



Titre : La sorcière calcinée

Auteur : Keven Girard

Illustration : Richard Petit

Collection : Zone Frousse

Éditeur : Les Éditions Z'ailées

Groupe d'âge visé : 8 à 12 ans

Genre : roman

Prix : 8,95 \$

Thème : amitié, vacances, légende

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

3^E CYCLE DU PRIMAIRE

RÉSUMÉ :

Au camp de vacances Pointe-Racine, Kazoo raconte une étrange légende. Une sorcière morte depuis plus de cent ans rôderait la nuit sur une petite île en plein milieu d'un lac. Mathieu et Dave sont convaincus qu'elle attire les visiteurs pour les dévorer vivants. Les jours qui suivent la soirée de contes et légendes, des phénomènes étranges se produisent. Les garçons croient que ce sont des signes : la sorcière est loin d'être une invention. Réussiront-ils à se rendre sur l'île? Est-ce vraiment une bonne idée? Après tout, les légendes ne sont que des histoires inventées...

QU'EST-CE QU'UN ROMAN D'ÉPOUVANTE FANTASTIQUE?

Un roman d'épouvante est un roman qui joue sur la peur, sur l'angoisse des personnages mais surtout du lecteur. Et le fantastique impose à l'esprit du lecteur un doute : est-ce réel? Ne s'agirait-il plutôt pas de l'imagination du personnage? Dans *La sorcière calcinée*, la peur naît lorsque le moniteur du camp raconte aux enfants la légende de la Cendrée. Tout au long du roman, les jeunes pensent assister à des phénomènes surnaturels suggérant la présence de la sorcière... mais est-elle bien là?

POURQUOI FAIRE LIRE *LA SORCIÈRE CALCINÉE* À VOS ÉLÈVES?

Le roman présente des personnages attachants, l'ambiance festive d'un camp de vacances ainsi que des frissons bien pensés. L'intrigue fera tourner les pages aux lecteurs qui désirent connaître la vérité : la légende de la sorcière est-elle vraie ou non?



L'AUTEUR : Keven Girard est étudiant à l'Université du Québec à Chicoutimi en enseignement du français au secondaire. Il a toujours eu deux passions connexes : le jeu et l'écriture. Il est comédien bénévole depuis quelques années pour *La Fabuleuse Histoire d'un Royaume* au Saguenay-Lac-Saint-Jean, où il incarne notamment un fou du roi. Son premier roman *Fabuleux! La princesse, c'est moi!* en est d'ailleurs inspiré.

MISE EN CONTEXTE DE LA LECTURE

Questions à exploiter avant la lecture :

- a) 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?

- b) Regardez l'illustration du livre avec vos élèves et posez leur les questions suivantes :
Décris l'illustration que tu vois.
Qu'est-ce que ça représente?
Quelles sont les couleurs qui ressortent le plus?

- c) Lisez le résumé avec vos élèves et posez les questions suivantes :
D'après toi, qu'est-ce qui se passe dans ce roman?
Quels sont les phénomènes étranges qui se déroulent pour faire croire aux personnages que la sorcière existe bel et bien?

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.

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 :

1. D'après toi, est-ce que Kazoo savait que la sorcière existait pour vrai?
2. Que va-t-il se passer avec lui?
3. La sorcière fera-t-elle d'autres victimes?

DIRECTIVES À L'ENSEIGNANT

1- L'activité *Une légende terrifiante* permettra aux élèves de s'exprimer sur le sentiment de la peur. Par le biais d'une courte production écrite, ils raconteront une légende (ou un cauchemar) qui les a terrifiés avant d'expliquer pourquoi c'était effrayant.

2- L'activité *Bienvenue au Lac-Saint-Jean!* fera découvrir une belle région de notre Québec par des recherches (sur internet ou dans des encyclopédies, à la discrétion de l'enseignant).

3- L'activité *T'es pas game!* peut se faire aussi bien, encore une fois, à l'oral comme à l'écrit. Il permet à l'élève de partager une situation où il a dû se montrer courageux même si à l'intérieur, il sentait la peur l'envahir.

4- *Définitions!* a pour but de développer le vocabulaire de l'enfant en lui demandant de donner la définition d'un mot d'après le contexte.

5- L'activité *La Cendrée est là!* exercera les talents en dessin de l'élève, alors qu'il devra imaginer l'apparence de la terrible sorcière mentionnée dans le roman. Cette activité pourrait très bien se réaliser dans le cadre d'un cours en arts plastiques avec l'aide d'autres matériels tels que de la pâte à modeler, de la peinture ou sous forme de collage.

6- L'activité *La chanson de la sorcière!* est recommandée en oral pour le partage avec les autres élèves dans la classe, la mise en commun d'une discussion enrichissante, à propos de la musique.

7- L'activité *Compte les traits sur le saule* exerce l'élève dans les calculs mathématiques et peut être faite à l'aide d'un chronomètre pour ajouter un défi, à la discrétion du professeur.

8- Dans l'activité *Contraire*, vous devriez permettre l'usage du dictionnaire ou du dictionnaire des antonymes, mais après que les élèves aient tenté de trouver le sens des mots par eux-mêmes.

9- *Étape par étape* est une activité que vous pouvez réaliser en groupe ou individuellement pour vérifier la compréhension des élèves.

10- *Le monde au passé* est une activité de conjugaison de verbes à partir d'extraits du roman *La sorcière calcinée*. Vous pourriez l'utiliser comme activité d'apprentissage ou d'activité d'évaluation.

11- L'activité *Du pareil au même!* fait travailler les synonymes aux élèves. Elle peut aussi bien se faire en solo qu'en dyade ou triade.

