

Fiche pédagogique

Niveau intermédiaire

Titre :

Junk City

Auteur :

David Baudemont

Éditeur :

Éditions de la nouvelle plume

Genre :

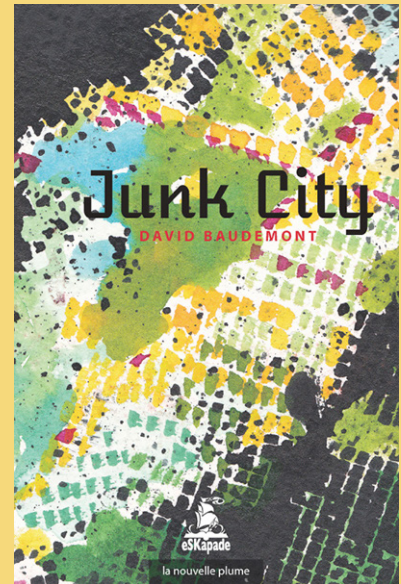
Roman jeunesse

Collection :

eSKapade

Thèmes :

Pollution, jeux vidéos, jeunesse

**Parution :**

Hiver 2020

ISBN :

978-2-924237-63-2 (Papier)

978-2-924237-69-4 (ePub)

Coût:

14,95 \$ (Papier)

11,99 \$ (ePub)

Fiche pédagogique développée par Dominique Simonsen



la nouvelle plume

nouvelleplume.ca



la nouvelle plume

Résumé :

Raphaël a 13 ans. Il passe son temps sur les jeux vidéo, ce qui n'est pas du goût de son père, un marin-pêcheur au caractère ombrageux. Avec sa meilleure amie Michelle, alias Pierrotdenuit, 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.

À propos de l'auteur :

David Baudemont est né en France et réside depuis plus de trente ans à Saskatoon. Artiste visuel, écrivain et dramaturge, il a écrit de nombreuses pièces de théâtre, romans jeunesse et essais. Trois fois lauréat des Saskatchewan Book Awards et finaliste du Prix Saint-Exupéry, ses livres ont un rayonnement international. David anime des ateliers de création littéraire. Il a travaillé avec de nombreuses écoles francophones et d'immersion.



Particularités du livre :

Avec *Junk City*, David Baudemont nous transporte dans le monde des jeux vidéo où les jeunes découvrent le monde du recyclage.

Avant la lecture

1. Discussion : Les jeux vidéo dans nos vies

Objectif : Préparer les élèves à réfléchir de manière critique à l'impact des jeux vidéo avant de lire un texte ou un roman sur ce thème.

Questions de réflexion :

1. Aimes-tu jouer aux jeux vidéo? Pourquoi ou pourquoi pas?
2. Quel est ton jeu préféré? Qu'est-ce qui le rend intéressant?
3. Penses-tu que les jeux vidéo peuvent aider à apprendre? Donne un exemple.
4. Quels sont les dangers possibles des jeux vidéo?
5. Peut-on devenir dépendant des jeux vidéo? Qu'est-ce qui te fait penser cela?
6. Comment les jeux vidéo peuvent-ils affecter le sommeil ou la santé?
7. Qu'est-ce que les jeux vidéo peuvent t'apprendre (ex. : coopération, résolution de problèmes, créativité)?
8. Les jeux vidéo peuvent-ils causer des conflits à la maison ou à l'école? Pourquoi?
9. À ton avis, combien de temps par jour devrait-on passer à jouer?
10. Est-ce que les jeux vidéo ont un impact sur les relations entre amis? Pourquoi?

2. Avatar ou soi-même?

Objectif : Amener les élèves à réfléchir à la différence entre être soi-même et se représenter à travers un avatar dans un jeu vidéo. Cette discussion préparera la lecture d'un texte ou roman portant sur les thèmes de l'identité, des jeux vidéo ou de la confiance en soi.

