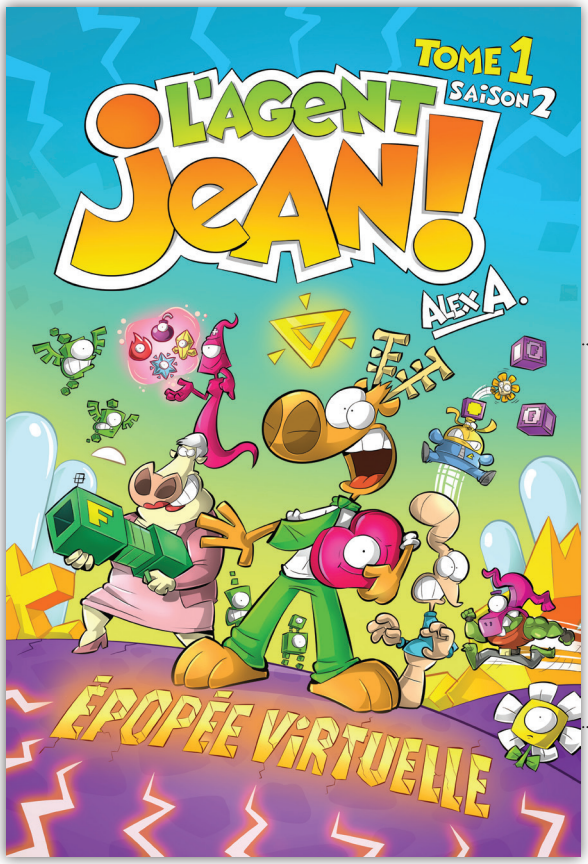


RÉSUMÉ

L'Agent Jean Saison 2, tome 1 Épopée virtuelle

L'ère du Castor est révolue. Sur la Terre A, tout est calme, trop calme. Tellement qu'il n'y a plus un seul danger en vue ! Pour chasser l'ennui, les membres de l'Agence s'amusent avec la nouvelle console virtuelle de Billy. Mais alors qu'ils sont en pleine partie de Turbo Filipo, un vieil ennemi s'empare du contrôle de la machine ! Bombe à pixels, cœur d'invincibilité, triangle multidimensionnel… L'Agent Jean a plus d'une cyber-surprise en réserve avant de déclarer la partie terminée.

L'AGENT JEAN — SAISON 2, TOME 1
ÉPOPÉE VIRTUELLE
PRESSES AVENTURE • 104 PAGES

Avec *L'Agent Jean,* les élèves entrent dans un univers décalé et familier. Et que dire de Jean, ce sympathique héros… à des milles à la ronde des superhéros modernes.

BD JEUNESSE SÉRIE *L'AGENT JEAN*
AUTEUR ET ILLUSTRATEUR : Alex A.

TYPE D'ACTIVITÉ : Fiche d'exploitation du premier tome de la deuxième saison de la série *L'Agent Jean.* Cette fiche comprend des activités à faire en classe et des questions de compréhension et de réflexion.

NIVEAU : Primaire 2e et 3e cycles (CE2, CM1, CM2, 6e)
COMPÉTENCE TRANSVERSALE : Mettre en œuvre sa pensée créatrice

DISCIPLINE : Français
COMPÉTENCE 1 : Lire des textes variés
COMPÉTENCE 2 : Écrire des textes variés
COMPÉTENCE 3 : Communiquer oralement
COMPÉTENCE 4 : Apprécier des œuvres littéraires

