



SUSPENSE À L'ARÉNA DE DANIELLE BOULIANNE

Dans le village de Rocketville, Zack, neuf ans, ne vit que pour le hockey. Il possède la finesse, la dextérité, l'habileté et toutes les autres qualités que ce sport requiert. Un jour, son père, lui aussi un mordu du hockey, lui offre un équipement tout à fait spécial transmis de père en fils depuis plusieurs générations : des patins et un bâton. Cet équipement est-il magique, ensorcelé ? Qui sait ? Mais il réalise grâce à eux des prouesses étonnantes sur la glace. Mais tout n'est pas rose à Rocketville !

L'auteure nous présente le deuxième roman de la série inspirée par l'amour du hockey, l'amitié et l'esprit d'équipe. Un roman rempli d'aventures et de rebondissements.

La sirène de fin de match retentit et les Requins sortent vainqueurs, avec un score final de quatre à un sur les Lions de Saint-Clotaire. La victoire est acquise. Demain, c'est la finale. Au lieu de festoyer, Zack Laflamme, le capitaine de l'équipe disparaît tout de suite après la partie. Mais qui était ce personnage curieux, qui avait l'air un peu bizarre ? Que voulait-il ? Et Zack, réussira-t-il à participer à cette dernière rencontre ?



Danielle Quinlan



Je suis originaire de Chicoutimi et je vis maintenant à Montréal. Je suis mère de deux enfants, Naomi et Zack.

J'ai commencé à écrire des poèmes pour mes parents dès que j'ai su aligner des lettres pour en faire des mots, puis des mots pour en faire des phrases. Je viens d'une famille pour qui la littérature est importante. J'ai d'ailleurs hérité de la passion de ma mère.

Je suis l'auteure de plusieurs romans pour la jeunesse, mais aujourd'hui, je vous présente le deuxième roman d'une série pour les amateurs de hockey pour les neuf ans et plus. Zack et son équipement magique vivront d'autres aventures...

1. Connais-tu d'autres livres écrits par cette auteure ? Les as-tu lus ?
2. Peux-tu situer Chicoutimi sur une carte géographique ?

Activités pédagogiques Suspense à l'aréna

Voici un recueil d'activités pédagogiques destiné aux jeunes du deuxième et troisième cycle du primaire et leurs enseignants. Il est conçu de façon à explorer, suite à la lecture de *Suspense à l'aréna* différents thèmes abordés dans le livre.

Nous proposons dans un premier temps une série de questions visant à vérifier et à améliorer la compréhension et la rétention du texte. Nous suggérons plusieurs activités présentant des exercices et des jeux amusants qui aideront à l'orthographe, à l'enrichissement du vocabulaire, à l'observation, et même à la création littéraire ! Certaines activités peuvent être réalisées seul, d'autres en équipe ou en groupe.

Enfin, au fil des différentes activités, vous trouverez dans ce document plusieurs idées et pistes d'apprentissage pouvant être utilisées dans des contextes variés et qui contribueront à développer les habiletés des jeunes lecteurs.

Éditions du Phœnix

Suspense à l'aréna :

Avec ce guide, il vous sera possible de travailler en classe, à la bibliothèque ou à la maison, les domaines d'apprentissage suivants :

Français

- Discussions en groupe.
- Compréhensions de texte.
- Exercices de vocabulaire.
- Exercices de grammaire.
- Exercices de conjugaison.
- Émettre une opinion.
- Rechercher des informations sur l'auteur.
- Les messages codés.

Activité physique:

- Le sens de l'orientation
- Le mouvement du poignet

Éthique :

- Le sentiment de rejet.
- Les conséquences de nos actions.

Compétences transversales

- Exploiter l'information.
- Résoudre des problèmes.
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice.
- Se donner des méthodes de travail efficaces.

Les objectifs poursuivis par ce guide sont les suivants :

- Acquérir des compétences transversales
- Résoudre des problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Avant la lecture :

Explorons la page couverture :

Suspense à l'aréna est la suite de *Bienvenue à Rocketville* ! Qui a lu le premier tome de la série ? Que s'y passait-il ?

Engager une discussion fondée sur la page couverture, le titre, le nom de l'auteur, l'illustration.

Les élèves font des prédictions sur l'histoire.

Qui est l'illustratrice ? Trouvez-vous qu'elle a bien illustré la page couverture ?

Explorons la quatrième de couverture :

Lire la quatrième de couverture ; vérifier les prédictions.

Faire de nouvelles prédictions.

Pendant la lecture :

Ce roman de Danielle Boulianne sera apprécié en groupe classe, en petits groupes de lecture ou individuellement. Ce livre mène le lecteur vers une réflexion sur l'importance d'évaluer les conséquences à long terme de nos actions.

Pour chaque chapitre, il serait intéressant de répondre à ces questions.

- 1) Quel événement fait démarrer le chapitre ?
- 2) Quelle a été la réaction du personnage ou des personnages ?
- 3) Qu'a-t-il fait ? Qu'ont-ils fait ?
- 4) Quel a été le résultat de leurs actions ?

Les questions qui suivent aideront le lecteur à bien comprendre et approfondir sa lecture. On peut y répondre individuellement ou en groupe.

À la découverte du texte

Pendant la lecture de chacun des chapitres, évaluer la compréhension ou amener plus loin la réflexion à l'aide des questions suivantes :

Prologue

1. Qu'est-ce que Nathan appris il y a un an ?

2. Quelles sont les positions de Zack, Nathan et leurs amis au sein de leur équipe de hockey ?

3. Quel est le nom de l'équipe qui mène au classement général ?

Chapitre 1 : L'avant-match de demi-finale

1. Quelle est la stratégie spéciale des Requins ?

-
2. Pourquoi les joueurs trouvent-ils drôle l'expression « s'asseoir sur ses lauriers » ?

