

FICHE D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

3^E CYCLE
DU PRIMAIRE



Titre : Il était une... dernière fois

Auteur : Richard Petit

Illustrateur: Richard Petit

Collection : Zone Frousse

Éditeur : Les Éditions Z'ailées

Groupe d'âge visé : 8-12 ans

Genre : Thriller fantastique

Prix : 8,95\$

Thème : courage, détermination

Document réalisé par
les Éditions Z'ailées
Pour information :
info@zaillees.com



L'AUTEUR : Auteur, illustrateur et animateur prolifique Richard Petit a publié plus de soixante-dix romans: de sa très populaire collection jeunesse d'épouvante Passepeur, en passant par sa série innovatrice de romans tête-bêche pour les filles, Limonade, et sa série Zoombira jusqu'à sa dernière série Ping-Pong coécrite avec Amy Lachapelle. Le roman publié aux Éditions Z'ailées, *La plus jolie histoire* a remporté le Prix Hackmatak 2010-2011 - le choix des jeunes.

RÉSUMÉ :

Tu as entre tes mains le dernier livre écrit : le guide de survie pour sauver la planète! Tu pourrais sauver la planète des personnes qui ont été assimilées par des extraterrestres. Heureusement, il y a presque tout d'inscrit dans le guide et tu peux t'y fier, car il ne reste que toi qui peux mener à terme la mission de sauver la planète. Mais attention! Il y a deux finales, à toi de choisir la bonne!

QU'EST-CE QU'UN THRILLER? Le thriller est un traitement littéraire qui fait appel à la notion de suspense. Dans un thriller, le lecteur se demande constamment vers quoi s'en va le récit et quelles sont les surprises que lui a réservées l'auteur. C'est donc un texte qu'il est difficile d'abandonner en cours de route, car tous les éléments du récit concourent pour créer une intrigue dont le lecteur souhaite connaître le dénouement. Dans *Il était une... dernière fois*, le thriller contient en plus un élément fantastique, soit l'ingérence du surnaturel dans le réel ce qui ajoute du suspense et des rebondissements à l'histoire.

POURQUOI FAIRE LIRE *IL ÉTAIT UNE... DERNIÈRE FOIS* À VOS ÉLÈVES?

Le roman offre une bonne dose de frayeur et plaira aux enfants par son intrigue et ses situations inusitées. Dans ce thriller, le lecteur se demande constamment vers quoi s'en va le récit et quelles sont les surprises que lui a réservées l'auteur. C'est un texte difficile d'abandonner en cours de route, car tous les éléments du récit concourent pour créer une intrigue dont le lecteur souhaite connaître le dénouement.

WWW.ZAILEES.COM

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?
- Est-ce que l'image vous fait peur?

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

- Que représente l'image?
- Quel genre d'histoire te racontera le livre?

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

- Crois-tu qu'un tel livre existe?
- Crois-tu aux extraterrestres?
- Est-ce que tu feras le bon choix?

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. Poussez-les à émettre des hypothèses, à conjecturer sur l'histoire. Vous pourriez prendre en note les réponses pour comparer à la fin de la lecture.

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 les éléments essentiels de l'histoire pour faciliter la compréhension de vos élèves.

Retour sur la lecture :

Après la lecture, certaines questions peuvent être posées :

- Aurais-tu autant de courage face à une situation comme celle-là?
- Quelle fin aurais-tu choisie?