Consignes :

a. Mise en situation

Posez aux élèves la question suivante : « *Quand tu joues à un jeu vidéo, préfères-tu que ton personnage te ressemble ou qu'il soit complètement différent? Pourquoi?* »

b. Discussion en petits groupes

En groupe, demandez-leur de discuter des questions suivantes :

- Est-ce plus facile d'être soi-même ou de jouer un avatar?
- Que peut-on faire ou dire avec un avatar qu'on n'ose pas toujours faire en réalité?
- Est-ce que les avatars permettent d'exprimer des éléments de soi qu'on cache parfois?
- Penses-tu que les gens sont plus honnêtes ou moins honnêtes dans les jeux en ligne?
- As-tu déjà ressenti que tu pouvais faire preuve de plus de courage, être plus drôle ou plus libre en ligne qu'en réalité?

c. Retour en grand groupe

Chaque groupe partage une idée marquante de la discussion. L'enseignant ou l'enseignante note les idées principales au tableau sous deux colonnes :

- **AVATAR** (facile, liberté, créativité, masque, etc.)
- **SOI-MÊME** (authenticité, émotions réelles, vulnérabilité, etc.)

Pendant la lecture

Questions de compréhension

Ces questions peuvent être discutées en petits groupes ou en grand groupe, à l'oral ou dans un journal de réflexion.

pages 9 - 14

1. Quelle est la situation familiale de Raphaël?
2. Qu'aime faire Raphaël pendant son temps libre?
3. Vocabulaire (définir les mots soulignés) :
 - a. « *C'était à cause de ses deux œils-de-bœuf.* » (p. 9)
 - b. « *Très bien, mais encore fallait-il y accéder à cette station d'épuration!* » (p. 11)

pages 15 - 17

1. À quoi Raphaël compare-t-il son père? Pourquoi?
2. Comment Raphaël se sent-il à la maison?
3. Qui est Jefferson241?

pages 19 - 21

1. Vocabulaire :
 - a. « *Elles le narquaient de leur couleur fluorescente.* » (p. 20)

pages 23 - 25

1. Qui est le propriétaire de l'avatar *Pierrotdenuit*?

pages 27 - 30

1. Dans tes propres mots, comment décrirais-tu Michelle? Donne trois qualités différentes.
2. Qu'est-ce que Raphaël trouve frustrant chez son amie Michelle?
3. Vocabulaire :
 - a. « *Des collants à fleurs roses et vertes!* » (p. 27)

pages 37 - 41

1. Qu'est-ce que Rose est incapable de distinguer?
2. Vocabulaire :
 - a. « *Avec ses yeux de myope et ses épaisses lunettes, on aurait dit une taupe exposée en plein soleil.* » (p. 38)

pages 43 - 45

1. Comment les autres perçoivent-ils Rose? Que font-ils qui démontre cette façon de la voir?
2. Quel est le deuxième diagnostic de Rose, selon Raphaël?
3. Vocabulaire :
 - a. « *Il paraît qu'ils ont à peu près tous des idées fixes, des lubies.* » (p. 44)

pages 47 - 50

1. Comment Rose se comporte-t-elle ou réagit-elle lorsqu'elle n'est pas intéressée par quelque chose? Quelle est la meilleure façon de communiquer avec elle dans ces moments-là?
2. Vocabulaire :
 - a. « *Michelle ajouta la courbe du dos et de la croupe.* » (p. 49)

pages 51 - 60

1. Décris la vie familiale de Zachary.
2. Zachary profite des connaissances de Rose en jeux vidéo. Peux-tu donner un autre exemple où il a profité de sa gentillesse?
3. Qu'est-ce que Zachary crée avec l'aide de Rose?
4. Vocabulaire :
 - a. « *Peut-être son cher frérot pourrait-il lui écrire quelques logiciels pour remédier à ça?* » (p. 57)

pages 65 - 67

1. Pourquoi Raphaël est-il tellement bouleversé lorsque Michelle lui demande pourquoi sa mère a quitté la famille?
2. Vocabulaire :
 - a. « *Tu écoutes les commérages de la bande à Zach maintenant?* » (p. 65)

pages 69 – 81

1. Qu'est-ce que Michelle donne à Raphaël à son arrivée à l'école?
2. Zachary veut prendre le dessus sur Pierrotdenuit et Jefferson²⁴¹. À qui demande-t-il de l'aide? Que veut-il?
3. Qui aide Raphaël à comprendre comment réussir le niveau 2 dans *Junk City*?
4. Vocabulaire :
 - a. « *Ça allait bientôt chauffer une fois de plus à la maison.* » (p. 74)