GROUPE MODUS
PRESSES AVENTURE
groupemodus.com

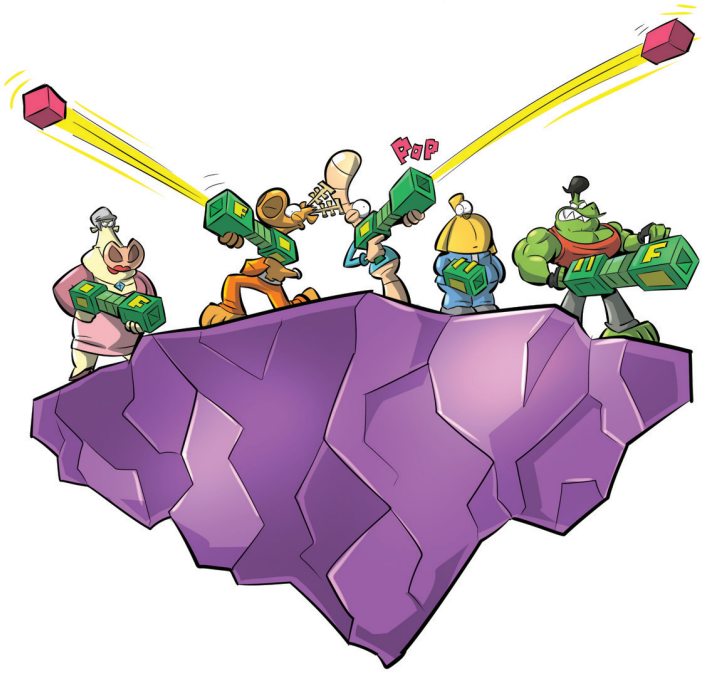
Animez une petite discussion avec les élèves à partir des questions suivantes :

1. Les choses sont un peu inhabituelles à l'Agence au début de cette aventure.
- Pourquoi tous les agents décident-ils de jouer aux jeux vidéo ?
- Quelle est votre manière favorite de passer une journée de congé ?

2. Bulle ne participe pas à la partie de jeux vidéo avec ses amis.
- Pourquoi prétend-elle avoir mal à la main ?
- Tout comme Bulle, y a-t-il une activité pour laquelle vous vous êtes beaucoup améliorés en vous entraînant ?

3. Les choses tournent mal pour EVA à la fin de l'aventure.
- Que lui arrive-t-il ?
- Selon vous, que se passera-t-il avec EVA dans la prochaine aventure ? Billy parviendra-t-il à la sauver ?

4. Dans ce livre, on découvre que Martha a gardé son cœur d'enfant.
- Comment peut-on arriver à cette conclusion ?
- Selon vous, pourquoi Martha dissimule-t-elle habituellement cet aspect d'elle-même ?



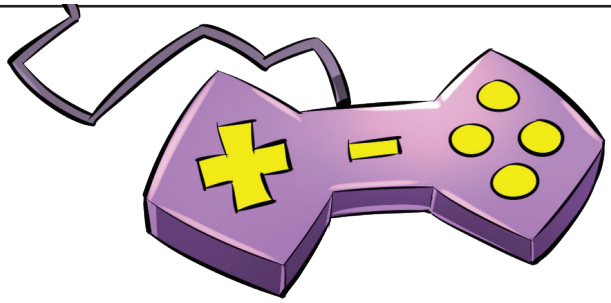
NOMS : **DATE :**

C'est la récré !

Bulle parvient à terminer le jeu *La guerre des ténèbres III : l'ultime combat*.

1. En équipes, transformez-vous en créateurs, imaginez une scène de ce jeu et dessinez-la.

2. Voici la manette du jeu. **Indiquez à quoi sert chacun des boutons.**



FICHE DE LECTURE — QUESTIONS

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

1. Quel est le nom du jeu vidéo auquel jouent Jean et ses amis ?

2. Pour faire un mauvais coup à Martha, EVA s'est métamorphosée en vilain. **Qui était ce vilain ?**

a) Farine
b) Crémeux
c) Le Castor
d) Julien-Christophe

3. Quel est le mot de passe de la grotte des cubes-macaques ?

4. Comment Gabriel Lobe a-t-il réussi à s'introduire dans le jeu vidéo ?

5. Que se passe-t-il quand Gabriel Lobe « élimine » un joueur dans le jeu ?

a) Il meurt réellement
b) Il tombe dans un profond coma
c) Il est simplement éliminé du jeu
d) Il perd une vie

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

6. Pourquoi Jean doit-il détruire les processeurs de la console vers la fin de l'histoire ?

7. Selon Billy, quelle est la chose la plus meurtrière des jeux vidéo, celle qui permet de vaincre Gabriel Lobe ?

8. Vrai ou faux ? Un cœur d'invincibilité dans Turbo Filipo dure habituellement 10 secondes.

9. Place les événements suivants en ordre chronologique en les numérotant de 1 à 5.

- [ ] Gabriel Lobe se manifeste dans le jeu vidéo.
- [ ] Gabriel Lobe prend le contrôle d'EVA.
- [ ] Bulle s'entraîne aux jeux vidéo.
- [ ] Jean et Billy décident de jouer à un jeu vidéo.
- [ ] Jean retrouve Farine.