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 racontaient les vieux? _____
- 2- À quoi condamnait-on les femmes? _____
- 3- Comment le Lac-Saint-Jean se nommait-il avant? _____
- 4- Qui vivait dans une minuscule cabane en bois rond? _____
- 5- Quel était son surnom à cette personne? _____
- 6- Pourquoi tolérait-on sa présence? _____
- 7- De qui devait-elle se tenir loin? _____
- 8- Comment des dizaines de Français et d'Amérindiens sont-ils morts? _____
- 9- Au matin, qu'est-ce que les habitants ne voulaient pas entendre? _____
- 10- Qu'est-ce que les habitants ont mis sur la tête de la Cendrée? _____
- 11- Où les habitants l'attachèrent-ils? _____
- 12- Qu'a fait la Cendrée avant de mourir? _____

CHAPITRE 1 : LA LÉGENDE

- 1- Comment surnomme-t-on le moniteur du camp de vacances? _____
- 2- Sur quelle espèce d'arbre la Cendrée fut-elle brûlée? _____
- 3- Depuis combien de temps Kazoo travaille-t-il pour le camp de vacances? _____
- 4- Quel était le début de phrase favorite des deux aventuriers? _____
- 5- Combien y a-t-il de jeunes assis autour du feu? _____
- 6- Qu'est-ce que possède la Cendrée? _____
- 7- Pourquoi Guillaume est-il fatigué? _____
- 8- Qui a découvert les corps des disparus? _____

9- Que fait Mathieu pour réveiller Guillaume? _____

10- Qu'est-ce qui a un nom bébé selon Mathieu? _____

11- Qu'est-ce qui affecte Mathieu? _____

12- Pourquoi Mathieu dit-il à Kazoo qu'il est un astronaute? _____

CHAPITRE 2 : INSOMNIE

1- Qu'est-ce qui branle de gauche à droite? _____

2- Selon Guillaume, qu'est-ce qui prouve que l'histoire de Kazoo n'est pas effrayante? _____

3- Qu'est-ce que Mathieu prétend être au camp? _____

4- Depuis quand Mathieu et Guillaume sont-ils amis? _____

5- De quelle couleur sont les cheveux de Dave? _____

6- Quand Kazoo entre dans la cabane, que dit Guillaume pour rire de Mathieu? _____

7- Quand Kazoo se fâche, que Guillaume avoue-t-il? _____

8- Que prévoit faire Kazoo le lendemain? _____

9- Qu'est-ce qui n'est pas la vraie vie? _____

10- Pourquoi Guillaume ne veut-il pas faire encore du canot? _____

11- Qu'est-ce que Dave veut dire à Mathieu? _____

12- Pourquoi Mathieu ne peut-il pas obtenir de précisions de Dave? _____

CHAPITRE 3 : LE SAULE

1- Qu'est-ce qui goûte l'eau? _____

2- Qu'est-ce que Mathieu cache dans une poche secrète? _____

3- Selon Mathieu, qu'est-ce qui aide à passer le temps? _____

4- Pendant qu'ils marchent que font-ils? _____

- 5- Pour leur part, que préfèrent faire Dave et Mathieu? _____
- 6- Pourquoi, selon ce que dit Kazoo, n'ont-ils rien à craindre? _____
- 7- Dans la chanson de Kazoo, de quelle mer est-il question? _____
- 8- De quoi Guillaume se fout-il royalement? _____
- 9- Pourquoi l'embarcation de Kazoo et de Dave manque-t-elle de chavirer? _____
- 10- Qu'est-ce qui ressemble à une verrue sur le nez d'une sorcière? _____
- 11- Qu'est-ce que Guillaume veut emprunter à Mathieu? _____
- 12- Quand ils accostent sur l'île, de quoi s'assure Kazoo? _____
- 13- Qu'est-ce que Mathieu et Dave n'osent pas croire? _____
- 14- À quoi la circonférence de l'île se compare-t-elle? _____
- 15- À quoi ressemble le saule? _____
- 16- De quoi Dave a-t-il peur? _____
- 17- Quelle est la chose étrange que Dave remarque sur le saule? _____

CHAPITRE 4 : CINÉMA

- 1- Qu'est-ce qui se met à tomber abondamment? _____
- 2- Que déteste Mathieu? _____
- 3- Qu'est-ce qui a été posé au mur du fond? _____
- 4- Quel est le film au programme? _____
- 5- Qui est seul et a l'air un perdu? _____
- 6- À quoi repense Mathieu? _____
- 7- Quel son désagréable Mathieu et Dave perçoivent-ils? _____
- 8- Qu'est-ce qui accapare l'attention de Mathieu et Dave? _____

