

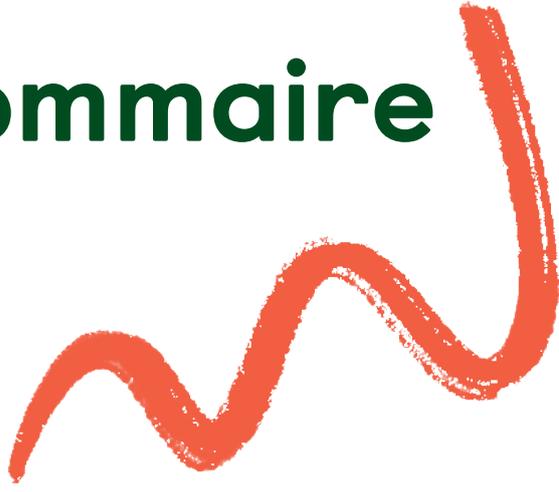


yoto

Livret pédagogique

Littérature
& jeunesse

Sommaire



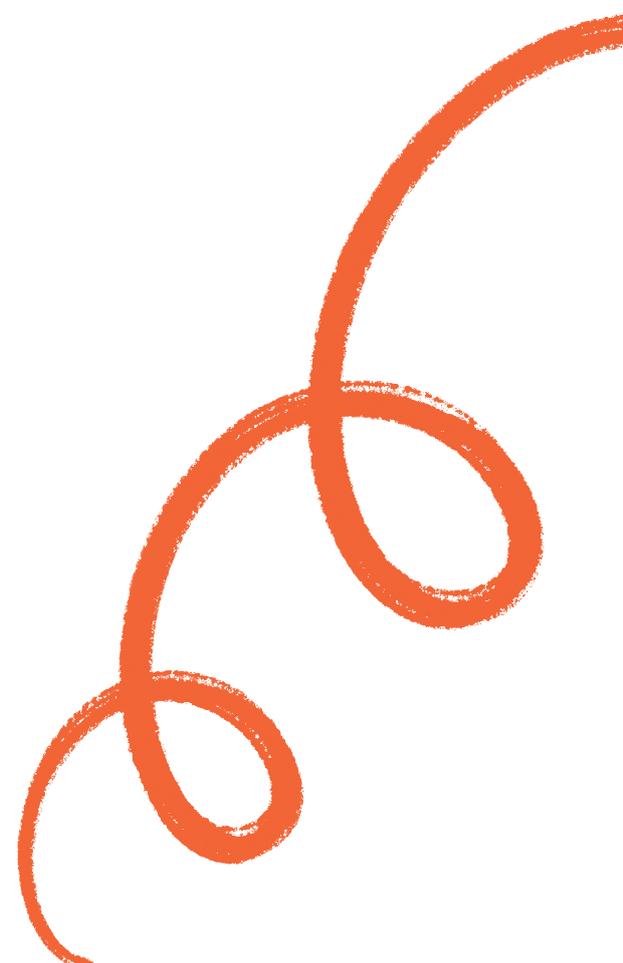
1 Le vocabulaire

- 1 – Découverte du vocabulaire
- 2 – Conter l'histoire comme l'enseignant
- 3 – Devenir conteur

2 Compréhension

- 1 – Textes à trous
- 2 – QCM
- 3 – Vrai ou faux
- 4 – Rallye audio
- 5 – Bandes dessinées à remplir

3 Prolongement

- 1 – Devinettes
- 

1 Le vocabulaire

Consigne 1 : Je découvre le vocabulaire.

Voici des définitions et des propositions d'illustrations du vocabulaire pour aider les élèves à comprendre et mémoriser ces mots. Chaque mot est expliqué en lien avec son contexte dans l'extrait et peut être accompagné d'une image simple pour faciliter la compréhension.



Objectif – Compétence

Connaissances et compétences associées

En lien avec la lecture

- Maintenir une attention orientée en fonction du but.
- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens.
- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte.
- Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes.
- Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension.

Matériel

- Yoto Player.
- Carte La princesse, le dragon et le chevalier intrépide.
- Cartes de vocabulaire.
- Fiche téléchargeable.

Organisation

- En autonomie.

Durée : 10 minutes



1 – Découverte du vocabulaire

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

1 – Paisible

- Définition pour les élèves : Calme, tranquille, sans agitation.
- Exemple : "Le chat dort paisiblement sur le canapé, il ne bouge pas."
- Illustration : Un chat endormi sur un canapé, dans une pièce calme et sans bruit.

2 – Au service de

- Définition pour les élèves : Aider ou travailler pour quelqu'un.
- Exemple : "Le serveur est au service des clients dans le restaurant, il leur apporte à manger."
- Illustration : Un serveur qui porte des assiettes à des clients assis à une table.