3. Que doivent-ils montrer aux Lions ?

4. Selon l'entraîneur, pourquoi les joueurs doivent-ils jouer ?

Chapitre 2 : Dans la foule

1. Que veut dire : « la foule est assise sur le bout de son siège » ?

2. Jean-Roch manquerait-il un match de hockey de Zack et de Nathan ?

3. À quoi ressemble le type à l'allure louche ?

4. Comment Zoé encourage-t-elle les Requins ?

Chapitre 3 : Sur la glace

1. Qui est-ce qui ne doit pas s'approcher trop près du gardien des Requins ?

2. Que donne Zack à Joey ?

3. Qui compte le premier but du match ?

4. Quelle équipe compte le plus grand nombre de buts en deuxième période ?

5. Où l'entraîneur demande-t-il à ses joueurs de viser avec la rondelle ?

6. Selon les arbitres qui est le meilleur joueur des Requins ?

Chapitre 4 : L'entraîneur des Tigres

1. À quel point l'entraîneur des Tigres veut-il remporter la finale ?

2. Pourquoi l'entraîneur des Tigres ne pouvait-il pas jouer au hockey lorsqu'il était jeune ?

3. À qui l'entraîneur des Tigres attribue-t-il le succès des Requins ?

4. L'entraîneur des Tigres « se dit que certains obtiennent tout, alors que d'autres... ». Que penses-tu de cette affirmation ?

Chapitre 5 : L'après-match

1. Qu'est-ce que Zack a oublié dans le vestiaire ?

2. Qu'est-ce que Zack a promis pour avoir une DS ?

Chapitre 6 : L'enlèvement de Zack

1. Qu'est-ce qui est l'occasion rêvée pour l'entraîneur des Tigres ?

2. Comment fait Carl pour enlever Zack ?

3. Que fait Carl lorsque Zack émerge du sommeil ?

Chapitre 7 : L'enlèvement de Zack prise 2

1. Qu'y a-t-il d'écrit sur la feuille de papier qui traîne sur le sol ?

2. Pourquoi Marc est-il surpris du mot de Zack ?

3. Comment sont l'écriture et la signature de Zack ?

4. Comment se sent Mario après la disparition de Zack ?

Chapitre 8 : On s'organise

1. Que fait Éric en sortant du vestiaire ?

2. Sur qui Éric compte-t-il pour l'aider ?

3. Que disent-ils à Zoé pour justifier qu'elle dorme chez sa tante ?

4. Que doit faire Marc pour que ses lignes téléphoniques soient disponibles ?

5. Comment Zack a-t-il semblé à son cousin ?

6. Qu'arrive-t-il lorsqu'Éric sort son cellulaire ?

Chapitre 9 : Zack rencontre son kidnappeur

1. Comment est Zack lorsqu'il se réveille ?

2. Zack reconnaît-il son agresseur ?

3. Où se trouve Zack ?

4. Que va-t-il arriver à Zack s'il obéit à son ravisseur ?

5. Carl a-t-il réalisé ce qu'il avait juré ?

Chapitre 10 : Un coup de fil attendu

1. Que demande Zack à son père ?

2. Pourquoi Nathan est-il surpris que Zack ait demandé qu'il mange ses Frosted Flakes ?

3. Pourquoi Zack a-t-il parlé des Frosted Flakes ?

4. Pourquoi Jean-Roch est-il fier de ses petits-fils ?

Chapitre 11 : Au restaurant

1. Dans le stationnement de quel restaurant, Carl se rend-il ?

2. Comment Carl a-t-il laissé Zack ?

3. Pourquoi le tournoi pourrait-il être annulé ?

4. Qu'est-ce que Mario a trouvé bizarre lorsqu'il se trouvait au restaurant ?

Chapitre 12 : Recherches nocturnes

1. Pourquoi Éric est-il contrarié ?

2. Pourquoi Zack et Nathan sont-ils chanceux ?

3. Que fera le commis du dépanneur demain ?

Chapitre 13 : La nuit de Zack

1. Pourquoi tout le travail de Zack s'envole-t-il en fumée ?

2. Sur quoi insiste Zack pendant sa conversation téléphonique avec son père ?

3. De quoi Zack est-il presque convaincu ?

Chapitre 14 : Quelques développements

1. Que dit Éric à son père pour le rassurer ?

2. Qu'est-ce qu'est le Pictochat ?

Chapitre 15 : Recherches infructueuses

1. Quels sont les deux indices importants dont Éric et Louis tiennent compte ?

2. Pourquoi Carl espère-t-il qu'Éric n'a pas mis toute la police du comté à la recherche de Zack ?

Chapitre 16 : Une réunion d'équipe

1. Comment est Nathan lorsqu'il se réveille ?

2. Qu'enseignent les enfants à leurs parents ?

3. Qu'est-ce qu'Éric et Hélène ne doivent pas oublier ?

Chapitre 17 : Le repaire de Carl

1. Quel choix Carl offre-t-il à Zack ?

2. À quoi ont servi les efforts de la veille pour Zack ?

3. Que voit Éric par la fenêtre du chalet de l'ex-femme de Carl ?

4. Qui raffole du Pictochat ?

Chapitre 18 : À la recherche de Zack

1. Pourquoi Éric pense-t-il que Zack est caché à l'aréna ?

2. Que fait Carl pour ne pas courir de risque ?

3. Pourquoi Zack retient-il sa respiration ?

4. Qu'est-ce qui aide Zack à choisir une salle de Pictochat ?

Chapitre 19 : Le retour de Zack

1. Qu'est-ce que Zoé remarque ?

2. Selon Marc, a-t-il insulté Carl ?

Chapitre 20 : L'avant-match de la finale

1. Pourquoi Zack a-t-il mal partout ?

2. Qu'est-ce que Nathan est le seul à remarquer ?

3. Pourquoi Mario ne peut-il pas avoir une moustache de jus de pomme ?

Chapitre 21 : Une finale étonnante

1. Combien de buts Zack compte-t-il en première période ?

2. Que se passe-t-il dans le vestiaire entre la deuxième et la troisième période ?

3. Qu'apprécie Nathan ?

Chapitre 22 : Tout est bien qui finit bien

1. Qu'est-ce que les Laflamme ont convenu ?

Après la lecture :

(Tu peux répondre à ces questions oralement, en discutant avec tes amis.)