9- De quoi Guillaume a-t-il marre? _____

10- Pourquoi Guillaume trouvent-ils Mathieu et Dave immatures? _____

11- Dans la noirceur totale, comment résonne la voix de Kazoo? _____

12- Qu'est-ce qui se dessine au travers de la neige sur la toile? _____

CHAPITRE 5 : LA FUGUE

1- De qui certains campeurs se moquent-ils? _____

2- Comment sont vêtus Mathieu et Dave? _____

3- Qu'est-ce qui traverse le ciel en zigzaguant? _____

4- Qu'est-ce qui s'insère dans leurs espadrilles? _____

5- Selon Mathieu et Dave, pourquoi la Cendrée les a-t-elle choisis? _____

6- Que propose de faire Mathieu? _____

7- À quelle conclusion arrive Dave? _____

8- Dans quoi Dave saute-t-il? _____

9- Pourquoi Mathieu ne les rejoint-il pas immédiatement? _____

10- Dans le cabanon, quel objet Mathieu frôle-t-il sur le sol? _____

11- Qu'est-ce qui grimpe sournoisement sur Dave? _____

12- Qu'est-ce qui fait rigoler Mathieu comme un fou? _____

13- Qui touche l'épaule de Mathieu? _____

14- Quels sont les défauts de Guillaume, selon Mathieu? _____

CHAPITRE 6 : LE LAC

1- Qu'est-ce qui s'acharne sur eux? _____

2- Sous l'effort, qu'est-ce qui se ferme? _____

- 3- Qu'est-ce qui vient garantir qu'ils s'alignent sur l'île? _____
- 4- Qu'est-ce qui se forme près de leur canot? _____
- 5- Pourquoi Guillaume place-t-il ses mains en louche? _____
- 6- Que fait Dave en prononçant le nom de la sorcière? _____
- 7- Quand la tempête se calme, qu'est-ce qui s'installe autour des garçons? _____
- 8- Pourquoi Guillaume regrette-t-il d'avoir suivi ses amis? _____
- 9- Qu'est-ce qui interrompt la suggestion de Dave? _____
- 10- Où Dave pense-t-il que Guillaume est tombé? _____
- 11- Pourquoi est-ce impossible que Guillaume soit coulé au fond du lac? _____
- 12- Qu'est-ce qui se trouve au milieu du front de Guillaume? _____

CHAPITRE 7 : L'ÎLE

- 1- Pourquoi Dave gifle-t-il Mathieu? _____
- 2- Qu'est-ce que Dave doit rappeler à Mathieu? _____
- 3- Qu'est-ce qui stimule Mathieu? _____
- 4- Une fois débarqués du canot, de quoi discutent les deux garçons? _____
- 5- Pourquoi Mathieu et Dave se sentent-ils coupables? _____
- 6- Pourquoi Mathieu suggère-t-il à Dave de prendre une pagaie? _____
- 7- Pourquoi Kazoo leur doit des explications? _____
- 8- Qu'est-ce qui se trouve à environ 200 ou 300 mètres d'eux? _____
- 9- Que fait Dave que Mathieu ne comprend pas? _____
- 10- Quand Dave disparaît, qu'est-ce qui résonne? _____
- 11- Qu'est-ce qui grince quand Mathieu avance? _____

12- Que distingue Mathieu à 100 mètres de l'arbre? _____

13- De quoi est teinté le regard de la sorcière? _____

ÉPILOGUE

1- Qu'est-ce qui teinte le camp de vacances de bleu et de rouge? _____

2- Qui est porté disparu? _____

3- Quel sentiment ont les autorités? _____

4- Que devine Kazoo en remarquant qu'il manque un canot? _____

5- Où se rend Kazoo? _____

6- Contre quoi s'appuie Kazoo, le temps de reprendre ses esprits? _____

7- Qu'est-ce qui est complète? _____

ACTIVITÉ # 3

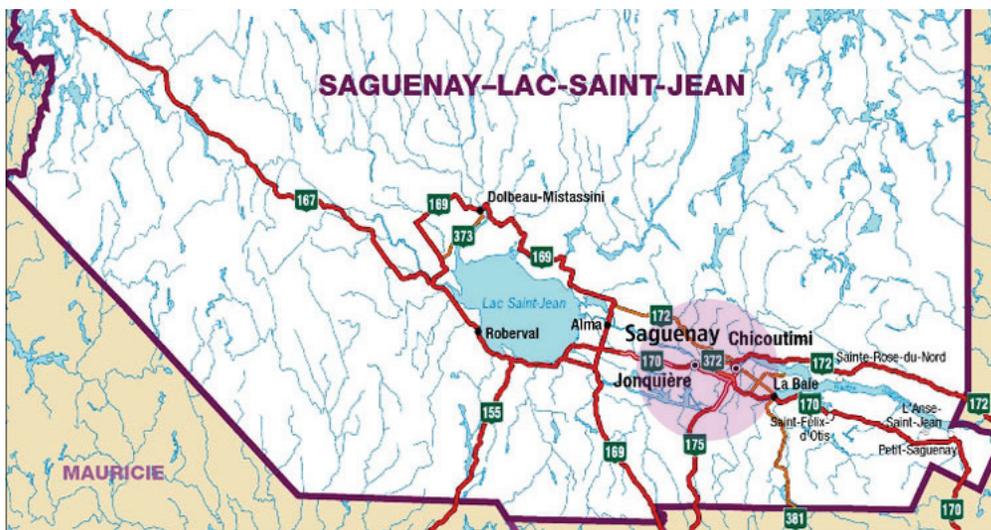
nom : _____

BIENVENUE AU LAC SAINT-JEAN!

Le livre *La sorcière calcinée* se déroule au Lac-Saint-Jean. Connais-tu cette région? Savais-tu qu'il s'agit du troisième plus grand lac au Québec ? Et que la vélo-route des Bleuets, qui en fait le tour, compte 256 kilomètres?

Place sur la carte du Lac-Saint-Jean les quatre municipalités suivantes au bon endroit :
Alma - Roberval - Saint-Félicien - Dolbeau-Mistassini

Ensuite, choisis une de ces municipalités et renseigne-toi sur elle pour partager tes découvertes avec la classe. Voici, par exemple, de ce que tu pourrais parler : combien y a-t-il d'habitants? Quelles sont les attractions touristiques? En quelle année a été fondée cette municipalité?



ACTIVITÉ # 4

nom : _____

T'ES PAS GAME!

Dans *La sorcière calcinée*, Mathieu fait semblant d'être dur et courageux pour ne pas montrer qu'il a peur.

Selon toi, est-ce une bonne attitude à adopter et pourquoi? _____

Est-ce que ça t'est déjà arrivé d'agir comme lui et pour quelle raison? _____

Raconte-nous comment ça s'est passé.