3 – Régner

- Définition pour les élèves : Être le chef ou la cheffe d'un pays ou d'un groupe.
- Exemple : "Le roi régnait sur tout son royaume et prenait toutes les décisions importantes."
- Illustration : Un roi avec une couronne sur la tête et son épée dans les mains.

4 – Un poêle

- Définition pour les élèves : Un appareil qui sert à chauffer une pièce.
- Exemple : "En hiver, on allume le poêle pour chauffer la maison."
- Illustration : Un poêle à bois avec des bûches qui brûlent à l'intérieur, réchauffant la pièce.

5 – Tantinet

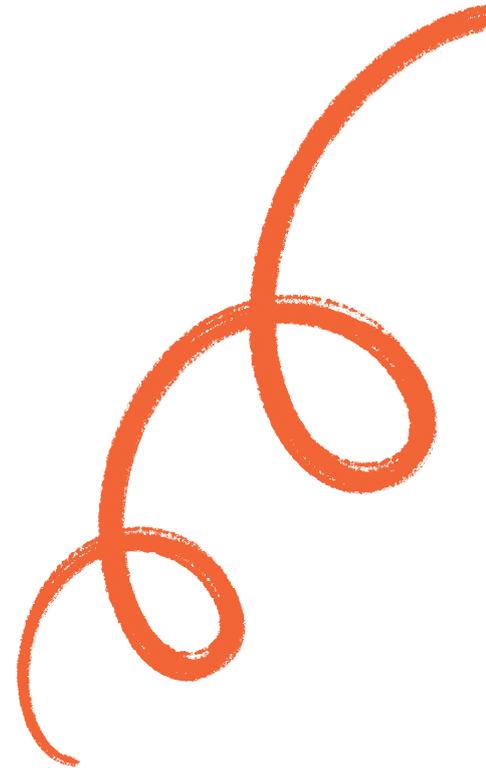
- Définition pour les élèves : Un tout petit peu.
- Exemple : "Je suis un tantinet fatigué après avoir joué toute la journée."
- Illustration : Un enfant avec une légère moue fatiguée, les yeux à moitié fermés, mais qui sourit encore.

6 – Monotone

- Définition pour les élèves : Toujours pareil, sans changement.
- Exemple : "La répétition des mêmes tâches chaque jour peut devenir monotone."
- Illustration : Une personne qui fait la même tâche (comme essuyer un verre) de façon répétée, sans émotion particulière.

7 – Se contenter

- Définition pour les élèves : Être satisfait de ce que l'on a.
- Exemple : "Même s'il n'a pas beaucoup de jouets, le garçon se contente de jouer avec ce qu'il a."
- Illustration : Un enfant qui sourit en jouant avec une seule poupée ou une petite voiture, sans avoir l'air de vouloir plus.



8 – Surgir

- Définition pour les élèves : Apparaître soudainement.
- Exemple : “Le chat a surgi de derrière le canapé et a couru après la balle.”
- Illustration : Un chat qui bondit soudainement de derrière un meuble, surpris, les oreilles pointées vers l’avant.

9 – Décor

- Définition pour les élèves : L’environnement ou le paysage autour de nous.
- Exemple : “Le décor de la forêt était magnifique, avec des arbres et des fleurs partout.”
- Illustration : Un paysage naturel avec des arbres, des montagnes, et un ciel bleu.

10 – Fondre sur

- Définition pour les élèves : Se jeter sur quelque chose ou quelqu’un très rapidement.
- Exemple : “L’aigle a fondu sur sa proie en plein vol.”
- Illustration : Un aigle qui plonge rapidement du ciel pour attraper une souris au sol.

11 – Tomber à pic

- Définition pour les élèves : Arriver exactement au bon moment.
- Exemple : “Mon ami est tombé à pic pour m’aider à finir mes devoirs, juste quand j’en avais besoin.”
- Illustration : Deux amis en train de faire des devoirs, et un qui arrive juste à temps pour aider l’autre avec un sourire.

12 – Affolé

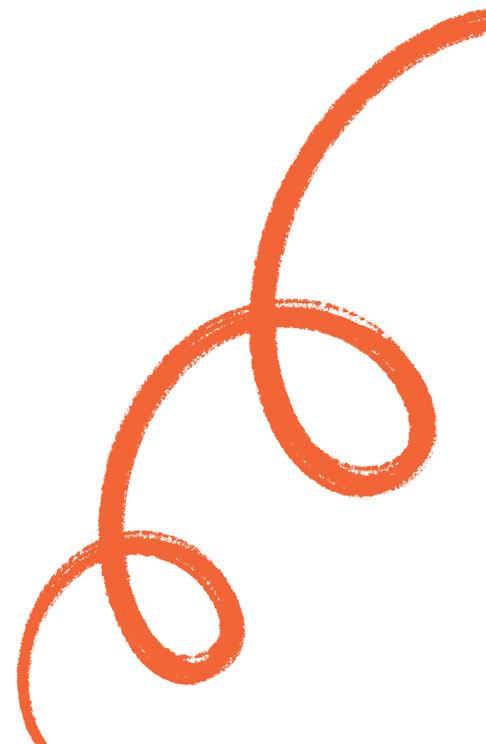
- Définition pour les élèves : Très inquiet ou paniqué.
- Exemple : “Quand il a perdu son chien dans le parc, il est devenu affolé et a commencé à le chercher partout.”
- Illustration : Une personne cherchant un chien en courant partout, l’air inquiet, les yeux grands ouverts.

