

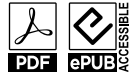
Fiche d'exploitation pédagogique

Pour mieux accompagner vos élèves dans la lecture de nos livres et pour entretenir le plaisir de lire.

élaborée par



DISPONIBLE
EN VERSION
NUMÉRIQUE



Le jeu qui voulait ma peau

Magali Laurent, finaliste aux Prix du Gouverneur général grâce à *L'ogre et l'enfant* (Bayard Canada), publie pour la toute première fois dans la collection Zèbre. Dans son roman enlevé, un jeu vidéo de réalité augmentée dérape et entraîne les élèves d'une classe du secondaire à se battre entre eux. Jackson, qui ne peut pas participer au jeu à cause de l'interdiction de sa mère ultraprotectrice, se voit investi de la mission de sauver ses amis. Mais comment pourra-t-il combattre une intelligence artificielle qui contrôle une bande d'adolescents et d'adolescentes, alors qu'il n'est ni costaud ni sportif ?



Thèmes à exploiter

RÉALITÉ AUGMENTÉE • JEU VIDÉO • VIRUS • DANGER
COURAGE • AMITIÉ • DÉRIVES TECHNOLOGIQUES

À propos de l'autrice

Magali Laurent, autrice des populaires séries « B.O.A. » et « Demi-vie », écrit d'abord et avant tout pour permettre à ses lecteurs et lectrices de s'évader grâce aux émotions qui se dégagent de ses textes, quel que soit le genre littéraire qu'elle choisit et quelle qu'en soit l'histoire. Les personnages forts, la musicalité du texte, les phrases simples mais bien agencées constituent les principales caractéristiques de ses romans. Ses romans et séries sont encensés autant par les lecteurs et lectrices que par le milieu littéraire.

À propos de la graphiste

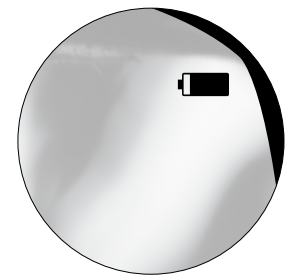
Catherine Charbonneau est une designer graphique indépendante passionnée de typographie. Son expertise de la composition lui a valu la seconde place aux Alcuin Society Book Design Awards en 2019 pour la conception du livre *Minimal*. Chez Bayard Canada, elle a aussi illustré *Les corneilles de Diablevert*, dans la collection Zèbre.

Démarche proposée

Grâce à la lecture de ce roman, les élèves découvriront l'univers de la science-fiction ! Par le biais d'activités d'anticipation, de recherche et d'écriture, nous vous invitons à approfondir votre connaissance de ce genre littéraire.

Autrice : Magali Laurent
Graphiste : Catherine Charbonneau
Maison d'édition : Bayard Canada
Année de publication : 2022

Nombre de pages papier : 144
ISBN : 978-2-89770-663-0
Clientèle visée : À partir de 10 ans
Niveau scolaire : 3^e cycle du primaire au 1^{er} cycle du secondaire



AVANT la lecture

La collection « Zèbre » est riche en illustrations et en mise en page originale! Qui plus est, les éléments graphiques permettent d'anticiper une partie du récit.

- **Cachez** la page couverture et la 4^e de couverture, grâce à une jaquette ou en les recouvrant de papier opaque. **Invitez** les jeunes à observer la mise en page du livre.
Attention, interdit de lire! Voici des éléments à observer :
 - les illustrations intérieures ;
 - la mise en page.
- Que remarquent-ils de particulier? Par exemple :
 - Que représentent les contours qui apparaissent aux pages 68-69?
- **Dévoilez** ensuite la page couverture. Avaient-ils misé juste?

PENDANT la lecture

Nous vous proposons d'organiser une lecture collective de l'ouvrage. À raison d'un chapitre par jour, invitez les jeunes, à tour de rôle, à lire le chapitre à voix haute, ou lisez-leur le chapitre quotidien.

