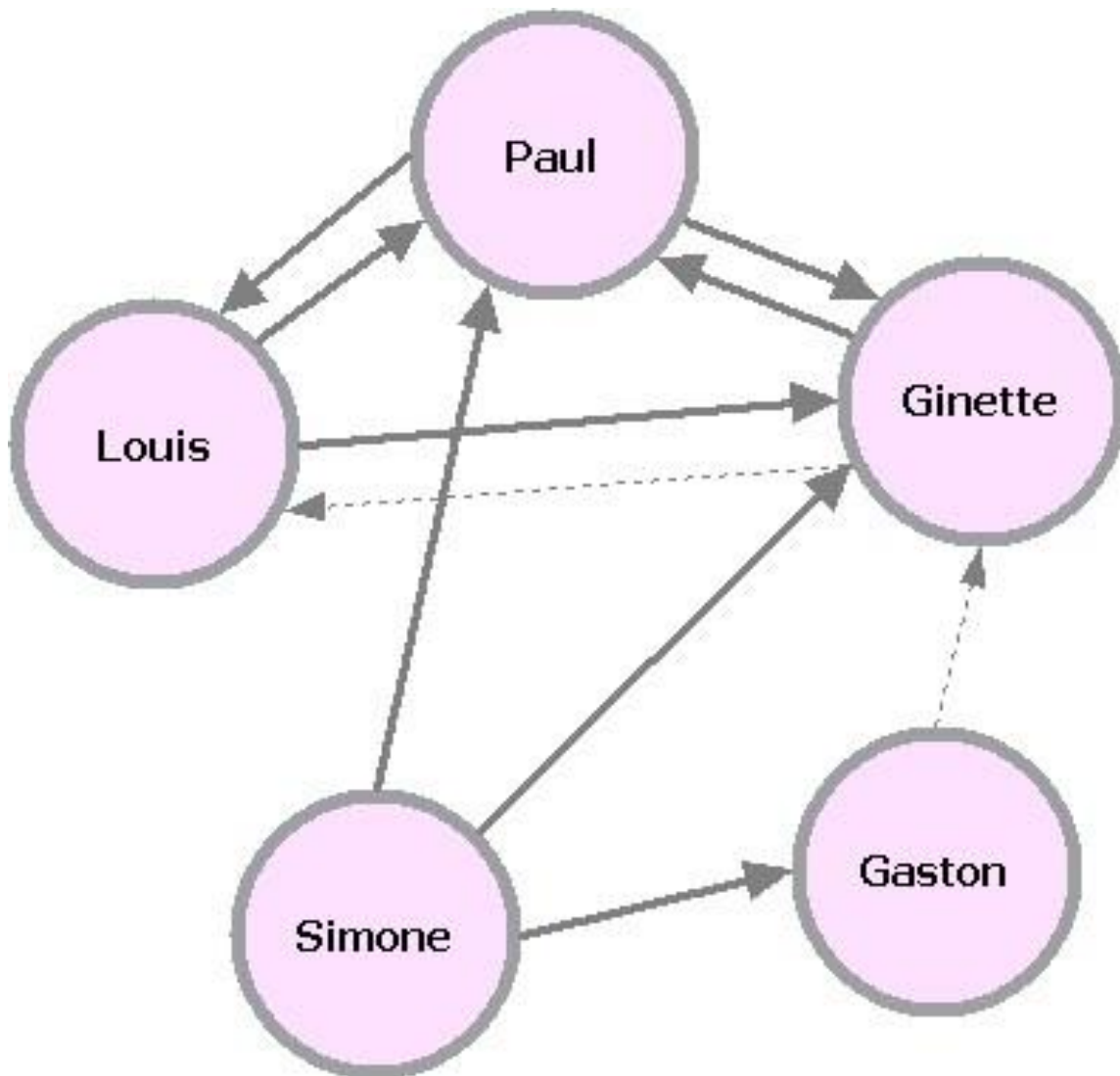
- ❖ Discuter de la frustration que Raphaël ressent en faisant face à son adversaire dans le jeu de *Junk City*.
- ❖ Discuter de l'impact qu'ont les autres sur Rose. Faire des liens avec leur vécu.
- ❖ Faire des comparaisons entre les expériences des divers personnages et celles de Michelle et son obsession du jeu de *Junk City* et de ses adversaires.