ACTIVITÉ # 5

nom : _____

DÉFINITIONS!

Parfois, dans un roman, on rencontre des mots inconnus et pourtant, on est capable d'en deviner le sens. Peux-tu donner, dans tes mots, et ensuite à l'aide du dictionnaire, une définition des mots suivants ou des expressions suivantes tirés du roman *La sorcière calcinée*?

1- Enfourne (p. 16) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

2- Magnétise (p. 23) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

3- Symptômes (p. 34) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

4- Quémander (p. 46) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

5- Tamise (p. 58) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

6- Périmètre (p. 73) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

7- Tétanisé (p. 85) :

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

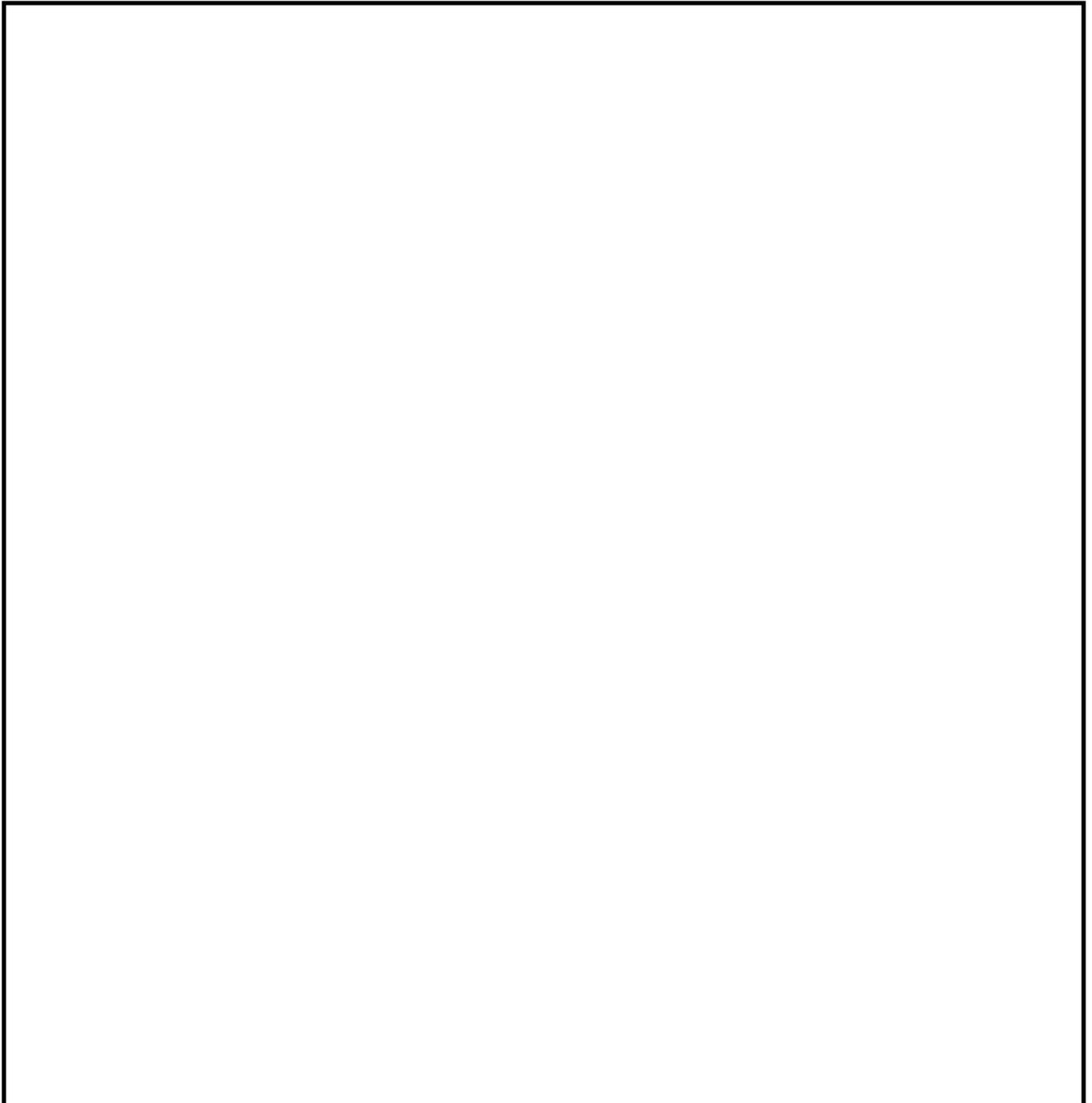
ACTIVITÉ # 6

nom : _____

LA CENDRÉE EST LÀ!

Dans *La sorcière calcinée*, il est bien entendu question d'une sorcière...

Selon toi, à quoi ressemble la Cendrée? Prends des crayons et dessine ce que tu imagines de plus effrayant pour représenter la sorcière!



ACTIVITÉ # 7

nom : _____

LA CHANSON DE LA SORCIÈRE!

Dans le roman *La sorcière calcinée*, la musique est importante. En effet, Mathieu adore écouter de la musique sur son iPod et Kazoo, le moniteur du camp de vacances, invite les jeunes à chanter avec lui pour leur donner de l'entrain.

Et toi, quel effet la musique a sur toi? _____

Quel genre de musique tu aimes? _____

Quel est ton groupe préféré (ou ton chanteur ou ta chanteuse)? _____

Quelle est ta chanson préférée? De quoi parle-t-elle cette chanson? _____

Est-ce que ça t'est déjà arrivé d'agir comme lui et pour quelle raison? _____

Raconte-nous comment ça s'est passé. _____

ACTIVITÉ # 8

nom : _____

COMPTE LES TRAITS SUR LE SAULE!