1. Trouves-tu que le titre convient bien au roman ? Pourquoi ?

2. Quel autre titre lui donnerais-tu ? Explique pourquoi.

3. Pourquoi, selon toi, l'auteure a-t-elle écrit ce livre ? Quel message veut-elle transmettre ?

4. Zack et Nathan participent à un tournoi de hockey. As-tu déjà participé à un tournoi de quelque chose ? Raconte ce qui s'est passé ?



Au-delà de l'aventure et de l'histoire...

5. Zack veut reprendre sa revanche sur Carl en gagnant la finale du tournoi. T'est-il déjà arrivé de te venger d'un affront ? Comment ? Ta façon de te venger était-elle acceptable ? Pourquoi ?

Questions sur l'auteure : Danielle Boulianne

1. Comment s'appellent ses enfants ?

2. Qu'est-ce qui est important pour sa famille ?

3. Pour les amateurs de quel sport a-t-elle écrit le livre ?

4. Si tu avais la chance de rencontrer Danielle Boulianne, quelles autres questions aimerais-tu lui poser ?

Questions sur l'illustratrice : Jessie Chrétien

1. De quoi était entourée l'illustratrice en grandissant ?

2. Que fait-elle pour créer de ses mains ?

3. Quelle est sa passion incontestable ?

4. Si tu avais la chance de rencontrer Jessie Chrétien, quelles autres questions aimerais-tu lui poser ?

Trouver des définitions

Voici des mots nouveaux que tu rencontreras au fil du texte. Peut-être en connais-tu la signification, peut-être que non. Utilise ton dictionnaire pour trouver la définition de ces mots.

Un mot nouveau n'est bon que si tu commences à l'utiliser. Dans tes prochaines productions écrites, assure-toi d'intégrer quelques-uns de ces jolis cadeaux dans ton vocabulaire !

1. Unisson : _____

2. Plausible : _____

3. Infructueux : _____

4. Désaltérer : _____

5. Rudiment : _____

6. Impromptu : _____

7. Penaud : _____

8. Interloquer : _____

9. Jubiler : _____

10. Euphorie : _____

11. Resurfaceuse : _____

12. Arborer : _____

13. _____ :

14. _____ :

Lequel est le bon ?

Écris le bon homophone dans les phrases suivantes.

1. Depuis _____ (se, ce) temps, Zack et Nathan _____ (son, sont) devenus les deux meilleurs amis du monde...
2. De plus, ils _____ (on, ont) été nommés champions de _____ (leur, leurs) division _____ (a, à) la fin de la dernière saison.
3. En plus de distraire _____ (leur, leurs) opposants, ils montreront _____ (leur, leurs) appartenance _____ (a, à) _____ (leur, leurs) équipe.
4. Le match commence _____ (a, à) quatorze heures, _____ (se, ce) qui _____ (leur, leurs) donne une heure pour parler stratégie et _____ (se, ce) préparer.
5. Pour l'instant, _____ (s'est, c'est) la partie qui compte.
6. Tous les joueurs acquiescent aux propos de _____ (leur, leurs) entraîneur et _____ (se, ce) taisent pour écouter _____ (ses, ces) consignes.
7. Plus tu bloques la rondelle, plus _____ (sa, ça) devient facile.
8. Zack, Will, Laurier, _____ (s'est, c'est) vous trois qui allez commencer le match.
9. Il _____ (se, ce) dirige vers _____ (ses, ces) poteaux et donne _____ (a, à) chacun d'eux un petit coup de bâton.
10. La partie _____ (se, ce) déroule bien.

11. Un jour, il _____ (se, ce) vengera.
12. _____ (Se, Ce) jour est arrivé.
13. Il repère un grand type brun qui _____ (se, ce) tient debout, une petite fille dans _____ (ses, ces) bras.
14. Il range _____ (son, sont) calepin dans _____ (sa, ça) poche et effleure du bout des doigts une bouteille au contenu précieux.
15. Tout vient _____ (a, à) point _____ (a, à) qui sait attendre, _____ (se, ce) dit-il en ricanant.
16. Mais lorsqu'il arrive près des escaliers menant _____ (a, à) l'aréna et au stationnement, Zack _____ (se, ce) rend compte qu'il _____ (a, à) oublié _____ (sa, ça) DS dans le vestiaire.
17. Aucune importance, puisque _____ (se, ce) retour impromptu va lui faciliter grandement la tâche.
18. _____ (S'est, C'est) Mario, l'entraîneur des Requins, suivi de Marc, le père de Zack, qui reviennent pour savoir _____ (se, ce) qui peut bien retenir le jeune joueur étoile si longtemps.
19. Il _____ (se, ce) plaque contre le mur, de manière _____ (a, à) ne pas être vu.

Analyse de phrase

Souligne les groupes du nom en rouge, les groupes du verbe en bleu, les groupes de l'adjectif en jaune, les groupes de la préposition en vert et les groupes de l'adverbe en mauve. Inscris les fonctions au-dessus de chacun des groupes.

1. En entrant dans le vestiaire, Marc et Mario constatent l'absence de Zack.
2. Marc sort son cellulaire de sa poche, mais sous le coup du stress, il le laisse tomber sur le sol.
3. Au bout de quelques minutes, Hélène, la mère de Zack, entre dans le vestiaire.
4. Il s'avance vers elle.
5. Éric prend la tête de sa belle-soeur dans ses mains et la tourne gentiment vers lui.
6. Marc et Hélène, tous deux angoissés, tentent de se contenir ; Mario se sent responsable de la disparition de son jeune capitaine et il est déterminé à mettre la main à la pâte ; Éric, pour sa part, analyse le problème sous tous ses angles et prend déjà des décisions.
7. Décidément, il faudra essayer d'en savoir plus sur lui.
8. Il gigote de tous les côtés, tentant de trouver une position plus confortable, mais se heurte contre des objets durs.
9. Ne bouge pas, crie son kidnappeur.
10. Il retombe lourdement sur le dos de son ravisseur.