Après la lecture

À compléter :

Inviter les élèves à créer un sociogramme. Le schéma peut être modifié selon le nombre de personnages et la relation entre ces personnages. Créer un sociogramme pour Zachary montrant tous les liens qui existent entre lui et les autres personnages du roman. (Voir le schéma qui suit).

Les élèves, à l'aide de ce modèle de sociogramme, peuvent démontrer comment les actions de l'un peuvent avoir un impact sur les uns et les autres. Inscrire l'action et l'effet sur l'autre personnage de l'histoire. À l'aide d'un sociogramme de ce genre, ils peuvent bien illustrer leurs arguments en changeant les noms.



Source du schéma : <http://escales.ensfea.fr/ressources-pour-lenseignant-e-animateur-trice/les-cours/communication-humaine/communication-dans-les-groupes/>.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

10. Titre de l'activité : Toute une gamme de sentiments

Objectifs : Mettre des mots justes et précis pour identifier et exprimer les émotions suscitées par le sort des personnages du roman. Éprouver de l'empathie pour les personnages du roman. Discuter de la gamme des émotions qu'il est possible de ressentir lors de la lecture d'une œuvre de ce genre.


Matériel :


- Journal de bord des élèves pour noter leurs impressions

Durée : Deux blocs de 45 à 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : Dans un premier temps, chaque élève réfléchira à une situation ou à un évènement qui l'a particulièrement interpellé; qu'a-t-on ressenti à la lecture de cet évènement?

 Dans un deuxième temps, décrire en quelques lignes, dans son cahier, l'émotion ou les émotions ressenties à la lecture de la scène ou de l'extrait en question.

 Chaque élève remettra son cahier à son voisin de droite. Après avoir lu le texte dans le cahier, le voisin répondra à l'élève en indiquant à son tour si cet évènement l'a marqué, et de quelle façon; il donnera au besoin ses impressions. Poursuivre la rotation des cahiers des élèves, selon l'intérêt manifesté pour cette activité et l'intention pédagogique ciblée. Répéter la même démarche pour les trois chapitres.

Après la lecture

À compléter :

Faire le lien entre le geste et l'émotion (Annexe – Fiche 13)



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

RÉFLEXION : La richesse des mots

Objectifs : Examiner les mécanismes d'écriture de l'auteur en trois étapes. Découvrir d'abord de nouveaux mots. L'auteur emploie un lexique varié (tel le langage des textos). Cette activité a pour but d'accroître le vocabulaire et les connaissances des élèves.

Inviter ensuite les élèves à utiliser ces nouveaux mots dans un paragraphe ou dans un message codé qu'ils enverraient à un ami ou à une amie. Puis enfin, leurs camarades de classe porteront des commentaires positifs et constructifs sur les textes en lecture publique.

Matériel :

- Le roman et le lexique p.185
- Papier et crayon ou ordinateur

Durée : Trois blocs de 45 à 60 minutes

Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : Stimuler les discussions et faire prendre conscience comment les expressions utilisées dans les textos changent la façon dont on écrit le français. Demander s'il y a un danger de devenir illettré à force d'être influencé par la technologie et l'usage toujours grandissant de l'anglais.



Demander à chacun de rédiger son paragraphe. Les textes pourront servir à évaluer l'écriture ou la communication orale.



Afficher les textes afin que les élèves puissent circuler, lire et laisser des commentaires. À l'aide de languettes adhésives (*Post-it*), chacun y ajoute des commentaires. Ensuite, inviter les élèves à lire les commentaires pour illustrer les différents points de vue sur un même texte.



ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

RÉFLEXION : Activité de synthèse

Objectifs : Identifier comment l'auteur se sert des figures de style dans le roman pour mieux visualiser l'histoire.

