

Titre	Cyber @, la sorcière du net				
Descriptif physique de l'ouvrage					
Auteur	MOLLA Jean				
Illustrateur	DELVAUX Claire				
Editeur	LITO				
Collection	Moi, j'aime les romans				
Nombre de pages	71				
ISBN	2-244-45804-0				
Forme littéraire	Roman				
Genre littéraire	Science fiction (et éléments du fantastique)				
Note de présentation	<p><u>Ministère :</u> Des adolescents disparaissent mystérieusement, chaque fois selon le même scénario : on retrouve leur chaise vide devant leur ordinateur allumé. Juliette se fait piéger à son tour en surfant sur la toile. Sur un site de sorcières, une très belle femme l'ensorcelle, l'ordinateur se transforme en une bouche qui gobe la jeune fille. Dans une grande salle, Cyber@ fait travailler les adolescents kidnappés : ils fabriquent les jeux vidéos que la sorcière a inventés. Elle veut les commercialiser pour avoir à sa merci les jeunes qu'elle utilise. Grâce à son ami Noé, Juliette réussit à échapper au monde virtuel : le logiciel offert par le jeune homme transforme l'ordinateur en aquarium. L'eau qui en coule fait fondre la sorcière Cyber@ et rompt le sortilège.</p> <p>L'histoire mélange les genres fantastique et science-fiction. Les jeunes lecteurs, adeptes de jeux vidéo, comprendront facilement les situations et apprécieront les nombreux rebondissements, entre monde virtuel et fiction. Les références intertextuelles sont nombreuses : <i>Blanche-neige</i>, le <i>Magicien d'Oz</i>, les légendes arthuriennes, les contes de sorcières en sont les principaux exemples. Du reste, c'est un phénomène remarquable de la littérature pour la jeunesse contemporaine (et des jeux vidéos) que le réinvestissement des personnages des contes et légendes dans des mondes virtuels. Par exemple, la série <i>Golem</i>, du trio Murail (Kid Pocket), recycle ainsi le personnage mythique de l'Europe centrale.</p>				
Axes de travail possibles					
En lecture	*	En écriture	*	A l'oral	*
Dispositifs pédagogiques possibles					
Un seul ouvrage est nécessaire pour le dispositif choisi.					
<u>Séance 1 :</u>					
Découverte de la couverture (première et quatrième) et du rabat présentant les personnages. Des hypothèses sur le genre sont alors émises et seront vérifiées en cours de lecture.					
Lecture magistrale des chapitres 1 et 2 en ménageant des pauses pour s'assurer de la compréhension (reformulation et émission d'hypothèses) :					
<ul style="list-style-type: none"> - page 10 ; « ...pour un peu, j'aimerais aussi les maths. » - quels sont les personnages, leurs liens ? - page 13 : « ...même prénom que le mien, Juliette. » - Les éléments qui orientent le lecteur vers l'énigme. - page 15, fin de chapitre – Les hypothèses sur l'enlèvement. - page 19 : « ...je pointe et Je clique. » Pause pour anticipation écrite (écrit de travail) puis mise en commun des propositions. - fin de page 19 : On recherchera les termes qui annoncent la sorcière – champ lexical de 					

l'étrange : « épaisses ténèbres, lueur crépusculaire, silhouette ailée, chouette aux yeux violets, oiseau au plumage sombre, aux pupilles luminescentes. »

- page 20 : « ...m'y engloutisse » - la métamorphose. Quelles informations pour définir le genre ?
- page 23 (fine de chapitre, on discutera sur les effets de magie, la peur et les éléments qui engendrent cette peur. : « accents lourds de menace, grincements, épines, de la glace et du froid, l'enfer numérique, monstruosité. »
La métamorphose de l'écran « une bouche aux lèvres rouges et charnues, me manger, m'avaler, m'engloutir, me gober.. » entretiendront encore le doute entre fantastique et science fiction.

Séance 2 :

Lecture des chapitres 3 et 4 ; lecture magistrale et lecture silencieuse de passages choisis par le maître et dactylographiés. Même dispositif pour s'assurer de la compréhension (pauses et débats)

- page 27 : le portrait de Cyber @ : les contrastes entre la beauté de cette jeune femme, l'attrait qu'elle exerce et les dangers qu'elle représente.
- page 30 : « Que penses-tu de ce programme ? » pause pour anticipation orale ou écrite.
- page 33 : « Chez moi, le virtuel, c'est du réel. » - Cette dernière phrase permettra d'engager le débat sur Réel et Virtuel et la difficulté dans le roman de distinguer l'un et l'autre (pour l'héroïne et pour le lecteur).
- page 38 : « Je ne réponds pas et j'entre. » - débat pour anticiper ; dans quel monde va-t-elle entrer ? Sera-t-elle réelle ou virtuelle ?
- Fin de chapitre 4 : pause pour reformulation ; la fillette dans le réel devient une jeune fille dans le virtuel, et s'engage dans la résolution d'une énigme. On réfléchira à nouveau sur la notion de genre.

