



3^e cycle du primaire

Titre : *La virée de l'été*

Auteure : Danielle Boulianne

Illustration de la page couverture : Rig

Collection : Garnotte

Infographie : Impression Design Grafik

Éditeur : Les éditions Z'ailées

Groupe d'âge visé : 10 ans et plus

Genre : roman d'aventures

Prix : 14.95\$

Thèmes : plein air, camping, malchance, VTT, amitié, indépendance...

RÉSUMÉ

Depuis toujours, Max et Vincent rêvent de partir seuls à l'aventure dans le bois sur leur bolide. Une fin de semaine entière à camper au bord d'un lac, à pêcher et à savourer ces instants de liberté. Voilà que l'occasion tant espérée se présente enfin, au plus grand plaisir des deux amis. Les embuches se succéderont sans relâche, ce qui leur fera presque regretter d'avoir tant attendu ce moment. Malheureusement, ce qu'ils entrevoyaient comme la virée de l'été risque fort de... virer au cauchemar.

QU'EST-CE QU'UN ROMAN D'AVENTURES ?

Le roman d'aventures met l'accent sur l'action de l'histoire en multipliant les péripéties jusqu'à la réalisation de la quête du personnage. Dans *La virée de l'été*, l'objectif des personnages est clair et simple : passer une fin de semaine de rêve en camping dans le bois. Cependant, les malchances se succèdent et leur escapade prend une tournure inattendue. Le vrai défi de Max et Vincent, alors qu'ils font face à toutes sortes d'embuches, est de ne pas baisser les bras et garder le moral.

L'AUTEURE



Danielle Boulianne est titulaire d'un DEC en Art et technologie des médias, un baccalauréat en linguistique et un certificat de recherchiste télé. Elle a travaillé dans le domaine des communications pendant une quinzaine d'années avant de faire du sous-titrage pour malentendants, de la transcription et de la révision littéraire. Auteure de plus de trente romans pour la jeunesse, elle a vu certains de ses ouvrages être mis en lice pour divers prix, notamment le Prix Hackmatack et le prix Jeunesse du Salon du livre du Saguenay-Lac-St-Jean.

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 ?

Qu'est-ce qu'une « virée » ?

Quel présage le titre laisse-t-il sous-entendre sur l'histoire du roman ?

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 ?

Que représente-t-elle ?

Selon ce que tu vois, peux-tu me dire quels seront les thèmes du livre ?

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

D'après toi, que va-t-il se passer dans ce roman ?

De quel genre de roman crois-tu qu'il s'agit ?

Que crois-tu apprendre de nouveau grâce à ce roman ?

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 rafraichir 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 ?

Selon toi, comment la fin de semaine des deux amis aurait-elle pu être encore pire ?

À quel moment aurais-tu pris la décision de partir, et pourquoi ?

ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE**PROLOGUE**

1. Pourquoi dit-on que Max et Vincent sont comme des frères ? _____

2. Quel est le but ultime des deux adolescents ? _____

3. Quand leurs parents comptent-ils donner leur accord ? _____

4. Où ont-ils appris à gérer les troubles mécaniques ? _____

5. Lors de quelle fin de semaine les garçons accompliront-ils leur rêve ? _____

6. Quel hasard rend Vincent songeur au premier abord ? _____

CHAPITRE 1. DANS QUELLE DIRECTION ?

1. Pourquoi Max et Vincent doivent-ils limiter le matériel qu'ils apportent ? _____

2. Que transportera Vincent sur son VTT ? _____

3. Où et quand les amis se rejoindront-ils le lendemain ? _____

4. Que comptent faire les deux amis une fois à destination ? _____

5. De quoi Vincent parle-t-il lorsqu'il fait référence au « grand garde-manger » ? _____

6. Qui utilisaient autrefois le chemin qu'empruntent les garçons dans la forêt ? _____

7. Pourquoi Vincent et Max quittent-ils promptement la clairière ? _____

8. Comment Max propose-t-il de retrouver leur chemin au premier abord et pourquoi ne font-ils pas ce plan ? _____

9. Quel point de repère les garçons conviennent-ils de retrouver finalement ? _____

CHAPITRE 2. POINT DE REPÈRE ET REPAIRE

1. Comment est la forêt qui entoure les sentiers défrichés ? _____
2. Pourquoi Max porte-t-il sa veste de sauvetage ? _____