- **La comparaison :** Le fait d'envisager ensemble (deux ou plusieurs objets de pensée) pour en chercher les différences ou les ressemblances.
- **La métaphore :** Une figure de style par laquelle on désigne un terme, un ensemble de termes ou une idée, par exemple « le soleil couchant », par un autre terme ou un autre ensemble de termes qui signifient normalement autre chose, comme « l'or du soir ».
- **L'allégorie :** Une figure de style permettant de mieux comprendre un concept, une idée, une abstraction grâce à une histoire, une métaphore ou une image. Par exemple, quand un amoureux s'écrie : « C'est une tigresse ! », il recourt à une métaphore. Mais s'il dit : « Cette tigresse me guette, puis bondit sur moi et me dévore le cœur », c'est une allégorie.
- **La personnification :** Consiste à donner à un objet, à un animal ou à une idée des caractéristiques humaines.

Matériel :

- Fiche 15 en annexe

Durée : Deux blocs de 45 à 60 minutes

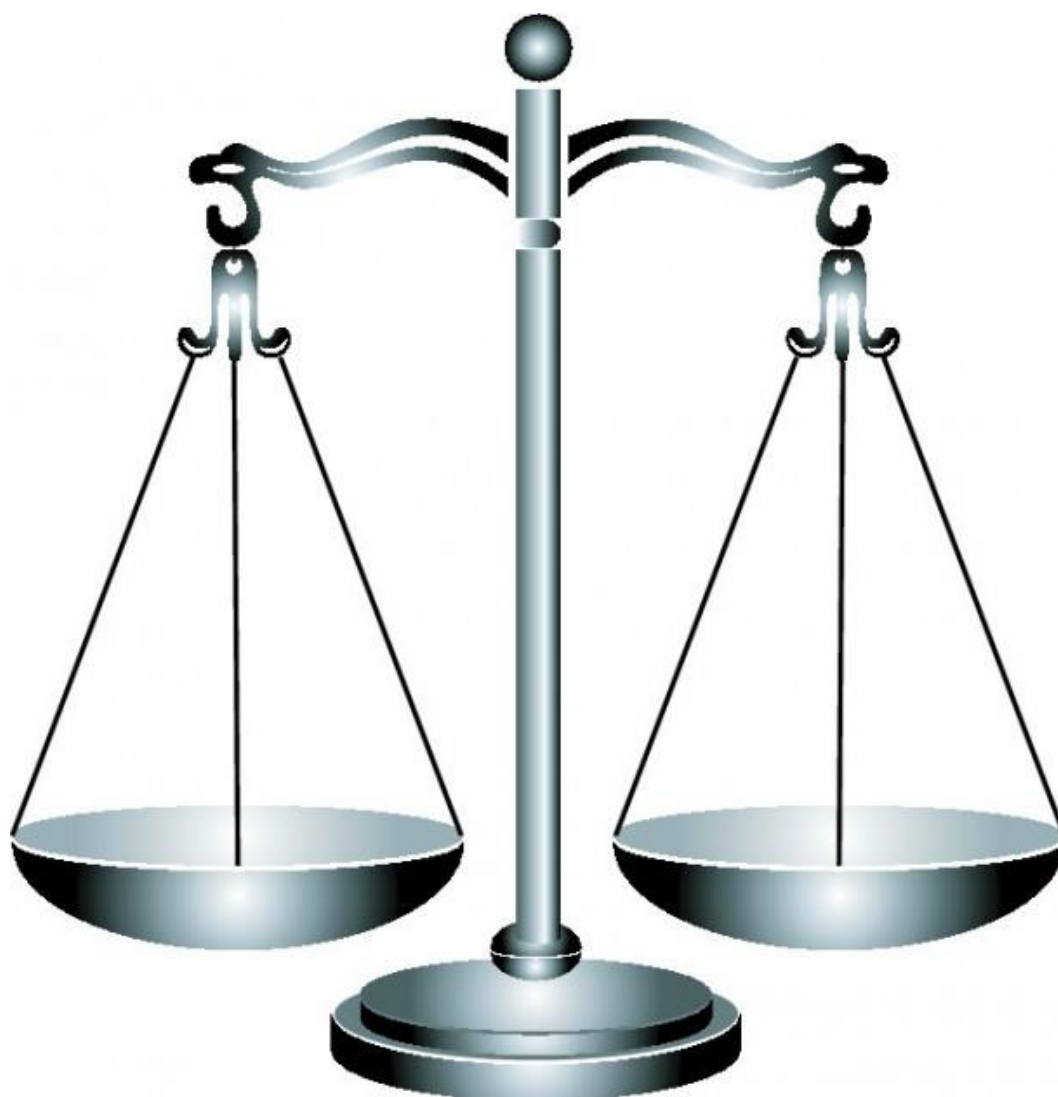
Niveau : 6^e à 9^e année - les attentes peuvent être adaptées selon le style d'apprentissage de l'élève.