- 1- Les questions *Chapitre par Chapitre* (oralement ou sur papier) permettent de résumer ce qui s'est passé et rafraîchir les éléments essentiels de l'histoire pour faciliter la compréhension de vos élèves.
- 2- Pour l'activité *Le sens des mots* vous devriez permettre l'usage du dictionnaire ou du dictionnaire des synonymes mais après que les élèves aient tenté de trouver le sens des mots par eux-mêmes.
- 3- L'activité *Un peu d'ordre* sera utilisée directement après la lecture du livre et pourrait servir de vérification de la lecture.
- 4- *Fais-moi un dessin* : il suffit de laisser aller l'imagination des élèves pour cette activité.
- 5- L'activité *Avoir le bon outil* peut se faire en dyade ou triade. La plupart des outils sont utilisés régulièrement, mais nous n'utilisons pas les bons termes, ou même des termes en anglais. Vous pourriez vous amuser à trouver les bons mots pour désigner des objets que nous utilisons tous les jours.
- 6- *Synonymes* : Cette activité pourrait être difficile pour certains élèves. Indiquez aux élèves qu'ils peuvent comprendre le sens d'un mot d'après le contexte du livre et qu'ils peuvent aller relire les passages en question. Vous devriez encourager l'emploi du dictionnaire (et non pas du dictionnaire de synonymes) en invitant les élèves à reformuler dans leurs propres mots. Enfin, qu'ils n'hésitent pas à complètement reformuler les phrases.
- 7- L'activité *On va au zoo!* peut faire découvrir de beaux endroits aux autres enfants. L'activité pourrait servir comme évaluation orale ou écrite.
- 8- *Où habite-t-il?* peut se faire en dyade ou en triade. Il est possible d'approfondir cette activité en faisant une recherche sur un animal en particulier.
- 9- Dans l'activité *Poisson au Québec* vous devriez permettre l'usage du dictionnaire. Il pourrait être intéressant de faire une recherche sur les poissons les plus gros, les plus petits et/ou les plus laids du monde.
- 10- L'activité *Les planètes* peut se faire en dyade ou triade. Il peut aussi être intéressant de parler de ces planètes en groupes.
- 11- *Le contraire!* : Il s'agit de développer le vocabulaire de l'élève en lui demandant de trouver un mot contraire, et non pas de reformuler comme dans l'activité *Synonymes*.
- 12- 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, et récompenser les bonnes réponses.

ACTIVITÉ # 1

nom : _____

PROLOGUE

1. Que tiens-tu dans tes mains? _____
2. Pourquoi les créatures assimilent-elles les humains? _____
3. Combien de personnes allaient peut-être échapper à l'assimilation? _____
4. Qu'est-ce qui sortirait de la bouche des envahisseurs? _____

PREMIÈRE ÉTAPE : PRISE DE CONSCIENCE

1. Comment se nomme ton frère? _____
2. Qu'ont les membres de ta famille à la place de leur langue? _____
3. Que dois-tu faire afin d'hypnotiser les membres de ta famille? _____

DEUXIÈME ÉTAPE : LA MISE À JOUR

1. Que vois-tu lorsque tu te connectes à l'ordinateur XT-344? _____
2. Que signifie la lumière rouge? _____
3. Vers qui s'alignent les planètes? _____
4. Comment les envahisseurs connaissent-ils ton existence? _____

TROISIÈME ÉTAPE : LA CHASSE AUX ENVAHISSEURS

1. Que dois-tu localiser? _____
2. Comment sont vêtus les hommes qui débarquent chez toi? _____
3. Qui est madame Dou? _____
4. Où vas-tu pour te sauver des envahisseurs? _____
5. Pourquoi les envahisseurs ne te suivent-ils pas dans la bouche d'égout? _____

QUATRIÈME ÉTAPE : TROUVER LE CENTRE DES COMMANDES

1. Où se sont produites les premières assimilations? _____
2. Dans quel quartier se trouve probablement le quartier général des envahisseurs? _____
3. Combien d'étages a le premier bâtiment que tu visites? _____
4. Que se passe-t-il si les envahisseurs ne respirent pas de gaz de leur habitat chaque jour? _____

5. Que se passe lorsque les envahisseurs meurent? _____
6. Que se passe-t-il à dix heures tous les soirs? _____
7. Que font les envahisseurs pour respirer? _____
8. Quelle est la bâtisse très éclairée que tu vois une fois sur le toit? _____
9. Qu'est-ce que les envahisseurs doivent faire pour pouvoir entrer dans le quartier général? _____