Dans le roman *La sorcière calcinée*, les campeurs remarquent des entailles, des traits sur le saule. Chacun de ces traits représente une victime de la sorcière! Dépêche-toi de compter les traits avant de te retrouver toi-même dans la liste des victimes :

1- $32 - 7 =$ _____

2- $5 + 8 - 1 =$ _____

3- $13 - 4 + 6 =$ _____

4- $5 + 21 =$ _____

5- $21 + 3 + 9 =$ _____

6- $14 + 5 =$ _____

7- $6 + 4 - 7 =$ _____

8- $25 - 6 =$ _____

9- $3 + 4 + 11 =$ _____

10- $7 + 19 - 13 =$ _____

ACTIVITÉ # 9

nom : _____

CONTRAIRE!

Un antonyme est un mot contraire. Par exemple, l'antonyme de beau est laid. Dans ces phrases tirées du roman *Horreur en 3D*, trouve un antonyme au mot souligné.

PHRASES	ANTONYMES
1- <u>Loin</u> du village, dans sa petite maison de bois [...] (p. 10)	
2- Je les <u>aime</u> comme ça, brûlées [...] (p.15)	
3- Il veut connaître la <u>fin</u> de l'histoire. (p. 20)	
4- [...] mais au fond, il est le plus peureux. (p.28)	
5- Il appuie de nouveau sur l'interrupteur pour ramener <u>l'obscurité</u> [...] (p. 30)	
6- Guillaume les recrache <u>subtilement</u> dans une serviette [...] (p. 370)	
7- Le <u>meilleur</u> bout s'en vient! (p. 41)	
8- [...] qu'un pantouflard, qu'un <u>paresseux</u> , pense Mathieu[...] (p.46)	

ACTIVITÉ # 10

nom : _____

ÉTAPE PAR ÉTAPE!

Dans la tempête qui semble vouloir empêcher les garçons de se rendre sur l'île de la Cendrée, le vent souffle si fort que les événements du livre *La sorcière calcinée* se sont tous envolés. Serais-tu capable de placer les événements suivants en ordre chronologique?

	a) Guillaume reçoit une flèche en plein front.
	b) Kazoo raconte la légende de la sorcière.
	c) Kazoo remarque les cinq marques sur le saule.
	d) Mathieu est certain qu'il ne dormira pas de la nuit, dans la cabane du sommeil.
	e) Mathieu et ses amis décident de retourner sur l'île.
	f) Kazoo invite les jeunes à chanter.
	g) Les campeurs regardent un film.
	h) Dave fait remarquer à Mathieu les marques sur le saule.

ACTIVITÉ # 11

nom : _____

LE MONDE AU PASSÉ

Voici des extraits du roman *La sorcière calcinée*. Malheureusement, la Cendrée a tout chamboulé sur son passage. Mathieu a besoin de ton aide pour conjuguer les verbes de la bonne façon. Tu dois mettre tous les verbes au passé composé.

Ils (courir) _____, sans s'arrêter, distinguant dans la nuit que le contour des silhouettes en mouvement. Ils s'(essouffler) _____. Des gouttes de sueur (couler) _____ sur leur front, puis sur leurs joues, avant de s'écraser au sol. (p.66)

Guillaume (placer) _____ ses mains en louche et (recueillir) _____ rapidement le liquide pour le balancer dans le lac. Il (réussir) _____ à peine à vider le canot. L'orage (éclater) _____. Il (tomber) _____ des clous.

Le désir de vengeance et l'adrénaline le (stimuler) _____. Il (pagayer) _____ sans relâche, si bien qu'au bout de quelques instants, lui et Dave (accoster) _____ sur la fameuse île, qui de nuit ne (respirer) _____ pas la gaieté ni la joie de vivre. (p. 88)

ACTIVITÉ # 12

nom : _____

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. Trouve des synonymes pour les mots soulignés, tirés des extraits du roman *La sorcière calcinée*.

PHRASES	SYNONYMES
1- D'un bleu trop bleu. <u>Brillant</u> , étincelant, rayonnant. (p.12)	
2- Pas très <u>poli</u> pour Kazoo qui s'est forcé pour raconter [...] (p.22)	
3- Il se sent plus calme et moins <u>anxieux</u> que tout à l'heure. (p.32)	
4- Pourquoi croirait-il à de telles <u>bêtises</u> ? (p.42)	
5- Ils prennent un temps d'arrêt. Leurs doigts <u>tremblent</u> . (p.52)	
6- [...] d'une radio qui n'arrive pas à saisir un poste à <u>proximité</u> . (p.62)	
7- Il a la <u>phobie</u> de ces bestioles. (p.72)	
8- La légende de Kazoo est loin d'être du <u>délire</u> . (p.82)	

ACTIVITÉ # 13

nom : _____

LA FOUILLE

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 *La sorcière calcinée*? _____
- 2- Quel est le nom de la maison d'édition? _____
- 3- Dans quelle collection a été publié le livre? _____
- 4- Qui a fait l'illustration de la page couverture? _____
- 5- Combien y a-t-il de chapitres dans *La sorcière calcinée*? _____
- 6- Peux-tu nommer deux autres titres de la même collection? _____

- 7- En quel mois et quelle année a été imprimé le livre? _____
- 8- Dans quelle ville est située la maison d'édition? _____
- 9- Comment s'appelle le distributeur? _____
- 10- Combien y a-t-il de pages? _____