3. Qu'est-ce qui indique aux garçons qu'ils sont de retour sur la bonne voie ? _____

4. Pourquoi le « nid de l'archaeopteryx » s'appelle-t-il ainsi ? _____

5. Combien de temps Vincent estime-t-il qu'il leur reste avant d'arriver à destination ? _____

6. Où remplissent-ils leurs gourdes d'eau ? _____
7. Comment sont-ils parvenus à régler deux problèmes avec une seule solution ? _____

CHAPITRE 3. UN GUET-APENS

1. Pourquoi installent-ils leur tente aux abords du lac, à mi-chemin entre la rive et la lisière de la forêt ? _____
2. Où prévoient-ils d'allumer leur feu ? _____
3. Quels types de bois Max souhaite-t-il rapporter ? _____
4. Quel plant de petits fruits Max trouve-t-il dans la forêt ? _____
5. Qu'accroche Vincent en mimant son rêve ? _____
6. Où les garçons trouvent-ils refuge ? _____
7. Qu'est-ce qui s'est agrippé aux jambes des garçons pendant leur baignade imprévue ? _____

CHAPITRE 4. PIQUES ET MORSURES

1. De quoi les garçons ont-ils besoin pour traiter leurs blessures ? _____

2. Par quoi vont-ils remplacer le lait en poudre ? _____
3. Qu'aimeraient manger les adolescents pour souper ? _____
4. Pourquoi grimpent-ils rapidement dans le canot ? _____

5. Que vont admirer les garçons dans la baie ? _____
6. Que constatent les deux amis alors que leurs visages deviennent de plus en plus rouges ? _____

CHAPITRE 5. BARREZ-VOUS !

1. Pourquoi les garçons n'arrivent-ils pas à ramer à contresens ? _____
2. Comment le castor aurait-il pu se rendre compte de la présence des garçons ? _____
3. Comment les castors font-ils savoir aux adolescents qu'ils ne sont pas les bienvenus ? _____
4. Que constatent les garçons alors qu'ils somnolent dans le canot ? _____
5. Quelles sont les deux options qui s'offrent à Max et Vincent pour éviter de se noyer ? _____
6. À quelle célèbre embarcation Max et Vincent comparent-ils leur propre naufrage ? _____
7. Pourquoi ont-ils de nouveau besoin du sel ? _____
8. Comment les deux amis se portent-ils après leur sieste ? _____

CHAPITRE 6. ON NE RIGOLE PAS AVEC LA PLUIE

1. Que porte Max au cou, et pourquoi ? _____
2. À quoi les deux garçons se fient-ils pour savoir lorsqu'il est l'heure de manger ou de dormir ? _____
3. Quel est le seul bruit qu'ils entendent autour d'eux alors que le temps semble sur pause ? _____
4. Quels sont les signes, outre le tonnerre, que l'orage est proche ? _____
5. Pourquoi Vincent s'excuse-t-il à Max ? _____
6. Pourquoi cela ne servirait-il à rien de brailler selon Vincent ? _____
7. Quel est leur seul espoir de dormir à l'abri du mauvais temps ? _____

CHAPITRE 7. LE RELAI, SEUL REFUGE

1. Combien y a-t-il de combinaisons possibles pour un cadenas comptant trois chiffres ? _____
2. Pourquoi Max suggère-t-il de casser une fenêtre ? _____
3. Qu'est-ce que le vent fait teinter au-dessus de leurs têtes ? _____

4. Que trouvent-ils d'inscrit sur le bout de papier ? _____
5. Comment les deux amis devinent-ils la combinaison du cadenas ? _____
6. Quels animaux se sont réfugiés dans le relai ? _____
7. À quand remonte la dernière visite des garçons au relai ? _____
8. Que constatent les garçons en faisant leur inventaire ? _____
9. Combien de temps ont-ils mis à faire le tour du refuge ? _____
10. Quelle est leur seule découverte pertinente ? _____

CHAPITRE 8. MORSURE OU MORT SURE ?

1. Qui est le plus peureux entre Vincent et Max ? _____
2. Qu'est-ce qui réveille les garçons en plein milieu de la nuit ? _____
3. Par où les créatures seraient-elles entrées selon Max ? _____
4. Comment les garçons combattent-ils le froid pendant le reste de la nuit ? _____
5. En quelle créature Vincent a-t-il peur de se transformer ? _____
6. Que laisse présager le beau temps à l'extérieur pour les garçons ? _____

CHAPITRE 9. Y'A DES LIMITES !