11. Quelques instants plus tard, sa victime bien attachée, pieds et poings liés, Carl ramasse la bouteille d'eau, essuie le plancher avec une serviette qui traîne sur le comptoir de la cuisine, puis ouvre une seconde bouteille qu'il met au même endroit que la précédente.
12. Carl a quand même pris son mal en patience et il a décidé de continuer d'entraîner des équipes de hockey.
13. Il s'agissait d'une bien piètre promotion à ses yeux.
14. Après, il a commencé à élaborer son plan.
15. Je vais être à l'aréna pour le match de demain.
16. Puis, quand tu me verras, tu ne me sonneras pas trop les cloches ?
17. Chez les Laflamme, Éric arrête l'enregistrement.
18. Il entre dans l'aire de stationnement aux trois quarts pleins et cherche une place pour se garer.
19. Il n'avait pas prévu cette rencontre.
20. Pendant ce temps, dans le repaire de Carl Arsenault, entraîneur des Tigres et kidnappeur du capitaine des Requins, Zack tente de défaire ses liens dans le noir.

Messages codés

Lorsqu'il téléphone à son père, Zack utilise un langage codé pour lui donner des indices sur sa situation.

Voici la première conversation entre Zack et son père, souligne les phrases codées et indique ce qu'elles veulent dire.

« — Allô ? répond la voix tremblotante de Marc.

— Salut, papa !

— Zack ! Où es-tu ? Est-ce que ça va ?

— Oui, papa, ça va bien. Écoute, un ami est venu me voir à l'aréna. Je l'ai rencontré en allant chercher ma DS. Il avait un problème et il m'a demandé de l'aider...

— Ça ne tient pas debout, ton histoire, Zack !

— Je te le jure, papa ! Je l'ai rencontré en allant chercher ma DS. C'est contre mes habitudes de partir sans vous avertir, mais il le fallait.

— Zack, dis-moi où tu te trouves et nous allons te chercher.

— Non, papa, ce n'est pas nécessaire. Je ne viendrai pas dormir, de toute façon. Je vais être à l'aréna pour le match de demain. Il ne devrait pas y avoir de problèmes. Le père comprend que son fils est en mauvaise posture. Il espère faire durer la conversation et demande :

— Comment, tu ne viendras pas coucher ? Ce n'est pas toi qui décides ça, mon homme !

Zack aperçoit Carl du coin de l'oeil, qui lui fait signe de couper court à la conversation. Le jeune garçon devra interrompre la communication sous peu.

— Papa, il faut que je raccroche. Apporte mon équipement à l'aréna, s'il te plaît, tu sais, celui que tu m'as offert récemment. Surtout mes patins et mon bâton. Ce sont mes préférés. Tu diras à Nathan de manger ses Frosted Flakes pour être en forme pour le match... Puis, quand tu me verras, tu ne me sonneras pas trop les cloches ? Salut, papa.

La conversation prend fin. Carl éloigne le combiné de l'oreille de son otage et raccroche. »

1. Combien d'indices Zack a-t-il donnés ? _____

-
- 2. Fais le même exercice que Zack. Écris un message codé pour un de tes amis. Essaie de lui faire découvrir certaines informations.

-
-
3. Fais lire le message à ton ami ou lis-le-lui. Demande-lui de découvrir les informations cachées. Surtout, ne l'aide pas.

-
-
-
4. Quel a été le résultat ?

-
-
-
-
5. Fais l'exercice inverse. Essaie de décoder le message d'un ami.

Le trajet à l'aveuglette

Voici un extrait du roman. Lis-le et fais les jeux qui suivent.

« Zack revient à lui quelques minutes plus tard. Autour de lui, tout est sombre. À part les bruits environnants et ceux de la voiture, il ignore où il se trouve et avec qui. Les mains ligotées derrière le dos dans ce qui lui paraît être une espèce de poche de hockey, il est étendu sur le côté, un gros ruban adhésif sur la bouche. Il respire bien. Un peu de la lumière du jour s'infiltré par la fermeture éclair à demi fermée. Il essaie de parler, mais le bâillon l'en empêche. Il gigote de tous les côtés, tentant de trouver une position plus confortable, mais se heurte contre des objets durs. En panique, il émet une longue plainte nasale.

— Ne bouge pas, crie son kidnappeur. Nous arrivons. Je vais te sortir du sac et tu vas pouvoir boire quelque chose. En attendant, reste tranquille.

La voix se tait. La voiture roule toujours. Au bout de quelques minutes, Zack entend, malgré les bruits ambiants, le tintement de cloches. On dirait celles d'une église. Instinctivement, il essaie de se faire une idée du trajet parcouru par la voiture.

Quelques mètres plus loin, la voiture tourne à gauche et fait deux arrêts complets, assez éloignés l'un de l'autre. Il perçoit beaucoup d'activités autour et la circulation semble dense. Aux aguets, Zack continue de mémoriser l'interminable trajet. La voiture tourne à gauche, puis à droite, et continue d'avancer encore un certain temps. Soudain, les bruits changent, comme si la voiture quittait l'asphalte pour rouler sur une route de terre battue. Le grondement s'estompe, puis la voiture s'arrête finalement au bout de quelques mètres. »

Tout comme Zack, essaie de deviner le trajet sans le voir.

