

Une voiture accidentée

Kuhn a bien du mal à sortir de sa voiture. Il quitte sa veste mais il garde ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemple la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'est M. Thiébaud, vétéran de la route, maître ès-mécaniques. Il lance un coup d'oeil précis à la bête malade. Et, tout de suite, à l'ouvrage ! Que faut-il ? Rien ! Des pierres, des briques, des planches, des crics, des madriers, des leviers, des cordages. Il mêle généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bouge un peu, frissonne, retombe, se cale, s'endort définitivement. Il est très bien là.

★★ Un grand nombre de minutes s'écoulent. Un jeune cycliste s'arrête. C'est un paysan. Il a vingt ans à peine. Il est robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il regarde en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse ... Et, soudain, il n'y peut plus tenir. Il pose son vélo contre la haie et, levant les bras, va vers la foule. Son visage exprime un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il crie d'une voix rude et pathétique :

« Quoi ! Eh bien, quoi ! On ne va quand même pas les laisser là ! Une voiture ! Qu'est-ce que c'est que ça pour dix hommes ! Allez ! On l'empoigne par l'arrière, qui est plus léger. Et toc ! Sur la route. Après, il n'y a plus qu'à tirer. »

La petite foule regarde presque timidement le jeune homme au visage rouge.

« Allons ! allons ! crie le paysan. Dix hommes sur l'arrière, et je vous dis que ça suffit ». La voix est impérieuse, presque furieuse. Tout de suite, il donne des ordres, place les hommes, règle l'opération. Tous obéissent.

« Une ! deux ! trois ! Ensemble ! Bien ! Ça y est ! »

La voiture cède. Elle ne résiste plus. Elle se prête de bonne grâce à la manoeuvre, comme un cheval qui sent la cuisse et l'éperon du maître. En dix secondes, la voiture est sur la route.

Nom :

Date :

Une voiture accidentée

★★★ Écris les phrases suivantes au passé simple :

Le pneu de la voiture éclate. Cela fait un grand bruit. La voiture quitte la route et tombe dans un fossé. Des gens arrivent aussitôt. Le conducteur ne peut sortir de la voiture sans aide.

Nom :

Date :

Une voiture accidentée

★★★ Écris les phrases suivantes au passé simple :

Le pneu de la voiture éclate. Cela fait un grand bruit. La voiture quitte la route et tombe dans un fossé. Des gens arrivent aussitôt. Le conducteur ne peut sortir de la voiture sans aide.

Nom :

Date :

Une voiture accidentée

★★★ Écris les phrases suivantes au passé simple :

Le pneu de la voiture éclate. Cela fait un grand bruit. La voiture quitte la route et tombe dans un fossé. Des gens arrivent aussitôt. Le conducteur ne peut sortir de la voiture sans aide.

Jeu de 7 familles (1)

Matériel :

42 fiches cartonnées (6,6 cm x 10,3 cm) ; des feutres de 7 couleurs différentes ; des images

Jeu des 7 familles

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.
3. Vous pouvez choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, vous faites six dessins ou vous découpez six images et vous les collez.
★★ Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille.

Vous pouvez ensuite jouer avec vos camarades avec ce jeu des 7 familles.

Le jeu des 7 familles date de la fin du XIXe siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple.

Vous pouvez trouver cette règle sur Internet.



Nom :

Date :

Jeu des 7 familles

1 Écris au futur en commençant par « Demain ... ».

Vous préparez les cartes. Vous demandez à des camarades de jouer avec vous. Vous jouez avec eux. Vous prenez les cartes. ★★ Vous les distribuez. Vous faites une pioche. Vous tirez une carte et vous pouvez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

2 Dans les phrases suivantes, entoure le sujet en bleu, le prédicat en jaune. Souligne le verbe en rouge et donne son infinitif. Souligne en vert les groupes de mots qui peuvent être supprimés ou déplacés (★★ les compléments de phrase).

★★★ Souligne en bleu l'attribut du sujet quand il y en a un.

★★ Indique la nature des sujets (pronom ou GN) ★★★ et des compléments de phrase.

a) Mes copains aiment les jeux de société.

b) Pendant les vacances, nous jouons au jeu de Mille Bornes.

c) Plus tard, vous achèterez un Trivial Pursuite.

d) ★★ Le jour de mon anniversaire, nous mangerons des tartelettes aux fraises.

e) ★★★ Bientôt, toutes les fleurs des arbres fruitiers seront fanées.

Récris chaque phrase en changeant de place le groupe de mots qui peut l'être (★★ le complément de phrase).

3

Classe les groupes nominaux ci-dessous selon leur genre et leur nombre. Récris-les en changeant leur nombre (singulier - pluriel).

des yaourts - une élégante robe blanche - des histoires intéressantes - une forêt mystérieuse - un lutin malicieux - des voyages lointains - les nouveaux quartiers

	masculin	féminin
singulier
pluriel

4

★★ Recopie les groupes nominaux dans la colonne qui convient.

des films d'horreur - des plantes vertes - de larges feuilles - de grands yeux suppliants - la vitre de la voiture - une fenêtre ouverte – un chemin de terre – les marches de l'escalier

GN avec adjectif	GN avec complément du nom
.....

