



RÉSUMÉ

L'Agent Jean T. 6 Un mouton dans la tête

Attention, ce résumé ne sera pas facile à suivre! Vous êtes prêts? Alors, voilà... L'Agence a mis la main sur l'Intra-neuronal 3000, le plus gros cerveau artificiel jamais créé. Afin d'en parfaire la programmation inachevée par Gabriel Lobe, célèbre informaticien toujours recherché, Billy et Jean sont appelés à voyager virtuellement à bord du cerveau. Pour y parvenir, les deux membres de l'Agence devront brancher leurs consciences à la machine et faire fi de tout ce qui leur semble réel ou pas... Si l'aventure venait à mal tourner, leurs consciences s'évaporeraient pour toujours.

L'AGENT JEAN T. 6 - UN MOUTON DANS LA TÊTE

PRESSES AVENTURE • 112 PAGES

Avec *L'Agent Jean*, les élèves entrent dans un univers décalé et familier. Et que dire de Jean, ce sympathique héros... à des milles à la ronde des superhéros modernes.

BD JEUNESSE SÉRIE *L'AGENT JEAN*

AUTEUR ET ILLUSTRATEUR : Alex A.

TYPE D'ACTIVITÉ : Fiche d'exploitation du sixième tome de la série *L'Agent Jean*. Cette fiche comprend des activités à faire en classe, 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 et comprendre des textes variés

COMPÉTENCE 2 : Communiquer oralement

COMPÉTENCE 3 : Exercer un jugement critique

COMPÉTENCE 4 : Apprécier des œuvres littéraires

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

1. Selon vous, pourquoi Jean a-t-il des admirateurs?

- Pour quelles raisons WXT n'est-il pas aussi populaire que Jean?
- Avez-vous déjà éprouvé de l'admiration pour quelqu'un? Expliquez.

2. Au début de l'histoire, Jean et Billy font la découverte de Lobulo, le plus gros cerveau artificiel jamais créé.

- Selon l'Agence, à quoi servira cette machine lorsqu'elle sera opérationnelle?
- Qu'aimeriez-vous créer si vous étiez un inventeur? Donnez des détails sur votre invention.

3. Pourquoi Floppy a-t-il besoin de brancher les consciences de Jean et de Billy à Lobulo?

- Auriez-vous accepté d'entrer virtuellement dans le programme de cette machine? Pourquoi?

4. Gabriel Lobe prétend qu'il ne veut pas détruire le monde, mais plutôt l'améliorer.

- Pourquoi l'Agence le considère-t-il comme un criminel et veut absolument l'arrêter?
- Si Lobe voulait vraiment améliorer le monde, comment, selon vous, pourrait-il s'y prendre?

5. Pour ouvrir le deuxième portail, Jean et Gabriel Lobe doivent franchir un labyrinthe.

- Selon Lobe, quelle est la solution la plus simple pour le traverser? Pourquoi cette solution ne fonctionne-t-elle pas? Comme Lobe, avez-vous déjà vécu une situation semblable où vous n'avez pas suivi les règles? Expliquez.

Faites vos plans

Pour aider l'Agence dans ses futures missions, demandez aux élèves de conceptualiser les plans d'une nouvelle machine comme Gabriel Lobe l'a fait avec l'Intra-neuronal 3000.

En équipe, à l'aide d'un papier, d'un crayon et de votre imagination, rêvez à votre propre invention :

- Comment serait-elle construite?
- Quelles seraient ses fonctions?
- Dans quelles situations l'Agence pourrait-elle l'utiliser?
- Quel serait son nom?



NOM, PRÉNOM :

DATE :

Au début de l'histoire, Jean et Billy rencontrent un agent bien spécial. Qui est-ce? À quoi le compare-t-on?

Quel personnage du tome 6 a été l'un des meilleurs éléments de l'Agence dans le passé? Pourquoi ne fait-il plus partie de l'équipe aujourd'hui?

Quelle information Floppy oublie-t-il volontairement de transmettre à Jean et Billy avant de brancher leurs consciences à Lobulo?

Qui est Gabriel Lobe? Pour quelle raison a-t-il inventé l'Intra-neuronal 3000?

Jean et Billy ne sont pas les seuls à être à l'intérieur de Lobulo. Qui est avec eux et comment a-t-il réussi à s'introduire dans cette machine?

L'Agence a trouvé une solution pour que Lobe ne se retrouve pas à l'intérieur du cerveau de Jean. Quelle est-elle? Cette solution a-t-elle fonctionné? Pourquoi?



NOM, PRÉNOM :

DATE :

Pour franchir le dernier portail, Lobe doit enfreindre les règles. Quelle est la raison de ce choix ?
Comment Jean et lui réussissent-ils à atteindre la sortie et quelles sont les conséquences de cette décision ?

Quels sont les cinq temps de ce récit ? Identifiez les éléments suivants :

Situation initiale :

Élément déclencheur :

Péripéties principales :

Dénouement :

Situation finale :



À la suite de votre lecture, trouvez une définition pour chacun des mots suivants :

Dématérialisation :

Artificiel :

Organique :

Virtuelle :

Désintégration :

NOM, PRÉNOM :

DATE :

Relevez le défi!