13 – Éperdument

- Définition pour les élèves : Complètement, de façon intense.
- Exemple : “Elle est éperdument passionnée par la musique, elle y consacre tout son temps.”
- Illustration : Une personne jouant de la guitare avec passion, entourée de partitions et concentrée sur sa musique.

14 – Confusion

- Définition pour les élèves : Un sentiment de gêne ou de ne pas savoir quoi dire ou faire.
- Exemple : “Il y avait de la confusion après que tout le monde a parlé en même temps, on ne savait plus quoi faire.”
- Illustration : Un groupe de personnes qui parlent en même temps, avec des points d’interrogation autour de leurs têtes, ne sachant pas qui doit parler.



15 – Extrême

- Définition pour les élèves : Très grand, très fort, au maximum.
- Exemple : “La température était extrême aujourd’hui, il faisait très chaud.”
- Illustration : Un thermomètre avec une température très haute, sous un grand soleil.

16 – Se récrier

- Définition pour les élèves : Crier soudainement, souvent pour protester.
- Exemple : “Elle s’est récriée quand on lui a dit qu’elle ne pouvait pas participer au jeu.”
- Illustration : Un enfant qui lève les bras en l’air et crie “Mais pourquoi ?!” avec un visage contrarié.

17 – Arnica

- Définition pour les élèves : Une plante utilisée pour soigner les petites douleurs.
- Exemple : “Après s’être cogné le genou, il a mis de l’arnica pour que ça fasse moins mal.”
- Illustration : Un tube de crème d’arnica et une plante avec des fleurs jaunes à côté.

18 – Un râle

- Définition pour les élèves : Un son que l’on fait quand on souffre ou qu’on a du mal à respirer.
- Exemple : “Il a poussé un râle après avoir couru trop longtemps, il était essoufflé.”
- Illustration : Une personne assise, la main sur la poitrine, poussant un soupir, avec des gouttes de sueur.



1 Le vocabulaire

Consigne 2 : Je raconte l'histoire comme le maître (avec l'enseignant).



Objectif – Compétence

Connaissances et compétences associées

En lien avec la lecture

- Maintenir une attention orientée en fonction du but.
- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens.
- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte.
- Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes.
- Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension.
- Développer la compréhension narrative. et la capacité à raconter l'histoire en s'appuyant sur les étapes clés.
- Enrichir le vocabulaire en réutilisant les mots-clés de l'album.

Matériel

- Yoto Player.
- Carte La princesse, le dragon. et le chevalier intrépide.
- Fiche d'exercice avec des questions audios et des illustrations.
- Fiches de questions explicites et implicites pour l'enseignant.
- Séquences visuelles représentant les moments importants de l'histoire (par exemple : l'arrivée du chevalier, la rencontre avec le dragon, la scène où le chevalier découvre la vérité, etc.).
- Un tableau ou des affichettes avec le vocabulaire essentiel (régner, paisible, monotone, tantinet, etc.).
- Crayons de couleurs, stylos et crayon.

Organisation

- En autonomie.
- En groupe.

Durée : 20 minutes



2 – Conter l’histoire comme l’enseignant

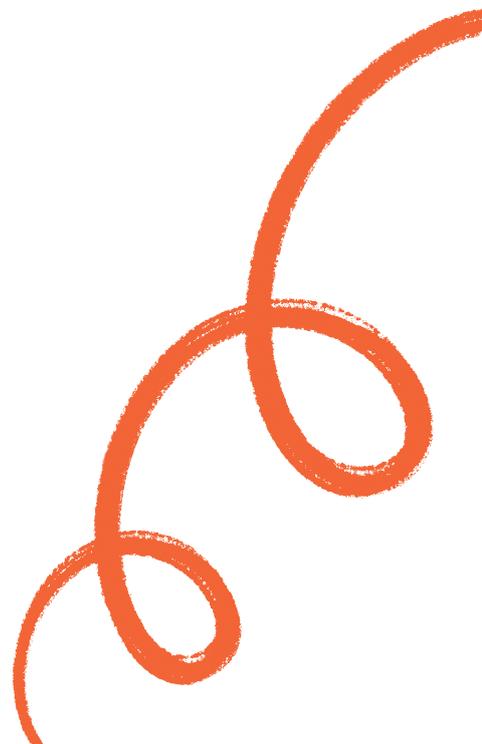
La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