Jeu des 7 familles (2)

1. Tu prépareras sept paquets de six cartes. Avec les feutres, tu colorieras le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, tu prendras chaque carte et tu découperas les 4 coins en arrondis.
3. Tu pourras choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, tu feras six dessins ou tu découperas six images et tu les colleras.
★★ Par exemple, pour les mammifères, tu représenteras : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, tu numérotteras les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, tu marqueras le nom de la famille.

Tu pourras ensuite jouer avec vos camarades avec ce jeu des 7 familles.

Nom :

Date :

Jeu des 7 familles (2)

1 Transpose avec « tu » puis avec « il » :

Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ★★ Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

2 Transpose avec « ils » :

Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ★★ Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

Nom :

Date :

Jeu des 7 familles (2)

1 Transpose avec « tu » puis avec « il » :

Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ★★ Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

2 Transpose avec « ils » :

Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ★★ Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

De l'évènement au journal en kiosque

Martin raconte :

Je suis journaliste. Quand un accident survient, le journal m'envoie aussitôt sur les lieux. Quand j'arrive, j'essaie de comprendre ce qui s'est passé. Je prends mon appareil et je fais des photos. J'observe, je pose des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifie les informations.

À mon bureau, je réfléchis à mon article et je le rédige : j'explique et je raconte l'évènement. Je choisis des photos pour illustrer l'article.

★★ Le secrétaire de rédaction doit le relire, il le corrige, le raccourcit éventuellement. À l'ordinateur, il réalise la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduit la page sur une plaque de métal que l'on place dans une rotative qui imprime le papier. Ensuite, elle le découpe et le plie.

Durant la nuit, des fourgonnettes emportent les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribuent les journaux des abonnés à domicile.

Nom :

Date :

De l'évènement au journal en kiosque

1 Transpose le texte au futur.

Je suis magicienne. Je prends un chapeau et je fais s'échapper des colombes. Je mélange des cartes et je donne une carte à tirer à un spectateur. Il prend une carte et je la devine. ★★ J'enferme mon assistante dans une boîte et je transperce la boîte avec des épées. Les spectateurs aiment ce tour de magie. ★★★ J'essaie de varier les numéros.

2 Reconstitue une phrase à l'aide des mots suivants :

le journaliste - des questions – au pied de l'immeuble en feu - à un témoin - pose – ★★ sur les circonstances de l'incendie

3 Dans les phrases suivantes, entoure le sujet en bleu, le prédicat en jaune. Souligne le verbe en rouge et donne son infinitif.

★★★ Colorie en jaune le complément du verbe.

★ Indique la nature des sujets (GN ou pronom) ★★ et des compléments de phrase (GN avec ou sans préposition)

- a) Les rotatives impriment le journal pendant la nuit.
- b) Demain matin, nous achèterons le journal dans un kiosque.
- c) ★★ Les journalistes, sur les lieux de l'accident, prennent des photos.

Récris les phrases en changeant de place le ou les groupes de mots qui peuvent l'être (★★ le complément de phrase). Récris la phrase b en pronominalisant le complément du verbe.

4 Ajoute des adjectifs. Attention aux accords.

- a) une maisonavec un toit..... de tuiles.....
et des volets
- b) un..... diable avec deux cornes
- c) un animalau pied d'un arbre
- d) de herbes dans un pré près d'une
..... route
- e) ★★ unchien avec des crocs

De l'évènement au journal en kiosque (2)

Martin raconte :

Plus tard, je serai journaliste. Quand un accident surviendra, le journal m'enverra aussitôt sur les lieux. Quand j'arriverai, j'essaierai de comprendre ce qui s'est passé. Je prendrai mon appareil et je ferai des photos.

J'observerai, je poserai des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifierai les informations.

À mon bureau, je réfléchirai à mon article et je le rédigerai : j'expliquerai et je raconterai l'accident. Je choisirai des photos pour illustrer l'article.

★★ Le secrétaire de rédaction devra le relire, il le corrigera, le raccourcira éventuellement. À l'ordinateur, il réalisera la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduira la page sur une plaque de métal que l'on placera dans une rotative qui imprimera le papier. Ensuite, la machine le découpera et le pliera.

Durant la nuit, des fourgonnettes emporteront les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribueront les journaux des abonnés à domicile.

Nom :

Date :

De l'évènement au journal en kiosque

1 Transpose le texte au futur avec « nous ».

Je suis magicienne. Je prends un chapeau et je fais s'échapper des colombes. Je mélange des cartes et je donne une carte à tirer à un spectateur. Il prend une carte et je la devine. ★★ J'enferme mon assistante dans une boîte et je transperce la boîte avec des épées. Les spectateurs aiment ce tour de magie. ★★★ J'essaie de varier les numéros.

Nom :

Date :

De l'évènement au journal en kiosque

1 Transpose le texte au futur avec « nous ».

Je suis magicienne. Je prends un chapeau et je fais s'échapper des colombes. Je mélange des cartes et je donne une carte à tirer à un spectateur. Il prend une carte et je la devine. ★★ J'enferme mon assistante dans une boîte et je transperce la boîte avec des épées. Les spectateurs aiment ce tour de magie. ★★★ J'essaie de varier les numéros.