CLÉ DE CORRECTION

ACTIVITÉ 1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE

PROLOGUE

- 1- Que racontaient les vieux? **Qu'il est un temps où on chassait les sorcières comme on chasse l'original.**
- 2- À quoi condamnait-on les femmes? **À brûler vive sur le bûcher.**
- 3- Comment le Lac-Saint-Jean se nommait-il avant? **Le lac Piékouagami.**
- 4- Qui vivait dans une minuscule cabane en bois rond? **Une femme.**
- 5- Quel était son surnom à cette personne? **La Cendrée.**
- 6- Pourquoi tolérait-on sa présence? **Vu qu'il n'y avait aucun médecin à proximité et qu'elle pouvait guérir les gens grâce à son pouvoir.**
- 7- De qui devait-elle se tenir loin? **Des Français et des Amérindiens.**
- 8- Comment des dizaines de Français et d'Amérindiens sont-ils morts? **Noyés.**
- 9- Au matin, qu'est-ce que les habitants ne voulaient pas entendre? **La Cendrée quand elle leur expliqua qu'elle voulait sauver tous ces gens.**
- 10- Qu'est-ce que les habitants ont mis sur la tête de la Cendrée? **Un sac de toile.**
- 11- Où les habitants l'attachèrent-ils? **À un arbre.**
- 12- Qu'a fait la Cendrée avant de mourir? **Elle jeta un regard de détresse à ses tortionnaires.**

CHAPITRE 1 : LA LÉGENDE

- 1- Comment surnomme-t-on le moniteur du camp de vacances? **Kazoo.**
- 2- Sur quelle espèce d'arbre la Cendrée fut-elle brûlée? **Un saule.**
- 3- Depuis combien de temps Kazoo travaille-t-il pour le camp de vacances? **Plusieurs années.**
- 4- Quel était le début de phrase favorite des deux aventuriers? **T'es pas game!**
- 5- Combien y a-t-il de jeunes assis autour du feu? **12.**
- 6- Qu'est-ce que possède la Cendrée? **Un puissant désir de vengeance.**
- 7- Pourquoi Guillaume est-il fatigué? **À cause de la grosse journée de canoë-kayak.**
- 8- Qui a découvert les corps des disparus? **Kazoo.**
- 9- Que fait Mathieu pour réveiller Guillaume? **Il lui donne une claque dans le dos.**
- 10- Qu'est-ce qui a un nom bébé selon Mathieu? **La cabane du sommeil.**
- 11- Qu'est-ce qui affecte Mathieu? **La légende de la Cendrée.**
- 12- Pourquoi Mathieu dit-il à Kazoo qu'il est un astronaute? **Pour blaguer, parce que Kazoo trouvait que Mathieu avait l'air dans la lune.**

CHAPITRE 2 : INSOMNIE

- 1- Qu'est-ce qui branle de gauche à droite? **Le lit superposé.**
- 2- Selon Guillaume, qu'est-ce qui prouve que l'histoire de Kazoo n'est pas effrayante? **Il a ronflé tout le long.**
- 3- Qu'est-ce que Mathieu prétend être au camp? **Un dur, un courageux.**
- 4- Depuis quand Mathieu et Guillaume sont-ils amis? **Depuis qu'ils savent marcher.**
- 5- De quelle couleur sont les cheveux de Dave? **Roux.**
- 6- Quand Kazoo entre dans la cabane, que dit Guillaume pour rire de Mathieu? **Qu'il a envie d'aller à la toilette.**
- 7- Quand Kazoo se fâche, que Guillaume avoue-t-il? **Que l'histoire qu'il a racontée n'était que pure invention.**
- 8- Que prévoit faire Kazoo le lendemain? **Emmener les jeunes visiter l'île.**
- 9- Qu'est-ce qui n'est pas la vraie vie? **Les légendes, les films d'horreur et les livres épeurants.**
- 10- Pourquoi Guillaume ne veut-il pas faire encore du canot? **Car il a les bras morts.**
- 11- Qu'est-ce que Dave veut dire à Mathieu? **Que Kazoo est un menteur.**
- 12- Pourquoi Mathieu ne peut-il pas obtenir de précisions de Dave? **Car Dave s'est endormi.**

CLÉ DE CORRECTION

CHAPITRE 3 : LE SAULE

- 1- Qu'est-ce qui goûte l'eau? **Les œufs brouillés.**
- 2- Qu'est-ce que Mathieu cache dans une poche secrète? **Son iPod touch.**
- 3- Selon Mathieu, qu'est-ce qui aide à passer le temps? **De la bonne musique dans les oreilles.**
- 4- Pendant qu'ils marchent que font-ils? **Ils chantent avec Kazoo.**
- 5- Pour leur part, que préfèrent faire Dave et Mathieu? **Jaser entre eux de ce qui les attend pour le reste de la journée.**
- 6- Pourquoi, selon ce que dit Kazoo, n'ont-ils rien à craindre? **Car la sorcière ne se réveille seulement que la nuit.**
- 7- Dans la chanson de Kazoo, de quelle mer est-il question? **Méditerranée.**
- 8- De quoi Guillaume se fout-il royalement? **De l'histoire de la sorcière.**
- 9- Pourquoi l'embarcation de Kazoo et de Dave manque-t-elle de chavirer? **Car Kazoo saute dedans.**
- 10- Qu'est-ce qui ressemble à une verrue sur le nez d'une sorcière? **L'île de la Cendrée, à la distance où ils se trouvent présentement.**
- 11- Qu'est-ce que Guillaume veut emprunter à Mathieu? **Son iPod.**
- 12- Quand ils accostent sur l'île, de quoi s'assure Kazoo? **Que tous les canots ont été placés à l'envers sur le sable et que les vestes de sauvetage ne traînent pas un peu partout.**
- 13- Qu'est-ce que Mathieu et Dave n'osent pas croire? **Qu'ils sont sur l'île de la sorcière.**
- 14- À quoi la circonférence de l'île se compare-t-elle? **À un terrain de soccer.**
- 15- À quoi ressemble le saule? **Majestueux, avec des feuilles d'un vert éclatant.**
- 16- De quoi Dave a-t-il peur? **Des araignées.**
- 17- Quelle est la chose étrange que Dave remarque sur le saule? **Deux marques, deux entailles bien droites.**

