



# RÉSUMÉ Bone - Tome 2 La grande course

Réunis depuis peu, les cousins Bone préparent leur retour à Boneville. Mais lors de la grande course annuelle de vaches, Phoney Bone tente une ultime escroquerie qui bousculera le plan établi. De surprise en surprise, le périple des Bone se transforme en une fantastique épopée faite de grandes épreuves, de petits tracas et de savoureux moments.

BONE — TOME 2 LA GRANDE COURSE PRESSES AVENTURE • 148 PAGES

ROMAN GRAPHIQUE : le plaisir d'une bande dessinée, le contenu d'un roman en termes de longueur et de développement narratif.

Les élèves aiment lire des bandes dessinées. Avec Bone, ils prennent part à une véritable saga où s'entremêlent les thèmes du retour à la maison, du héros improbable, de sa quête et de son destin inconnu. En prime, des allusions à la littérature avec Moby Dick, une idylle et de solides amitiés.

### **BD JEUNESSE SÉRIE BONE**

**AUTEUR:** Jeff Smith

TYPE D'ACTIVITÉ: Fiche d'exploitation du deuxième tome de la série Bone.

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





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

- 1. Au début de l'histoire, Thorn et Fone Bone ont une dispute.
  - Quel est le suiet de leur querelle?
  - Et vous, avez-vous déjà éprouvé de la jalousie? Pourquoi?
- 2. Phoney Bone a élaboré une stratégie impliquant une vache mystère pour gagner plus d'argent.
  - Quelle est cette stratégie?
  - Selon vous, était-ce une bonne idée? Qu'est-ce qui vous fait penser cela?
- 3. Phoney et Smiley se font prendre après la course.
  - Comment sont-ils punis?
  - Selon vous, cette punition est-elle juste? Pour quelles raisons?
- 4. Aimeriez-vous vivre dans la vallée où se déroule l'histoire? Pourquoi?

## Fresque de Boneville

Depuis le début de l'histoire, les cousins Bone parlent de Boneville, mais jamais cet endroit n'a encore été dévoilé. Amusez-vous à imaginer Boneville et affichez les dessins sur le mur de votre classe! Chacun peut choisir un lieu parmi les suivants ou encore en inventer un.

- Maison de Fone Bone
- Maison de Phonev Bone
- Maison de Smiley Bone
- Apothicaire
- Magasin général
- École
- Palais de justice
- Parc
- Hôpital
- Zoo
- · Forêt enchantée
- Marché public
- Restaurant



# La vache mystère

### PRÉPARATION DU JEU:

Formez des équipes de 5 joueurs. Prenez les pages 4 à 9 de cette fiche et distribuez-les aléatoirement entre les membres de l'équipe, face cachée. Chaque joueur peut ensuite plier sa feuille en deux et la placer devant lui à la verticale, de manière à ce que les autres ne puissent pas voir ce qui est écrit. Chaque feuille indique le rôle de chacun. Il y a un meneur, trois vaches et une vache mystère.

La page de la vache mystère et celle du meneur contiennent toutes les réponses aux questions. Le meneur peut s'identifier; ce sera à lui de poser les questions aux autres.

Détachez la feuille «ligne d'arrivée» et déposez-la au centre de la table de jeu.



### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- 1. Le meneur pose une question à la fois. Lorsqu'un joueur sait la réponse à la question, il doit toucher le centre de la feuille «ligne d'arrivée» pour pouvoir répondre.
- 2. Les joueurs ont le droit de consulter leur livre pendant le jeu.
- 3. Chaque bonne réponse vaut un point.
- **4.** En cas de mauvaise réponse, un droit de réplique est accordé. Au signal du meneur, les autres joueurs peuvent toucher la feuille «ligne d'arrivée». Le premier à y parvenir peut répondre.
- **5.** Après tous les droits de réplique possibles, si personne n'a la bonne réponse, le meneur dévoile la réponse et aucun point n'est accordé.

- **6.** À la fin de la partie, tout le monde vote sur l'identité de la vache mystère. Ceux et celles qui trouvent la vache mystère méritent 1 point.
- 7. Si la vache mystère est démasquée, elle perd automatiquement la partie et la victoire est accordée au joueur qui obtient le plus de points.
- 8. Si la vache mystère n'est pas démasquée, son nombre de points est doublé. La victoire revient alors au joueur qui a obtenu le plus de points. Il n'est donc pas nécessaire que la vache mystère soit celle qui accumule le plus de points durant la partie pour pouvoir gagner.



## Rôle: meneur

1. À un moment dans l'histoire, contre quel insecte géant Fone Bone doit-il se battre?

**Réponse :** Une abeille (page 9)

2. Lors de la course de vaches, Phoney Bone n'accepte qu'une seule monnaie d'échange.

Quelle est cette monnaie? Réponse: Du bétail (page 24)

3. Qui a confectionné le costume de la vache mystère?

Réponse: Smiley Bone (page 26)

4. Qui est la petite fille prisonnière des dragons?

Réponse: Thorn (page 40)

5. Qu'est-ce que Ted conseille à Fone Bone d'écrire pour déclarer son amour à Thorn?

Réponse: Un poème (page 59)

6. Finalement, qui est arrivé en premier à la ligne d'arrivée de la grande course?

Réponse: Mamie Ben (page 91)

7. Dans le poème que Fone Bone rédige à Thorn, quel mot le rat-garou lui suggère-t-il pour rimer avec

«orteils»?

