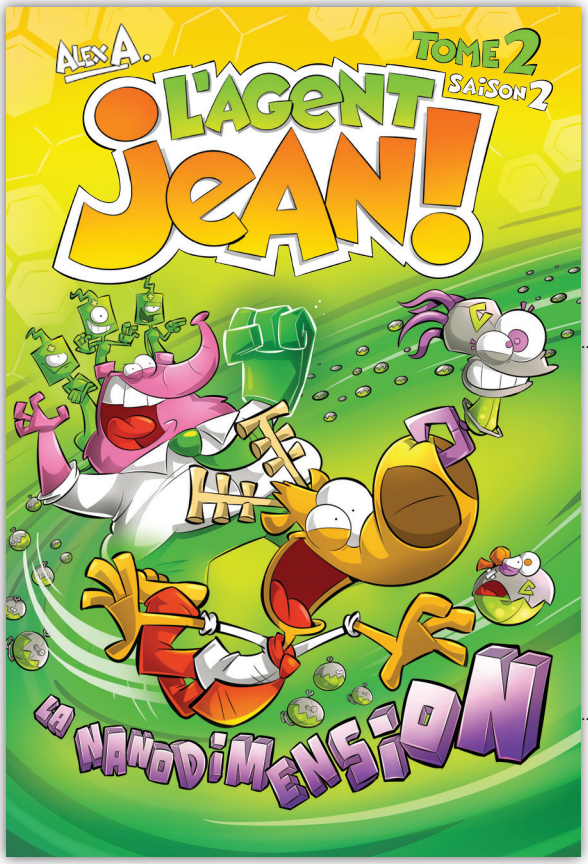


RÉSUMÉ

L'Agent Jean
Saison 2, tome 2
La nanodimension

Le Premier Continent est en danger. Le président Tibérius, nouvellement réélu, a mis au point un plan lui permettant de voler les plus puissantes et dangereuses technologies de l'Agence. Quant à l'Agent Jean, il est victime d'un accident dans le laboratoire d'Henry et se retrouve rapetissé à l'échelle moléculaire. Par chance, il se lie d'amitié avec une espèce de nanorobots vivant dans les murs de l'édifice A... Ensemble, ils tenteront de contrecarrer les plans du président.

L'AGENT JEAN — SAISON 2, TOME 2
LA NANODIMENSION
PRESSES AVENTURE • 112 PAGES

Avec *L'Agent Jean,* les élèves entrent dans un univers décalé et familier. Et que dire de Jean, ce sympathique héros... à des milles à la ronde des superhéros modernes.

BD JEUNESSE SÉRIE *L'AGENT JEAN*
AUTEUR ET ILLUSTRATEUR : Alex A.

TYPE D'ACTIVITÉ : Fiche d'exploitation du deuxième tome de la deuxième saison de la série *L'Agent Jean.* Cette fiche comprend des activités à faire en classe, des questions de compréhension et de réflexion.

NIVEAU : Primaire 2e et 3e cycles (CE2, CM1, CM2, 6e)
COMPÉTENCE TRANSVERSALE : Mettre en œuvre sa pensée créatrice

DISCIPLINE : Français
COMPÉTENCE 1 : Lire des textes variés
COMPÉTENCE 2 : Écrire des textes variés
COMPÉTENCE 3 : Communiquer oralement
COMPÉTENCE 4 : Apprécier des œuvres littéraires

Animez une petite discussion avec les élèves à partir des questions suivantes :

1. **La relation entre Bulle et son père est plutôt particulière.**
   - Décrivez cette relation.
   - Selon vous, y a-t-il encore de l'espoir pour une relation harmonieuse entre eux ?

2. **Les nanorobots défectueux sont tenus à l'écart de la conscience collective des nanorobots.**
   - Que pensez-vous de cette façon de faire ?
   - Croyez-vous que cette situation est une métaphore de notre propre société ? Donnez un exemple.

3. **EVA dit à Jean que recouvrer la mémoire n'est pas important, puisque « ce ne sont que des souvenirs ».**
   - Êtes-vous d'accord avec cette affirmation ? Pourquoi ?
   - Et vous, quels sont vos souvenirs les plus précieux que vous ne souhaitez jamais oublier ?

4. **À la base secrète de Tibérius, Bulle et WXT se heurtent à une EVA… différente.**
   - Qu'est-ce qui a changé chez elle ?
   - Comment redevient-elle gentille ?
   - Fondamentalement, croyez-vous qu'EVA est de nature gentille ou méchante ? Qu'est-ce qui vous fait penser cela ?

5. **Tibérius s'est fait élire par le peuple du Premier Continent.**
   - Pourquoi, selon Tibérius, les habitants l'ont-ils choisi comme président ?
   - Et à votre avis, pourquoi les citoyens l'ont-ils élu ?

On joue !

Pour être un bon agent secret, il est primordial d'avoir un sens de l'observation à toute épreuve.
Aidez les élèves à entraîner leur sens de l'observation grâce à ce jeu !

DÉROULEMENT DU JEU

1. Désignez un agent Jean ou une agente Bulle. Cette personne doit sortir du local ou fermer les yeux quelques instants.

2. Choisissez un roi ou une reine, qui devra transformer tous les autres en nanorobots conformistes en effectuant diverses mimiques (des gestes répétitifs ou des grimaces) que les autres devront imiter.

