



Titre : **Crocoman**

Auteur : **Jonathan Reynolds**

Illustration de la page couverture : **Maxim Gélinas**

Collection : **Zone Frousse**

Éditeur : **Les Éditions Z'ailées**

Groupe d'âge visé : **9-12 ans**

Genre : **roman d'épouvante**

Prix : **8,95 \$**

Thèmes : **famille, affection, deuil, rite, peur**

3^e CYCLE DU PRIMAIRE

RÉSUMÉ :

À la mort de son oncle Frank, Bruce hérite de sa grande maison emplies de souvenirs. L'oncle Frank, c'était le meilleur, encore plus cool que Crocoman, ce super-héros dont tout le monde parle! En attendant que Bruce ait 18 ans, une locataire convaincante dénommée Kathy veut s'occuper de la maison et permet à Bruce d'y venir quand il voudra. Malgré tout, Bruce reste sur ses gardes... Pourquoi voulait-elle à ce point l'ancienne maison de l'oncle Frank?

QU'EST-CE QU'UN ROMAN D'ÉPOUVANTE ?

Un roman d'épouvante est un roman qui joue sur la peur, sur l'angoisse des personnages, mais surtout sur celui du lecteur. Dans *Crocoman*, Bruce est terriblement nerveux à l'idée qu'une autre personne nommée Kathy s'occupe de la maison de son oncle, et invente les pires scénarios à son égard. De plus, Kathy a une allure physiquement inquiétante avec ses cicatrices et ses ecchymoses. Vers la fin du roman, une scène à l'intérieur d'un passage secret et sombre nous fait bien vivre la claustrophobie de Bruce.

POURQUOI FAIRE LIRE **CROCOMAN** À VOS ÉLÈVES ?

Le roman offre aux lecteurs une nouvelle façon d'appréhender le genre de l'épouvante, alors que le personnage principal s'adresse à son oncle décédé tout au long du récit. De plus, l'histoire nous mène de plus en plus dans la folie nerveuse de Bruce, et révélera une fin déroutante après un long suspense. Puis, au-delà de la peur, de fortes valeurs sont véhiculées dans le roman, comme la famille et l'amour d'un proche, mais aussi l'appréhension du deuil par un jeune garçon.

L'AUTEUR :



Jonathan a écrit pour la première fois pour les jeunes avec *Cris de sang*. Avant, il a publié environ une trentaine de nouvelles dans différentes revues et fanzines, ainsi que deux romans, *Ombres* et *Nocturne*, une novella, *La légende de McNeil*, et deux recueils de nouvelles, *Épitaphes* et *Silencieuses*. Quand il était enfant, il adorait lire à la lampe de poche des histoires de peur. C'est sans doute la raison pour laquelle il en écrit aujourd'hui... ou peut-être est-ce parce qu'il y a vraiment un monstre sous son lit !

MISE EN CONTEXTE DE LA LECTURE

1- Questions à exploiter avant la lecture :

Lisez le titre avec vos élèves et posez les questions suivantes :

- D'après le titre, que crois-tu qu'il va arriver dans cette histoire ?
- Que veut dire le suffixe « man » ? Et pourquoi donc y avoir ajouté « croco » ?
- Selon toi, le titre en dit-il beaucoup sur l'histoire ? Pourquoi ?
- Quels sont les pouvoirs de ce Crocoman ?

Regardez l'illustration du livre avec vos élèves et posez-leur les questions suivantes :

- Peux-tu me décrire ce que tu vois sur l'illustration ?
- Qu'est-ce que ça représente ?
- Selon ce que tu vois, peux-tu me dire quels seront les thèmes du livre ?
- Si tu avais à refaire une page couverture en fonction du titre, que dessinerais-tu ?
- Selon la page couverture, de quel type de livre s'agit-il ? Quel genre d'histoire peut-il contenir ?

Lisez le résumé avec vos élèves et posez les questions suivantes :

- D'après toi, que va-t-il se passer dans ce roman ?
- Pourquoi faudrait-il se méfier de Kathy ?
- De quelle manière Crocoman combat-il les méchants ?
- Selon toi, pourquoi l'oncle Frank est-il *cool* ?

Le but de ce questionnement est, bien sûr, d'intriguer les élèves et de les amener dans la lecture avec l'envie de connaître ce qui s'y déroulera. De plus, ces questions d'inférences facilitent la lecture des élèves qui auront préalablement brossé un premier portrait de l'histoire.

2- Pendant la lecture

Pendant la lecture, surtout si elle se déroule sur plusieurs jours, vous pouvez utiliser les questions Chapitre par Chapitre (oralement ou sur papier) pour résumer ce qui s'est passé et rafraîchir la mémoire des élèves sur les éléments essentiels de l'histoire afin d'en faciliter la compréhension.

3- Retour sur la lecture

Après la lecture, certaines questions peuvent être posées.

- Qu'as-tu aimé le plus dans cette histoire ? Pourquoi ?
- Aimerais-tu visiter Sherbrooke ? Pourquoi ?
- Quelles parties de l'histoire t'ont fait peur ? Pourquoi ?
- Qu'as-tu pensé de la fin ? Était-elle surprenante ?
- Où sont les amis de Bruce selon toi ? Que font-ils ?
- Aurais-tu aimé vivre cette aventure ? Pourquoi ?

DIRECTIVES À L'ENSEIGNANT**VOLET COMPRÉHENSION DU ROMAN**

- 1- La partie *Questions chapitre par chapitre* vous donne des questions de compréhension générale que vous pouvez utiliser en examen formatif ou sommatif, à l'oral comme à l'écrit.
- 2- L'activité *Le dragon perdu* travaille la compréhension en lecture et la mémoire des événements du récit. Vous pouvez la faire oralement ou à l'écrit.
- 3- L'activité *La fouille* montre à l'enfant les différentes informations retrouvées dans un roman mis à part le texte lui-même. Vous pourriez réaliser cette activité à l'oral comme une compétition de vitesse.

