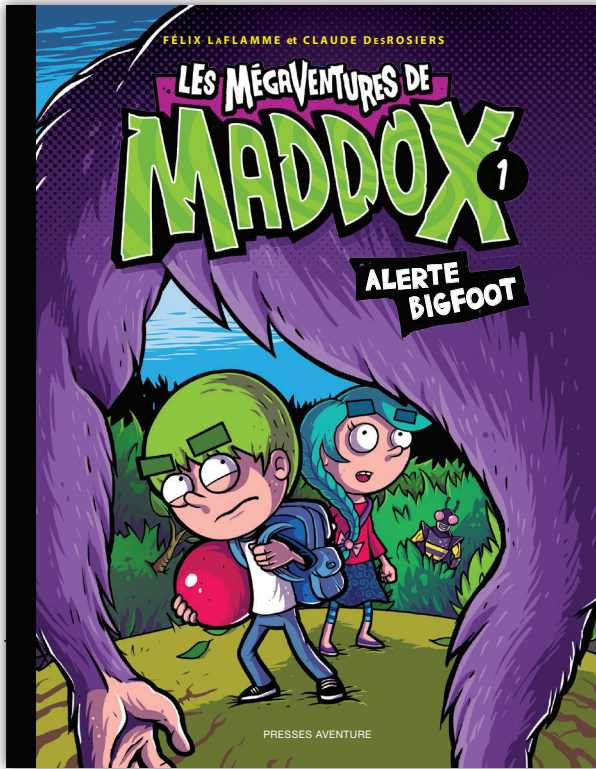




RÉSUMÉ

Les mégaventures de Maddox

Tome 1 — Alerte Bigfoot

Le grand tournoi de ballon-chasseur de l'école Jolicoeur approche, et Maddox s'inquiète de sa performance. Et si son ennemi juré, le terrible Didier, arrivait à l'éliminer en premier ? Une chance que sa meilleure amie, Aurore, est là pour partager cartes à collectionner et fous rires avec lui ! Mais voici qu'à quelques jours de l'événement, la rumeur court qu'une dangereuse bête rôde dans les parages : le légendaire bigfoot. Une histoire qui laissera des traces... jusqu'au tournoi de ballon-chasseur !

LES MÉGAVENTURES DE MADDOX
TOME 1 — ALERTE BIGFOOT
 PRESSES AVENTURE • 64 PAGES

Du tournoi de ballon-chasseur à l'échange de cartes à collectionner, les élèves, avec *Les mégaventures de Maddox*, plongent dans un monde familier où l'extraordinaire et le fantastique se mêlent au quotidien.

BD JEUNESSE SÉRIE *LES MÉGAVENTURES DE MADDOX*

DESSINATEUR : Félix LaFlamme

SCÉNARISTE : Claude DesRosiers

TYPE D'ACTIVITÉ : Fiche d'exploitation du premier tome de la série *Les mégaventures de Maddox*. Cette fiche comprend des activités à faire en classe et des questions de compréhension et de réflexion.

NIVEAU : Primaire 2^e et 3^e cycles (CE2, CM1, CM2, 6^e)