1 – Séquence de narration guidée

- Après avoir écouté l’histoire avec l’outil en autonomie (avec le casque ou en groupe), les élèves sont invités à se regrouper. L’enseignant reformule l’histoire, en mettant en avant les mots-clés et les tournures de phrases importantes. Il utilise les illustrations pour aider à structurer le récit.
- L’enseignant interroge ensuite les élèves en posant des questions explicites dans un premier temps et implicite dans un second temps (Cf. cartes de questions annexe 2 p1 et 2). Cela permet aux élèves de reformuler des parties du récit.

2 – Mémorisation et appropriation du récit

- L’enseignant demande aux élèves de répéter l’histoire en utilisant les illustrations et le vocabulaire vu précédemment. Ils peuvent être amenés à reformuler par eux-mêmes, en insistant sur les mots-clés affichés. Cette répétition les aide à mémoriser les phrases importantes du récit.
- Les élèves racontent alors chacun une partie de l’histoire, en suivant l’ordre des images. L’enseignant peut intervenir pour corriger ou compléter.



3 – Je raconte l’histoire

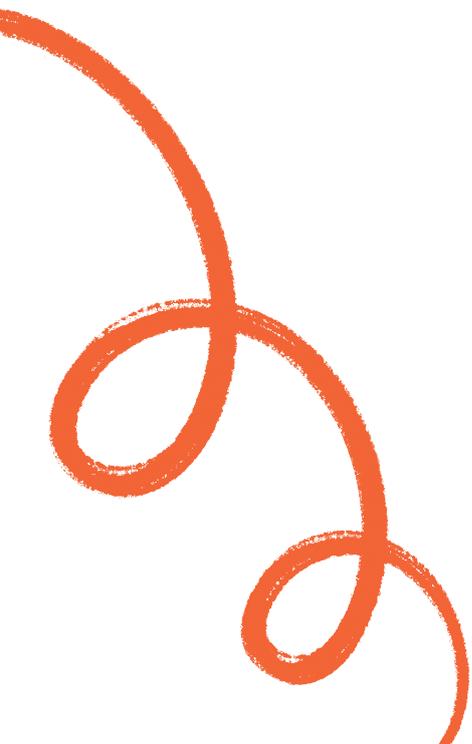
- Par petits groupes de 4 élèves, chaque groupe choisit une séquence de l’histoire qu’il devra raconter à ses camarades. Avec le soutien des images et des mots-clés, les élèves reformulent le passage et le racontent comme s’ils étaient l’enseignant.
- Ils peuvent rejouer les scènes en mettant l’accent sur le vocabulaire entendu (ex. : “Le chevalier est intrépide, mais il ne sait pas que le dragon est un animal paisible”).

4 – Évaluation orale

- L’activité se conclut par une narration collective où chaque groupe présente sa partie de l’histoire. L’enseignant et les autres élèves écoutent attentivement et peuvent corriger ou poser des questions pour s’assurer que tous les éléments importants sont bien présents.

Variantes :

- L’enseignant peut décider de ne proposer la lecture que d’une partie de l’histoire afin d’alléger la compréhension et le temps de travail. Le travail sera répété alors à l’identique. Les pages 1 et 2 seront travaillées conjointement, puis les pages 3 et 4 ; 5 et 6 ; etc.
- Pour une approche plus ludique, utilisation de marionnettes ou de figurines pour que les élèves mettent en scène l’histoire tout en utilisant les mots-clés.
- Introduction de moments de reformulation en binômes où chaque élève raconte l’histoire à son camarade en suivant les illustrations.



1 Le vocabulaire

Consigne 3 : Je deviens le conteur (sans l'enseignant).



Objectif – Compétence

Connaissances et compétences associées

En lien avec la lecture

- Maintenir une attention orientée en fonction du but.
- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens.
- Mobiliser des références culturelles nécessaires pour comprendre le message ou le texte.
- Mémoriser le vocabulaire entendu dans les textes.
- Repérer d'éventuelles difficultés de compréhension.
- Développer la compréhension narrative et la capacité à raconter l'histoire en s'appuyant sur les étapes clés.
- Enrichir le vocabulaire en réutilisant les mots-clés de l'album.

Matériel

- Yoto Player.
- Carte La princesse, le dragon et le chevalier intrépide.
- Cartes de vocabulaire (avec définitions et illustrations) pour les mots travaillés.
- Fiche d'exercice avec des questions audios et écrites.
- Crayon.

Organisation

- En autonomie.
- En groupe.