1. Que mangent les garçons pour commencer leur journée ? _____
2. Quelles sont les deux premières tâches à faire de la journée ? _____
3. Qu'est-il arrivé au sac de provisions pendant la tempête ? _____
4. Pourquoi Max sort-il de la tente en courant et en criant ? _____
5. Pourquoi Max a-t-il peur de cette créature ? _____
6. Quels autres animaux se sont-ils infiltrés dans le repaire ? _____
7. Quelle est la réaction des garçons à la suite de cette énième attaque ? _____

CHAPITRE 10. C'EST LE MOMENT DE DÉCAMPER

1. Quel est le seul désir des garçons ? _____
2. Comment les deux amis doivent-ils dévaler la Pente à pic trop croche ? _____
3. Qu'est-il arrivé au motocross de Max ? _____
4. Comment est l'état des sentiers ? _____
5. Qu'arrive-t-il au VTT de Vincent ? _____
6. Où s'arrêtent-ils pour se désaltérer ? _____
7. Qui émerge des buissons ? _____
8. Avec quoi les parents ont-ils gardé un œil sur leurs fils ? _____

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

Tellement de choses ont viré mal pendant leur « fin de semaine de rêve » que les deux amis ne savent plus dans quel ordre raconter leur périple.

- a. Une tempête se déclenche.
- b. La pente est beaucoup trop à pic pour la monter avec leurs véhicules.
- c. Le sac de provisions est tombé de l'arbre.
- d. Un essaim de guêpes les attaque.
- e. Le relais est envahi par des chauvesouris.
- f. Une maman ourse et ses petits interrompent leur déjeuner.
- g. Deux moufettes leur font pipi dessus.
- h. Une canne à pêche perce le canot gonflable.

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 ton exemplaire du roman, peux-tu répondre aux questions suivantes ?

1. Qui est l'auteur du livre ? _____
2. Qui a illustré la page couverture ? _____
3. Qu'y a-t-il de particulier avec la typographie du nom de la collection ? _____

4. Quel est le nom de la maison d'édition ? _____
5. Qui a fait l'infographie et le graphisme du roman ? _____
6. Qui a fait la révision du texte ? _____
7. Dans quelle ville est située la maison d'édition ? _____
8. Quel est l'ISBN du livre ? _____
9. Qui fait la distribution du livre ? _____
10. Combien de chapitres y a-t-il dans le roman ? _____
11. Combien de pages y a-t-il dans le roman ? _____
12. D'où l'auteur est-elle originaire ? _____
13. Nomme les autres titres dans la collection : _____

ACTIVITÉ #4 : ÇA PEUT TOUJOURS ÊTRE PIRE...

Même si Max et Vincent ne l'ont pas eu facile pendant leur fin de semaine, peux-tu imaginer comment leur escapade aurait pu être pire ? Écris un nouveau chapitre (environ 500 mots) que tu pourrais glisser entre deux péripéties du roman ou réinvente une toute nouvelle fin ! Tu peux noter tes idées dans l'espace plus bas, ou y préparer le plan de ton texte, et n'aie pas peur d'être original.e !

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

En lisant, il arrive de rencontrer des mots qu'on ne connaît pas. On peut toujours essayer de deviner leur signification en se fiant, entre autres, au contexte. Tente l'exercice avec les mots suivants, tirés du roman. Puis, trouve leur vraie définition à l'aide du dictionnaire.

1. Bifurcation (p.24) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

2. Cacophonique (p.96) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

3. Suffisamment (p.62) *adverbe*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

4. Forcenés (p.15) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

5. Friable (p.139) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

6. Gesticuler (p.43) *verbe*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

7. Cumulus (p.69) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

ACTIVITÉ #6 : AVOIR LA CLASSE

Les élèves ne sont pas les seuls à être regroupés par classe. Les mots aussi, et cela nous permet de bien les accorder. Essaie d'associer les sept classes suivantes aux mots soulignés. Inscris ta réponse dans la colonne appropriée.

Nom / Déterminant / Adjectif / Verbe / Pronom / Adverbe / Préposition

Une même classe peut être utilisée plus d'une fois

1. « La dégringolade se poursuit dans la <u>rigolade</u> . » (p.137)	
2. « On reste calme, on file <u>doucement</u> , sans mouvement brusque. » (p.151)	
3. « Ils débouchent <u>derrière</u> la bâtisse. » (p.35)	
4. « Je déteste <u>ces</u> suceurs de sang ! » (p.47)	
5. « Leur Titanic gonflable <u>sombre</u> finalement au bout d'un moment. » (p.66)	
6. « Le silence est de retour, et <u>grandement</u> apprécié. » (p.98)	
7. « La journée s'annonce <u>magnifique</u> . » (p.17)	
8. « <u>On</u> est dans la chnoute solide ! » (p.100)	

ACTIVITÉ #7 : LES TEMPS CHANGENT

Les pères de Max et Vincent décident de faire un montage humoristique avec les vidéos prises par leur drone. Pour ajouter une touche de comique, ils font du doublage par-dessus les voix des garçons et narrent leur périple. Pour s'assurer de la qualité professionnelle de leur travail, assure-toi que les verbes des extraits suivants sont conjugués correctement.