- Trouve-toi un partenaire.
- Mets-toi un bandeau sur les yeux. Assure-toi de ne rien voir.
- Demande à ton partenaire de t'amener dans un autre lieu que tu connais.
- Arrivé à destination, tente de deviner l'endroit où tu te trouves.
- Change de place avec ton partenaire.

Revenir à son point de départ.

- Trouve-toi un partenaire.
- Installez-vous dans un grand local vide ou à l'extérieur.
- Mets-toi un bandeau sur les yeux. Assure-toi de ne rien voir.
- Demande à ton partenaire de te faire franchir un trajet avec plusieurs changements de direction.
- Tente de mémoriser le trajet.
- Arrivé à destination, enlève ton bandeau.
- Essaie de revenir à ton point de départ en faisant le trajet à l'envers.

Réponds aux questions suivantes :

1. Comment t'y es-tu pris pour deviner la destination dans le premier jeu ?

2. Comment t'y es-tu pris pour refaire le trajet inverse dans le deuxième jeu ?

3. Quand tu tournes à gauche pour arriver à destination, de quel côté dois-tu tourner pour revenir à ton point de départ ? Pourquoi ?

4. Lorsque tu fais quatre pas dans le trajet pour te rendre à destination, combien de pas dois-tu faire pour revenir à ton point de départ ? Pourquoi ?

Un mouvement utile

Voici un extrait du roman. Lis-le et réponds aux questions qui le suivent.

« Pendant ce temps, dans le repaire de Carl Arsenault, entraîneur des Tigres et kidnappeur du capitaine des Requins, Zack tente de défaire ses liens dans le noir. Incapable de faire bouger sa chaise et encore moins de remuer son corps, Zack rêve tout de même de s'évader.

De tous les films d'action qu'il a vus, il a retenu une chose : quand une personne veut s'échapper, elle desserre ses liens à force de petits coups de poignets, de sueur et de patience. Pour une fois, son coup de poignet ne servira pas à compter un but, mais à livrer une tout autre bataille.

Zack fait ainsi de petites rotations de poignets, ponctués de petites pauses à intervalle de cinq minutes, afin d'éviter de se blesser. Il doit jouer le dernier match du tournoi le lendemain et il est bien déterminé à le faire. Tout en s'acharnant sur ses liens, il se demande si Nathan a décodé ses messages et si son père a compris à quel équipement il faisait allusion, malgré l'interdiction formelle de l'utiliser pendant une partie officielle. »

1. Zack mentionne deux activités où le mouvement de rotation du poignet est utile.

Quelles sont-elles ?

2. Fais une liste de six autres activités où le mouvement du poignet est utile.

3. Énumère des exercices qui servent à renforcer les poignets ou à en augmenter la flexibilité.

Les conséquences de nos actes

Voici un extrait du roman. Lis-le et réponds aux questions qui le suivent.

« — Je comprends, mais tu dois manger. Force-toi un peu. Je te l'ai dit, je ne te veux pas de mal.

— Bien oui ! Pas de mal ! Qu'est-ce que je fais ici, d'abord ? C'est quoi votre problème ? crie Zack au visage de son kidnappeur. Méchante bonne stratégie d'enlever un joueur ! Puis, vous allez me libérer après, comme si de rien n'était ? Juste comme ça ?

— Exactement !

— J'ai mon voyage ! poursuit Zack. Mon oncle est chef de police ! Ça vous dit quelque chose ? Il va vous arrêter !

— Peu importe, j'aurai gagné le match et j'aurai aussi... »

1. Selon toi, Carl a-t-il pensé aux conséquences de l'enlèvement après le match ? Pourquoi ?

2. Selon toi, quelles sont les conséquences d'un enlèvement ?

-
3. Est-ce que gagner une partie de hockey vaut le risque des conséquences d'un enlèvement ? Pourquoi ?

4. Quand tu as envie de te venger, penses-tu aux conséquences que cela peut avoir ? Explique ta réponse.

5. T'est-il déjà arrivé de poser un geste sans penser aux conséquences et après de te dire « avoir su, je ne l'aurais pas fait » ? Explique ta réponse.

-
6. As-tu des trucs que tu utilises pour te souvenir de penser aux conséquences ?
Lesquels ?

7. Qu'est-ce que Carl aurait pu faire d'autre et qui aurait eu moins de conséquences négatives ? Notes des gestes qu'il aurait pu poser lorsqu'il était jeune et d'autres qu'il aurait pu faire à l'âge adulte.

8. Que penses-tu de la façon de Zack de se venger ? Quelles en sont les conséquences à long terme ?

Retour sur le passé

Voici un extrait du roman. Lis-le et réponds aux questions qui suivent.

« Un jour, alors que les garçons patinent sur le lac, Carl prend son courage à deux mains et se dirige vers eux. [...] Il arrive à leur hauteur.

— Salut, les gars ! dit-il.

— Salut ! répondent mollement quelques-uns.

— Je peux jouer avec vous ? demande Carl.

Le garçon est chaussé de ses patins et muni de son bâton.

— Pas vraiment ! répond un autre.

— Pourquoi pas ? Parce que mon coup de patin est moins bon que le vôtre ?

Un joueur s'arrête alors tout près de lui. Il le reconnaît. C'est Marc Laflamme.

— Ce n'est pas ça. Écoute, nous pratiquons en équipe pour un gros match.

— Vous vous entraînez à l'aréna deux fois par semaine. Je le sais.

— Nous voulons nous pratiquer davantage. Nous nous concentrons sur notre jeu, c'est tout.

— Mais je connais plusieurs stratégies de hockey. Je pourrais sûrement vous aider.

— Je ne pense pas, reprend Marc. Nous avons déjà un coach, mais merci quand même.

Les garçons se mettent à rire et retournent à leur séance d'entraînement. Seul Marc reste près de Carl. Le garçon, en colère, les yeux pleins d'eau, ravale ses larmes. Il lui crie :

— Un jour, je serai instructeur dans la LNH et jamais je ne te repêcherai ! Compris ?

