

Grammaire :

Dans son jardin, Roxane a un beau cerisier en fleurs : elle grimpe à
Prep. dét. poss. Nom comm. Nom Pr. V art.indef. Adj. Nom comm. Prep. Nom comm. P V prep
l'arbre et manque de tomber ; heureusement, elle s'est rattrapée à
art. def. Nom comm. Conj. Coord. V prep V adv. P P V prep
cette solide branche qui servira de base à sa future cabane.
Det. Dem. Adj. Nom comm. P V prep nom comm. Prep det. Poss. Adj. Nom comm.

Mots invariables :

Lexique :

4 p 173 :

Le goût	l'odorat	l'ouïe	Le toucher	La vue
Savourer déguster gouter	Humer sentir	Entendre écouter	Palper toucher tâter	Observer voir regarder

5 p 173

- a- aromatique, parfumé, odorant, nauséabond : l'odorat
- b- amer, acidulé, sucré, salé, épicé : le goût
- c- doux, rugueux, visqueux, moelleux, rêche : le toucher
- d- éclatant, pâle, décoloré, vif, brillant : la vue
- e- bruyant, inaudible, tonitruant, étouffé, retentissant : l'ouïe

4 p 183

- a- une artothèque : 3- lieu où l'on peut emprunter des œuvres d'art.
- b- une bibliothèque : 5- lieu où l'on peut emprunter des livres et des revues.
- c- une cinémathèque : 1- lieu où sont projetés des films.
- d- une médiathèque : 4- lieu où l'on peut emprunter des documents divers.
- e- une vidéothèque : 2- lieu où l'on peut visionner des documents vidéos.

-thèque signifie lieu où on conserve des choses.

5 p 183

- a- assourdissant : 2- le roulement d'un tambour
- b- cristallin : 3- une voix très pure
- c- mélodieux : 1- une musique agréable à l'oreille
- d- rauque : 4- un chant très grave

7 p 183

Sensation positive	Sensation négative
b- charmer d- éblouir e- enchanter i- plaire j- séduire	a- agacer c- décevoir f- énerver g- exaspérer h- irriter

Géométrie : les cercles: pas de correction.

Le joueur de flûte

Questionnaire

Fais des phrases pour répondre aux questions.

1. Qui est l'auteur de cette histoire ?

L'auteur est Gianni Rodari.

2. Dans le conte traditionnel par quoi la ville est-elle envahie ?

Dans le conte traditionnel, la ville est envahie par les rats.

3. Dans le conte traditionnel, pourquoi le joueur de flûte enlève-t-il les enfants ?

I enlève les enfants car on ne lui a pas donné sa récompense.

4. Le joueur de flûte de cette histoire (entoure la bonne réponse):

- est le même que celui du conte.
- est différent de celui du conte.
- On ne sait pas s'il s'agit de la même personne.

5. Par quoi la ville est-elle aujourd'hui envahie ?

La ville est envahie par les voitures.

6. Comment sont-elles ?

Elles sont de toutes les formes.

7. Pourquoi cela pose-t-il problème ?

Cela pose problème car on ne peut plus circuler.

8. Les voitures sont « immobilisées ». Qu'est-ce que cela signifie ?

Cela signifie qu'elles ne bougent plus.

9. A quoi pense tout le temps le maire ?

Le maire pense tout le temps à son problème de voiture.

10. Que souhaite le jeune homme en échange du service qu'il rend au maire ?

Il souhaite que les enfants puissent jouer sur la grand-place, qu'ils aient accès à des manèges.

11. Comment le jeune homme se débarrasse-t-il des voitures ?

Le jeune homme se débarrasse des voitures en jouant du pipeau.

12. Qu'est-ce qui fait du bruit ?

Les voitures font du bruit : les moteurs et les klaxons.

13. Vrai ou faux ?

	Vrai	Faux
Les habitants de la ville se déplacent toujours en voiture.		X
Le jeune homme étrange joue de la cornemuse.		X
L'huissier n'est pas très sympathique avec le jeune homme.	X	
L'huissier croit le jeune homme dès le début.		X
C'est une chèvre qui va aider le jeune homme.		X

14. Qu'as-tu pensé de cette histoire ?