pages 83 - 86

1. Selon les autres joueurs de *Junk City*, quels événements étranges se produisent dans le jeu?

pages 87 – 95

1. Quel animal rare Raphaël et son père voient-ils en mer? Combien en a vu le père de Raphaël au cours de sa vie?
2. Pourquoi cette observation aurait-elle été un événement rare?
3. À quoi ce narval perdu fait-il penser Raphaël?
4. Vocabulaire :
 - a. « *Tu t'occupes des appâts, OK?* » (p. 87)

pages 101 – 108

1. On demande au père de Raphaël de rencontrer son enseignante, Mme Lemieux. Quelles sont ses deux principales préoccupations?
2. Comment Mme Lemieux a-t-elle su pour le temps passé avec Pierrot?
3. Vocabulaire :
 - a. « *Le père de Raphaël fit quelques pas dans la salle de classe en direction du bureau tout en triturant des deux mains sa casquette.* » (p. 103)
 - b. « *Avec les années et malgré les craintes de son père, il était devenu propriétaire de deux bateaux de pêche: un chalutier de fond et un pélagique.* » (p. 103)

pages 111 – 113

1. En dehors du jeu, comment peut-on décrire Zachary?

pages 115 – 119

1. Vocabulaire :
 - a. « *Les mains de Raphaël étaient moites.* » (p. 116)

page 121

1. D'autres joueurs de *Junk City* commentent dans le clavardage de groupe. Qu'est-ce que Raphaël déduit de ces messages?

pages 129 – 135

1. Il semble que *Junk City* soit devenu plus qu'un simple jeu pour Michelle. Justifiez cette affirmation en utilisant des exemples tirés du roman.
2. Vocabulaire :
 - a. « *Jefferson241 avait abandonné la partie, éccœuré.* » (p. 129)
 - b. « *Il les brandit en grimaçant et les laissa choir.* » (p. 132)

pages 137 - 139

1. Décris l'apparence physique de Zachary le lendemain.
2. Quelle est l'hypothèse de Raphaël concernant Zachary et son avatar?

pages 141 - 151

1. Que doit faire Michelle pour continuer le jeu *Junk City*?
2. Qu'arrive-t-il à l'avatar de Zachary? Quelle est la conséquence?
3. Qu'est-ce que Michelle admet à propos d'elle-même lorsqu'elle parle à Raphaël du changement d'avatar?
4. Vocabulaire :
 - a. « *Elle s'éloigna, les épaules voutées.* » (p. 151)

pages 159 - 169

1. Lorsqu'ils sont à la pêche, Raphaël et son père doivent envoyer un appel de détresse. Pourquoi?
2. Comment le père de Raphaël se sent-il par rapport à son fils en ce moment de crise?
3. Le père de Raphaël doit envoyer un appel de détresse. Malheureusement, l'aide n'arrivera pas immédiatement. Pourquoi?
4. Vocabulaire :
 - a. « *Une violente rafale gifla le bateau.* » (p. 160)

pages 171- 176

1. Qui contacte Raphaël après l'incident de la tempête?
2. Raphaël a le courage de demander à sa mère pourquoi elle est partie et si elle va revenir. Quelle est sa réponse?
3. Vocabulaire :
 - a. « *Il fit volte-face.* » (p. 174)

pages 179 - 180

1. *Junk City* a été temporairement mis hors service. Pourquoi?

pages 181 - 183

1. Quelles sont les conséquences pour Zachary et sa famille en raison du piratage de *Junk City*?

Après la lecture

1. Tableau comparatif de l'identité des personnages

Objectif : Aider les élèves à mieux comprendre les conflits intérieurs et les différences entre l'identité réelle et virtuelle des personnages principaux (Zachary, Michelle, Raphaël) à travers une analyse réfléchie.

Consignes : Créer un tableau comparatif (à l'écrit ou de manière visuelle) pour chaque personnage, en répondant aux questions suivantes :

- a. Comment ce personnage agit-il dans la vraie vie?
 - Le personnage est-il timide, discret, impulsif, calme, réservé?
 - Les relations familiales ou sociales sont-elles tendues?
 - Comment ce personnage est-il perçu par les autres?
- b. Comment ce personnage se comporte-t-il dans le monde du jeu?
 - Ce personnage est-il plus confiant? Plus agressif? Plus libre?
 - Prend-il des risques qu'il n'oserait pas prendre dans la réalité?
 - Incarne-t-il un avatar différent de lui-même? Pourquoi?
- c. Qu'est-ce qui pourrait expliquer ces différences?
 - Ce personnage a-t-il vécu un traumatisme? Un rejet?
 - Ressent-il le besoin de se protéger, de fuir ou d'être quelqu'un d'autre?
 - Le jeu lui offre-t-il un espace de liberté ou de contrôle qu'il n'a pas ailleurs?

