

RÉSUMÉ

Bone — Tome 1 La forêt sans retour

Chassés de Boneville, les cousins Bone se retrouvent perdus dans une forêt qui ne figure sur aucune carte. Rapidement séparés, ils feront, chacun de leur côté, la rencontre de Thorn, de Mamie Ben et des habitants de Barrelhaven, et ils découvriront un monde peuplé d'incroyables créatures, où une guerre ancestrale est sur le point de reprendre.

BONE — TOME 1
LA FORÊT SANS RETOUR
PRESSES AVENTURE • 152 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 premier tome de la série *Bone*.

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. Vous êtes-vous déjà égarés? Qu'avez-vous ressenti lors de cette situation? Quels moyens avez-vous utilisés pour vous en sortir?
2. Lorsque nous rencontrons les cousins Bone, ils sont d'abord en fuite, mais nous ne savons pas vraiment pourquoi. Comment le découvrons-nous? Connaissions-nous alors l'histoire complète des Bone?
3. Qui est votre cousin Bone préféré? Pour quelles raisons?
4. En quoi les cousins se ressemblent-ils? En quoi sont-ils différents?

Organisez une mise en scène

Avec trois volontaires de la classe, créez une petite pièce de théâtre en leur faisant jouer la première scène du livre, de la page 1 à la page 7.

Chacun des trois élèves devra jouer l'un des cousins Bone en respectant le texte, les intonations et le contexte de la scène.

Vous pourrez également faire jouer d'autres scènes de l'histoire aux élèves, par exemple : la rencontre avec Thorn, pages 44 à 49.

Créez une fresque en cases de BD pour la classe

Pour les jeunes, le potentiel d'expression offert par la bande dessinée n'est pas négligeable. Amusez-vous à imaginer en classe deux personnages qui pourraient s'intégrer à l'histoire de *Bone*. Pensez aux caractéristiques physiques et à la personnalité.

Proposez à chacun des élèves de créer une case complète de BD avec ces personnages, du dessin au texte concis dans une ou deux bulles. Sans thème précis, laissez-les faire appel à leur imagination.

À la fin, amusez-vous avec eux à trouver un ordre aux cases pour créer une fresque à accrocher au mur de la classe. Le résultat sera sûrement très drôle!



NOM, PRÉNOM :

DATE :

1. Où se passe l'action ?

.....
.....

2. Quel est le roman préféré de Fone Bone ?

.....
.....

3. À partir des actions accomplies par les personnages suivants, identifie leur rôle. Nomme les actions qui justifient tes réponses :

Fone Bone :

.....
.....

Phoney Bone :

.....
.....

Smiley Bone :

.....
.....

Thorn :

.....
.....

Mamie Ben :

.....
.....

4. Par quel moyen peut-on acheter quelque chose dans la Vallée ?

.....
.....

5. Comment se nomme le village où se trouve le pub ?

.....
.....

NOM, PRÉNOM :

DATE :

6. Explique ce qui t'a plu ou déplu dans ce tome (personnages, lieux, intrigue, émotions ressenties, etc.).

7. Quelles sont les valeurs véhiculées dans l'histoire?

8. Selon toi, qu'apporte l'image au texte?

9. Quelles différences remarques-tu entre une BD et un album illustré?

NOM, PRÉNOM :

DATE :

10. Quel est le genre littéraire ?

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> aventure | <input type="checkbox"/> humoristique | <input type="checkbox"/> réaliste |
| <input type="checkbox"/> fantastique | <input type="checkbox"/> policier | <input type="checkbox"/> science-fiction |

11. Relève les mots appartenant au champ lexical de la nature et propose un deuxième champ lexical.

.....

.....

.....

.....

12. Y a-t-il des emboîtements ou des superpositions dans le récit (rêve raconté, histoire dans l'histoire, etc.) ?

.....

.....

.....

.....

13. Connais-tu l'histoire de *Moby Dick* ? L'as-tu déjà lue ? Si oui, l'as-tu aimée ?

.....

.....

.....

Le savais-tu ?

Moby Dick est le nom d'un grand cachalot blanc dans le roman de l'auteur Herman Melville écrit en 1851. Attiré par la mer et le large, le héros de l'histoire décide de partir à la chasse à la baleine. Il embarque sur le navire d'un capitaine, et ne tarde pas à se rendre compte que ce dernier traque un cachalot en particulier, Moby Dick, à cause de qui il a autrefois perdu sa jambe. Pour se venger, il va traquer le cachalot tout autour du monde.

NOM, PRÉNOM :

DATE :

La suite des aventures

À ton avis, comment va se terminer cette histoire? Qui va gagner la course? **Que se passera-t-il entre Fone Bone et Thorn?** Invente la suite.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

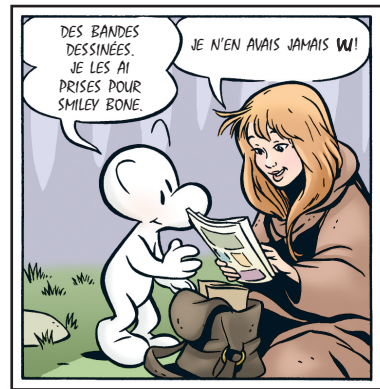
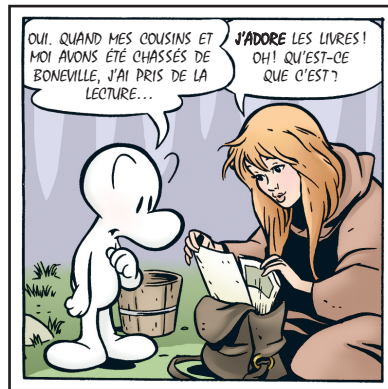
.....

.....

.....

.....

.....



NOM, PRÉNOM :

DATE :

Que d'émotions!

Cite des passages du récit :

• dramatiques :

• émouvants :

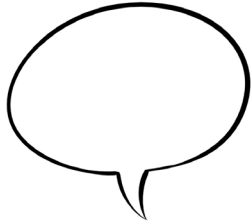
• comiques :



NOM, PRÉNOM :

DATE :

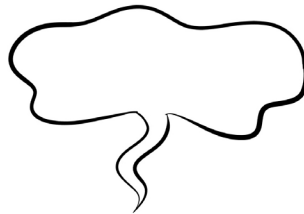
Les phylactères



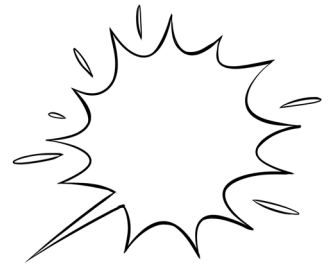
Personnage qui parle



Personnage qui chante



Personnage qui se réveille



Personnage qui crie



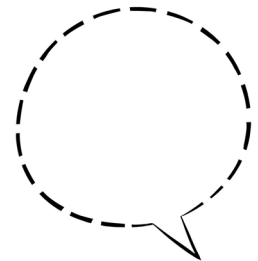
Personnage qui s'étonne



Personnage qui pense



Personnage qui raconte



Personnage qui chuchote

Dessine les bons phylactères autour des phrases suivantes :

Au clair de la lune...

Hé, bonjour Martin!

Deux jours plus tard...

Hum... s'il savait...

Chut, ils vont nous entendre!

ATTENTION!!!

NOM, PRÉNOM :

DATE :

Réinvente une page de BD

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