COMPÉTENCE TRANSVERSALE : Mettre en œuvre sa pensée créatrice

DISCIPLINE : Français

COMPÉTENCE 1 : Lire des textes variés

COMPÉTENCE 2 : Écrire des textes variés

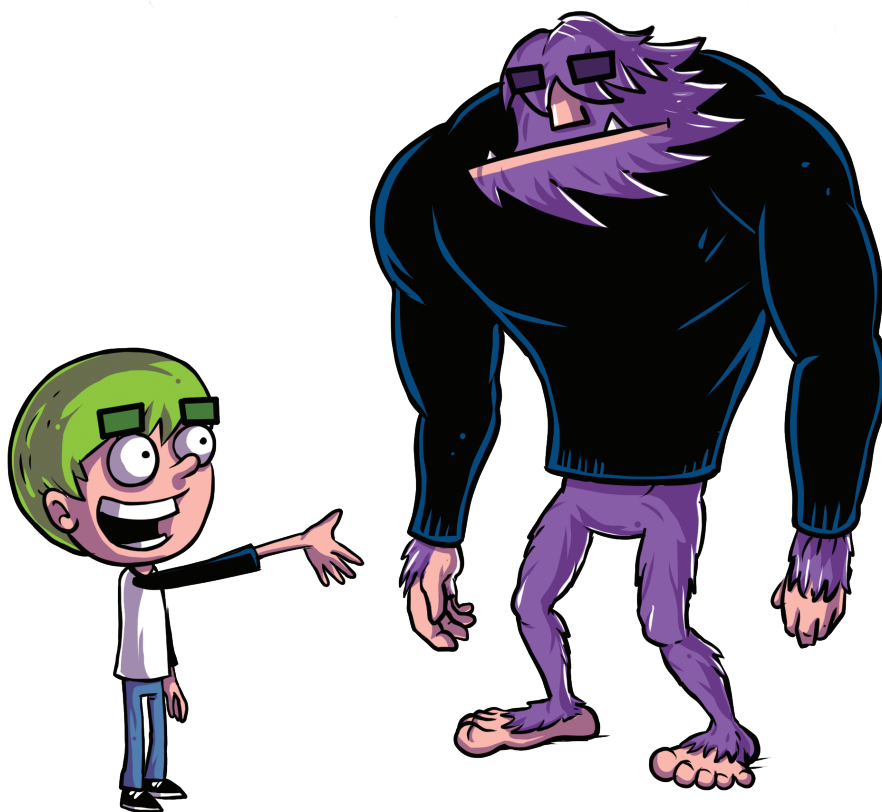
COMPÉTENCE 3 : Communiquer oralement

COMPÉTENCE 4 : Apprécier des œuvres littéraires



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

1. **Didier et Maddox ne sont pas les meilleurs amis du monde.**
 - Comment décririez-vous cette relation dans vos mots ?
 - Trouvez-vous que Maddox a une bonne attitude vis-à-vis Didier ? Pourquoi ?
2. **Le père de Maddox croit qu'il devrait apprendre à connaître Didier pour peut-être se découvrir des points communs avec lui.**
 - Êtes-vous d'accord avec lui ?
 - Selon vous, Maddox et Didier deviendront-ils amis dans les prochains tomes ? Qu'est-ce qui vous fait penser cela ?
3. **Tout le monde semble craindre « la bête » avant même de l'avoir rencontrée.**
 - Que pensez-vous de cette réaction ?
 - Comment auriez-vous réagi, à la place des habitants de cette ville ?
4. **Vicky Joly, la journaliste, dit à Aurore qu'il ne faut pas croire tout ce qu'on voit à la télévision.**
 - Êtes-vous d'accord avec elle ?
 - Venant d'une journaliste, trouvez-vous cette affirmation étrange ? Pourquoi ?



On joue !

Divisez le groupe en deux équipes qui s'assoieront face à face. S'il n'y a pas assez d'espace, vous pouvez aussi demander à chaque équipe de se placer en deux rangées. Donnez un ballon au premier groupe.

La première équipe fait rouler le ballon vers un membre de l'équipe adverse afin que celui-ci l'attrape. L'enseignant pose alors une question à l'élève qui a attrapé le ballon. Si celui-ci n'a pas la bonne réponse, il se retire du jeu et attend sur le côté, puis un membre de son équipe prend le ballon et le fait rouler vers l'équipe adverse. Si sa réponse est correcte, il conserve sa place et lance lui-même le ballon vers l'équipe adverse, qui se fera questionner à son tour.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs d'une des deux équipes sont éliminés, faisant ainsi gagner l'équipe adverse. Si l'enseignant termine la liste de questions avant qu'un groupe soit éliminé, l'équipe avec le plus de joueurs gagne.

