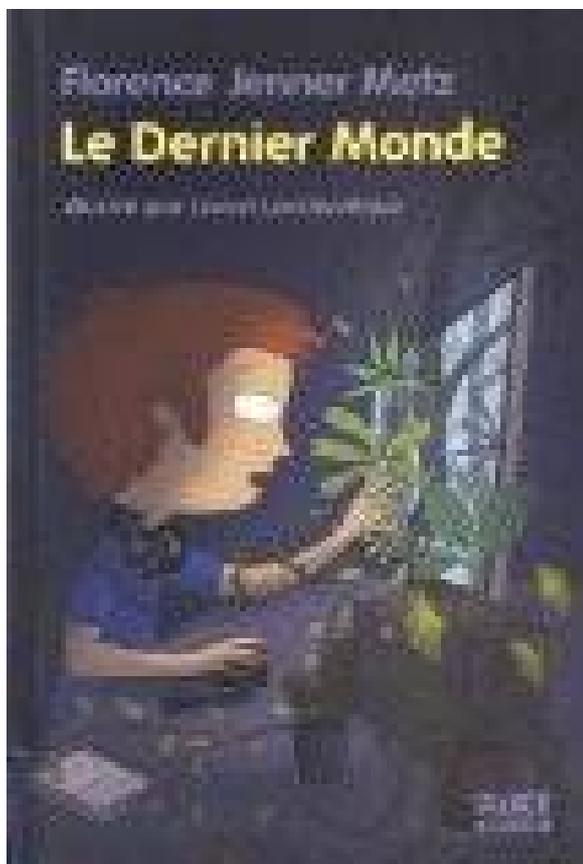


Prix Passerelle(s) 2014-2015

Le dernier monde de Florence Jenner Metz



1/ Que vois-tu sur la couverture de ce livre ?

2/ Imagine l'histoire de ce livre :

Nom :

Prénom :

Classe :

Prologue

1/ Qui sont les deux personnages principaux ?

2/ Où doivent-ils se rendre ?

3/ Que s'est-il passé pendant le cours d'informatique ?

4/ Quelle passion ont en commun Basile et Anatole ?

5/ Quelle proposition fait Marie à Basile et Anatole ?

6/ Quels groupes de travail constitue la maîtresse ?

7/ Quel est le thème de la recherche ?

8/ Que pensent les garçons au sujet de Marie ?

9/ Quelle démonstration leur fait-elle durant le cours d'informatique ?

10/ A quelle heure et dans quel endroit Marie leur donne-t-elle rendez-vous ?

11/ Quelle réputation a le quartier dans lequel habite Marie ?

Chapitre 1

Questions

12/ Quels mensonges Anatole et Basile ont-ils racontés à leurs parents ?

13/ Pourquoi Anatole et Basile sont-ils devenus amis ?

14/ Où habite Marie ?

15/ Que leur apprend-elle lorsqu'ils arrivent ?

16/ Quelle impression se dégage du lieu ?

17/ De qui les garçons font-ils la connaissance ? Quel est son métier ?

18/ Où les enfants vont-ils s'installer ? A quel jeu vont-ils jouer ?

4
0
r
t
=
p
a
s
c

4
0
r
t
=
p
a
s
c

19/ Quelles sont les spécificités de ce jeu vidéo ?

20/ Pourquoi Marie a-t-elle choisi Basile et Anatole comme joueurs ?

21/ De quel objet doivent-ils s'équiper pour commencer le jeu ?

22/ En quoi ce jeu est-il exceptionnel ?

23/ Quelle impression provoque le jeu chez Anatole ?

24/ Comment se sent Marie après la partie ?

25/ Quelle aide demande-t-elle aux garçons ?

26/ Que leur offrira-t-elle en échange ?

4
0
r
t
=
p
a
s
c

27/ Comment les parents d'Anatole et de Basile ont-ils réagi à leur retour à la maison ?

