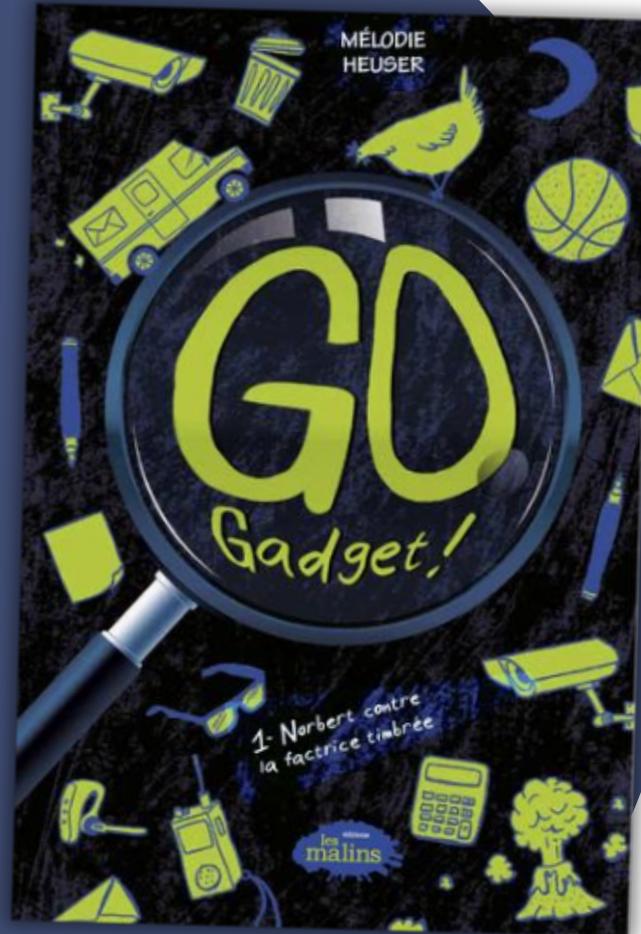


JEU DE CONNAISSANCE

Thématique : espion



Cassioprof
SOUTIEN À L'ENSEIGNEMENT

APPRENONS À NOUS CONNAÎTRE !

Avec tes doigts, indique le numéro de ton choix aux différentes questions de ton enseignant(e).



1

Un stylo qui enregistre discrètement les conversations



2

Un sac à dos qui change d'aspect pour se fondre dans son environnement



3

Une montre qui projette des hologrammes pour créer des diversions



4

Des souliers qui te propulsent à la vitesse de l'éclair



5

Des lunettes de soleil qui voient à travers les vêtements



SUGGESTIONS DE QUESTIONS

1. Ta mère entre toujours dans ta chambre sans cogner. Qu'est-ce que tu utilises pour régler ton problème ?
2. Tu veux entendre ce que tes amis disent de toi quand tu n'es pas là. Quel gadget utilises-tu ?
3. Tu veux faire passer un message secret à ton ami de l'autre côté de la classe sans que le prof ne s'en rende compte. Que choisis-tu ?
4. Tu as oublié tes devoirs à la maison, mais ton parent refuse de te les apporter. Quel gadget peux-tu utiliser pour t'en sortir ?
5. Tu soupçonnes ton frère ou ta sœur de fouiller dans tes affaires. Quel gadget utilises-tu pour les surprendre en flagrant délit ?
6. Tu dois entrer dans une pièce interdite sans te faire remarquer. Quel gadget t'aide à accomplir ta mission ?
7. Tu veux que tes parents pensent que tu dors alors que tu es en train de lire sous la couette. Quel gadget t'aide à ne pas te faire attraper ?
8. Quelqu'un te raconte une histoire, mais tu n'es pas sûr(e) de le croire. Quel gadget utilises-tu pour vérifier ses dires ?
9. Tu arrives en retard en classe et tout le monde te regarde. Quel gadget utilises-tu pour détourner l'attention ?
10. Tu es dans une partie de cache-cache extrême et tu ne veux pas qu'on te retrouve. Quel gadget est ton meilleur allié ?



SUGGESTION LITTÉRAIRE

RÉFÉRENCE

Heuser, M. (2024). Go Gadget I - Norbert contre la factrice timbrée. Les éditions les malins.

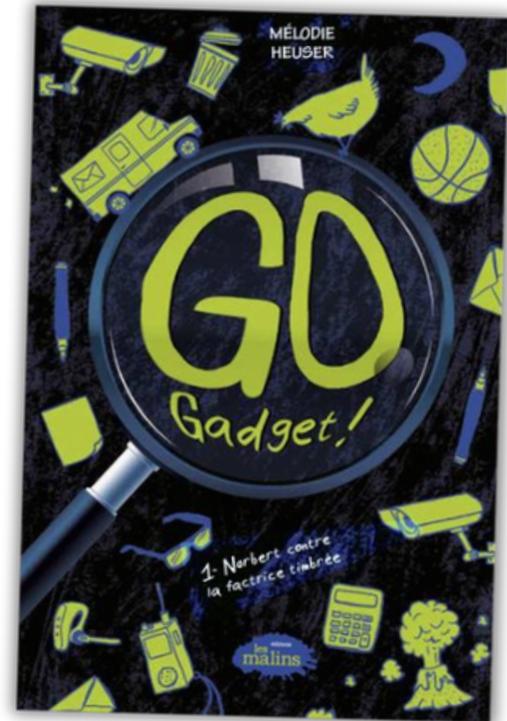
RÉSUMÉ

Un cambriolage présumé, une chute dans l'escalier, une mystérieuse lettre et une factrice un peu timbrée. Il n'en faut pas plus à Norbert pour plonger dans une aventure qui, au premier abord, n'a ni queue ni tête. Sa grand-mamoune adorée est-elle vraiment aux portes de la démence ou bien son apparent délire cache-t-il un fond de vérité que lui seul peut déterrer ?

Une mission remplie d'énigmes, de gadgets et d'espionnage attend Norbert. Accompagné de sa meilleure amie Luna, il découvrira un secret de famille bien protégé qui chamboulera sa vie pour toujours.

AUTEURE

Mérodie Heuser semble bien sage en apparence, mais quand on la connaît un peu, tassez-vous de son chemin! Guerrière des temps modernes et combattante des injustices, elle aime bien se comparer à Mulan et Hermione pour leur fougue et leur courage. Plus jeune, Mérodie rêvait de devenir chasseuse de vampire, la première femme mousquetaire ou une grande sorcière. Ou les trois en même temps. Mérodie est aujourd'hui dresseuse Pokémon, folle aux chats, autrice et animatrice-conférencière dans les écoles par l'intermédiaire de Culture à l'école.



CRÉDITS

Polices :

KG primary Penmanship

Scripter

Illustrations : Abonnement Canva Pro

Il est strictement interdit de modifier ce document, de le distribuer ou de le vendre. Ce document peut être partagé aux parents de VOS PROPRES ÉLÈVES uniquement. Pour partager ce document à un collègue, merci de le référer au site internet de Cassioprof.