2. Débat éthique - Pirater est-il parfois justifié?

Objectif : Encourager les élèves à réfléchir de façon critique aux limites morales du comportement en ligne, à travers l'exemple de Zachary, qui pirate un jeu pour obtenir un avantage. Cette activité développe la pensée éthique, l'argumentation, et le respect des opinions divergentes.

Consignes :

- a. Diviser la classe en deux groupes :
 - Un groupe justifie les actions de Zachary.
 - Un groupe s'y oppose.
- b. Chaque groupe doit préparer des arguments solides, clairs et respectueux.

Questions pour guider la préparation :

- Est-ce acceptable de briser les règles pour gagner?
 - Peut-on justifier une tricherie si c'est pour prouver sa valeur?
 - Et si tout le monde triche?
 - La fin justifie-t-elle les moyens?
- Quelles sont les conséquences pour les autres?
 - Est-ce que Zachary nuit à d'autres joueurs?
 - Son geste a-t-il des impacts au-delà du jeu (ex. : relations, réputation, exclusion)?
 - Est-ce que cela encourage d'autres à faire pareil?
- Le monde virtuel est-il un « vrai » monde où l'éthique compte?
 - Est-ce que nos choix en ligne reflètent notre personnalité réelle?
 - Sommes-nous responsables de nos actes même s'ils sont « virtuels »?
 - Les émotions et les blessures ressenties dans un jeu sont-elles moins valables?

3. Jeu de rôle/Entrevue chaise chaude

Objectif : Amener les élèves à adopter le point de vue d'un personnage pour mieux comprendre ses émotions, ses conflits intérieurs et ses motivations. Cette activité développe la compréhension profonde des personnages, la communication orale, et l'empathie.

Consignes :

- a. Choisir trois élèves pour incarner Zachary, Michelle et Raphaël. Ils s'assoient devant la classe, sur la « chaise chaude ».
- b. Les autres élèves préparent à l'avance des questions ouvertes, en lien avec les émotions, les décisions ou les identités cachées des personnages.
- c. Chaque élève joue son personnage en répondant comme s'il/elle était vraiment dans la peau du personnage.

Questions pour guider l'entrevue :

- Pourquoi caches-tu qui tu es dans le jeu?
 - Est-ce une question de sécurité, de liberté, de pouvoir ou de peur?
 - Est-ce que tu es plus toi-même dans le jeu que dans la vraie vie?
- De quoi as-tu peur que les autres découvrent?
 - Est-ce une vérité sur toi que tu trouves honteuse ou vulnérable?
 - As-tu peur d'être rejeté, jugé ou ignoré?
 - Qu'est-ce que tu protèges derrière ton avatar?
- Qu'est-ce que tu veux le plus de ta famille?
 - Du soutien? De l'écoute? De la liberté? De la compréhension?
 - Si tu pouvais dire une seule chose à tes parents, qu'est-ce que ce serait?

4. Scène de roman graphique

Objectif : Amener les élèves à représenter visuellement un moment marquant du roman afin d'explorer les émotions, les conflits intérieurs et les non-dits des personnages. Cette activité favorise la créativité, l'interprétation littéraire et la compréhension approfondie du récit.

Consignes :

- a. Les élèves choisissent une scène importante du roman.
Quelques exemples :
 - Zachary en train de pirater *Junk City*
 - Raphaël qui apprend les rumeurs sur sa mère
 - Un moment de tension entre Raphaël et son père
- b. Ils transforment cette scène en bande dessinée (4 à 8 cases) ou en storyboard illustré. Le dessin peut être simple, mais le message doit être clair.

Éléments à inclure :

- Les dialogues principaux de la scène, tels que présentés ou reformulés.
- Les pensées intérieures du ou des personnages : ce qu'ils ressentent mais ne disent pas.
- Des indications visuelles : expressions du visage, langage corporel, ambiance.
- Un titre à leur scène (ex. : « *Un masque derrière l'avatar* »)

5. Réflexion personnelle – Cacher une partie de soi

Objectif : Amener les élèves à réfléchir à leur propre vécu en lien avec les thèmes du roman, notamment l'identité, le jugement, la peur d'être soi-même, et le besoin de soutien. Cette activité favorise l'introspection, l'empathie et l'expression personnelle.