VOLET RECHERCHES (ÉCRITURE/ORAL) – SCIENCE, GÉOGRAPHIE et MORAL

- 4- L'activité *Les scientifiques célèbres* demande aux élèves d'écrire une partie documentaire de quelques mots sur un scientifique. Des recherches sur internet sont essentielles. L'activité peut servir d'évaluation pour l'écriture, ou de plan pour un exposé oral en solo ou en équipes. Des scientifiques sont proposés mais vous pouvez en trouver d'autres.
- 5- L'activité *La région de l'Estrie* propose aux élèves de découvrir l'Estrie à travers quelques municipalités. L'activité peut se faire en équipe ou en solo et se conclure par un exposé oral de quelques minutes.
- 6- L'activité *L'importance de la famille* peut servir d'élément déclencheur à un projet d'écriture ou de communication orale sur la famille, mais aussi le deuil. Elle demande une certaine introspection de la part des élèves et touche certaines cordes sensibles.

VOLET LANGUE

- 7- *Définitions* : le but est de développer le vocabulaire de l'enfant en lui demandant la définition d'un mot d'après le contexte.
- 8- Dans l'activité *Avoir la classe*, les élèves doivent trouver la classe de certains mots tirés du roman.
- 9- *Les temps changent* est une activité de conjugaison au futur simple et à l'imparfait.
- 10-11- Les activités *Du pareil au même* et *Le sens contraire* font travailler la maîtrise du lien de sens synonymique et antonymique. Elles peuvent aussi bien se faire en solo qu'en équipe, ou à l'oral pour développer le lexique.
- 12- L'activité *Angloman* demande aux élèves de traduire des noms du superhéros.

VOLET MATHÉMATIQUES ET ARTS PLASTIQUES – DESSIN, GÉOMÉTRIE, CALCUL et MESURE

- 13- L'activité *L'hideuse créature* demande aux élèves de dessiner un monstre avec des contraintes géométriques. Vous pourriez aussi faire du bricolage.
- 14- L'activité *Les fioles* exerce les élèves dans les calculs mathématiques et peut être fait à l'aide d'un chronomètre pour ajouter un défi, à la discrétion de l'enseignant(e).
- 15- L'activité *Les superhéros de la ferme* permet de travailler quelques notions de conversion de mesures, de couleurs et de calculs.

QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE

CHAPITRE 1 : C'EST COMME POUR CROCOMAN

- 1- Quel membre de sa famille est décédé ? _____
- 2- Sur quelle ville Crocoman veille-t-il ? _____
- 3- À quoi Crocoman attache-t-il les méchants ? _____
- 4- Quel est le superpouvoir du personnage principal ? _____
- 5- L'oncle de Bruce est-il mort jeune ou vieux ? _____
- 6- Nomme une des activités que Bruce faisait avec son oncle. _____

CHAPITRE 2 : C'EST COMME UN SUPER POUVOIR

- 1- Quel indice permet à Bruce de savoir que c'est son père qui monte l'escalier ? _____
- 2- Quel est le super-héros sur l'affiche donnée en cadeau par l'oncle Frank pour Noël ? _____
- 3- Qu'est-ce que l'oncle lègue à Bruce ? _____
- 4- À quel jeu de rôles jouait Bruce dans la maison de son oncle ? _____
- 5- Vrai ou faux ? L'oncle de Bruce avait des enfants. _____
- 6- Pourquoi la mère de Bruce pense-t-elle à vendre la maison de Frank ? _____
- 7- À quel âge Bruce pourra-t-il avoir la maison ? _____
- 8- Quel conseil lui avait donné son oncle face à l'intimidation ? _____
- 9- Quelle est la condition de Bruce pour la vente de la maison ? _____

CHAPITRE 3 : C'EST COMME CETTE IMPRESSION-LÀ

- 1- Quel est le prénom de la femme intéressée par la maison ? _____
- 2- Selon son oncle, en parlant d'une personne, sur quoi ne faut-il jamais se fier ? _____
- 3- Que peut voir Bruce sur la colline près de la maison de son oncle ? _____

- 4- Que traverse le visage de Kathy ? _____
- 5- De quoi sont couverts les bras de Kathy ? _____
- 6- Que sent Kathy ? _____
- 7- Quelle est la couleur des yeux de Kathy ? _____
- 8- Vrai ou faux ? Frank était pauvre. _____
- 9- Qu'est-ce qu'il y a partout sur les murs tout autour de la maison ? _____
- 10- Quelle odeur flotte dans la maison de Frank ? _____
- 11- Que collectionnait Frank chez lui ? _____
- 12- Vrai ou faux ? Kathy accepte que Bruce vienne dans la maison quand il veut. _____

CHAPITRE 4 : C'EST COMME UN HOMMAGE, OU PRESQUE

- 1- Que vont faire Bruce et ses amis dans la maison ? _____
- 2- Quel est le superpouvoir d'Oliver ? _____
- 3- À quel endroit, sur le corps de Bruce, Kathy pose-t-elle ses doigts aux ongles vernis ?

- 4- Qu'est-ce que Bruce entend de la part de Kathy, alors qu'elle est à l'étage ? _____
- 5- Que fait Bruce lorsque Kathy veut lui parler ? _____
- 6- Vrai ou faux ? Bruce pense que Kathy lui veut du mal. _____
- 7- Selon Bruce, que sent Kathy ? _____

CHAPITRE 5 : C'EST UN PEU COMME JOUER AUX ESPIONS

- 1- Où est caché Bruce devant la maison ? _____
- 2- Où sont les parents de Bruce pour la soirée ? _____
- 3- Alors qu'il est caché, qui vient parler à Bruce ? _____
- 4- Comment est le regard de Kathy ? _____
- 5- Comment sont les ongles de Kathy (un élément) ? _____
- 6- Vrai ou faux ? Kathy connaissait l'oncle Frank. _____
- 7- Que veut dire Kathy à Bruce ? _____