28/ Qu'est-ce qui obsède les deux garçons ?

29/ Qui les aide à résoudre l'énigme ?

7
0
3
4
=

5
6
7
8
9
0

30/ Que demande Marie aux garçons ?

31/ Pour quelle raison ?

32/ Quel nom donnent les enfants à la nouvelle équipe qu'ils forment ?

7
0
3
4
=

5
6
7
8
9
0

33/ Qu'invente Anatole pour aller jouer chez Marie ?

34/ Avant de commencer une nouvelle partie, quel serment doivent prêter les garçons ?

7
0
3
4
=

5
6
7
8
9
0

35/ En quels personnages Anatole et Basile sont métamorphosés pour le jeu ?

36/ Dans quel état physique se trouve Basile ?

37/ Qui leur permet de résoudre une nouvelle énigme ? Quelle remarque fait ce personnage sur l'atmosphère qui se dégage de la pièce du jeu ?

38/ Quelle présence les enfants n'ont-ils pas remarquée ?

39/ A quelle date doit sortir le jeu ?

40/ Que remarquent les enfants dans la pièce ? A quoi sont-ils de nouveau confrontés ? Que se passe-t-il d'inquiétant ?

**C
h
a
p
i
t
r
e
e
9**

41/ En quoi le bureau de la grand-mère s'est-il transformé ? Que sont devenus les enfants ? Quelle impression ont-ils sur le jeu ?

42/ Dans quel état est le bureau à la fin de la partie ?

43/ A quoi ressemble Marie ?

44/ Quelle présence inquiétante observe les enfants ?

**C
h
a
p
i
t
r
e
e
9**

45/ Que découvrent-ils à propos du jeu ?

46/ Quels pouvoirs les garçons ont-ils acquis ?

**C
h
a
p
i
t
r
e
e
9**

47/ Quels sont les deux hommes qui interpellent Anatole et Basile ?

48/ Où les emmènent-ils ? Cet endroit est-il accueillant ?

49/ Qui les reçoit ?

21 0 3 4 = 2 9 5 0

21 0 3 4 = 2 9 5 0

50/ Que révèle la grand-mère de Marie aux garçons ?

51/ Qui a en réalité donné le jeu à Marie ?

52/ Où est Marie ?

53/ Qu'est-ce qui figure sur l'écran de l'ordinateur ?

54/ Que décide de faire Anatole avec le code ?

55/ Quelle histoire ancienne lui revient en mémoire ?

56/ Où se trouve Marie ? Qui est-elle ?

41 0 3 4 = 2 9 5 0

57/ Qui fait une apparition surprenante ? Quelle est son identité ? Sous quelle forme apparaît-il ?

58/ Quel pacte Marie a-t-elle fait avec le magicien ?

59/ Quelle vérité apprend Anatole à son sujet ?

60/ Que propose Anatole au magicien ?

61/ Que signe Anatole ?

0
5
8
1
0
5
8
1
0
5
8
1
0

62/ Avec quelle énigme Anatole met-il le magicien en difficulté ?

63/ Qui la lui a apprise ?

0
5
8
1
0
5
8
1
0
5
8
1
0

64/ Qui réapparaît pour le bonheur de tous ?

65/ Quelle terrible nouvelle apprennent-ils ?

66/ Parviennent-ils à supprimer le jeu ?

0
5
8
1
0
5
8
1
0
5
8
1
0

67/ Quelle solution a trouvée Anatole pour détruire le jeu et anéantir le magicien ?

68/ Sur quel événement se termine le chapitre ?

050601-0050

050601-0050

69/ Que raconte le journal sur les événements de la veille ?

70/ Quelle est la réaction de la mère d'Anatole ?

71/ Que souhaitent faire Anatole et Basile ?

72/ En quoi la fin de l'histoire est-elle un clin d'œil amusant ?

Conclusion

Ce livre t'a-t-il plu ou déplu ? Justifie ta réponse.