Déroulement : En groupe de deux, les élèves peuvent feuilleter le roman pour retrouver un ou deux exemples de chaque figure de style.

Annexe

Fiche 1 : Pèse le pour et le contre en te servant de cette illustration pour inscrire les éléments positifs et négatifs des jeux vidéo. Prépare un débat pour prouver dans quel camp tu te situes. Fais un sondage de ta classe pour faire pencher la balance.

Nom : _____



Fiche 2 : Mes prédictions

Inscris sur cette feuille, dans les bonnes cases, les prédictions que tu as faites sur ce chapitre.

Nom : _____

| | | |
|-----------|------------------|------------------------------|
| Au début | Ce que je prédis | Ce qui est réellement arrivé |
| Au milieu | | |
| À la fin | | |

Fiche 7 : Remplis le tableau en ajoutant dans la bonne colonne les informations que tu as trouvées en faisant tes lectures ou tes recherches sur le sujet.

Nom : _____

| S | P | A | Q |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| Ce que je savais déjà | Ce que je pensais savoir | Ce que j'ai appris de nouveau | Mes questions pour en savoir plus |
| | | | |

Le schéma du récit ou la trame narrative

En quatre étapes

1. La situation initiale :

- Le début ou l'introduction
- La mise en route du récit pour situer le lecteur

2. L'évènement perturbateur : un fait imprévu qui bouleverse le cours de la vie normale.

- Une séparation
- Une maladie
- Un accident
- Une menace
- Une déviation du récit de la situation initiale