10. EVA vient en aide à Jean de diverses façons au cours de l'histoire. **Nommes-en une.**

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

Ta mission

Tous les agents sont occupés, c'est donc à toi que revient la prochaine mission.
Tous les vilains sont en cavale ! Tu dois en arrêter un.

Selon toi, qui devrais-tu d'abord arrêter entre Gabriel Lobe et Farine ? Pourquoi ?

Le vilain que tu as choisi a des forces et des faiblesses. **Afin de bien savoir à qui tu as affaire, identifie-lui deux forces et deux faiblesses, à la lumière de l'histoire que tu viens de lire.**

FORCES

1.

2.

FAIBLESSES

1.

2.

Afin de te parer à toute éventualité, tu auras besoin du génie d'Henry pour t'équiper correctement.
Rédige et dessine la liste de choses dont tu crois avoir besoin et explique en quoi chaque objet te sera utile.

1.

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

2.

3.

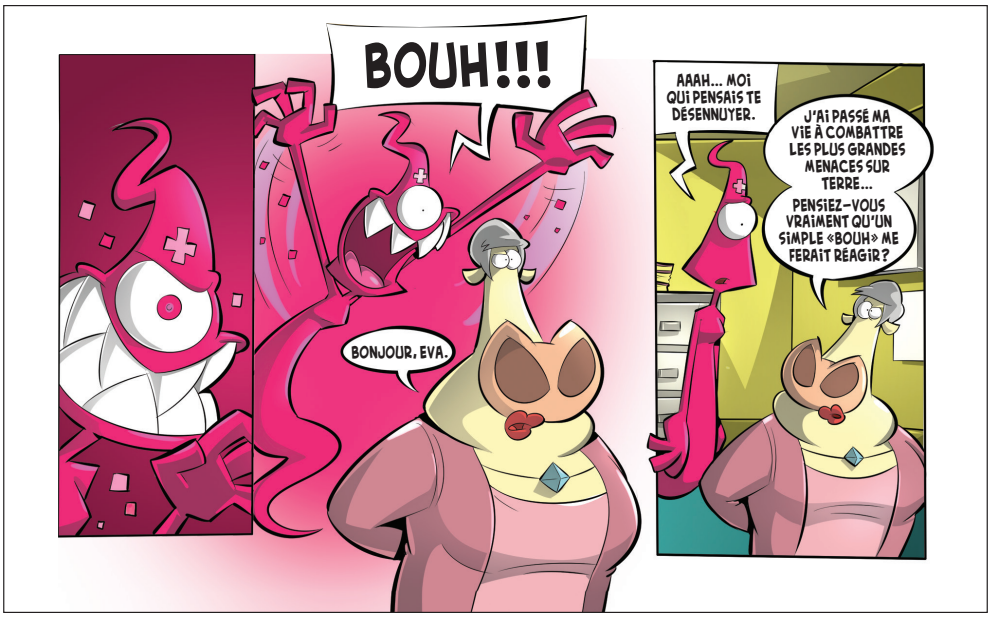
4.

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

Crée une page de bande dessinée

Imagine que la mission de Jean dans le jeu vidéo a mal tourné et que Gabriel Lobe a réussi à l'éliminer, lui aussi. Il revient donc à Bulle de plonger dans le jeu vidéo pour sauver ses amis grâce à ses nouveaux talents. **À l'aide des cases ci-dessous, crée une bande dessinée illustrant cette situation.**

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

La frousse d'EVA

EVA a décidé de désennuyer Martha en lui faisant peur. Martha n'a toutefois pas dit son dernier mot.
Rédige une courte histoire dans laquelle Martha se venge d'EVA.