Liste de questions :

1. À quel jeu excelle le père de Maddox ? **Réponse : Le ping-pong**
2. Quelle matière monsieur Jacques enseigne-t-il à l'école ? **Réponse : L'éducation physique**
3. Au début de l'histoire, quel déjeuner Maddox a-t-il mangé ? **Réponse : Des crêpes**
4. Qui découvre l'étrange lumière verte dans la forêt pour la première fois ? **Réponse : Aurore**
5. Selon Maddox et Aurore, quel est l'endroit où l'on trouve tout ce qui est essentiel à la survie ?
Réponse : Le dépanneur
6. Quelle équipe a remporté le tournoi de ballon-chasseur ? Celle de Didier ou celle de Maddox ?
Réponse : Celle de Maddox
7. Il manquait un joueur sur le terrain pour le tournoi de ballon-chasseur des enseignants. Qui est allé remplacer ? **Réponse : BF**
8. Quel surnom Maddox et Aurore donnent-ils au bigfoot ? **Réponse : BF**
9. Dans quel local Maddox, Aurore et BF se réfugient-ils lorsque BF est pourchassé par les policiers ?
Réponse : Dans le bureau de monsieur Jacques
10. Quel est le nom du personnage figurant sur la carte qu'Aurore avait perdue ? **Réponse : Crocula**
11. Quel est le nom que se donne BF à la fin de l'histoire ? **Réponse : Jacobus**
12. Quelle collation le père de Maddox sert-il à son fils, Aurore et Bigfoot ? **Réponse : Des muffins aux jujubes**
13. Quelle surprise le père de Maddox lui offre-t-il au milieu de l'histoire ? **Réponse : Une table de ping-pong**
14. Comment le voisin de Maddox se nomme-t-il ? **Réponse : Monsieur Bouteille**
15. Quel surnom Didier donne-t-il à Maddox ? **Réponse : Dodo**

NOM, PRÉNOM :

DATE :

1. Quel est le nom du superhéros jouet de Maddox ?

2. Selon monsieur Jacques, pourquoi est-il le seul qui puisse lancer des ballons ?

- a) Parce que c'est dangereux
- b) Parce qu'il a gagné 23 médailles au ballon-chasseur
- c) Pour éviter les plaintes de parents
- d) Parce qu'il a peur des élèves

3. Explique dans tes mots comment Aurore et Maddox parviennent à sauver le bigfoot à la fin.



NOM, PRÉNOM :

DATE :

4. Vrai ou faux ? Le bigfoot a volé le chandail du père de Maddox.

5. Quel objet Aurore échappe-t-elle au début de l'histoire et que BF lui redonne à la fin ?

- a) Un livre
- b) Un ballon de basketball
- c) Une tomate
- d) Une carte de collection

6. Explique dans tes mots pourquoi le père de Maddox croit que jouer au basketball l'aidera à jouer au ballon-chasseur.

7. Selon Maddox et Aurore, à qui ressemble le monstre Greeble sur la carte de collection Monstro-mania ?

8. Quel nom parmi les suivants n'est pas celui d'un personnage rencontré dans cette histoire ?

- a) BF
- b) Maxime
- c) Maddox
- d) Jacques
- e) Aurore
- f) Kevin
- g) Didier

NOM, PRÉNOM :

DATE :

Une nouvelle fin

Réinvente la fin de l'histoire! Imagine que le bigfoot soit parvenu à s'échapper lorsque l'escouade policière est arrivée. Où est-il allé? Qu'est-il arrivé à monsieur Jacques? Conclue cette histoire en quelques phrases.

.....

.....

.....

.....

.....

Drôles d'extraterrestres

Selon toi, qui sont les personnages que l'on voit à la page 62? **Imagine leur histoire!**

Nom de leur planète :

Caractéristiques de leur planète :

.....

.....

.....

.....

.....

Raison pour laquelle ils sont sur Terre :

.....

.....

.....

.....

.....

Moyen de transport :

.....

.....

.....

.....

NOM, PRÉNOM :

DATE :

Imagine Monstrouille

Maddox a dit à Aurore qu'il avait au moins 100 fois la carte de collection de Monstrouille. **À quoi ressemble ce personnage?** Dessine-le ci-bas, puis rédige un court texte le décrivant.

NOM, PRÉNOM :

DATE :

Grand sportif

Maddox rêve qu'il excelle dans un sport, pour une fois. **Dessine son rêve sous forme de bande dessinée à l'aide des cases ci-bas.**