— Hé, Carl, va...

Mais il n'écoute plus. Il s'enfuit en courant. À travers ses sanglots, il perçoit les rires des jeunes blancs-becs et la voix de Marc qui lui crie quelque chose. Sûrement une insulte, pense le garçon. »

1. Qui a dit la première insulte ? Explique ta réponse.

2. Au lieu de se mettre en colère, quelles autres réactions auraient pu avoir Carl ? Énumères-en deux.

3. Carl pense que Marc s'est moqué de lui, mais, en réalité, il n'a pas entendu ce qu'il a dit. Imagine cinq phrases différentes que Marc aurait pu dire ?

4. Selon toi, Carl a-t-il raison d'en vouloir encore à Marc ? Pourquoi ?

5. Est-ce que des évènements anodins peuvent avoir des conséquences importantes ? Donne un exemple de ta propre vie pour illustrer ta réponse.

6. T'arrive-t-il de dire ou de faire des choses sans réfléchir et de le regretter par la suite ? Que fais-tu dans ce cas-là ?

7. Carl se rappelle cette fois où il a été rejeté. Crois-tu qu'il s'agit de la seule fois où il a été rejeté ? Explique ta réponse.

8. Selon toi, est-ce que l'intention de Marc et de ses amis était de rejeter Carl ? Pourquoi ?

9. Carl a-t-il été rejeté ou s'agit-il d'un malentendu ? Pourquoi ?

10. T'arrive-t-il de te sentir rejeté ? Dans quelles circonstances ? Crois-tu que c'est intentionnel de la part des autres ? Pourquoi ?

11. T'arrive-t-il de poser des gestes, intentionnels ou non, qui donnent l'impression aux autres d'être rejetés ? Donne des exemples.

12. T'arrive-t-il de poser des gestes pour qu'une personne ne soit pas rejetée par les autres ? Donne des exemples.

Réponses aux questions

À la découverte du texte

Prologue

1. **Qu'est-ce que Nathan appris il y a un an ?** Ça fait un an, surtout, que Nathan a appris que son père travaillait comme agent double au sein des forces spéciales de la police.
2. **Quelles sont les positions de Zack, Nathan et leurs amis au sein de leur équipe de hockey ?** Zack est joueur de centre et capitaine. Il est entouré de Will et de Laurier, deux attaquants, et de Nathan, qui est défenseur.
3. **Quel est le nom de l'équipe qui mène au classement général ?** Les Requins de Rocketville.

Chapitre 1 : L'avant-match de demi-finale

1. Quelle est la stratégie spéciale des Requins ? Lors de chaque partie qu'ils disputeront, ils arboreront tous une moustache de jus de raisin.
2. **Pourquoi les joueurs trouvent-ils drôle l'expression « s'asseoir sur ses lauriers » ?** Ils trouvent ça drôle parce qu'un des joueurs de l'équipe s'appelle Laurier.
3. **Que doivent-ils montrer aux Lions ?** Ils doivent leur montrer qu'il s'agit de leur aréna, de leur glace, de leur tournoi.
4. **Selon l'entraîneur, pourquoi les joueurs doivent-ils jouer ?** Ils doivent jouer pour le plaisir. Ils peuvent jouer pour gagner, mais ils doivent surtout jouer pour le plaisir.

Chapitre 2 : Dans la foule

1. **Que veut dire : « la foule est assise sur le bout de son siège » ?** Ça veut dire que les spectateurs sont impatients de voir la partie.
2. **Jean-Roch manquerait-il un match de hockey de Zack et de Nathan ?** Non, il ne manquerait pas une partie de ses petits-fils pour tout l'or du monde.
3. **À quoi ressemble le type à l'allure louche ?** Il a une taille moyenne, il est nerveux et bedonnant et il porte un manteau.
4. **Comment Zoé encourage-t-elle les Requins ?** Go, Zack ! Go, Go, Requins, Go !, dit-elle.

Chapitre 3 : Sur la glace

1. **Qui est-ce qui ne doit pas s'approcher trop près du gardien des Requins ?** Les numéros 8 et 27 des Lions. Ces deux-là sont rapides. Ils ne doivent pas s'approcher trop près de Joey.
2. **Que donne Zack à Joey ?** Zack s'attarde auprès de Joey quelques instants, lui donne une tape dans le dos de la part de Mario et un coup de poing sur la tête, gracieuseté du capitaine !
3. **Qui compte le premier but du match ?** Laurier compte le premier but du match.
4. **Quelle équipe compte le plus grand nombre de buts en deuxième période ?** Aucune, chacune des équipes marque un point en deuxième période.
5. **Où l'entraîneur demande-t-il à ses joueurs de viser avec la rondelle ?** En haut du filet du côté de la mitaine du gardien.
6. **Selon les arbitres qui est le meilleur joueur des Requins ?** Les arbitres décernent le titre de joueur du match pour l'équipe des Requins à Joey.

Chapitre 4 : L'entraîneur des Tigres

1. **À quel point l'entraîneur des Tigres veut-il remporter la finale ?** Il veut remporter la finale des éliminatoires à tout prix et par tous les moyens.

2. **Pourquoi l'entraîneur des Tigres ne pouvait-il pas jouer au hockey lorsqu'il était jeune ?** En raison d'un problème de tendons aux chevilles, ses parents refusaient de le laisser jouer.
3. **À qui l'entraîneur des Tigres attribue-t-il le succès des Requins ?** Il attribue leur succès au jeune capitaine, le meilleur joueur et l'âme de l'équipe, Zack Laflamme.
4. **L'entraîneur des Tigres « se dit que certains obtiennent tout, alors que d'autres... ». Que penses-tu de cette affirmation ?** Réponse personnelle.