1. Au futur simple :

« Tu (pouvoir) _____ rire de moi autant que tu (vouloir) _____.
Je (tomber) _____ là-dessus en écoutant une émission de survie à la télé avec mon père. Moi aussi, je (trouver) _____ ça niaisieux, mais un collier de noix, ce (être) _____ pratique et ça (pouvoir) _____ être d'un grand secours. Imagine si nous n'(avoir) _____ pas de bouffe. » (p.73-74)

2. À l'imparfait :

« Tu (perdre) _____ les pédales avec tes histoires de peur, mais certainement pas la vie. Là, il (rester) _____ encore une heure ou deux avant que le soleil se lève, puis je (être) _____ telle-ment gelé. J'(avoir) _____ l'impression d'être un MrFreeze. Ça (faire) _____ que, si tu (permettre) _____, je te (coller) _____ comme un coussin pour nous garder au chaud. » (p.111)

ACTIVITÉ #8 : DU PAREIL AU MÊME

Tu sais ce qu'est un synonyme ? C'est un mot ayant la même signification et la même classe qu'un autre. Par exemple, le synonyme de l'adjectif heureux est content. Trouves-en pour les mots soulignés ci-dessous, tirés du roman.

1. « Les deux garçons, <u>euphoriques</u> , se tapent dans les mains. » (p.95)	
2. « La <u>dégringolade</u> se poursuit dans la rigolade. » (p.137)	
3. « (...) <u>l'essaim</u> d'insectes en colère s'éloigne. » (p.46)	
4. « Ils atteignent finalement le <u>gigantesque</u> nid, contents. » (p.29)	
5. « Son nez était tout <u>boursouflé</u> ! » (p.77)	
6. « Les garçons décident de revenir à leur plan initial, soit de se <u>confectionner</u> des cannes à pêche. » (p.53)	
7. « (...) garder notre <u>bouffe</u> à l'abri des animaux. » (p.34)	
8. « Il ne <u>termine</u> pas sa phrase. » (p.10)	

ACTIVITÉ #9 : LE SENS CONTRAIRE

Un antonyme est un mot de sens contraire à un autre, mais de la même classe. Par exemple, l'antonyme de l'adjectif beau est laid. Dans ces phrases tirées du livre, trouve un antonyme au mot souligné.

1. « La <u>journée</u> est encore jeune et le pire est fait. » (p.35)	
2. « Le <u>vacarme</u> les empêche d'entendre le déclic. » (p.94)	
3. « Ça va nous garder encore plus au <u>chaud</u> . » (p.103)	
4. « Max en profite pour <u>ouvrir</u> les rideaux. » (p.98)	
5. « <u>Heureusement</u> , aucun d'eux n'est allergique. » (p.52)	
6. « Je veux juste m'en aller d' <u>ici</u> ! » (p.133)	
7. « Le ciel est <u>dénué</u> de nuages. » (p.17)	
8. « Efficaces, ils remplissent chacun leur tâche <u>rapidement</u> . » (p.41)	

ACTIVITÉ #10 : UN DE TROP

Les deux garçons enchainent les coupures, les morsures et les piques lors de leur escapade. À la fin de leur périple, compter chaque égratignure devient tout un sport. Aide-les à calculer combien de blessures ils ont en répondant aux équations suivantes.

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

a. $126 + 138 =$ _____

b. $254 - 179 =$ _____

c. $17 \times 5 =$ _____

d. $5 \times 8 =$ _____

e. $22 \times 7 =$ _____

f. $392 \times 3 =$ _____

g. $4588 \div 74 =$ _____

h. $717 \times 11 =$ _____

i. $684 \div 12 =$ _____

j. $6682 + 3792 =$ _____

k. $143 \times 12 =$ _____

ACTIVITÉ #11 : TON TERRAIN DE CAMPING

Tes parents t'accordent aussi une fin de semaine de rêve dans le bois ! Cependant, tu dois leur fournir un plan de ton campement afin qu'ils puissent évaluer ta débrouillardise. En suivant les indications suivantes, complète une carte du terrain où tu pourras t'installer.