Durée : 20 à 25 minutes



3 – Devenir conteur

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

Étapes de l'activité:

1 – Écoute de l'histoire (individuellement ou en petits groupes)

- Les élèves écoutent un passage spécifique de l'histoire à l'aide de la boîte Yoto.
- Pendant l'écoute, ils ont avec eux les cartes de vocabulaire et correspondant aux mots présents dans ce passage.

2 – Identification des mots de vocabulaire

- Après l'écoute, ils utilisent les cartes de vocabulaire pour retrouver les mots entendus dans le passage. Ils doivent associer chaque mot avec sa définition et une illustration.

(Cartes de vocabulaire à retrouver dans le fond de documents téléchargeables pour une utilisation en classe, page 24.)

3 – Questionnaire de compréhension

- Les élèves répondent ensuite à un QCM sur les mots de vocabulaire.

Exemples de questions :

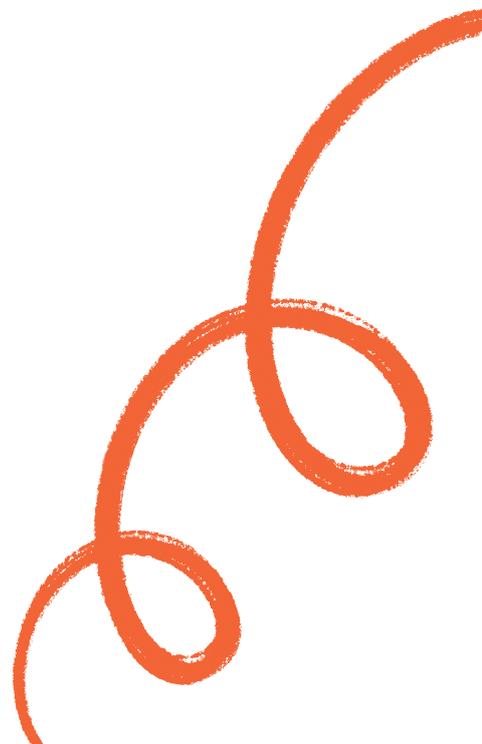
“Quel mot signifie que quelqu'un est très amoureux ?” :
affolée, éperdument, extrême :
éperdument.

“Dans l'histoire, qui semble confus ?” :
la princesse, le dragon, le chevalier :
le chevalier.

- Les questions peuvent aussi être des phrases à compléter :
“Quand on ne sait pas quoi dire parce qu'on est gêné, on est en... (confusion).”

4 – Mini-histoire

- Sur une autre fiche, les élèves sont invités à réutiliser certains mots dans des phrases ou à créer une petite histoire courte avec 2 ou 3 mots de vocabulaire. Cela encourage leur créativité et renforce l'utilisation active des nouveaux mots.



2 Compréhension

Consigne 2 : Je raconte l'histoire comme le maître (avec l'enseignant).



Objectif – Compétence

Connaissances et compétences associées

En lien avec l'écriture

- Savoir mobiliser la compétence de décodage.
- Mettre en oeuvre (de manière guidée, puis autonome) une démarche explicite pour découvrir et comprendre un texte.
- Savoir parcourir le texte de manière rigoureuse.
- Etre capable de faire des inférences.
- Savoir mettre en relation sa lecture avec les éléments de sa propre culture.
- Savoir mobiliser ses expériences antérieures de lecture (lien avec les lectures personnelles, les expériences vécues et des connaissances qui en sont issues (sur des univers, des personnages-types).
- Savoir mobiliser des champs lexicaux portant sur l'univers évoqué par les textes.

Savoir contrôler sa compréhension

- Savoir justifier son interprétation ou ses réponses, s'appuyer sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées.
- Etre capable de formuler ses difficultés, d'esquisser une analyse de leurs motifs, de demander de l'aide.
- Maintenir une attitude active et réflexive, une vigilance relative à l'objectif (compréhension, buts de la lecture).

Matériel

- Yoto Player.
- Carte La princesse, le dragon et le chevalier intrépide.
- Carte vierge avec enregistrement audio des exercices.
- Fiches d'exercice avec des questions audios et des illustrations.
- Crayons de couleurs, stylos et crayon.

Organisation

- En autonomie.

Durée : 5 à 10 minutes par exercice



1 – Textes à trous

Consigne : Après avoir pris connaissance de l'album, écoute et réponds aux questions de la carte Yoto une à une.

Comment s'appelle la princesse de l'histoire ?

La princesse s'appelle _____

Pourquoi le dragon fait-il semblant d'avoir mal ?

Le dragon fait semblant d'avoir mal parce que _____

Comment s'appelle le chevalier intrépide ?

Le chevalier intrépide s'appelle _____

2 – QCM

Consigne : Coche (fais une croix) les bonnes réponses.