- Avant chaque chapitre, **arrêtez**-vous au titre et **tentez** d'anticiper ensemble ce qui se déroulera dans l'histoire.
- En groupe, et en prenant les hypothèses de chacun, **émettez** trois scénarios possibles. **Notez** ces scénarios au tableau. Chaque élève vote secrètement pour le scénario le plus probable selon lui et note son choix sur une feuille qu'il garde cachée.
- À la fin de la lecture quotidienne, **relisez** vos scénarios. **Déterminez** en groupe si l'un d'eux correspond à ce qui s'est déroulé dans l'histoire. Si oui, les élèves qui ont voté pour ce scénario (feuille de vote à l'appui!) marquent un point.
- À la fin de la lecture, **déterminez** un ou des « gagnants clairvoyants » qui auront obtenu le plus de points.



Arrêtez votre lecture collective au bas de la page 131.

- Quel est ce grondement? **Invitez** les élèves à écrire, individuellement ou en équipes de deux, la fin de l'histoire.
- **Comparez** les résultats entre eux, puis avec la véritable fin du roman.
- Les élèves qui auront trouvé les finales les plus proches de celle du roman gagnent 5 points!
- Vous pouvez aussi **attribuer** des points de type « mention spéciale » aux élèves qui auront rédigé la finale la plus originale.

L'anticipation est un pivot important dans le genre de la science-fiction, autant pour surprendre les lecteurs et les lectrices que pour la présentation de nouveaux horizons et possibilités. Alloprof (<https://www.alloprof.qc.ca/fr/eleves/bv/francais/le-recit-de-science-fiction-fl633>) présente quatre grands procédés de l'écriture du récit de science-fiction (la description, la vraisemblance, les actions et les néologismes).

- **Invitez** les élèves à réfléchir, en grand groupe ou en équipes, à la façon dont ces éléments ont guidé leurs capacités d'anticipation ou les ont induits en erreur.
 - Est-ce que leur imagination les a éloignés de la vraisemblance du récit ou est-ce que cet aspect les a plutôt menés vers des pistes intéressantes?

Pour aller plus loin :

Devenez écrivain ou écrivaine à votre tour!

- **Regroupez** tous les éléments anticipés par les élèves, autant les finales que les hypothèses pour chaque chapitre; est-il possible de créer une nouvelle histoire avec ces péripéties imaginées?
- **Tirez** au hasard deux ou trois des anticipations afin d'en former une nouvelle histoire.



APRÈS la lecture

À la page 60, l'écrivain Isaac Asimov est cité.

- **Invitez** les élèves à faire une recherche sur cet écrivain et sur le genre littéraire de la science-fiction. Pour guider les élèves, vous pouvez **présenter** rapidement le genre et les auteurs et autrices, à l'aide de ce guide réalisé par Alloprof : <https://www.alloprof.qc.ca/fr/eleves/bv/francais/le-recit-de-science-fiction-fl633>.
- En relisant les trois lois de la robotique d'Asimov, **déterminez** si ces lois sont respectées dans le roman de Magali Laurent. Pour chaque loi, **donner** deux ou trois exemples qui justifient votre réponse.

Pour aller plus loin :

- Pourquoi ne pas **lire** un des livres d'Asimov et **observer** comment cet auteur met en scène ces lois de la robotique, ou encore **visionner** un film inspiré ou adapté de l'un de ses célèbres romans (ou d'autres œuvres de fiction mettant en scène les robots) ?
- Vous pourrez également **comparer** l'adaptation de Magali Laurent. Est-ce que les lois de la robotique sont illustrées de la même façon à travers ces œuvres ?

QUELQUES SUGGESTIONS DE LECTURES :

- *Le grand livre des robots*, d'Isaac Asimov (recueil de nouvelles et de romans) ;
- *Les Robots*, d'Isaac Asimov (recueil de nouvelles).

QUELQUES SUGGESTIONS DE FILMS :

- *L'homme bicentenaire* (1999), film de Chris Columbus (13 ans et plus) ;
- *I, robot* (2003), film d'Alex Proyas (13 ans et plus) ;
- *A.I Intelligence artificielle*, film de Steven Spielberg (13 ans et plus) ;
- *Robots*, film de Chris Wedge, film d'animation.