-Dessine d'abord une rose des vents dans le coin supérieur droit de ta feuille ;

-Ton campement a un périmètre de 15 cm / 20 cm

-Un nid d'abeilles se trouve dans un arbre à l'est du terrain. Trace un cercle de 3 cm de diamètre en rouge pour t'assurer de ne pas marcher trop près.

-Le lac se trouve au nord de ton campement. Identifie-le et marque l'emplacement de ton feu à au moins 5 cm du rivage.

-Ta tente fait 4 cm / 4 cm et elle ne doit pas être trop près de ton feu.

Tu peux ensuite ajouter des détails à ta guise, selon ce que tu comptes faire pendant ta fin de semaine. N'hésite pas à utiliser de la couleur et toute ton originalité, tant que les consignes ci-dessus ont été respectées.

Utilise une feuille pour ton brouillon avant de faire le travail au propre.

CLÉS DE CORRECTION**ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE****PROLOGUE**

1. Parce qu'ils sont nés à quelques jours d'intervalle de parents qui se connaissent depuis toujours.
2. Se rendre au relai et y camper seuls pendant une fin de semaine d'été.
3. Lorsqu'ils seront assez grands, débrouillards et organisés.
4. Chez les scouts.
5. Celle du 13 au 15 juillet.
6. Ils quittent pour leur aventure un vendredi 13.

CHAPITRE 1. DANS QUELLE DIRECTION ?

1. Parce que l'équipement doit tenir dans un sac à dos et sur le porte-bagage de leurs véhicules, soit un VTT et un motocross.
2. Le canot gonflable, les sacs de couchage et la tente.
3. À cinq heures trente au point du ruisseau.
4. Baignade, pêche et des rides dans le bois.
5. Il parle de la nourriture qu'offre la forêt.
6. Des bucherons.
7. Une maman ourse et ses petits étaient dangereusement proches.
8. Suivre la trace des provisions qu'ils ont échappées en chemin, mais il y a des chances que les ours fassent la même chose.
9. Le nid de l'*archaeopteryx*.

CHAPITRE 2. POINT DE REPÈRE ET REPAIRE

1. Assez dense et peu amicale.
2. Parce qu'il n'avait plus de place dans son sac.
3. La rangée de sapins qui borde la droite du chemin.
4. Il s'agit d'un nid gigantesque et cet oiseau préhistorique était le préféré de Max lorsqu'il était enfant.
5. Deux heures, maximum.
6. Au Ruisseau chantant.
7. Leur système de poulie peut servir à passer leur équipement de l'autre côté de la butte et ils pourront aussi garder leur nourriture à l'abri des animaux.

CHAPITRE 3. UN GUET-APENS

1. Parce que le terrain y est plat, tout juste avant une légère pente.
2. Dans un cercle de pierres, près de l'eau, à bonne distance des arbres et de leur campement.
3. Des branches qui plient facilement et du petit bois sec.
4. Des framboises.
5. Un nid de guêpes.
6. Dans le lac.
7. Des sangsues

CHAPITRE 4. PIQUES ET MORSURES

1. Du lait pour leurs piques et du sel pour les sangsues.
2. De la crème antiseptique.
3. De la truite.
4. Ils ne veulent pas se faire mordre de nouveaux par les sangsues.
5. Un barrage de castors.
6. Ils ont oublié de mettre de la crème solaire.

CHAPITRE 5. BARREZ-VOUS !

1. Le vent a gagné en force et propulse le canot vers le barrage.
2. Parce qu'il sent le danger ou a senti les flots s'agiter autour de sa hutte.
3. Les bêtes tapent frénétiquement de la queue, sifflent, grognent et montrent les dents.
4. Le canot est en train de ramollir.
5. Monter sur le barrage et attendre les secours ou ramer en fou pour atteindre le rivage avant que le canot coule.
6. Au Titanic.
7. Des sangsues se sont accrochées à eux lorsqu'ils ont nagé pour revenir au rivage.
8. Ils sont d'excellente humeur.

CHAPITRE 6. ON NE RIGOLE PAS AVEC LA PLUIE

1. Un collier de noix, parce qu'il a vu dans une émission de survie que ça peut être utile.
2. À leur corps.
3. Le bourdonnement des moustiques.
4. Les feuilles des arbres se sont retournées, l'ambiance se fait lourde, la chaleur est oppressante et l'humidité monte en flèche.
5. Il a monté la tente directement où l'eau suit la pente et il a nonchalamment omis de creuser une rigole.
6. Ils ont assez d'eau comme ça dans la face.
7. Le relai, s'ils parviennent à y entrer.