Consignes :

- a. Lire ou afficher la consigne suivante : « As-tu déjà eu l'impression de devoir cacher une partie de qui tu es, comme Zachary ou Michelle l'ont fait? Pourquoi les gens font-ils cela? Que peut-on faire pour soutenir les autres? »
- b. Offrir plusieurs options d'expression :
 - Entrée de journal intime (1 à 2 paragraphes)

- Poème personnel (style libre)
- Témoignage oral (partagé en petit groupe ou en cercle de parole)

Corrigé à titre indicatif

pages 9 - 14

1. La mère de Raphaël a laissé son père au début de l'été et il vit avec son père.
2. Pendant son temps libre, Raphaël aime jouer à *Junk City*, un jeu vidéo.
3. a. Les œils-de-bœuf sont des petites fenêtres rondes et décoratives.
b. Une station d'épuration est un lieu où l'on traite et nettoie les eaux usées.

pages 15 - 17

1. Raphaël compare son père au temps d'automne sur le bord de la mer. Il est habituellement calme, mais sa rage peut éclater comme une tempête.
2. Raphaël préférerait être ailleurs.
3. Jefferson241 c'est l'avatar de Raphaël.

pages 19 - 21

1. a. Narguer signifie défier.

pages 23 - 25

1. Michelle est propriétaire de l'avatar Pierrotdenuit?

pages 27 - 30

1. Réponse personnelle
2. Raphaël est frustré que Michelle semble tout réussir facilement, que ce soit dans les jeux vidéo ou à l'école.
3. a. Des collants ce sont des vêtements portés sur les jambes.

pages 37 - 41

1. Rose ne peut pas distinguer la différence entre le rouge et le vert.
2. a. Être myope c'est voir mal au loin.

pages 43 - 45

1. Ils trouvent Rose bizarre. Ils font un concours pour voir qui peut trouver le meilleur surnom.
2. Selon Raphaël, Rose est autiste.
3. a. Des lubies sont des habitudes ou des obsessions étranges ou inhabituelles.

pages 47 - 50

1. Lorsque Rose n'est pas intéressée par quelque chose, elle ne répond pas aux questions. Dans ces moments-là, il est plus facile de communiquer par tweet.
2. a. La croupe du cheval est la partie postérieure.

pages 51 - 60

1. Le père de Zachary est souvent parti en voyage d'affaires et sa mère rentre tard le soir, sentant l'alcool et le tabac. Son frère sort rarement de sa chambre.
2. Rose a permis à Zachary de mettre son nom sur un devoir de maths. Il a eu un A+, elle un C-.
3. Avec l'aide de Rose, Zachary crée son avatar en 3 dimensions.

4. a. Frérot est un diminutif affectueux pour frère.

pages 65 - 67

1. Raphaël est bouleversé lorsque Michelle lui demande pourquoi sa mère a quitté la famille parce qu'il n'a pas de réponses; il n'en connaît pas plus que les autres.
2. a. Les commérages sont des rumeurs ou des bavardages indiscrets sur la vie des autres.

pages 69 – 81

1. À son arrivée à l'école, Michelle donne un téléphone portable à Raphaël.
2. Voulant prendre le dessus sur Pierrotdenuit et Jefferson241, Zachary demande à son frère de créer des armes.
3. Licorne (Rose) aide Raphaël à comprendre comment réussir le niveau 2 dans *Junk City*.
4. a. Dans ce contexte, chauffer signifie devenir tendu ou conflictuel.

pages 83 - 86

1. Selon les autres joueurs de *Junk City*, des tas de déchets sortent de nulle part dans le jeu?

pages 87 – 95

1. Raphaël et son père voient un narval. C'est le deuxième en vingt ans que le père de Raphaël voit.
2. C'est un événement rare puisque le narval vit dans l'Arctique, à environ 2000 km au nord.
3. Raphaël pense à sa mère. Il se demande si elle s'était égarée ou si elle cherchait un nouvel endroit par curiosité.
4. a. Un appât est un produit fixé sur un hameçon pour attirer les poissons.