CHAPITRE 4 : CINÉMA

- 1- Qu'est-ce qui se met à tomber abondamment? **La pluie.**
- 2- Que déteste Mathieu? **Les temps froids et pluvieux.**
- 3- Qu'est-ce qui a été posé au mur du fond? **Une toile blanche.**
- 4- Quel est le film au programme? **Hunger Games.**
- 5- Qui est seul et a l'air un perdu? **Dave.**
- 6- À quoi repense Mathieu? **Aux marques de griffes dans l'écorce du saule.**
- 7- Quel son désagréable Mathieu et Dave perçoivent-ils? **Celui du maïs éclaté qui s'écrase sous les dents de Guillaume.**
- 8- Qu'est-ce qui accapare l'attention de Mathieu et Dave? **Une énergie sombre, comme une transe.**
- 9- De quoi Guillaume a-t-il marre? **De voir ses amis comploter.**
- 10- Pourquoi Guillaume trouvent-ils Mathieu et Dave immatures? **Parce qu'ils croient encore aux monstres et aux sorcières.**
- 11- Dans la noirceur totale, comment résonne la voix de Kazoo? **Comme si elle venait d'outre-tombe.**
- 12- Qu'est-ce qui se dessine au travers de la neige sur la toile? **Le visage de la Cendrée.**

CHAPITRE 5 : LA FUGUE

- 1- De qui certains campeurs se moquent-ils? **De Mathieu et Dave.**
- 2- Comment sont vêtus Mathieu et Dave? **Simple jeans et mince t-shirt.**
- 3- Qu'est-ce qui traverse le ciel en zigzaguant? **Un éclair.**
- 4- Qu'est-ce qui s'insère dans leurs espadrilles? **Du sable.**
- 5- Selon Mathieu et Dave, pourquoi la Cendrée les a-t-elle choisis? **Comme repas, pour les manger.**
- 6- Que propose de faire Mathieu? **D'affronter la sorcière, de s'en débarrasser.**
- 7- À quelle conclusion arrive Dave? **Que Mathieu a raison.**
- 8- Dans quoi Dave saute-t-il? **Dans un carnet.**

CLÉ DE CORRECTION

- 9- Pourquoi Mathieu ne les rejoint-il pas immédiatement? **Parce qu'ils n'ont pas les rames et les vestes de sauvetage.**
- 10- Dans le cabanon, quel objet Mathieu frôle-t-il sur le sol? **Une lampe de poche.**
- 11- Qu'est-ce qui grimpe sournoisement sur Dave? **Une araignée.**
- 12- Qu'est-ce qui fait rigoler Mathieu comme un fou? **De voir Dave couvert de boue.**
- 13- Qui touche l'épaule de Mathieu? **Guillaume.**
- 14- Quels sont les défauts de Guillaume, selon Mathieu? **Idiot, paresseux, insolent.**

CHAPITRE 6 : LE LAC

- 1- Qu'est-ce qui s'acharne sur eux? **La tempête.**
- 2- Sous l'effort, qu'est-ce qui se ferme? **Leurs paupières.**
- 3- Qu'est-ce qui vient garantir qu'ils s'alignent sur l'île? **Un éclair.**
- 4- Qu'est-ce qui se forme près de leur canot? **Une vague de quelques mètres de hauteur.**
- 5- Pourquoi Guillaume place-t-il ses mains en louche? **Pour recueillir l'eau dans le fond du canot.**
- 6- Que fait Dave en prononçant le nom de la sorcière? **Il verse une larme.**
- 7- Quand la tempête se calme, qu'est-ce qui s'installe autour des garçons? **Une brume opaque.**
- 8- Pourquoi Guillaume regrette-t-il d'avoir suivi ses amis? **Car il n'aime pas ce qui se produit en ce moment et se rend compte que la légende est belle et bien vraie.**
- 9- Qu'est-ce qui interrompt la suggestion de Dave? **Un sifflement, quelque chose qui frôle les narines de Mathieu.**
- 10- Où Dave pense-t-il que Guillaume est tombé? **Dans le lac.**
- 11- Pourquoi est-ce impossible que Guillaume soit coulé au fond du lac? **Parce qu'il portait lui aussi une veste de flottaison.**
- 12- Qu'est-ce qui se trouve au milieu du front de Guillaume? **Une flèche.**

CHAPITRE 7 : L'ÎLE

- 1- Pourquoi Dave gifle-t-il Mathieu? **Pour le réveiller.**
- 2- Qu'est-ce que Dave doit rappeler à Mathieu? **Le triste événement (la mort de Guillaume) et l'objectif qu'ils se sont fixé.**
- 3- Qu'est-ce qui stimule Mathieu? **Le désir de vengeance et l'adrénaline.**
- 4- Une fois débarqués du canot, de quoi discutent les deux garçons? **Du plan de match.**
- 5- Pourquoi Mathieu et Dave se sentent-ils coupables? **Parce que c'est de leur faute si Guillaume est mort, selon eux.**
- 6- Pourquoi Mathieu suggère-t-il à Dave de prendre une pagaie? **Pour assommer la sorcière.**
- 7- Pourquoi Kazoo leur doit des explications? **Kazoo leur avait dit que la sorcière n'existait pas.**
- 8- Qu'est-ce qui se trouve à environ 200 ou 300 mètres d'eux? **Le saule.**
- 9- Que fait Dave que Mathieu ne comprend pas? **Il fonce à toute vitesse sur le saule.**
- 10- Quand Dave disparaît, qu'est-ce qui résonne? **Sa voix : Non! Non!**
- 11- Qu'est-ce qui grince quand Mathieu avance? **Ses articulations.**
- 12- Que distingue Mathieu à 100 mètres de l'arbre? **Une femme.**
- 13- De quoi est teinté le regard de la sorcière? **D'une folie certaine.**