CHAPITRE 6 : C'EST PLUS SILENCIEUX QUE DANS LES FILMS

- 1- Qu'est-ce qui changera si Kathy veut attaquer Bruce ? _____
- 2- Quel pressentiment envahit Bruce ? _____

3- À quel endroit l'amène Kathy ? _____

4- Vrai ou faux ? Bruce a toujours eu le droit avant d'aller dans ce bureau. _____

5- Comment Kathy a pu ouvrir le bureau ? _____

6- À l'intérieur du bureau, qu'est-ce que Kathy a déjà ouvert avant d'entrer ? _____

7- Pourquoi Kathy révèle-t-elle les secrets de Frank à Bruce ? _____

CHAPITRE 7 : C'EST COMME UNE PRISON DE SERPENTS

1- Au départ, que voit Bruce dans la noirceur du passager secret ? _____

2- De quelle couleur sont les flammes qui apparaissent ? _____

3- À quoi servent les flammes ? _____

CHAPITRE 8 : C'EST POUR TOI QUE JE LE FAIS

1- À quoi ressemble la pièce secrète ? _____

2- Vrai ou faux ? Bruce vomit tellement l'odeur est insupportable. _____

3- Quel était donc le métier secret de son oncle ? _____

4- Qui est Crocoman ? _____

5- Qu'est-ce qui a réellement créé Crocoman ? _____

6- Qu'est-ce que la chose ? _____

7- Que Frank voulait-il guérir avec ses recherches ? _____

8- À partir de l'ADN de quel type d'animaux Frank a-t-il conçu son antidote ? _____

9- À cause de qui l'oncle de Bruce est-il mort ? _____

10- Quel est le mot de passe pour l'antidote ? _____

11- Qu'est-ce qui s'ouvre dans le visage de Kathy lorsqu'elle se transforme ? _____

12- Qui arrivent pour sauver Bruce ? _____

13- Que lance Bruce sur la créature ? _____

CHAPITRE 9 : C'EST SEULEMENT LE DÉBUT

1- À quel endroit se trouve Bruce ? _____

2- Qui sont enterrés dans des cercueils vides ? _____

3- Comment doit-on désormais appeler Bruce ? _____

ACTIVITÉ # 2 : LE DRAGON PERDU

Dans le roman *Crocoman*, Bruce et ses amis veulent jouer à Donjons et Dragons, mais ils ont perdu les cartes leur permettant de se rappeler où ils étaient rendus. Ils en oublient même les évènements du roman ! Es-tu en mesure de les aider en replaçant en ordre les évènements suivants ? Place dans la case 1 la lettre correspondant au premier évènement, et dans la case 8 la lettre correspondant au dernier évènement.

- a) Bruce joue pour la première fois dans la maison de Frank, sans lui.
- b) Bruce entre dans le couloir secret du bureau de son oncle.
- c) Bruce apprend qu'il hérite de la maison de son oncle.
- d) Le cercueil de l'oncle Frank descend dans la terre.
- e) Kathy visite la maison, et la trouve à son goût.
- f) Bruce espionne Kathy, mais se fait découvrir
- g) Kathy se transforme en créature reptilienne monstrueuse.
- h) Les cercueils vides des amis de Bruce descendent dans la terre.

1	2	3	4	5	6	7	8

ACTIVITÉ # 3 : LA FOUILLE

Savais-tu qu'il y a plusieurs personnes impliquées dans la fabrication d'un livre ? Un livre contient en fait beaucoup d'informations en dehors de l'histoire. En fouillant dans ta copie de *Crocoman*, peux-tu répondre aux questions suivantes ?

1- Qui est l'auteur du livre *Crocoman* ? _____

2- Quel est le nom de la collection ? _____

3- Quel est numéro du livre dans la collection ? _____

4- Quel est le nom de la maison d'édition ? _____

5- Qui a fait l'illustration de la page couverture ? _____

6- En quel mois et quelle année a été imprimé le livre ? _____

7- Dans quelle ville est située la maison d'édition ? _____

8- Peux-tu nommer deux autres titres de la même collection ?

9- Qui fait la distribution du livre ? _____

10- Combien y a-t-il de chapitres dans *Crocoman* ? _____

11- Combien y a-t-il de pages dans *Crocoman* ? _____

12- Comment s'appelle un des deux recueils de nouvelles écrits par Jonathan Reynolds?

13- À qui l'auteur dédie-t-il le roman ? _____

ACTIVITÉ # 4 : LES SCIENTIFIQUES CÉLÈBRES

Dans le roman *Crocoman*, le lecteur apprend l'identité secrète de l'oncle Frank : il était en fait un scientifique qui souhaitait inventer le remède contre le cancer ! Dans la réalité, de nombreux scientifiques ont permis de faire des avancées spectaculaires en inventant quelque chose ou en découvrant un phénomène.

Parmi ces scientifiques, choisis-en-un que tu devras décrire :

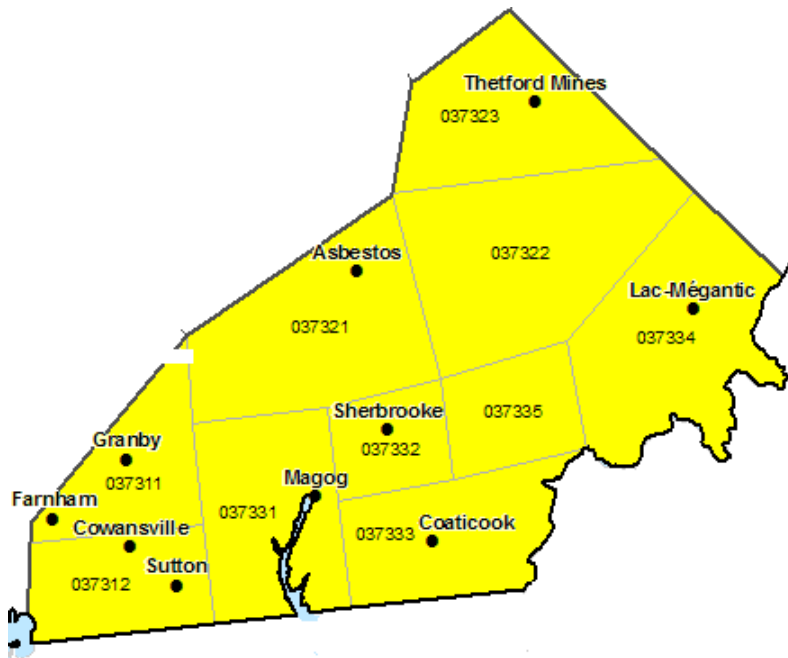
- Marie Curie
- Albert Einstein
- Isaac Newton
- Thomas Eddison
- William Graham Bell