10. Quel commerce y a-t-il à côté du café? _____
11. Qu'as-tu utilisé pour feindre d'avoir un tentacule à la place de la langue? _____
12. Que se passe-t-il lorsque tu ouvres les valves? _____
13. Qui est Dandadru? _____
14. Avec quel objet Lukas frappe-t-il un des gardes? _____
15. Pourquoi Lukas freine-t-il brusquement? _____

OPTION 1 : PRENDRE UNE AUTRE ROUTE

1. Pourquoi dois-tu mettre ton arme dans ta ceinture? _____
2. Pourquoi demandes-tu à Lukas d'arrêter le véhicule? _____
3. Quelle est la lueur dans le ciel? _____

4. As-tu réussi à sauver la planète? _____

OPTION 2 : CROISE TES DOIGTS ET FONCE!

1. Qu'arrive-t-il lorsque Lukas fonce sur les envahisseurs? _____

2. Qui sont Max, Eugène et Anton? _____

3. Où termine Dandadru? _____

4. Que lances-tu à Dandadru? _____

ACTIVITÉ # 2

nom : _____

Voici quelques bouts de phrases que l'on retrouve dans *Il était une... dernière fois*. Tu dois les reformuler de façon à enlever le mot ou l'expression soulignée tout en conservant le sens de la phrase. Tu peux consulter la phrase complète dans ton livre pour t'aider.

1- [...] tous ont été <u>assimilés</u> [...] (p. 7)	
2- Ils regardent tous les trois la télé; le temps est <u>propice</u> . (p. 13)	
3- [...] tu sens soudain des tentacules gluants qui <u>s'agglutinent</u> . (p. 23)	
4- [...] tu <u>feuillettes</u> alors ton guide. (p. 35)	
5- Une <u>hargne</u> incontrôlable s'empare de toi. (p. 45)	
6- Sans <u>t'opposer</u> , tu t'y diriges d'un pas pressé [...] (p. 56)	
7- [...] Lukas te regarde d'une mine complètement <u>déconfite</u> . (p. 73)	
8- [...] lancer un sourire triomphant à ton <u>captif</u> . (p. 90)	

ACTIVITÉ # 3

nom : _____

UN PEU D'ORDRE!

Tu vis plusieurs péripéties dans *Il était une... dernière fois*. Serais-tu capable de placer ces phrases tirées du livre dans l'ordre où elles apparaissent?