Chapitre 5 : L'après-match

1. **Qu'est-ce que Zack a oublié dans le vestiaire ?** Il a oublié sa DS.
2. **Qu'est-ce que Zack a promis pour avoir une DS ?** Il l'a convaincu de lui en acheter une en lui assurant qu'il ne jouerait pas outre mesure, et surtout, qu'il en prendrait soin, étant donné qu'une telle console de jeu coûte cher.

Chapitre 6 : L'enlèvement de Zack

1. **Qu'est-ce qui est l'occasion rêvée pour l'entraîneur des Tigres ?** Le retour impromptu de Zack est l'occasion rêvée.
2. **Comment fait Carl pour enlever Zack ?** Il l'endort avec du chloroforme et le cache dans une poche de hockey.
3. **Que fait Carl lorsque Zack émerge du sommeil ?** Tout de suite, il ressort son mouchoir de sa poche et couvre de nouveau le nez du capitaine des Requins. Le garçon sombre aussitôt dans un profond sommeil.

Chapitre 7 : L'enlèvement de Zack prise 2

1. **Qu'y a-t-il d'écrit sur la feuille de papier qui traîne sur le sol ?** « Je vais t'appeler plus tard, papa. J'ai un truc super important à faire. Zack »
2. **Pourquoi Marc est-il surpris du mot de Zack ?** Son fils ne se conduit pas de cette façon. Il n'est jamais parti sans nous avertir, encore moins quand toute la famille l'attend pour fêter sa victoire !
3. **Comment sont l'écriture et la signature de Zack ?** Son écriture est droite. Avec sa signature, Zack dessine une espèce de bâton de hockey avec son Z et le A joue le rôle de la rondelle.
4. **Comment se sent Mario après la disparition de Zack ?** Il se sent un peu responsable de la disparition de Zack. Il n'aurait pas dû le laisser retourner seul en bas, mais il avait la certitude qu'il restait encore, sur les lieux, quelques membres du personnel de l'aréna.

Chapitre 8 : On s'organise

1. **Que fait Éric en sortant du vestiaire ?** Éric, pour sa part, analyse le problème sous tous ses angles et prend déjà des décisions.
2. **Sur qui Éric compte-t-il pour l'aider ?** Marc, son frère ; Jean-Roch, son père ; Mario, l'entraîneur de l'équipe et Nathan, son fils. Pour le reste, il verra s'il a besoin de renfort.
3. **Que disent-ils à Zoé pour justifier qu'elle dorme chez sa tante ?** Ils disent à Zoé qu'il s'agit d'une soirée pyjama, organisée afin de laisser les garçons se préparer pour leur match du lendemain.
4. **Que doit faire Marc pour que ses lignes téléphoniques soient disponibles ?** Il ne doit pas répondre aucun de ses contacts, seulement aux numéros inhabituels, masqués ou confidentiels.
5. **Comment Zack a-t-il semblé à son cousin ?** Comme d'habitude. Il veut tellement gagner le tournoi ! Avant la partie, il pensait juste au hockey et après, c'était pire encore !

6. **Qu'arrive-t-il lorsqu'Éric sort son cellulaire ?** Au moment où il sort son cellulaire de sa poche pour téléphoner à son collègue, la ligne résidentielle sonne. Tout le monde se fige ; tous sont pétrifiés par le bruit de la sonnerie.

Chapitre 9 : Zack rencontre son kidnappeur

1. **Comment est Zack lorsqu'il se réveille ?** Les mains ligotées derrière le dos dans ce qui lui paraît être une espèce de poche de hockey, il est étendu sur le côté, un gros ruban adhésif sur la bouche. Il respire bien.
2. **Zack reconnaît-il son agresseur ? Écris la phrase qui te permet de répondre à la question.** Oui, Zack le reconnaît son agresseur. « Vous ! lance Zack, surpris de voir devant lui l'entraîneur des Tigres de Sablon. »
3. **Où se trouve Zack ?** Il se trouve dans la cuisine d'une maison ou d'un chalet, mais du moins, d'un endroit habité.
4. **Que va-t-il arriver à Zack s'il obéit à son ravisseur ?** Demain, il retrouvera ses parents après le match.
5. **Carl a-t-il réalisé ce qu'il avait juré ?** Il s'était juré de devenir le meilleur entraîneur de la LNH, mais son désir est loin d'avoir été exaucé. Il est devenu un bon entraîneur, mais pas assez pour se démarquer des autres.

Chapitre 10 : Un coup de fil attendu

1. **Que demande Zack à son père ?** Il lui demande d'apporter l'équipement de hockey, surtout le bâton et les patins, qu'il lui a offerts récemment.
2. **Pourquoi Nathan est-il surpris que Zack ait demandé qu'il mange ses Frosted Flakes ?** Il est surpris parce qu'il n'en mange jamais.
3. **Pourquoi Zack a-t-il parlé des Frosted Flakes ?** Il en a parlé pour les mettre sur la piste des Tigres parce qu'il y a un tigre sur la boîte et que leur slogan est « le tigre est en toi ».
4. **Pourquoi Jean-Rock est-il fier de ses petits-fils ?** Zack a la rapidité d'esprit de passer un message et Nathan saisit ce qu'il veut dire.

Chapitre 11 : Au restaurant

1. **Dans le stationnement de quel restaurant, Carl se rend-il ?** Chez Manon, un restaurant familial où l'on sert de tout.
2. **Comment Carl a-t-il laissé Zack ?** Pour plus de précautions, il a laissé le jeune garçon dans le noir le plus complet, attaché par une chaîne aux barreaux de l'escalier du sous-sol.
3. **Pourquoi le tournoi pourrait-il être annulé ?** Si Zack n'est pas retrouvé avant le match, il faudra prévenir les joueurs et leurs parents, mais sans semer la panique. Ces derniers pourraient croire que leurs enfants sont en danger. Et pourraient demander qu'on annule le tournoi...
4. **Qu'est-ce que Mario a trouvé bizarre lorsqu'il se trouvait au restaurant ?** Il avait l'impression que l'entraîneur des Tigres se rendait au comptoir des commandes, il marchait derrière lui, et il ne l'a pas vu à l'intérieur ni dans le stationnement en sortant.