Pour écrire ton texte (d'environ 50 à 100 mots), tu peux répondre aux questions suivantes, en t'aidant grâce à internet :

- 1) En quelle année est né le scientifique ?
- 2) Quelle a été son invention ou sa découverte, et en quelle année ?
- 3) À quoi sert son invention ? A-t-il évolué depuis ? Comment ?
- 4) A-t-il gagné des prix ? Établi des records ?
- 5) Y a-t-il autre chose à dire sur ce scientifique ?

ACTIVITÉ # 5 : LA RÉGION DE L'ESTRIE

Le roman *Crocoman* se déroule principalement à Sherbrooke, dans la région de l'Estrie, au Québec. Voici une carte de cette région :



Pour t'aider, tu peux faire tes recherches sur internet.

- 1) Choisis une municipalité : _____
- 2) Combien d'habitants y a-t-il à cet endroit : _____
- 3) Quelle est la superficie de cette ville ? _____
- 4) Quelle est la plus grande ville de l'Estrie? _____
- 5) Trouve une attraction touristique qui se déroule en Estrie :

- 6) Trouve un évènement culturel qui se déroule en Estrie :

- 7) Trouve un évènement sportif qui se déroule en Estrie :

ACTIVITÉ # 6 : L'IMPORTANCE DE LA FAMILLE

Dans le roman *Crocoman*, on ressent bien l'attachement et l'affection de Bruce pour son oncle Frank, malheureusement décédé.

a) Nomme un membre de ta famille qui est très important à tes yeux : _____

b) Quel lien de parenté a-t-il avec toi ? _____

c) Pourquoi est-il si important dans ta vie ?

d) Quelles sont les activités que tu préfères faire avec lui ou elle ?

e) Qu'est-ce qui te fait souvent penser à lui ou elle ?

e) Quelles valeurs ou qualités aimes-tu de lui ou elle, et qui en fait pour toi un modèle ?

f) As-tu quelqu'un que tu connais qui est décédé ?

g) Comment as-tu réagi face à cela ?

h) Que faut-il faire selon toi lorsque quelqu'un que l'on aime décède ?

ACTIVITÉ # 7 : DÉFINITIONS

Parfois, dans un roman, on rencontre des mots inconnus et pourtant, on est capable d'en deviner le sens. Peux-tu deviner le sens de mots suivants tirés du roman *Crocoman* ? Trouve ensuite la véritable définition à l'aide du dictionnaire.

1- Bourrasque (p.9) nom

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

2- Notaire (p.19) nom

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

3- Appréhension (p.39) nom

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

4- Foudroyer (p.60) verbe

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

5- Pressentiment (p.71) nom

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

6- Palpable (p.80) adjectif

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

7- Émerger (p.103) verbe

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

ACTIVITÉ # 8 : AVOIR LA CLASSE

En tant qu'humains, nous avons tous un prénom pour nous différencier. Les mots quant à eux, font partie d'une classe de mots, ce qui nous permet de bien les accorder. Es-tu capable de définir la classe des mots soulignés ci-dessous ?

Pour t'aider, voici les cinq classes de mots à placer dans la colonne appropriée :

Nom / Déterminant / Adjectif / Pronom / Verbe

Une même classe peut être utilisée plus d'une fois.

PHRASE	CLASSE
1. « J' <u>ai</u> un pincement au cœur. » (p.12)	
2. « Bonjour M. Provencher, dit-elle en tendant une main <u>légèrement</u> tremblante vers mon père. » (p.26)	
3. « Mes mains tremblent alors qu'elles se posent sur le cuir <u>usé</u> de la valise. » (p.41)	
4. « On dirait que <u>tu</u> as vu un fantôme... » (p.51)	
5. « Elle <u>me</u> ment en pleine figure ! » (p.65)	
6. « Ces longs serpents m'emprisonnent dans un <u>étai</u> qui se resserre. » (p.83)	
7. « Elle grogne <u>brusquement</u> et se tait aussi vite. » (p.92)	
8. « <u>La</u> créature se tourne vers moi. » (p.139)	

ACTIVITÉ # 9 : LES TEMPS CHANGENT

Voici un extrait du roman *Crocoman*. Trop occupé à espionner Kathy depuis le bosquet, Bruce n'arrive plus à conjuguer les verbes suivants.

Attention : tu n'as pas le droit de regarder dans ton livre.

Aide-le en mettant tous les verbes au futur simple :

Nous nous (serrer) _____ la main, et ce (être) _____ là, alors qu'elle (être) _____ plus près de moi, que je le (remarquer) _____. Elle (sentir) _____ un peu les bonbons. Mais aussi, je (percevoir) _____ une autre odeur, plus désagréable, que je n'(arriver) _____ pas à identifier. Alors que ses yeux d'un vert intense me (quitter) _____ pour se plaquer sur la maison, je (remarquer) _____ une brève lueur qui les (traverser) _____. (p.27-28)

Aide-le en mettant tous les verbes à l'imparfait :

J'(entrer) _____ dans la vaste pièce qui (ressembler) _____ à une caverne avec ses stalactites descendant du plafond telles des crocs dans la gueule d'un loup. J'(hésiter) _____ à marcher sur les grilles de fer qui (constituer) _____ le plancher. Elles (sembler) _____ assez solides, car après tout, il y (avoir) _____ des machines plus lourdes que moi dessus. Mais je n'(aimer) _____ pas la nuit noire que j'(entrevoir) _____ dans les nombreux espaces vides. (p.88)