1 – Georges a mal à la jambe. Que lui faudrait pour aller mieux ?

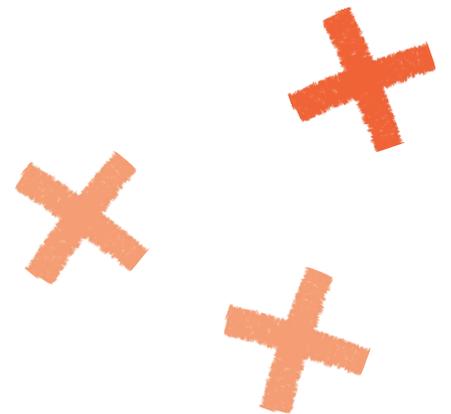
- De l'arnica.
- Un pansement.
- Un baiser.
- Un bonbon.

2 – La princesse enfourche son dragon pour ...

- Aller cueillir des fleurs.
- Prévenir Jules qu'il a pris la mauvaise direction.
- Préparer une sortie scolaire avec ses élèves.
- Partir en vacances.

3 – La route qu'emprunte Jules comporte des dangers comme :

- Les plantes carnivores.
- Les animaux domestiques.
- Les bêtes féroces.
- Partir en vacances.
- Les tornades.



3 – Vrai ou faux

Consigne : Entoure vrai ou faux pour chaque phrase.

1 – Georges est un jeune dragon. **Vrai / Faux**

2 – La princesse est magicienne dans le royaume voisin. **Vrai / Faux**

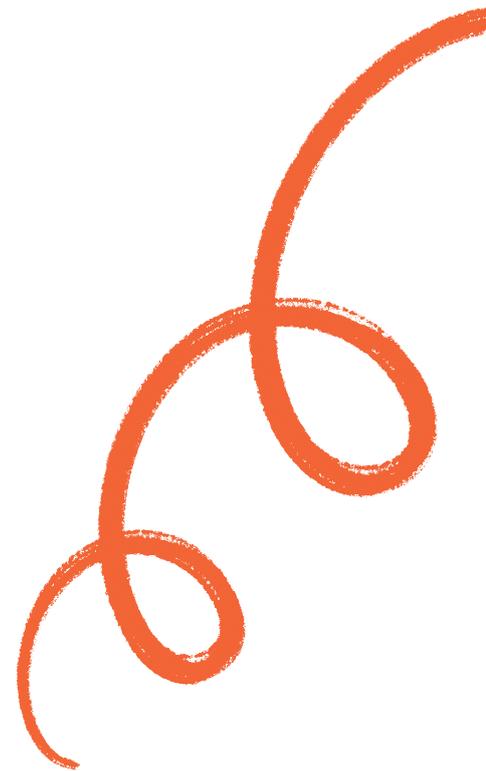
3 – Le cheval blanc du chevalier est blanc. **Vrai / Faux**

4 – L'arnica est un champignon. **Vrai / Faux**

5 – Le volcan s'appelle Boum-Boum. **Vrai / Faux**

6 – Jules offre de la pommade à Georges. **Vrai / Faux**

7 – La princesse est séduite par Jules. **Vrai / Faux**



4 – Rallye audio

Consigne : Réponds à chacune des questions par A, B ou C dans le tableau ci-dessous.



Questions	1	2	3	4	5
Réponses					

1 – Le chevalier Jules revient de son voyage avec :

- A 3 bouquets de fleurs.
- B 2 bouquets de fleurs.
- C 1 bouquet de fleurs.

2 – Marie, la princesse montre au chevalier à quoi ressemble les fleurs d’arnica sur :

- A Son encyclopédie des plantes.
- B Sur son ordinateur.
- C Dans son journal.

3 – Le chevalier intrépide emprunte le chemin :

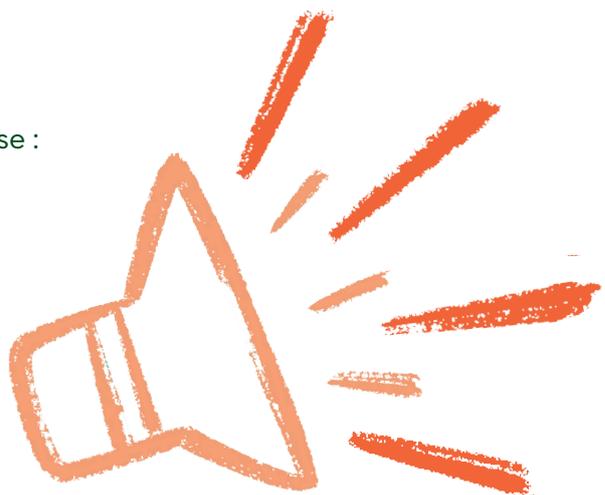
- A De droite.
- B De gauche.
- C Du milieu.