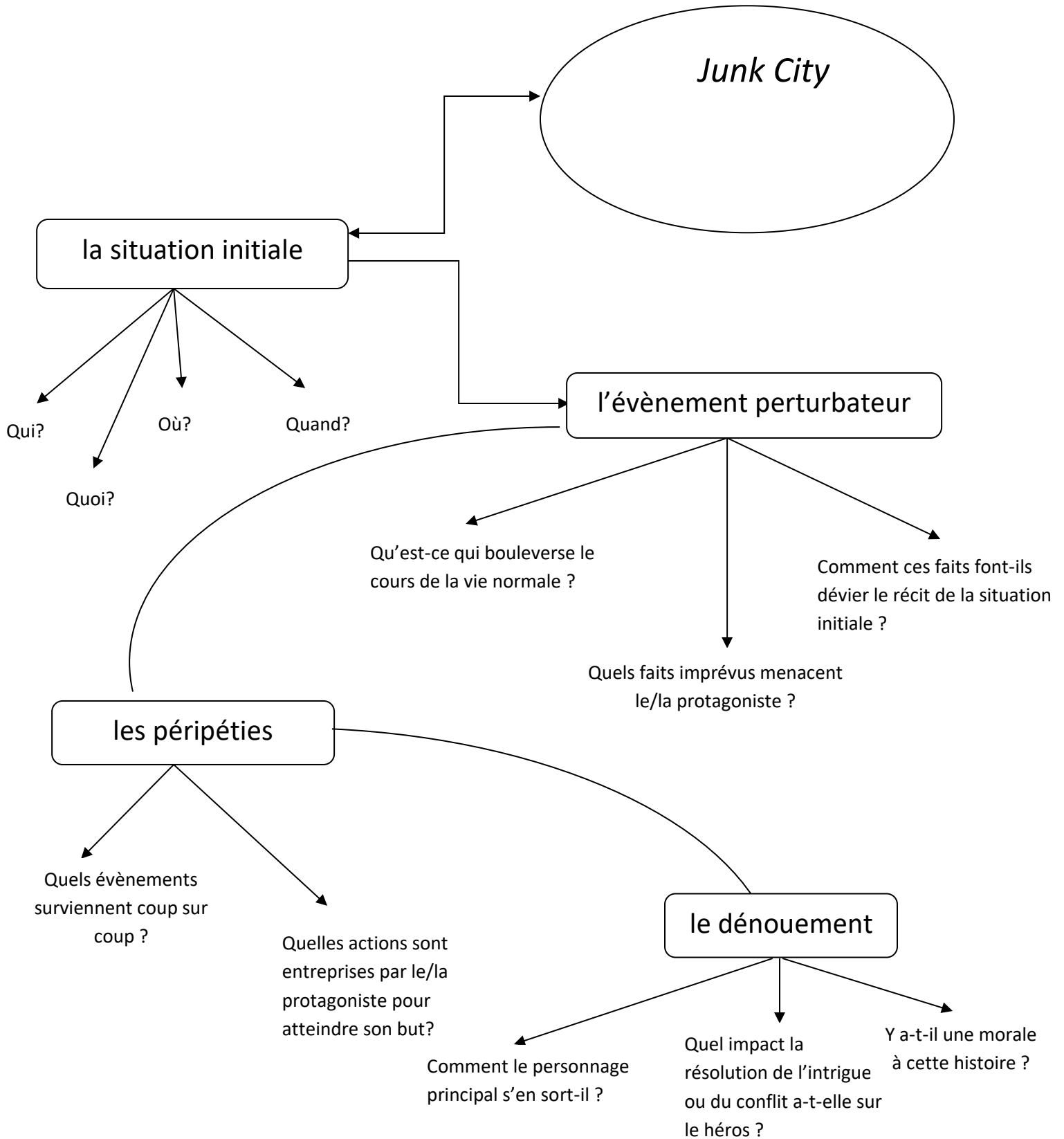
3. Les rebondissements ou péripéties : évènements perturbateurs qui font avancer le récit alors que l'on croyait l'histoire terminée.

- Toutes les actions
- Plusieurs évènements surviennent coup sur coup
- Qui déclenchent la ou les actions entreprises par le héros pour atteindre son but

4. Le dénouement : raconte comment l'histoire se termine.

- Met un terme aux actions et conduit à la situation finale
- Résolution de l'intrigue, du conflit et/ou de l'énigme
- Conclusion

Fiche 9



D'où vient la légende des licornes ?



La **licorne** est une créature **légendaire**. Tu la connais sans doute comme le majestueux cheval blanc ayant des pouvoirs magiques, possédant une corne au milieu de son front. Fais une recherche pour retracer son histoire. Tu seras peut-être surpris par ce que tu découvriras.

A large rounded rectangular area containing 15 horizontal lines for writing.

Les expressions idiomatiques

Les expressions idiomatiques et les expressions figées telles que les locutions, les proverbes et les dictons sont une partie intégrante de la langue. Elles ont pour origine la littérature ou la sagesse populaire et appartiennent au patrimoine socioculturel de la langue.