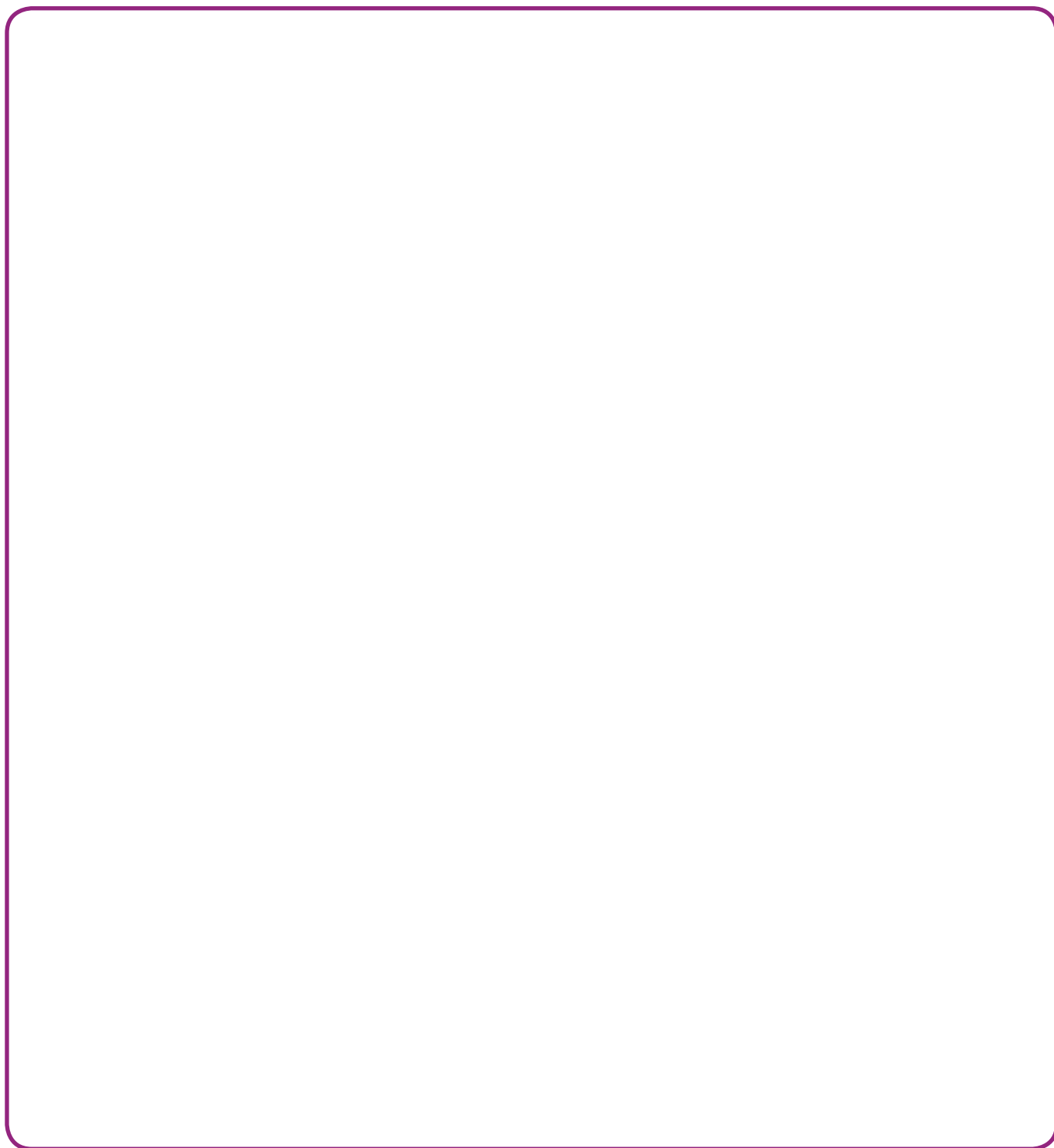
ORDRE	PHRASE
	Lukas! Va chercher une voiture, nous allons t'attendre ici gentiment tous les deux.
	Un jour! Un de ces jours! Tu verras! Je réussirai à m'échapper de ce zoo et je retournerai sur ma planète.
	Maintenant, tu dois quitter ta demeure afin de trouver des indices dans le but de localiser le centre de commande...
	Et nous allons en manger demain aussi, et après demain. HMMMM! Du bon poisson.
	Le chauffeur ouvre sa bouche et montre au garde son tentacule.
	Avec l'un de ses tentacules, il saisit avec rapidité ton arme et te menace maintenant avec.
	Je n'ai jamais conduit de véhicule, mais ça ne doit pas être plus difficile que dans les jeux vidéo.
	À gestes mesurés, tu gravis l'échelle, et tu soulèves le couvercle du trou d'homme.
	Avant de monter l'escalier, tu jettes un coup d'oeil à ta famille figée dans le salon.
	Vite! Prends la grande clé à molette et resserre l'écrou, là!

ACTIVITÉ # 4

nom : _____

FAIS-MOI UN DESSIN

Dessine un extraterrestre. Fais place à ton imagination!