Jean et Lobe doivent traverser Lobulo afin d'activer différentes pièces ressemblant aux zones d'un vrai cerveau. À l'aide de leurs lobes temporaux, frontaux et de leurs amygdales, ils devront relever des défis déifiant toutes les lois de la physique pour atteindre la sortie.

Comme Jean et Lobe, tu devras utiliser ces différentes parties de ton cerveau pour relever les défis suivants :

Défi 1 : Pour ouvrir le 3^e portail, situé dans la zone temporelle, Jean et Lobe doivent retourner dans leurs souvenirs pour que chacun puisse rapporter un objet bien précis afin d'accéder à la prochaine étape.

Selon tes propres souvenirs, de tous les personnages secondaires de la série L'Agent Jean, quel est celui qui t'a le plus marqué? Pourquoi? Décris-le physiquement et psychologiquement. Quel serait, selon toi, l'objet qui le caractériserait le mieux?

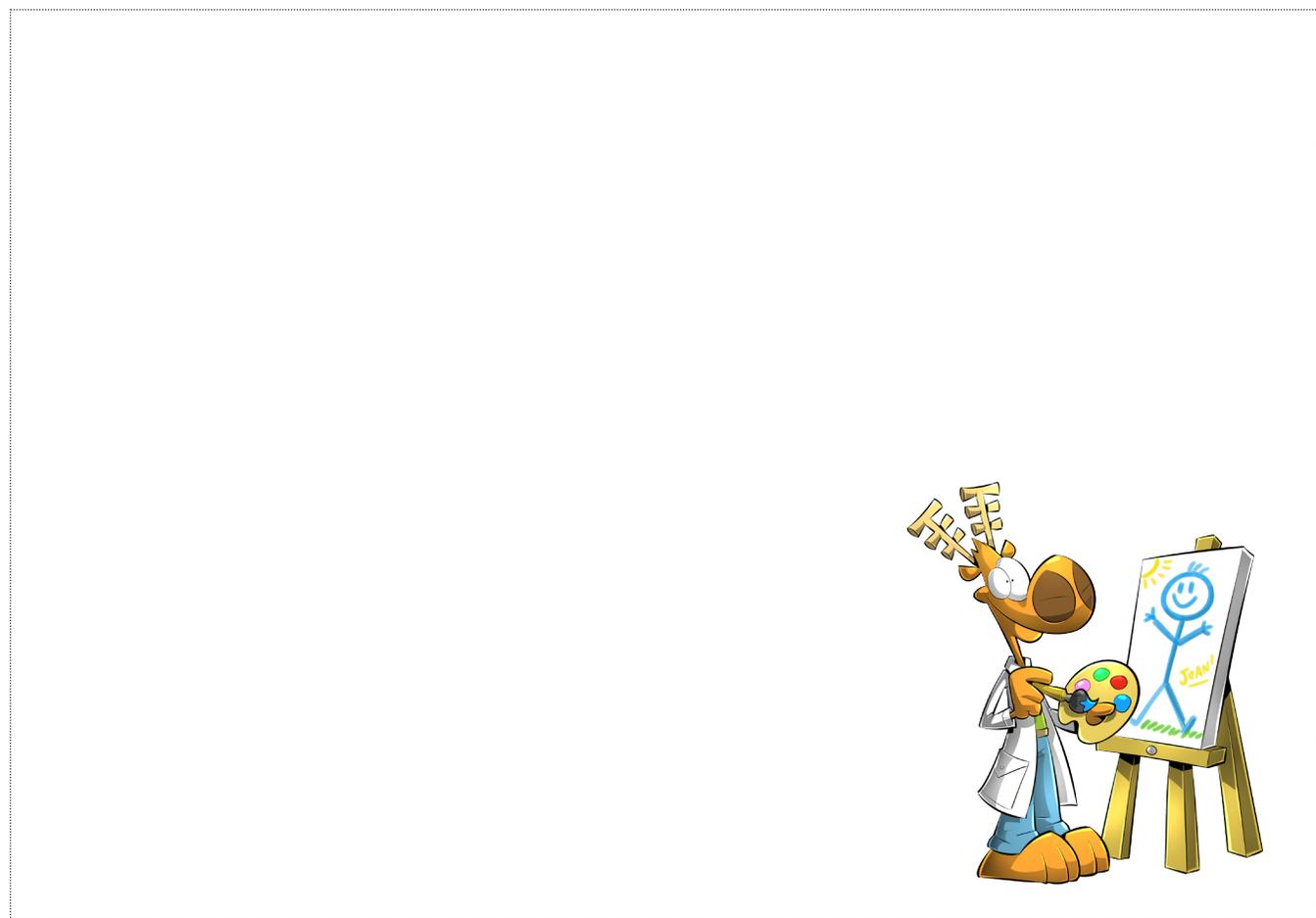


NOM, PRÉNOM :

DATE :

Relevez le défi!

Défi 3 : En se retrouvant dans la zone de l'amygdale, Jean et Lobe doivent affronter leur plus grande peur. Si tu étais dans la même situation qu'eux, quelle serait ta plus grande peur et pourquoi? À l'aide d'un croquis, dessine cette peur que tu devrais affronter.



NOM, PRÉNOM :

DATE :

Réinvente une page de BD

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