L'utilisation de ces expressions ajoute à la variété et au métissage linguistique. Elle donne à l'apprenant un pouvoir d'action en se penchant sur une autre façon de transmettre un message. C'est une façon de s'exprimer à la fois populaire, familière, amusante, insolite, imagée, innovatrice et qui donne une couleur particulière à la langue. Choisis et explique dix des expressions suivantes.

| |
|---|
| 1. Tout tourne au vinaigre |
| 2. Revenir à nos moutons |
| 3. La prudence est la mère de toutes les vertus |
| 4. Être comme un poisson dans l'eau |
| 5. Tirer les vers du nez |
| 6. Ça te va comme un gant |
| 7. Les carottes sont cuites |
| 8. Faire mouche dans sa tête |
| 9. Mettre la puce à l'oreille |
| 10. Tomber dans les pommes |
| 11. Quand les poules auront des dents |
| 12. Mettre la main au feu |
| 13. Se casser la tête |
| 14. Prendre au pied de la lettre |
| 15. Belle comme un cœur |

Pour plus de renseignements, consulte ce site.

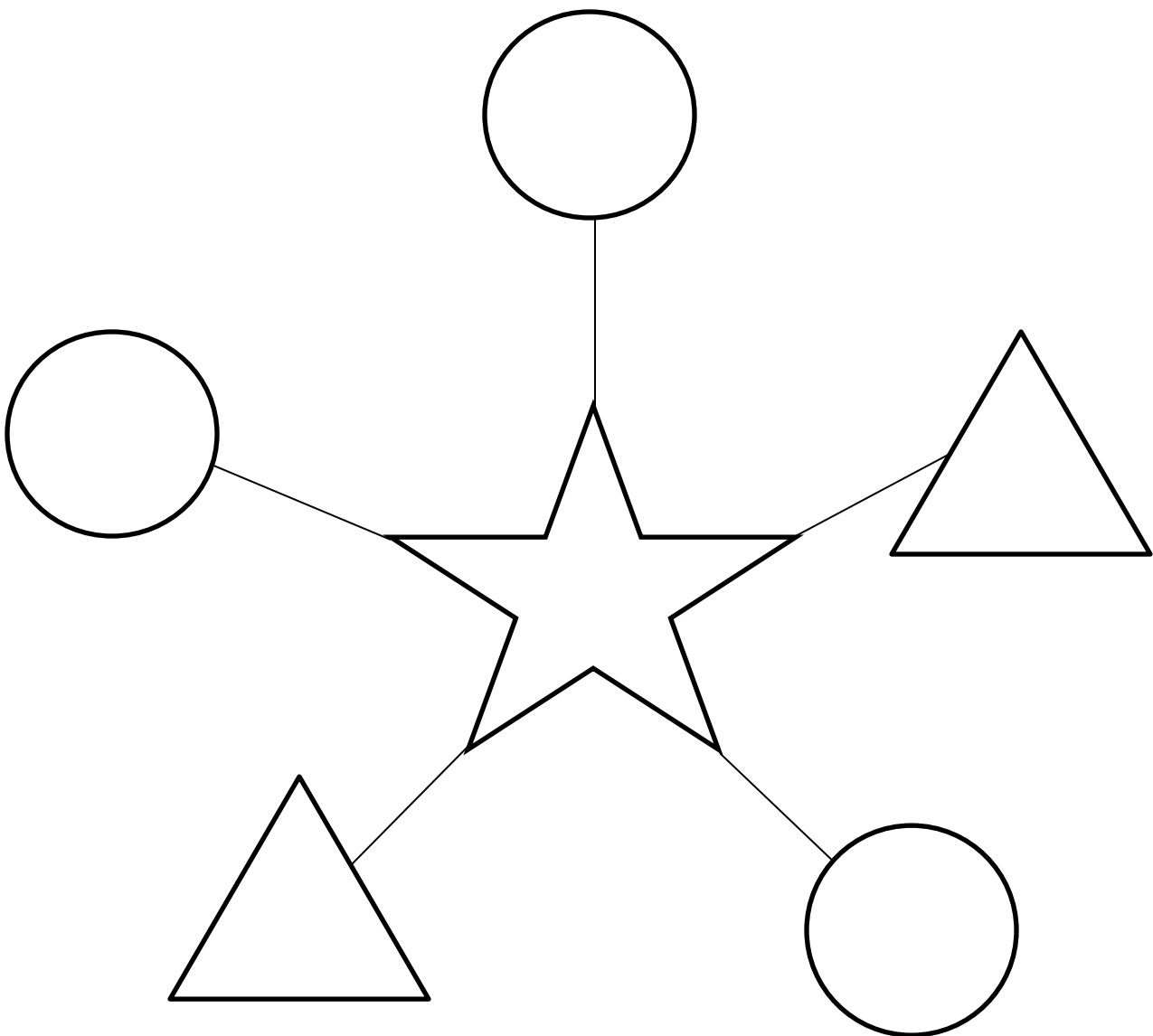
https://www.k12.gov.sk.ca/docs/francais/fransk/fran/sec/prg_etudes/expi.html