ACTIVITÉ # 10 : DU PAREIL AU MÊME

Tu sais ce qu'est un synonyme ? C'est un mot qui veut dire la même chose que celui qu'on veut remplacer, et qui est de la même classe. Par exemple, le synonyme de l'adjectif heureux est content. Trouve des synonymes pour les mots soulignés, tirés des extraits du roman *Crocoman* :

PHRASE	SYNONYME
1. « Quand on <u>parle</u> de Superman, de Batman ou de Spiderman (...) » (p.8)	
2. « C'est une femme à la beauté <u>rayonnante</u> (...) » (p.25)	
3. « Kathy se tourne vers moi et me rassure d'un sourire qui semble <u>sincère</u> (...) » (p.34)	
4. « (...) il doit penser que je suis trop <u>triste</u> pour rester ici, dans cette maison ... » (p.50)	
5. « Elle grogne de <u>frustration</u> avant de continuer sa phrase. » (p.63)	
6. « (...) les gens respirent d'une autre façon quand ils s'apprêtent à <u>attaquer</u> . » (p.69)	
7. « En me relevant tranquillement, l'idée d'une base <u>secrète</u> me frôle l'esprit. » (p.90)	
8. « Dans un <u>affreux</u> bruit de chair qui se déchire (...)» (p.103)	

Astuce : Lorsque tu remplaces le mot par son synonyme dans la même phrase, et que ça ne change pas le sens, c'est donc forcément un synonyme.

Ex : Je suis *heureux* d'avoir lu ce livre. / Je suis *content* d'avoir lu ce livre.

ACTIVITÉ # 11 : LE SENS CONTRAIRE

Un antonyme est un mot de sens contraire et qui est de la même classe. Par exemple, l'antonyme de l'adjectif **beau** est **laïd**. Dans ces phrases tirées du livre *Crocoman*, trouve un antonyme au mot souligné.

PHRASE	ANTONYME
1. « Tu ne <u>mourras</u> jamais. » (p.8)	
2. « Bon, pour l'instant, tu es trop <u>jeune</u> . » (p.18)	
3. « C'est pourquoi j'ai <u>toujours</u> aimé ce dessert. » (p.31)	
4. « Pendant que mes <u>amis</u> me fixent (...) » (p.41)	
5. « Espionner la <u>gentille</u> Kathy ? » (p.57)	
6. « Je n'ai même pas fait trois pas à l' <u>intérieur</u> (...) » (p.62)	
7. « Je serre les dents un <u>court</u> moment (...) » (p.68)	
8. « J'entre dans la <u>vaste</u> pièce (...) » (p.88)	

ACTIVITÉ # 12 : ANGLOMAN

Dans *Crocoman*, l'auteur a inventé un nom de superhéros, inspiré de ceux qui existent déjà. Souvent, les noms des superhéros se terminent par les suffixes anglais **man** ou **woman**, qui veulent dire **homme** ou **femme**. Le début du nom est souvent l'animal ou l'élément qui le représente.

Exemple : Spiderman = l'homme-araignée

Pour chacun des superhéros suivants, serais-tu capable de traduire son nom ? Pour t'aider, tu peux te servir d'un dictionnaire français/anglais.

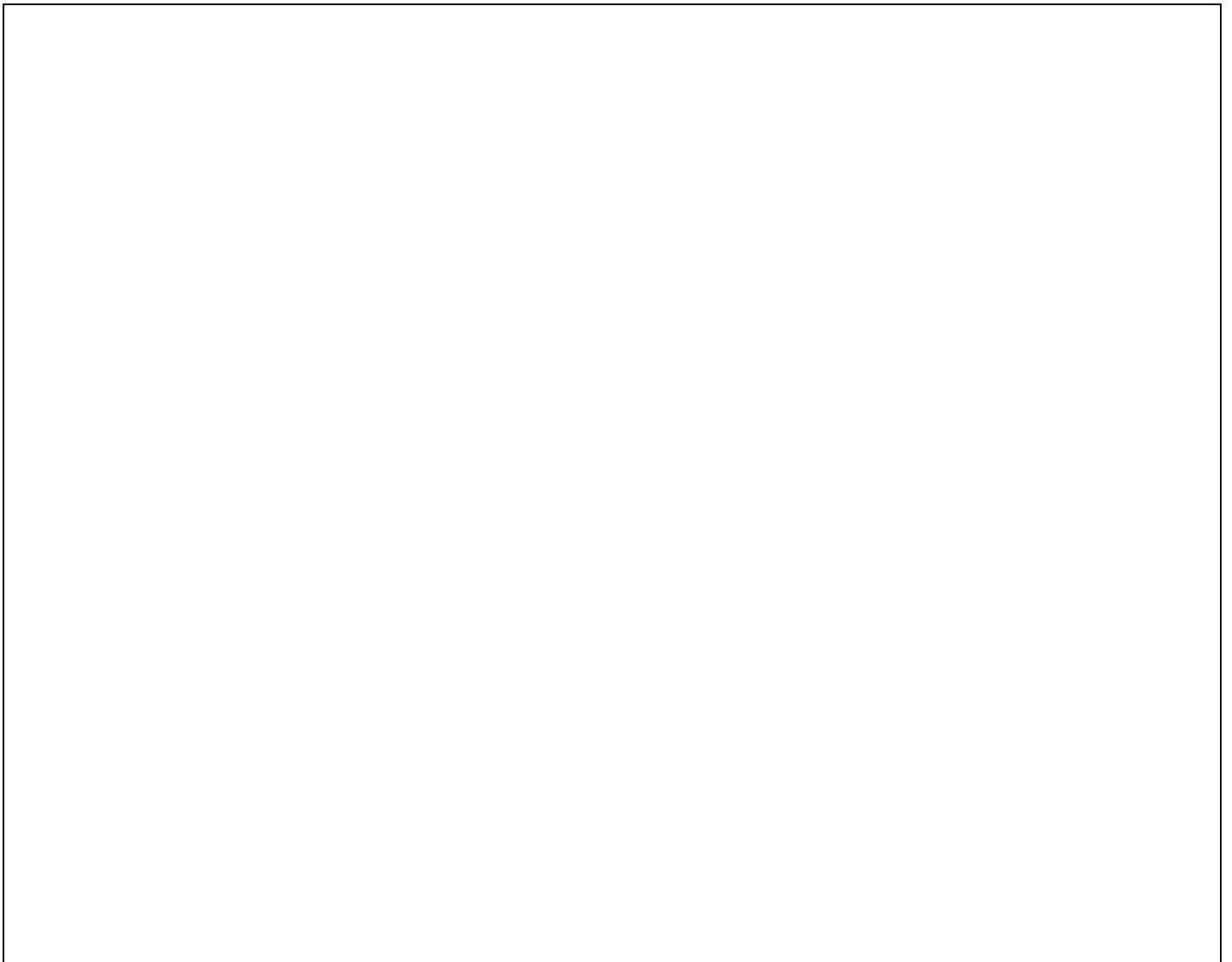
ANGLAIS	FRANÇAIS
1. Batman	
2. Superman	
3. Catwoman	
4. Antman	
5. Wonderwoman	
6. Ironman	
NOMS DE FORMES DIFFÉRENTES	
7. Green Lantern	
8. Captain America	
9. Ghost rider	
10. The Avengers	