4 – Lorsque la princesse demande à Georges d’aller aider le chevalier, il prétend qu’il a :

- A Mal au ventre.
- B Mal à la patte.
- C Mal à la tête.

5 – Le chevalier Jules a pris des roses pour la princesse :

- A Au petit du volcan Boum-Boum.
- B Chez le fleuriste du coin.
- C Sur le chemin du retour.



4 – Rallye audio

Consigne : Réponds à chacune des questions par A, B ou C dans le tableau ci-dessous.



Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réponses										

1 – Georges s’occupe d’allumer :

- A Le feu de camp.
- B Le poêle à charbon de la classe.
- C Les bougies dans les salles de classe.

2 – Le chevalier Jules revient de son voyage avec :

- A 3 bouquets de fleurs.
- B 2 bouquets de fleurs.
- C 1 bouquet de fleur.

3 – L’arnica pour soigner Georges se trouve :

- A Dans la montagne.
- B Dans les champs.
- C Au bord de la mer.

4 – Marie, la princesse montre au chevalier à quoi ressemble les fleurs d’arnica sur :

- A Son encyclopédie des plantes.
- B Sur son ordinateur.
- C Dans son journal.

5 – La princesse surveille le voyage du chevalier avec :

- A Ses lunettes.
- B Sa longue vue.
- C Ses jumelles.

6 – Le chevalier intrépide emprunte le chemin :

- A De droite.
- B De gauche.
- C Du milieu.

7- Pendant le voyage du chevalier, Georges est allé se faire une compresse d'arnica qu'il avait dans :

- A Le feu de camp.
- B Le poêle à charbon de la classe.
- C Les bougies dans les salles de classe.

8 - Lorsque la princesse demande à Georges d'aller aider le chevalier, il prétend qu'il a :

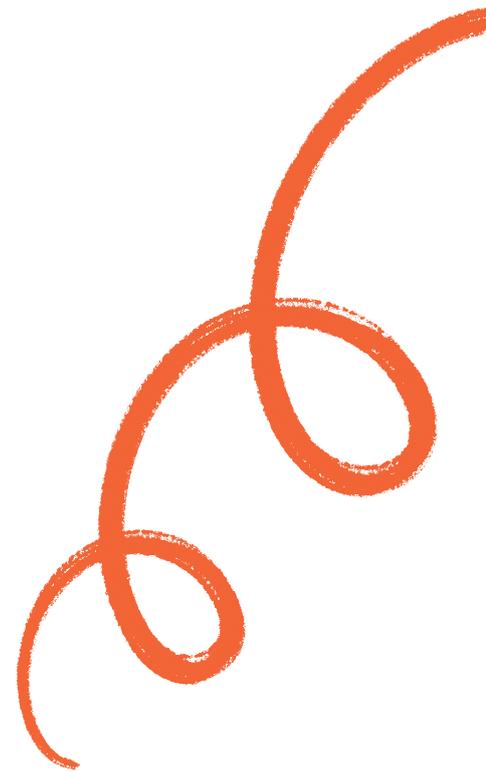
- A Mal au ventre.
- B Mal à la patte.
- C Mal à la tête.

9 - De retour de son aventure, le chevalier revient :

- A Dans un piteux état.
- B Sans la moindre égratignure.
- C Avec un simple bobo à la tête.

10 - Le chevalier Jules a pris des roses pour la princesse :

- A Au petit du volcan Boum-Boum.
- B Chez le fleuriste du coin.
- C Sur le chemin du retour.



4 – Rallye audio

Corrigés (possible en autonome)



