

# Nouvelle partie : Terminé, Super Lapin



**Denisse Carrillo Davila**  
Enseignante au primaire  
Académie Sainte-Anne  
carrillod@sainteanne.ca



**Titre**  
Nouvelle partie : Terminé, Super Lapin

**Auteur**  
Thomas Flintham

**Illustrateur**  
Isabelle Allard

**Maison d'édition**  
Éditions Scholastic

**Année**  
2018

## Résumé

Thomas Flintham nous séduit avec sa collection Super Lapin.

On cherche souvent des livres ayant un lien avec le vécu des élèves et celui-ci en est un qui comble ce besoin! Super Lapin est en mission afin de délivrer Chien Chantant qui est sous l'emprise du Vilain Viking qui n'aime pas le bonheur d'Animaville. C'est au joueur de faire preuve de persévérance et de continuer le jeu afin de libérer Chien Chantant.

## Piste d'exploration

Ce roman est un que tous les enseignants devraient avoir en classe. Voici quelques idées pour l'exploiter en classe.

- Ce livre complète bien une bibliothèque de classe. Il permettra à vos élèves passionnés de jeux vidéos de vivre les aventures de Navid et de Super Lapin.
- Il peut constituer un roman pour un cercle de lecture. Le niveau de lecture de ce livre se situe en début de troisième année. Si vous désirez exploiter ce livre à un autre niveau, cela se fait très bien aussi.
- Le roman peut facilement se travailler en compréhension de texte. De plus, l'écrivain vous propose des questions qui sont à la fin du roman afin de vérifier la compréhension du texte. Je l'ai travaillé en séance de tutorat et les parents ont adoré qu'il y ait des questions à la fin afin de travailler le livre avec leur enfant.
- Le livre fait partie d'une collection de livres. Jusqu'à maintenant, trois romans ont été publiés.
- Côté grammaire, il est possible de travailler les classes de mots dans ce roman. Identifier les différentes classes de mots

devient une tâche plus facile lorsque les élèves sont intéressés par le contenu. Entre autres, la lecture préalable du texte ainsi que son analyse rendent l'identification de différentes parties d'une phrase plus facile.

- Vous pouvez aussi exploiter le monde du jeu vidéo dans le livre et créer une maquette de ce monde. Les élèves qui aiment créer et construire seront dans leur élément.
- En lien avec cette maquette, il est possible d'écrire un texte rempli de deux ou trois péripéties. Si vous désirez donner plus de liberté aux élèves quant à cette maquette, ils peuvent aussi créer leur monde et se baser sur celui-ci pour écrire leur récit en cinq temps.
- Vos élèves peuvent même présenter leur maquette et leur histoire à d'autres classes!

## Pour aller plus loin

Si vous désirez lire des extraits:

<http://www.scholastic.ca/editions/livres/view/nouvelle-partie-n-1-termin-super-lapin>

Si vos élèves souhaitent créer un jeu vidéo:

<https://www.studioxp.ca/cours/camp-dete-creation-de-jeux-video-2d/>

Un petit visionnement lors de l'approche d'un congé:

[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=190157.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=190157.html)

*Les mondes de Ralph 1 et 2*