ACTIVITÉ # 5

nom : _____

AVOIR LE BON OUTIL

Dans le livre *Il était une... dernière fois*, tu as eu besoin d'une clé à molette. Tu as plusieurs tâches à accomplir aujourd'hui et tu auras besoin d'outils. Peux-tu les identifier?

perceuse
rabot

clé à tuyaux
clé à molette

pince
tournevis

clef à roue
pied-de-biche

douilles



a) _____



b) _____



c) _____



d) _____



e) _____



f) _____



g) _____



h) _____



i) _____

ACTIVITÉ # 6

nom : _____

SYNONYMES

Dans les phrases suivantes, tirées du roman *Il était une... dernière fois*, remplace le mot souligné par un autre mot qui veut dire la même chose ou réécrit la phrase avec d'autres mots pour en garder le sens.

PHRASE	SYNONYME
1- Une race de créatures sans scrupule avait <u>entrepris</u> d'assimiler les humains [...] (p. 8)	
2- Tu ouvres le livre <u>délicatement</u> et tu lis la ligne [...] (p. 19)	
3- Un bataillon d'hommes vêtus tout de noir <u>émergent</u> des voitures [...] (p. 32)	
4- Une odeur <u>désagréable</u> vient tout à coup [...] (p. 48)	
5- Par l'ouverture laissée par la vitre <u>brisée</u> [...] (p. 67)	
6- [...]tu le pointes devant le visage maintenant <u>crispé</u> d'inquiétude de Dandadru [...] (p. 90)	
7- La créature <u>observe</u> quelques secondes le fruit dur par terre. (p. 96)	

ACTIVITÉ # 7

nom : _____

ON VA AU ZOO!

Dans le livre *Il était une... dernière fois*, tu enfermes Dandadru au zoo.

As-tu déjà visité un zoo? _____

Si oui, lequel? _____

Quel animal t'a le plus impressionné? _____

Et pourquoi?

Tu as la chance de visiter un zoo où habite un animal extraordinaire, quel animal aimerais-tu voir?

ACTIVITÉ # 8

nom : _____

OÙ HABITE-T-IL?

Associe l'animal à son habitat. Les lieux peuvent être naturels ou construits par l'animal ou par l'homme.

ANIMAL	HABITAT
a) Loup	1) Bergerie
b) Dindardru	2) Pâturage
c) Poule	3) Delphinarium
d) Poisson	4) Chenil
e) Abeille	5) Tanière
f) Dauphin	6) Zoo
g) Mouton	7) Aquarium
h) Vache	8) Basse-cour
i) Chien	9) Ruche

ACTIVITÉ # 9

nom : _____

Dans le manuscrit *Il était une... dernière fois*, les personnes assimilées ne mangent que du poisson. On trouve plein de poisson dans nos lacs au Québec. Peux-tu les identifier? Tu as la chance d'avoir un petit indice sous l'image de chaque poisson.

Brochet, lotte, esturgeon jaune, méné à menton noir, truite arc-en-ciel, barbotte brune



1. _____

Bande horizontale rougeâtre qui varie en intensité



2. _____

Grande bouche et ses dents redoutables



3. _____

Petit barbillon sur le menton



4. _____

Sert d'appât



5. _____

Le long museau en forme de cône



6. _____

Membre de la famille des poissons-chats

ACTIVITÉ # 10

nom : _____

LES PLANÈTES

Voici les huit planètes du système solaire. Avec l'image suivante, fais une petite description du soleil et de chaque planète.



Soleil: _____

Mercure: _____

Vénus: _____

Terre: _____

Mars: _____

ACTIVITÉ # 10 (SUITE)

nom : _____

LES PLANÈTES



Jupiter: _____

Saturne: _____

Uranus: _____

Neptune: _____

ACTIVITÉ # 11

nom : _____

LE CONTRAIRE!

Un antonyme est un mot contraire. Par exemple, l'antonyme de beau est laid. Dans ces phrases, trouve un antonyme au mot souligné.