CHAPITRE 7. LE RELAI, SEUL REFUGE

1. Jusqu'à mille.
2. Parce qu'ils ne sont pas assez forts pour défoncer la porte.
3. Une minuscule boîte métallique retenue par un fil à pêche.
4. Une énigme : « Y a toujours de la neige dans les sentiers ! »
5. Le père de Max dit toujours qu'au 1er décembre de chaque année, y'a toujours de la neige dans les sentiers.
6. Des chauvesouris.
7. À l'hiver suivant.
8. Les walkietalkies sont foutus, les provisions aussi et il ne leur reste que quelques millilitres d'eau potable.
9. Quinze minutes.
10. Une couverture plus ou moins propre.

CHAPITRE 8. MORSURE OU MORT SURE ?

1. Vincent est plus peureux.
2. Les chauvesouris sont de retour.
3. Par la cheminée du poêle.
4. Ils dorment collés pour le reste de la nuit.
5. En vampire.
6. Que la malchance se trouve derrière eux.

CHAPITRE 9. Y'A DES LIMITES !

1. Ils mangent les dernières noix sur le collier de Max.
2. Vérifier la nourriture et l'étape du campement.
3. La branche où était suspendue la nourriture s'est cassée.
4. Il voit une grosse couleuvre.
5. Parce que Vincent lui en a lancé une dessus lorsqu'ils étaient petits.
6. Deux moufettes.
7. Il décide de tout laisser là et déguerpir.

CHAPITRE 10. C'EST LE MOMENT DE DÉCAMPER

1. Lever le camp.
2. En glissant sur leurs fesses.
3. Son réservoir est percé.
4. Le terrain est friable ou mou à cause de la pluie et ils doivent contourner ou traverser de grosses flaques d'eau.
5. Une crevaillon.
6. Au Ruisseau chantant.
7. Le père de Max et celui de Vincent.
8. Un drone.

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

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

ACTIVITÉ #3 : LA FOUILLE

1. Danielle Boulianne
2. Rig
3. On dirait que les lettres sont éclaboussées de boue et le O est une roue
4. Les éditions Zailées
5. Impression Design Grafik
6. Corinne de Vailly
7. Ville-Marie
8. 978-2-925515-04-3
9. Messageries ADP
10. 10 chapitres et un prologue
11. 157 pages
12. Saguenay
13. *La fièvre du buck-garou, Le gros sébaste et Camp de bataille*

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

1. Bifurcation : Changement de direction.
2. Cacophonique : Ensemble de bruits non harmonieux, confus.
3. Suffisamment : Assez, de manière suffisante.
4. Forcenés : Qui s'applique de façon obsessionnelle à une activité.
5. Friable : Facile à réduire en poussière, en menus fragments.
6. Gesticuler : Faire beaucoup de gestes.
7. Cumulus : Nuage blanc à contours bien définis, de couleur claire, nuage dit de beau temps.

ACTIVITÉ #6 : AVOIR LA CLASSE

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

ACTIVITÉ #7 : LES TEMPS CHANGENT

1. pourras, voudras, tomberai, trouverai, sera, pourra, auront.
2. perdais, restait, étais, avais, faisait, permettais, collais.

ACTIVITÉ #8 : DU PAREIL AU MÊME

1. Euphoriques : extatiques, joyeux, gais...
2. Dégringolade : descente, culbute, chute...
3. Essaim : colonie, troupeau, nuée...
4. Gigantesque : géant, gargantuesque, gros...
5. Boursoufflé : enflé, bouffi, gonflé...
6. Confectionner : fabriquer, créer, construire...
7. Bouffe : nourriture, provisions...
8. Termine : conclue, finit...

ACTIVITÉ #9 : LE SENS CONTRAIRE

1. Journée : nuit
2. Vacarme : silence
3. Chaud : froid
4. Ouvrir : fermer
5. Heureusement : malheureusement
6. Ici : là-bas
7. Dénudé : couvert
8. Rapidement : lentement

ACTIVITÉ #10 : UN DE TROP

- a. 264
- b. 75
- c. 85
- d. 40
- e. 154
- f. 1176
- g. 62
- h. 7887
- i. 57
- j. 10474
- k. 1716