ÉPILOGUE

- 1- Qu'est-ce qui teinte le camp de vacances de bleu et de rouge? **Les gyrophares des voitures de police.**
- 2- Qui est porté disparu? **Guillaume, Dave et Mathieu.**
- 3- Quel sentiment ont les autorités? **Qu'il ne s'agit pas d'une simple fugue.**
- 4- Que devine Kazoo en remarquant qu'il manque un canot? **Que les jeunes sont allés sur l'île de la Cendrée.**
- 5- Où se rend Kazoo? **Sur l'île.**

CLÉ DE CORRECTION

6- Contre quoi s'appuie Kazoo, le temps de reprendre ses esprits? **Contre l'arbre.**

7- Qu'est-ce qui est complète? **La série de cinq entailles sur l'arbre.**

ACTIVITÉ 2 : UNE LÉGENDE TERRIFIANTE

Réponses personnelles

ACTIVITÉ 3 : BIENVENUE AU LAC-SAINT-JEAN!

Réponses personnelles (selon les recherches des élèves)

ACTIVITÉ 4 : T'ES PAS GAME

Réponses personnelles

ACTIVITÉ 5 : DÉFINITIONS!

- 1- Mettre de grandes quantités dans la bouche, ingurgiter.
- 2- Fasciner, attirer, influencer par un pouvoir mystérieux.
- 3- Trouble suggestif perçu par une personne qui révèle une maladie.
- 4- Solliciter humblement et avec insistance.
- 5- Laisser passer la lumière en en diminuant l'intensité.
- 6- Contour d'un espace quelconque, étendue.
- 7- Rendre abasourdi, figé, sous l'effet de l'étonnement.

ACTIVITÉ 6 : LA CENDRÉE EST LÀ!

Réponses personnelles

ACTIVITÉ 7 : LA CHANSON DE LA SORCIÈRE

Réponses personnelles

ACTIVITÉ 8 : COMPTE LES TRAITS SUR LE SAULE

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|--------|
| 1- 25 | 2- 12 | 3- 15 | 4- 26 | 5- 33 |
| 6- 19 | 7- 3 | 8- 19 | 9- 28 | 10- 13 |

ACTIVITÉ 9 : CONTRAIRE

- 1- Loin : près, proche de.
- 2- Aimer : détester, haïr.
- 3- Fin : début, commencement, genèse.
- 4- Peureux : courageux, brave, téméraire.
- 5- Obscurité : lumière, clarté.
- 6- Subtilement : grossièrement, bruyamment.
- 7- Meilleur : pire.
- 8- Paresseux : vif, vaillant, laborieux.

ACTIVITÉ 10 : ÉTAPE PAR ÉTAPE

b, d, f, h, g, e, a, c.

CLÉ DE CORRECTION

ACTIVITÉ 11 : LE MONDE AU PASSÉ

Ils **ont couru**, sans s'arrêter, distinguant dans la nuit que le contour des silhouettes en mouvement. Ils **ont été essouffés**. Des gouttes de sueur **ont coulé** sur leur front, puis sur leurs joues, avant de s'écraser au sol. (p.66)

Guillaume **a placé** ses mains en louche et **a recueilli** rapidement le liquide pour le balancer dans le lac. Il **a** à peine **réussi** à vider le canot. L'orage **a éclaté**. Il **a tombé** des clous.

Le désir de vengeance et l'adrénaline l'**ont stimulé**. Il **a pagayé** sans relâche, si bien qu'au bout de quelques instants, lui et Dave **ont accosté** sur la fameuse île, qui de nuit ne respire pas la gaieté ni la joie de vivre. (p. 88)

ACTIVITÉ 12 : DU PAREIL AU MÊME!

1- **Brillant** : éclatant, lumineux, flamboyant.

2- **Poli** : courtois, galant, aimable.

3- **Anxieux** : angoissé, nerveux, inquiet.

4- **Bêtises** : Âneries, sornettes, sottises.

5- **Trembler** : vaciller, frissonner, tressaillir.

6- **Proximité** : environs, alentours, voisinage.

7- **Phobie** : angoisse, peur, horreur.

8- **Délire** : divagation, folie, hallucination.

ACTIVITÉ 13 : LA FOUILLE

1- Keven Girard

2- Les Éditions Z'ailées

3- Zone Frousse

4- Richard Petit

5- 9 si on compte le prologue et l'épilogue.

6- Terreur au camp d'hiver, La malédiction du coffre, Cris de sang, Les fantômes de Péka, Cauchemars en série, Déguisements à vendre, Le Hall des Infâmes, La plus jolie histoire, La maison piège, Pages de terreur, Le royaume des Amenivores, Ton journal intime Zone Frousse, La plus longue nuit, Il était... une dernière fois, Mes parents, des monstre ?, Les eaux troubles du lac Bleu, La ruelle des damnés, Le premier passager, Les têtes volantes, Les Canadiens de l'enfer, Épouvante sur pellicule, Horreur en 3D.

7- Juillet 2013

8- Ville-Marie

9- Messageries ADP

10- 103