PHRASE	ANTONYME
1- Un petit tentacule <u>trapu</u> ! (p. 18)	
2- Soudain, le bruit <u>strident</u> de [...] (p. 31)	
3- Très <u>haut</u> dans le ciel, tu aperçois aussi un grand vaisseau [...] (p. 45)	
4- Cette stratégie était tout ce qu'il y avait de plus <u>répugnant</u> . (p. 54)	
5- Tu <u>t'assoies</u> et tu mets la camionnette en marche. (p. 64)	
6- Cet humain a tout <u>détruit</u> . (p. 72)	
7- Autour de lui, plusieurs créatures <u>expriment</u> aussi leur joie. (p. 86)	
8- Les trois hommes te regardent avec <u>admiration</u> (p. 93)	

ACTIVITÉ # 12

nom : _____

LA FOULLE!

Tu savais qu'il y a plusieurs personnes impliquées dans la fabrication d'un livre? Un livre contient beaucoup d'informations, en dehors de l'histoire. En fouillant dans ton livre, pourrais-tu répondre aux questions suivantes?

1- Qui est l'auteur du livre *Il était une... dernière fois*? _____

2- Combien le roman contient-il de pages? _____

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

4- Comment s'appelle l'éditeur? _____

5- Où est situé l'éditeur? _____

6- Comment s'appelle le distributeur? _____

7- Quand a été imprimé le livre? _____

8- Nomme un autre livre Zone Frousse écrit par l'auteur: _____

9- Nomme 3 autres livres de la même collection: _____

10- Quel prix a remporté l'auteur en 2010-2011: _____

CLÉ DE CORRECTION

ACTIVITÉ # 1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE

Prologue

1. Que tiens-tu dans tes mains? **Une guide de survie de la race humaine.**
2. Pourquoi les créatures assimilent-elles les humains? **Pour s'accaparer de la planète et de ses ressources.**
3. Combien de personnes allaient peut-être échapper à l'assimilation? **Une seule.**
4. Qu'est-ce qui sortirait de la bouche des envahisseurs? **De longs tentacules.**

PREMIÈRE ÉTAPE : PRISE DE CONSCIENCE

1. Comment se nomme ton frère? **Josh.**
2. Qu'ont les membres de ta famille à la place de leur langue? **Un petit tentacule.**
3. Que dois-tu faire afin d'hypnotiser les membres de ta famille? **Mettre la télé sur une chaîne où il n'y a rien et qui grésille.**

DEUXIÈME ÉTAPE : LA MISE À JOUR

1. Que vois-tu lorsque tu te connectes à l'ordinateur XT-344? **Il y a une lumière rouge qui clignote à l'écran.**
2. Que signifie la lumière rouge? **Que tu as été repéré par les envahisseurs.**
3. Vers qui s'alignent les planètes? **Vers le lecteur (toi).**
4. Comment les envahisseurs connaissent-ils ton existence? **À cause des planètes qui agissent comme des radars détecteurs d'humains.**

TROISIÈME ÉTAPE : LA CHASSE AUX ENVAHISSEURS

1. Que dois-tu localiser? **Le centre de commande des envahisseurs.**
2. Comment sont vêtus les hommes qui débarquent chez toi? **Tout de noir.**
3. Qui est madame Dou? **Le bouledogue des voisins.**
4. Où vas-tu pour te sauver des envahisseurs? **Dans une bouche d'égout.**
5. Pourquoi les envahisseurs ne te suivent-ils pas dans la bouche d'égout? **Car ils craignent la noirceur.**