ACTIVITÉ # 13 : L'HIDEUSE CRÉATURE

Dans le roman *Crocoman*, Bruce doit affronter « la chose », cette créature effroyable à l'intérieur de la mystérieuse Kathy. Peux-tu dessiner un monstre en couleur qui lui ressemble ?

Attention : tu dois obligatoirement mettre ceci dans ton dessin :

- Des dents en forme de triangles isocèles
- Une queue longue de 13,4 cm
- Des yeux d'un rayon de 3 cm
- Des écailles en forme d'heptagones



ACTIVITÉ # 14 : LES FIOLES

Dans le roman *Crocoman*, Bruce utilise des fioles pleines d'antidote pour se défendre de la créature reptilienne qui s'attaque à lui et ses amis. Voilà qu'il doit rapidement compter combien il lui en reste ! Peux-tu l'aider en effectuant ces calculs ?

Attention : Tu ne peux pas te servir d'une calculatrice.

a) $428 + 247 =$ _____

b) $962 - 333 =$ _____

c) $8 \times 7 =$ _____

d) $7 \times 6 =$ _____

e) $19 \times 7 =$ _____

f) $281 \times 3 =$ _____

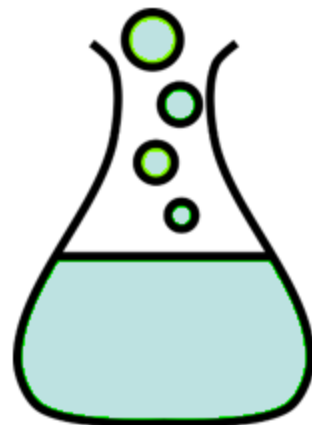
g) $344 \div 8 =$ _____

h) $412 \times 51 =$ _____

i) $1512 \div 54 =$ _____

j) $4172 + 2384 =$ _____

k) $421 \times 27 =$ _____



ACTIVITÉ # 15 : LES SUPERHÉROS DE LA FERME

Le roman *Crocoman* parle notamment des superhéros, qui ont des attributs physiques et des pouvoirs incroyables. Pour chacun des animaux suivants, transformés en héros, lis sa fiche descriptive et réponds aux questions qui suivent.

LAPINMAN**Poids : 10,8 kg****Taille des oreilles : 17,3 cm****Superpouvoirs :**

- Saute jusqu'à 1,64 m
- Mange 22 carottes orange chaque jour.

- a) Combien pèse-t-il en grammes ? _____
- b) Quelle est la taille de ses oreilles en millimètres ? _____
- c) Jusqu'à combien peut-il sauter en centimètres ? _____
- d) Quelles couleurs primaires permettent de faire le orange ? _____
- e) Combien de carottes mange-t-il dans une année régulière ? _____

SUPERVACHE**Poids : 243,14 kg****Rayon d'une de ses taches bien rondes : 6 cm****Superpouvoirs :**

- Produit 2,54 litres de lait par jour
- Tue 14 mouches par heure

- f) Combien pèse-t-elle en grammes ? _____
- g) Quelle est l'aire de sa tache de 6 cm de rayon ? _____
- h) Combien produit-elle de millilitres de lait par jour ? _____
- i) Combien produit-elle de litres de lait par heure (arrondir au centième près) ? _____
- j) Combien de mouches tue-t-elle par semaine ? _____

CLÉ DE CORRECTION

ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE

CHAPITRE 1 : C'EST COMME POUR CROCOMAN

- 1- Quel membre de sa famille est décédé ? **Son oncle**
- 2- Sur quelle ville Crocoman veille-t-il ? **Sherbrooke**
- 3- À quoi Crocoman attache-t-il les méchants ? **À des poteaux téléphoniques**
- 4- Quel est le superpouvoir du personnage principal ? **Une super-ouïe**
- 5- L'oncle de Bruce est-il mort jeune ou vieux ? **Jeune**
- 6- Nomme une des activités que Bruce faisait avec son oncle. **Jeux de rôles ; films de super-héros ; randonnées en vélo ; glissades l'hiver**