Réponse : Merveille (page 61)

8. À part les cousins Bone et Thorn, quel est le nom de la seule personne qui parie pour Mamie Ben?

**Réponse :** Lucius (page 73)

9. Quel est le mets favori de l'un des rats-garous, que l'autre ne peut supporter?

Réponse : La quiche (page 60)

10. Quel est le numéro de dossard de Mamie Ben lors de la grande course?

Réponse : Le numéro 3 (page 66)

### Question boni en cas d'égalité :

11. Comment Phoney Bone veut-il que Smiley et lui se partagent les profits des paris pour la grande course? **Réponse :** Quatre-vingt-dix/dix (page 12)



## Rôle: vache mystère

1. À un moment dans l'histoire, contre quel insecte géant Fone Bone doit-il se battre?

Réponse : Une abeille (page 9)

2. Lors de la course de vaches, Phoney Bone n'accepte qu'une seule monnaie d'échange.

Quelle est cette monnaie? Réponse: Du bétail (page 24)

3. Qui a confectionné le costume de la vache mystère?

Réponse: Smiley Bone (page 26)

4. Qui est la petite fille prisonnière des dragons?

Réponse: Thorn (page 40)

5. Qu'est-ce que Ted conseille à Fone Bone d'écrire pour déclarer son amour à Thorn?

Réponse : Un poème (page 59)

6. Finalement, qui est arrivé en premier à la ligne d'arrivée de la grande course?

Réponse: Mamie Ben (page 91)

7. Dans le poème que Fone Bone rédige à Thorn, quel mot le rat-garou lui suggère-t-il pour rimer avec

«orteils»?

**Réponse :** Merveille (page 61)

8. À part les cousins Bone et Thorn, quel est le nom de la seule personne qui parie pour Mamie Ben?

**Réponse:** Lucius (page 73)

9. Quel est le mets favori de l'un des rats-garous, que l'autre ne peut supporter?

Réponse : La quiche (page 60)

10. Quel est le numéro de dossard de Mamie Ben lors de la grande course?

Réponse : Le numéro 3 (page 66)

### Question boni en cas d'égalité :

11. Comment Phoney Bone veut-il que Smiley et lui se partagent les profits des paris pour la grande course? **Réponse :** Quatre-vingt-dix/dix (page 12)



# Rôle: vache



Rôle: vache



## Rôle: vache



# Ligne d'arrivée!



6. De quel attribut physique de Fone Bone Tom s'est-il moqué?



NOM, PRÉNOM	:			DATE:	
7. Lequel des co	ousins Bone est	recherché par les ra	its-garous?		
8. Nomme un tr	rait de caractère	e pour chacun des p	ersonnages suivant	s:	
Fone Bone :					
Tom:					
Mamie Ben :					
Smiley Bone :					
Lucius :					
Les petits opos	sums :				
9. Associe les n Planche Phylactère	nots du vocabu	laire de la bande des	PUS HONTRE-NOUS CETTE LACHE	rrespondante:	Mr. Shart ats chest at votal at management of the chest at votal at management of the chest of t
Case		3.	BANG!	BOOK PETIL S SE DVIST-SE. LA VACUE WASTERS	IEI VAN TONES VA
Onomatopée		4.		PORT SOURCE CO.	ACCOUNT CONTROL OF THE CONTROL OF TH

NOM, PRÉNOM :	DATE :
10. Dans la première case de la page 24, relève to	us les verbes conjugués.
11 À la toute première case de la première page 1	relève deux homophones dans le dialogue entre Thorn
et Bone.	cieve dedx nomophones dans le didiogde entre mom
12. Trouve un synonyme pour chacun des mots su	ivants :
Mine (page 1, case 2):	
Types (page 10, case 4) :	
Balivernes (page 15, case 2):	
Féroce (page 24, case 1) :	
Tyran (page 29, case 1) :	
13. Selon toi, quel est l'élément déclencheur de cet	te histoire? <b>Justifie ta réponse.</b>
	C'EST BON, PHONEY  N PEUX CARDER TON PETT SECRET  POUR IS SECRET  SECR
	POUR LE MOMENT. SECRET?

I	=	CH	Æ	DE	I FC	`THE	)F —	$\Delta C$	'IV	ITFS

BONE – TOME 2 • FICHE PÉDAGOGIQUE **13/16** 

NOM, PRÉNOM :	DATE :			
Comme dans un rêve				
On apprend que Thorn aurait été gardée captive par des dragons. Imagine que son rêve se poursuive après cette révélation. <b>Dessine comment Thorn est parvenue à quitter les dragons et explique ton dessin en un court paragraphe.</b>				

P	15/1	16

NOM, PRÉNOM :	DATE:
La morale	
Selon toi, quelle est la morale de cette histoire?	



NOM, PRÉNOM: DATE:

## Réinvente une page de BD

Invente un nouveau dialogue à l'aide des phylactères qui ont été effacés.