Séance 3 :

Ce chapitre plonge le lecteur dans le monde virtuel, les jeux vidéos bien connus des enfants.

Le maître lira le chapitre 5 en entier et au cours de la pause en fin de chapitre, on essaiera de faire la part de ce qui est jeu vidéo et ce qui est sorcellerie.

On discutera sur la situation de Juliette et des autres<enfants enlevés par la sorcière.

Le chapitre 6 apporte un grand nombre d'éléments indispensables à la compréhension. Le maître ménagera lors de sa lecture des pauses et fera reformuler :

- page 54 et début 55
- fin de page 56 « peuplés d'écrans vidéos et de parents consternés. » - regard de la sorcière sur notre monde, nos modes de vie, d'éducation...
- page 58 : « Bientôt, je n'existerai plus. »
- page 60 : « Qu'est-ce que tu f... »
- fin de chapitre

On terminera par un travail d'écriture où les élèves proposeront des éléments à Juliette pour sortir du monde de Cyber @.

Les productions seront mises en voix .

Séance 4 :

Même dispositif avec les pauses suivantes :

- page 66 « Comme si c'était une catastrophe de m'offrir des fleurs. » On peut s'interroger sur la véracité des événements. Juliette aurait-elle rêvé ?
- page 68 : « Ca va saigner » Travail de compréhension. On s'arrêtera sur Noé, le déluge.
- page 69 : on relèvera les indices qui permettent de comprendre que l'on était pas dans le rêve.

Mise en réseaux possibles	
Avec d'autres ouvrages de la liste	
Genre science fiction	<p>Bienvenue sur Alflolol – Christin Pierre – Dargaud La petite joueuse d'échecs – R.Belbiore - Mango Une promesse pour may – N.Chasseriau - Gallimard Le même en conserve – A.Royer – Hachette jeunesse Le monde d'en haut – XL.Petit - Casterman Une navette bien spéciale – A.Norris Pocket La sorcière d'avril et autres nouvelles – Ray Bradbury – Actes sud junior</p>
Genre fantastique	<p>L'auberge de nulle part – P.Lewis - Gallimard Jumanji – Van Allsburg – L'école des loisirs Marché Gobelin – C.Rossetti - Memo Oscar, le roi des bobards – Durieux - Dupuis Sortilèges, Mélusine – Clarke Gilson - Dupuis Le grimoire d'Arkandias – E.Boisset - Magnard Les chats – Delval - Bayard Un chat dans l'œil – Gandolfi – L'école des loisirs J'étais un rat – Pullmann - Gallimard Oscar à la vie, à la mort – Reuter - Hachette</p>
Avec d'autres ouvrages hors liste	
Du même auteur	<p>Comptines à dormir debout – Milan (2000) Une surprise pour grand-père – Lito (2001) Le duel des sorciers – Rageot (2001) Que justice soit faite – Grasset jeunesse (2004) L'alphabet farfelu – Grasset jeunesse Le Chevalier aux trois visages - Rageot (2003) (Cascade 9-11) Coupable idéal - Rageot (2002) (Cascade Policier) Le Grand secret de Tim - Grasset (2005) (Lecteurs en herbe) Mission mystère ! - Lito (2003) (Moi, j'aime les histoires. De 7 à 9 ans) Le Testament secret - Lito (2003) (Moi, j'aime les romans)</p>
Du même illustrateur	<p>Un Ami pour Antoine / Kochka - Flammarion (2003) (Histoires de grandir) De toits à moi / Florence Aubry - Magnard (2003) (Drôles de filles) La Disparue d'Aqualud / Florence Aubry - Magnard (2001) (Les Policiers) L'Ecole du désert / Cécile Roumiguère - Magnard (2004) (Tipik Cadet Vie quotidienne) J'ai perdu ma langue ! / Catherine Moreau - Magnard (2002) L'Ogre m'a tué ! / Chantal Laborde - Magnard (2002) (Les Fantastiques) Une Rentrée magique / Kochka - Flammarion (2004) (Castor benjamin)</p>
Sur le même thème	<p><u>Jeu vidéo ou internet qui interfèrent avec notre monde</u> : Série « Golem » / Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail - Pocket (2002) (Pocket junior Roman) L'Ordinateur qui semait le désordre / Philippe Ebly - Degliame (2004) (Le Cadran bleu. Science-fiction. Les Conquistadors de l'impossible) @ssassins.net / Christian Grenier - Rageot (2001) (Cascade. Policier) No pasaran, le jeu / Christian Lehmann – L'Ecole des loisirs (1996) (Médium) : pour plus grands</p>
Sur le même genre	<p>Virtuel attention danger – Ch. Grenier – coll Zanzibar - Milan</p>

littéraire	
Mots – clés	Science-fiction – Narration en JE -
Boîte à outils complémentaires pour l'enseignant	
Sur l'auteur	Interview de Jean Molla dans Citrouille Novembre 2004 et sur le site : http://www.citrouille.net Article dans : Citrouille N° 36 - novembre 2003 et N° 33 - novembre 2002
Rédacteur de cette fiche	Groupe départemental « Littérature jeunesse » Vaucluse