CHAPITRE 2 : C'EST COMME UN SUPER POUVOIR

- 1- Quel indice permet à Bruce de savoir que c'est son père qui monte l'escalier ? **Ses pas sont plus lourds.**
- 2- Quel est le super-héros sur l'affiche donnée en cadeau par l'oncle Frank pour Noël ? **Batman**
- 3- Qu'est-ce que l'oncle lègue à Bruce ? **Sa maison**
- 4- À quel jeu de rôles jouait Bruce dans la maison de son oncle ? **Donjons et Dragons**
- 5- Vrai ou faux ? L'oncle de Bruce avait des enfants. **Faux**
- 6- Pourquoi la mère de Bruce pense-t-elle à vendre la maison de Frank ? **Ça ferait de l'argent pour les études de Bruce.**
- 7- À quel âge Bruce pourra-t-il avoir la maison ? **18 ans**
- 8- Quel conseil lui avait donné son oncle face à l'intimidation ? **Ne pas utiliser la violence OU ignorer son agresseur OU montrer que ça ne l'atteignait pas parce qu'il a des amis et de l'amour.**
- 9- Quelle est la condition de Bruce pour la vente de la maison ? **La locataire doit être gentille OU il doit pouvoir y aller quand il le veut.**

CHAPITRE 3 : C'EST COMME CETTE IMPRESSION-LÀ

- 1- Quel est le prénom de la femme intéressée par la maison ? **Kathy**
- 2- Selon son oncle, en parlant d'une personne, sur quoi ne faut-il jamais se fier ? **Aux apparences**
- 3- Que peut voir Bruce sur la colline près de la maison de son oncle ? **Une partie de la ville ; sa cour d'école ; des maisons ; des rues**
- 4- Que traverse le visage de Kathy ? **Une cicatrice**
- 5- De quoi sont couverts les bras de Kathy ? **De bleus OU de mauves-noirs**
- 6- Que sent Kathy ? **Les bonbons ; une odeur désagréable difficile à identifier**
- 7- Quelle est la couleur des yeux de Kathy ? **Vert**
- 8- Vrai ou faux ? Frank était pauvre. **Faux**
- 9- Qu'est-ce qu'il y a partout sur les murs tout autour de la maison ? **Des fenêtres**
- 10- Quelle odeur flotte dans la maison de Frank ? **Une odeur de tarte aux pommes**
- 11- Que collectionnait Frank chez lui ? **Des armures médiévales**
- 12- Vrai ou faux. Kathy accepte que Bruce vienne dans la maison quand il le veut. **Vrai**

CHAPITRE 4 : C'EST COMME UN HOMMAGE, OU PRESQUE

- 1- Que vont faire Bruce et ses amis dans la maison ? **Jouer à Donjons et Dragons**
- 2- Quel est le superpouvoir d'Oliver ? **Une super-intuition.**
- 3- À quel endroit, sur le corps de Bruce, Kathy pose-t-elle ses doigts aux ongles vernis ? **Sur la tête**
- 4- Qu'est-ce que Bruce entend de la part de Kathy, alors qu'elle est à l'étage ? **Un rire**
- 5- Que fait Bruce lorsque Kathy veut lui parler ? **Il fuit.**
- 6- Vrai ou faux ? Bruce pense que Kathy lui veut du mal. **Vrai.**
- 7- Selon Bruce, que sent Kathy ? **Les marécages OU les égouts**

CHAPITRE 5 : C'EST UN PEU COMME JOUER AUX ESPIONS

- 1- Où est caché Bruce devant la maison ? **Dans les bosquets**
- 2- Où sont les parents de Bruce pour la soirée ? **Dans une soirée dansante**
- 3- Alors qu'il est caché, qui vient parler à Bruce ? **Kathy elle-même**
- 4- Comment est le regard de Kathy ? **Animal OU comme un prédateur devant sa proie**
- 5- Comment sont les ongles de Kathy (un élément) ? **Rouges OU aiguisés**
- 6- Vrai ou faux ? Kathy connaissait l'oncle Frank. **Vrai**
- 7- Que veut dire Kathy à Bruce ? **Le secret de son oncle.**

CHAPITRE 6 : C'EST PLUS SILENCIEUX QUE DANS LES FILMS

- 1- Qu'est-ce qui changera si Kathy veut attaquer Bruce ? **Sa respiration**
- 2- Quel pressentiment envahit Bruce ? **Kathy a quelque chose à voir avec la mort de son oncle.**
- 3- À quel endroit l'amène Kathy ? **Dans le bureau de son oncle**
- 4- Vrai ou faux ? Bruce a toujours eu le droit avant d'aller dans ce bureau. **Faux**
- 5- Comment Kathy a pu ouvrir le bureau ? **Elle avait un double de la clé.**
- 6- À l'intérieur du bureau, qu'est-ce que Kathy a déjà ouvert avant d'entrer ? **La porte secrète**
- 7- Pourquoi Kathy révèle les secrets de Frank à Bruce ? **Parce que c'est l'oncle qui le voulait.**

CHAPITRE 7 : C'EST COMME UNE PRISON DE SERPENTS

- 1- Au départ, que voit Bruce dans la noirceur du passager secret ? **Rien du tout**
- 2- De quelle couleur sont les flammes qui apparaissent ? **Vertes**
- 3- À quoi servent les flammes ? **À faire peur aux intrus.**

CHAPITRE 8 : C'EST POUR TOI QUE JE LE FAIS

- 1- À quoi ressemble la pièce secrète ? **À un laboratoire OU à la Batcave**
- 2- Vrai ou faux ? Bruce vomit tellement l'odeur est insupportable. **Vrai**
- 3- Quel était donc le métier secret de son oncle ? **Un scientifique, un chercheur**
- 4- Qui est Crocoman ? **Kathy**
- 5- Qu'est-ce qui a réellement créé Crocoman ? **L'imagination des gens**
- 6- Qu'est-ce que la chose ? **Une erreur scientifique en dedans de Kathy**
- 7- Que Frank voulait-il guérir avec ses recherches ? **Le cancer**
- 8- À partir de l'ADN de quel type d'animaux Frank a-t-il conçu son antidote ? **Les reptiles**