Le rôle des personnages

Nom : _____

Le sociogramme des personnages aide le lecteur à identifier le rôle joué par chaque personnage du roman. À l'aide de la légende, complète le sociogramme pour identifier les personnages qui sont un allié ou un ennemi du personnage principal. Ajoute un court paragraphe pour expliquer chacun des choix.

Légende : ☆ le personnage principal ○ un allié △ un ennemi



Surligne en jaune ce que tu fais / Note à droite ce que tu dois travailler.

| Avant ma lecture | |
|--|--|
| <p>1. Je prépare ma lecture.</p> <p>a) Je dis pourquoi je lis ce texte.</p> <p>b) Je dis comment je me sens par rapport à la tâche à faire.</p> <p>c) Je me rappelle comment me faire des images.</p> <p>d) Je m'organise pour prendre des notes.</p> <p>e) J'identifie ce que j'aimerais apprendre de la lecture.</p> <p>f) Je me lance un défi comme lecteur.</p> | |
| <p>2. Je découvre les différentes parties d'un nouveau texte à l'aide du survol.</p> <p>a) Je regarde la couverture.</p> <p>b) Je regarde la quatrième de couverture.</p> <p>c) J'identifie et je fais un survol des chapitres et des titres.</p> <p>d) Je commence déjà à faire des prédictions.</p> | |
| <p>3. J'active mes connaissances antérieures.</p> <p>a) Je réfléchis à ce que je connais du sujet.</p> <p>b) Je fais des liens avec mes expériences personnelles et mes connaissances antérieures pour faire des prédictions.</p> <p>c) Je me pose des questions.</p> <p>d) J'identifie ce que je sais déjà.</p> | |

| Pendant ma lecture | |
|---|--|
| <p>1. J'interprète le message.</p> <p>a) J'utilise les indices visuels (p. ex. les images, les illustrations, caractéristiques de texte, la police) pour comprendre le message.</p> <p>b) Je fais des liens entre mes observations et mes connaissances.</p> | |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> c) J'identifie les mots de mêmes familles ou apparentés (les mots amis.) d) J'identifie les mots et les expressions que je ne comprends pas. e) Je note les mots que je ne comprends pas pour les chercher dans le dictionnaire. f) J'identifie les idées importantes et les idées/détails secondaires. g) Je fais un résumé du message. h) Je m'organise pour prendre des notes. | |
| <p>2. J'utilise des stratégies pour comprendre la phrase.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Reformuler le message. b) Découper la phrase en groupes de mots. c) Identifier le type de phrase et le message véhiculé. d) Je me pose des questions. | |
| <p>3. J'utilise des stratégies pour comprendre le texte.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Reformuler le message. b) Formuler des hypothèses. c) Reconnaître la structure du texte descriptif, cause à effet ou comparatif. e) Faire des inférences et des liens entre ce que je lis. f) Je me pose des questions. | |

| | |
|--|--|
| <h2>Après ma lecture</h2> | |
| <p>1. Je réagis au message.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Je donne mon point de vue. b) J'exprime mes idées, mes opinions, et mes sentiments. c) J'évalue mon usage des stratégies. d) J'établis des buts pour améliorer ma compréhension et mon usage des stratégies. e) Je cherche d'autres opportunités pour lire les textes en français. | |