Chapitre 12 : Recherches nocturnes

1. **Pourquoi Éric est-il contrarié ?** Il se sent un peu comme quand il était jeune et se faisait rappeler à l'ordre.
2. **Pourquoi Zack et Nathan sont-ils chanceux ?** Nathan et Zack sont chanceux d'avoir un bon entraîneur.
3. **Que fera le commis du dépanneur demain ?** Il ira encourager les Requins pour la finale du tournoi.

Chapitre 13 : La nuit de Zack

1. **Pourquoi tout le travail de Zack s'envole-t-il en fumée ?** Zack avait travaillé pour desserrer ses liens, mais l'entraîneur coupe les liens de son otage pour qu'il puisse manger.
2. **Sur quoi insiste Zack pendant sa conversation téléphonique avec son père ?** Il insiste sur une victoire au hockey contre Nathan sur sa DS.
3. **De quoi Zack est-il presque convaincu ?** Il est presque convaincu que son ravisseur dit vrai quand il affirme qu'il ne lui veut pas de mal.

Chapitre 14 : Quelques développements

1. **Que dit Éric à son père pour le rassurer ?** « Cesse de te tourmenter, papa. Ce terrible cauchemar se terminera bientôt. Louis continue les recherches et nous communiquera tout ce qui pourrait nous être utile. Nous serons prêts à mobiliser une équipe si nécessaire. En plus, cet homme n'a pas de casier judiciaire. C'est rassurant. »
2. **Qu'est-ce qu'est le PictoChat ?** C'est une fonctionnalité sur la Nintendo. Les utilisateurs peuvent s'écrire des messages, mais il faut être à une distance raisonnable pour communiquer avec quelqu'un.

Chapitre 15 : Recherches infructueuses

1. **Quels sont les deux indices importants dont Éric et Louis tiennent compte ?** Éric et Louis ont tenu compte de deux indices importants : Zack a entendu les cloches de l'église sonner, et Arsenault a été vu au dépanneur, non loin du chalet où ils se rendent.
2. **Pourquoi Carl espère-t-il qu'Éric n'a pas mis toute la police du comté à la recherche de Zack ?** Il a laissé Zack parler à son père. Donc, son ennemi sait que son fils va bien.

Chapitre 16 : Une réunion d'équipe

1. **Comment est Nathan lorsqu'il se réveille ?** Il est reposé, mais inquiet pour son cousin.
2. **Qu'enseignent les enfants à leurs parents ?** Les enfants enseignent les rudiments du PictoChat à leurs parents.
3. **Qu'est-ce qu'Éric et Hélène ne doivent pas oublier ?** Ils ne doivent pas oublier l'équipement de hockey de Zack.

Chapitre 17 : Le repaire de Carl

1. **Quel choix Carl offre-t-il à Zack ?** Il lui offre le choix d'obéir et d'entrer dans le sac de hockey ou de le forcer à le faire.
2. **À quoi ont servi les efforts de la veille pour Zack ?** Ses efforts de la veille lui auront au moins permis d'aiguiser sa patience et d'acquérir un peu d'expérience dans l'art de l'évasion.
3. **Que voit Éric par la fenêtre du chalet de l'ex-femme de Carl ?** Des bouts de cordes jonchent le sol, des restes de repas traînent sur la table, ainsi qu'un énorme couteau.
4. **Qui raffole du PictoChat ?** La fille de Louis en raffole.

Chapitre 18 : À la recherche de Zack

1. **Pourquoi Éric pense-t-il que Zack est caché à l'aréna ?** Carl Arsenault entraîne l'équipe adverse, il doit donc être à l'aréna à quatorze heures.
2. **Que fait Carl pour ne pas courir de risque ?** Il utilise du chloroforme pour endormir Zack.
3. **Pourquoi Zack retient-il sa respiration ?** Il ne veut pas inhaler une grande quantité de chloroforme, de peur de sombrer dans le sommeil.

4. **Qu'est-ce qui aide Zack à choisir une salle de PictoChat ?** La faible lueur projetée par l'écran tactile de la DS l'aide tout de même à sélectionner au hasard l'une des salles de clavardage du PictoChat.

Chapitre 19 : Le retour de Zack

1. **Qu'est-ce que Zoé remarque ?** Elle remarque pourtant que les garçons sont très drôles avec leur moustache de jus de raisin.
2. **Selon Marc, a-t-il insulté Carl ?** Non, il a essayé de le retenir.

Chapitre 20 : L'avant-match de la finale

1. **Pourquoi Zack a-t-il mal partout ?** Il a été attaché et il a dormi sur une chaise.
2. **Qu'est-ce que Nathan est le seul à remarquer ?** Personne, mis à part Nathan, ne remarque l'équipement spécial de Zack.
3. **Pourquoi Mario ne peut-il pas avoir une moustache de jus de pomme ?** Il ne peut pas parce que la moustache serait invisible.

Chapitre 21 : Une finale étonnante

1. **Combien de buts Zack compte-t-il en première période ?** Il compte deux buts.
2. **Que se passe-t-il dans le vestiaire entre la deuxième et la troisième période ?** Dans le vestiaire des joueurs, les exploits du capitaine sont à l'ordre du jour. Tous les joueurs des Requins passent des commentaires et discutent de la partie. Zack et Nathan sont assis côte à côte. Dans tout le brouhaha, personne ne remarque que les deux cousins échangent patins et bâton.
3. **Qu'apprécie Nathan ?** Il apprécie son incroyable et unique chance de porter l'équipement spécial lors d'un match.

Chapitre 22 : Tout est bien qui finit bien

1. **Qu'est-ce que les Laflammes ont convenu ?** Tous les membres de la famille ont convenu de se retrouver chez Marc et Hélène pour fêter la victoire et le retour de Zack.