- 9- À cause de qui l'oncle de Bruce est-il mort ? **Kathy OU la chose**
- 10- Quel est le mot de passe pour l'antidote ? **Mont-Dunois**
- 11- Qu'est-ce qui s'ouvre dans le visage de Kathy lorsqu'elle se transforme ? **La cicatrice**
- 12- Qui arrivent pour sauver Bruce ? **Ses amis Olivier et Éric**
- 13- Que lance Bruce sur la créature ? **Des fioles d'antidote**

CHAPITRE 9 : C'EST SEULEMENT LE DÉBUT

- 1- À quel endroit se trouve Bruce ? **Au cimetière**
- 2- Qui sont enterrés dans des cercueils vides ? **Ses amis Olivier et Éric**
- 3- Comment doit-on désormais appeler Bruce ? **Crocoboy**

ACTIVITÉ # 2 : LE DRAGON PERDU

d - c - e - a - f - b - g - h

ACTIVITÉ # 3 : LA FOUILLE

- 1- **Jonathan Reynolds**
- 2- **Zone Frousse**
- 3- **34**
- 4- **Les Éditions Z'ailées**
- 5- **Maxim Gélinas**
- 6- **Juillet 2016**
- 7- **Ville-Marie**
- 8- **Terreur au camp d'hiver ; La malédiction du coffre ; Cris de sang ; Les fantômes de Péka ; La plus jolie histoire ; Cauchemars en série ; Déguisements à vendre ; Le Hall des Infâmes ; Ton journal intime Zone Frousse ; La maison piège ; Pages de terreur ; Le Royaume des Âmenivores ; Il était ... une dernière fois ; La plus longue nuit ; Mes parents, des monstres ? ; Les eaux troubles du lac Bleu ; La ruelle des damnés ; Le premier passager ; Les têtes volantes ; Les Canadiens de l'enfer ; Épouvante sur pellicule ; Toxique ; Horreur en 3D ; La sorcière calcinée ; Frayeur venue du ciel ; RIP Abey Phillips ; Terrificorama ; Le mot de la mort ; Gare au chien ; Angoisse sur l'île ; Les Immondes ; Le bal du Diable ; Tournoi infernal ; Maléfice ; Crocoman ; La mélodie maudite**
- 9- **Messageries ADP**
- 10- **9 chapitres**
- 11- **116 pages**
- 12- **Épitaphes OU Silencieuses**
- 13- **Joël**

ACTIVITÉ # 4 : LES SCIENTIFIQUES CÉLÈBRES

Réponses variées

ACTIVITÉ # 5 : LA RÉGION DE L'ESTRIE

Réponses variées (Plus grande ville : Sherbrooke)

ACTIVITÉ # 6 : L'IMPORTANCE DE LA FAMILLE

Réponses personnelles

ACTIVITÉ # 7 : DÉFINITIONS

- 1- **Bourrasque : coup de vent violent survenant rapidement**

- 2- Notaire : Personne qui rédige des contrats pour la vente ou l'héritage de quelqu'un
- 3- Appréhension : crainte vague d'un danger futur
- 4- Foudroyer : lancer un regard terrifiant
- 5- Pressentiment : sentiment de savoir à l'avance ce qui va se produire
- 6- Palpable : qui est clair et évident
- 7- Émerger : qui apparaît et se distingue

ACTIVITÉ # 8 : AVOIR LA CLASSE

1. Verbe
2. Adverbe
3. Adjectif
4. Pronom
5. Pronom
6. Nom
7. Adverbe
8. Déterminant

ACTIVITÉ # 9 : LES TEMPS CHANGENT

- 1) serrerons, sera, sera, remarquerai, sentira, percevrai, arriverai, quitteront, remarquerai, traversera
- 2) entraîs, ressemblait, hésitais, constituaient, semblaient, avait, aimais, entrevoyais

ACTIVITÉ # 10 : DU PAREIL AU MÊME

1. Parle : discute, babille, jase, cause, dit
2. Rayonnante : éblouissante, lumineuse, éclatante, radieuse, magnifique
3. Sincère : honnête, vrai, véridique, franc, authentique, intègre, senti
4. Triste : malheureux, peiné, attristé, découragé, accablé, abattu, mélancolique, morose, piteux
5. Frustration : colère, d'ennui, insatisfaction, lassitude
6. Attaquer : affronter, charger, vaincre, défier, battre, cogner, frapper, agresser, se bagarrer, combattre, lutter
7. Secrète : cachée, confidentielle, discrète, dissimulée, mystérieuse
8. Affreux : terrible, épouvantable, abominable, atroce, effroyable, effrayant, monstrueux, horrible, vilain

ACTIVITÉ # 11 : LE SENS CONTRAIRE

1. Mourras : vivras
2. Jeune : vieux, âgé
3. Toujours : jamais
4. Amis : ennemis, rivaux, opposants
5. Gentille : méchante, mauvaise, dangereuse
6. Intérieur : extérieur
7. Court : long, interminable
8. Vaste : minuscule, petite, microscopique, étroite

ACTIVITÉ # 12 : ANGLOMAN

1. L'homme chauve-souris
2. L'homme super

3. La femme chat
4. L'homme fourmi
5. La femme merveilleuse
6. L'homme de fer
7. Lanterne verte
8. Capitaine Amérique
9. Le cavalier fantôme
10. Les vengeurs

ACTIVITÉ # 13 : L'HIDEUSE CRÉATURE

Réponse personnelle

ACTIVITÉ # 14 : LES FIOLES

- | | | |
|--------|-----------|-----------|
| a) 675 | e) 133 | i) 28 |
| b) 629 | f) 843 | j) 6556 |
| c) 56 | g) 43 | k) 11 367 |
| d) 42 | h) 21 012 | |

ACTIVITÉ # 15 : LES SUPERHÉROS DE LA FERME

- a) 10 800 g
- b) 173 mm
- c) 164 cm
- d) rouge (magenta) et jaune
- e) 8030 carottes
- f) 243 140 g
- g) 113,04 cm²
- h) 2540 ml
- i) 0,11 litre
- j) 2352 mouches