QUATRIÈME ÉTAPE : TROUVER LE CENTRE DES COMMANDES

1. Où se sont produites les premières assimilations? **Au nord de la ville.**
2. Dans quel quartier se trouve probablement le quartier général des envahisseurs? **Dans le quartier industriel.**
3. Combien d'étages a le premier bâtiment que tu visites? **Sept étages.**
4. Que se passe-t-il si les envahisseurs ne respirent pas de gaz de leur habitat chaque jour? **Ils vont mourir.**
5. Que se passe lorsque les envahisseurs meurent? **L'humain reprend son aspect normal.**
6. Que se passe-t-il à dix heures tous les soirs? **Il manque d'eau.**
7. Que font les envahisseurs pour respirer? **Ils collent un tentacule à un robinet.**
8. Quelle est la bâtisse très éclairée que tu vois une fois sur le toit? **L'usine de filtration.**
9. Qu'est-ce que les envahisseurs doivent faire pour pouvoir entrer dans le quartier général? **Ils ouvrent la bouche et montrent leur tentacule.**
10. Quel commerce y a-t-il à côté du café? **Une poissonnerie.**
11. Qu'as-tu utilisé pour feindre d'avoir un tentacule à la place de la langue? **Un tentacule de pieuvre.**
12. Que ce passe-t-il lorsque tu ouvres les valves? **Le sol se met à trembler.**
13. Qui est Dandadru? **Le chef des envahisseurs.**
14. Avec quel objet Lukas frappe-t-il un des gardes? **Avec un bout de planche brisée.**
15. Pourquoi Lukas freine-t-il brusquement? **Car il y a un attroupement d'envahisseurs devant.**

OPTION 1 : PRENDRE UNE AUTRE ROUTE

1. Pourquoi dois-tu mettre ton arme dans ta ceinture? **Car la route est trop cahoteuse.**
2. Pourquoi demandes-tu à Lukas d'arrêter le véhicule? **Parce que Dandadru s'est emparé de ton arme.**
3. Quelle est la lueur dans le ciel? **Un vaisseau des envahisseurs.**
4. As-tu réussi à sauver la planète? **Non.**

OPTION 2 : CROISE TES DOIGTS ET FONCE!

1. Qu'arrive-t-il lorsque Lukas fonce sur les envahisseurs? **Ils meurent tous et il y a un déluge de matière visqueuse.**
2. Qui sont Max, Eugène et Anton? **Les auteurs du guide.**
3. Où termine Dandadru? **Au Zoo.**
4. Que lances-tu à Dandadru? **Une cacahuète.**

ACTIVITÉS # 2 : LE SENS DES MOTS

- 1- ... **tout le monde est semblable, pareil à des extraterrestres.**
- 2- **C'est le bon temps pour vérifier.**
- 3- **qui se fixe comme de la colle.**
- 4- **tu tournes les pages.**
- 5- **une très grande colère arrive...**
- 6- **sans résister, tu t'y diriges...**
- 7-... **Lukas te voit et est déboussolé.**
- 8- **Tu regardes ton prisonnier avec un grand sourire.**

ACTIVITÉ # 3 : REPLACE DANS LE BON ORDRE!

8, 10, 3, 1, 5, 9, 7, 4, 2, 6.

ACTIVITÉ # 4: FAIS-MOI UN DESSIN

Réponses personnelles

ACTIVITÉ # 5 : AVOIR LE BON OUTIL

- | | | | | |
|------------------|----------------|------------------|---------------|-------------|
| a) Clé à molette | b) Tournevis | c) Pince | d) Clé à roue | e) Perceuse |
| f) Douilles | g) Clé à tuyau | h) Pied de biche | i) Rabot | |

ACTIVITÉ # 6 : SYNONYMES

- | | | | |
|--------------|--------------|------------|-------------|
| 1) Commencer | 2) Doucement | 3) Sortent | 4) Mauvaise |
| 5) Cassée | 6) Raidi | 7) Regarde | |

ACTIVITÉ # 7 : ON VA AU ZOO!

Réponses personnelles

ACTIVITÉS # 8 : OÙ HABITE-T-IL?