pages 102 – 108

1. Les deux principales préoccupations de l'enseignante sont que les résultats de Zachary sont en chute libre et elle s'inquiète du temps qu'il passe avec Pierrot.
2. Mme Lemieux a su le temps passé avec Pierrot parce que Zachary lui a donné les détails.
3. a. Triturer c'est manipuler quelque chose avec insistance ou nervosité, souvent de manière inconsciente.
b. Pélagique concerne la haute mer, loin des côtes.

pages 111 – 113

1. En dehors du jeu, Zachary est silencieux; un type que tout le monde finit par oublier.

pages 116 – 119

1. a. Les mains moites sont légèrement humides, souvent à cause du stress ou de la nervosité.

page 121

1. Raphaël déduit que l'avatar iithewolfclaw pourrait être responsable des événements étranges dans le jeu.

pages 129 – 135

1. Il semble que *Junk City* soit devenu plus qu'un simple jeu pour Michelle. Elle a vraiment peur; elle a le corps raide; sa respiration a changé.
2. a. Écœuré signifie être dégoûté au point de ne plus vouloir continuer.
b. Laisser choir c'est laisser tomber.

pages 137 - 139

1. Le lendemain, Zachary avait les yeux rouges; le teint pâle et il semblait être fatigué.
2. L'hypothèse de Raphaël est que Zachary n'existe plus; il est devenu son avatar.

pages 141 - 151

1. Pour continuer le jeu *Junk City*, Michelle doit changer d'avatar.
2. L'avatar de Zachary tente de marcher sur l'arc-en-ciel, mais tombe dans le vide. Zachary ne peut plus jouer pendant deux mois.
3. Lorsque Michelle parle à Raphaël du changement d'avatar, elle admet ne pas savoir si elle est une fille ou un garçon.
4. a. Voutées veut dire courbées vers l'avant.

pages 159 - 169

1. Lorsqu'ils sont à la pêche, Raphaël et son père doivent envoyer un appel de détresse parce que la boîte à fusibles est brûlée; ils n'ont plus d'énergie pour le moteur ni de GPS.
2. En ce moment de crise, le père de Raphaël est fier de lui et impressionné par ses actions.
3. L'aide n'arrivera pas immédiatement parce qu'il y a un incendie sur un pétrolier ayant 21 hommes à bord.
4. a. Une rafale est un coup de vent soudain et puissant.

pages 171- 176

1. Après l'incident lors de la tempête, la mère de Raphaël le contacte.
2. La mère de Raphaël est partie à cause des jeux d'argent; elle suit un programme pour les personnes dépendantes aux jeux d'argent, et elle craint de ne pas le terminer si elle retourne auprès d'eux.
3. a. Une volte-face est un demi-tour soudain.

pages 179 - 180

1. *Junk City* a été temporairement mis hors service à cause du piratage (hacking) effectué par Zachary et son frère.

pages 181 - 183

1. En raison du piratage de *Junk City*, le père de Zachary a perdu son emploi et a dû déménager dans une autre communauté. Sa mère et son grand frère sont restés pour décider la suite des choses.



Depuis 1984, Les Éditions de la nouvelle plume mettent à l'avant-scène des auteurs et des sujets de l'Ouest et du Nord canadien, par le biais de collections qui touchent tous les âges et une multitude de genres.

1440, 9e Avenue Nord, bureau 210

Regina (Saskatchewan) S4R 8B1

Tél. : (306) 352-7435

www.nouvelleplume.ca

nplume@sasktel.net

Facebook : www.facebook.com/nouvelleplume.cooperativeltee

Découvrez nos ressources pédagogiques

Rendez-vous sur notre site web, nouvelleplume.ca pour accéder plusieurs fiches et guides pédagogiques qui accompagnent nos livres. Il est possible de les télécharger gratuitement.



AVIS AUX ÉCOLES

Les institutions d'enseignement peuvent obtenir un **rabais de 20 %** avec l'achat de 10 livres ou plus si leur commande est envoyée à nplume@sasktel.net.

Canada

creative
SASKATCHEWAN



SASK LOTTERIES

Enfin, nous tenons à remercier le ministère de l'Éducation pour son appui financier qui a rendu possible la conception et la distribution de fiches pédagogiques dans les écoles fransaskoises et d'immersion.

Saskatchewan!