3. Choisissez ensuite trois ou quatre nanorebelles qui, étant défectueux, sont incapables de suivre les consignes du roi ou de la reine et font des gestes légèrement différents.

4. L'agent Jean ou l'agente Bulle peut regagner le groupe ou ouvrir ses yeux et a deux minutes pour trouver la reine ou le roi, sans se laisser duper par les nanorebelles.

NOMS : **DATE :**

Le projet électoral

Imaginez que vous vous présentez contre Tibérius à la présidence du Premier Continent. **En équipe, formez un comité électoral et préparez votre campagne.**

Trouvez un nom à votre parti.

Dessinez votre pancarte électorale comportant un slogan accrocheur qui représente votre équipe.

Rédigez une liste de trois promesses électorales qui inciteraient les habitants du Premier Continent à vous élire.

1.

2.

3.

PRESSES AVENTURE • **GROUPEMODUS.COM**

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

1. Jean s'est retrouvé coincé dans la nanodimension. **Explique comment il est arrivé là et qui est responsable de cette gaffe.**

2. **En quoi consiste le projet K-406 de Tibérius ?**

3. Henry ne veut pas avouer à Martha que Jean est dans la nanodimension. **Pourquoi a-t-il si peur qu'elle apprenne la vérité ?**

4. Jean fait la rencontre de plusieurs nanorebelles au cours de son aventure. **Nommes-en trois.**

1.

2.

3.

5. **À quoi les nanorebelles rêvent-ils ?**

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

6. Qui est la conscience suprême qui dirige les nanorobots ?

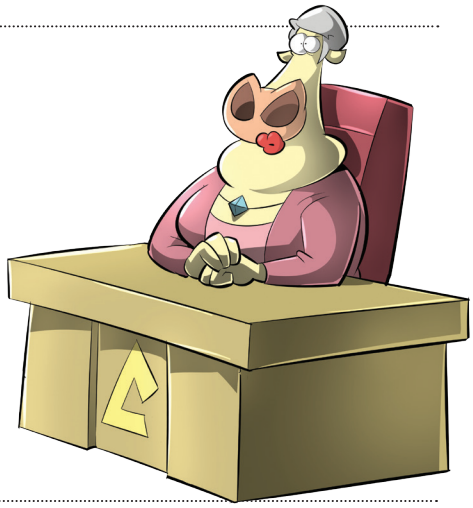
a) La reine
b) Tibérius
c) Martha
d) La princesse

7. Selon toi, quelle morale peut-on tirer de la victoire des nanorebelles ?

8. Quel est le nom de la nouvelle version méchante d'EVA ?

9. Comment Tibérius a-t-il fait pour installer toutes les technologies de l'Agence en seulement trois heures ?

10. Pourquoi Martha confisque-t-elle à Henry toutes les technologies liées à la manipulation du cerveau ?



NOM, PRÉNOM : **DATE :**

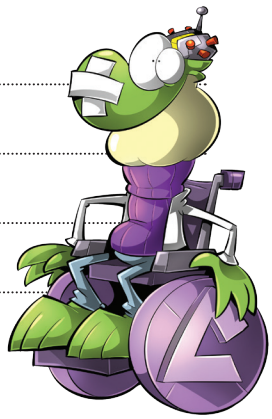
La supradimension

Imagine qu'Henry réussisse à créer un rayon grandissant qui lui permettrait d'accéder à une dimension encore inconnue de tous : la supradimension. Une dimension où tout est tellement grand que la Terre A n'est pas plus grosse qu'une cellule !

1. De quoi ont l'air les habitants de la supradimension ? **Dessines-en un.**

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

2. Comment les habitants de la supradimension occupent-ils leur quotidien ?



3. Imagine qu'Henry parvienne à établir un contact avec un habitant de la supradimension. **Rédige le dialogue qu'ils auraient.**

HENRY : Salutations à vous, êtres gigantesques. Je m'appelle est Henry, habitant de la, euh… dimension moyenne. Me recevez-vous ?

HABITANT DE LA SUPRADIMENSION :

HENRY :

HABITANT DE LA SUPRADIMENSION :

HENRY :

HABITANT DE LA SUPRADIMENSION :

HENRY :

NOM, PRÉNOM : **DATE :**

À vos marques...

Tu disposes de cinq minutes pour trouver le plus d'éléments parmi la liste ci-dessous.

1. Le nombre de symboles de l'Agence à la page 15.

2. Le nom du personnage qui crie « TERMINÉ ! ».

3. Le titre de la chanson que chante Jean à la page 34.

4. Le prénom du meilleur ami qu'on puisse avoir, selon Tik.

5. Le nom du jeu auquel Jean initie les nanorebelles.

6. La liste de tous les personnages que Bulle frappe alors qu'elle est sous le contrôle de son père.

7. Le numéro de la page où l'on aperçoit le générateur de nanorobots pour la première fois.

8. Le numéro d'une page où l'on retrouve un symbole de radioactivité.

9. Le nombre d'onomatopées à la page 97.

10. La façon dont les nanorobots appellent les gens de la dimension de Jean.