- a) 5 b) 6 c) 8 d) 7 e) 9
f) 3 g) 1 h) 2 i) 4

ACTIVITÉS # 9 : POISSON AU QUÉBEC

1. **Truite arc-en-ciel** 2. **Brochet** 3. **Lotte** 4. **Méné à menton noir**
5. **Esturgeon jaune** 6. **Barbotte brune**

ACTIVITÉS # 10 : LES PLANÈTES

Soleil est l'étoile centrale du système solaire. Dans la classification astronomique, c'est une étoile de type naine jaune, composée d'hydrogène et d'hélium. Autour du soleil gravitent la Terre et sept autres planètes, au moins cinq planètes naines, de très nombreux astéroïdes et comètes et une bande de poussière.

Mercure est la planète la plus proche du Soleil ainsi que la plus petite et la moins massive. Elle se déplace très vite. L'atmosphère de Mercure est quasiment inexistante. L'absence d'atmosphère significative et la proximité du Soleil amènent les températures de surface à varier de 427 °C lorsque le Soleil est au zénith à -183 °C la nuit.

Vénus est proche de la Terre en taille et en masse. Il s'agit de la planète la plus chaude, avec une température de surface supérieure à 450 °C, maintenue essentiellement par l'effet de serre causé par son atmosphère très riche en gaz carbonique. Aucune activité géologique récente n'a été détectée sur Vénus.

Terre est la troisième planète du système solaire par ordre de distance croissante au Soleil, et la quatrième par taille et par masse croissante. Il s'agit de la plus grande et la plus massive des quatre planètes telluriques, les trois autres étant Mercure, Vénus et Mars. Elle possède un satellite naturel, la Lune, qui est le cinquième plus gros satellite du système solaire. Elle est dotée d'un puissant champ magnétique.

Mars est la quatrième planète du système solaire par ordre de distance croissante au Soleil, et la deuxième par masse et par taille croissantes. Elle est deux fois plus petite que la Terre. Le terrain martien, parfois très accidenté, est constellé de vastes volcans.

Jupiter est une planète géante gazeuse, la plus grosse planète du système solaire et la cinquième en partant du Soleil. Visible à l'œil nu dans le ciel nocturne, Jupiter est habituellement le quatrième objet le plus brillant (après le Soleil, la Lune et Vénus). Comme sur les autres planètes gazeuses, on y retrouve des vents violents, de près de 600 km/h.

Saturne est la sixième planète du système solaire par ordre de distance au Soleil et la deuxième plus grande planète du système solaire après Jupiter. Saturne est une géante gazeuse, comme Jupiter, Uranus et Neptune. D'un diamètre d'environ neuf fois et demi celui de la Terre, elle possède un magnifique système d'anneaux, composés principalement de particules de glace et de poussière. .

Uranus est une géante gazeuse et la septième planète du système solaire. C'est la troisième par la taille et la quatrième par la masse. Uranus est la première planète découverte à l'époque moderne. William Herschel annonce sa découverte le 26 avril 1781. Uranus est la première planète découverte à l'aide d'un télescope.

Neptune est la huitième et dernière planète du système solaire. L'atmosphère de Neptune est principalement constituée d'hydrogène et d'hélium et peut-être d'azote, mais contiendrait davantage de « glaces » c'est-à-dire de composés volatils tels que l'eau, l'ammoniac et le méthane. Contrairement aux sept autres planètes, Neptune n'est jamais visible à l'œil nu. Elle n'apparaît comme un disque bleu vert qu'à travers un télescope.

ACTIVITÉS # 11 : LE CONTRAIRE!

- | | | | |
|--------------------|---------------------|-------------------|---------------------|
| 1. mince | 2. doux | 3. bas | 4. alléchant |
| 5. te lèves | 6. construit | 7. cachent | 8. mépris |

ACTIVITÉS # 12 : LA FOUILLE

1- Richard Petit

2- 98

3- Richard Petit

4- Les Éditions Z'ailées

5- Ville-Marie

6- Messageries ADP

7- Juillet 2011

8- *La plus jolie histoire, Ton journal intime Zone Frousse*

9- *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, La plus longue nuit.*

10- *Le prix Hackmatack*