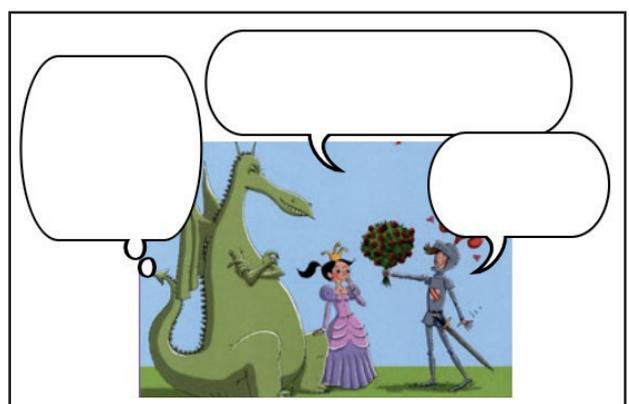
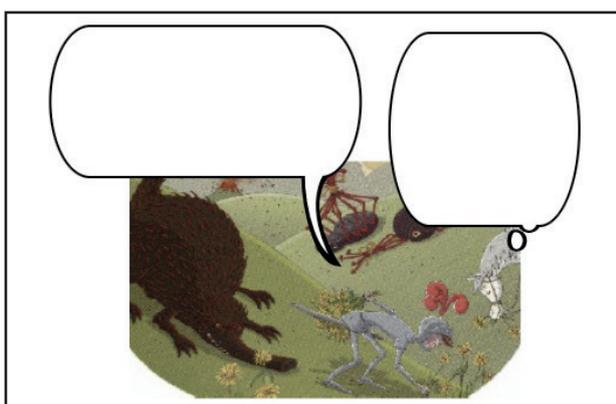
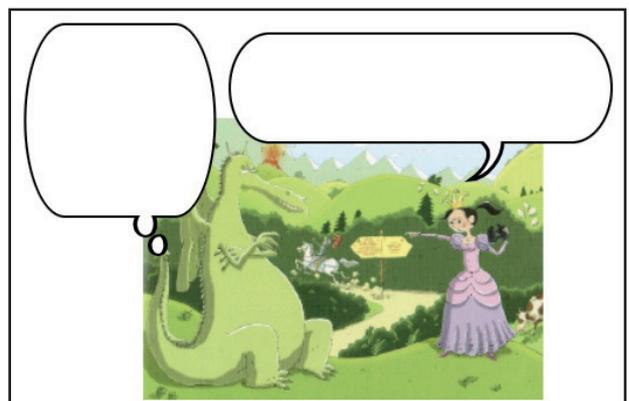
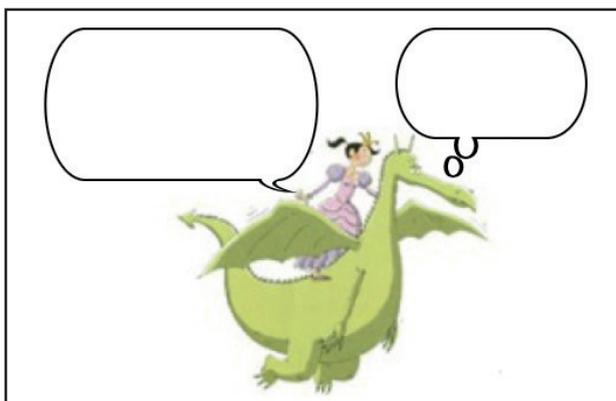
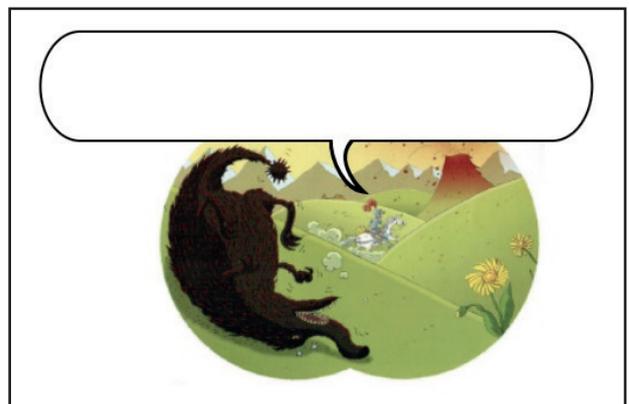
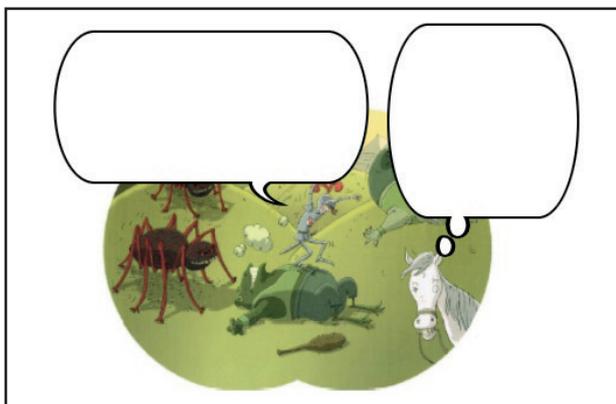
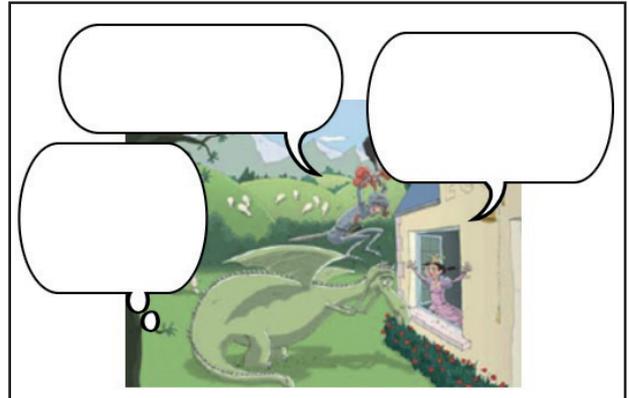
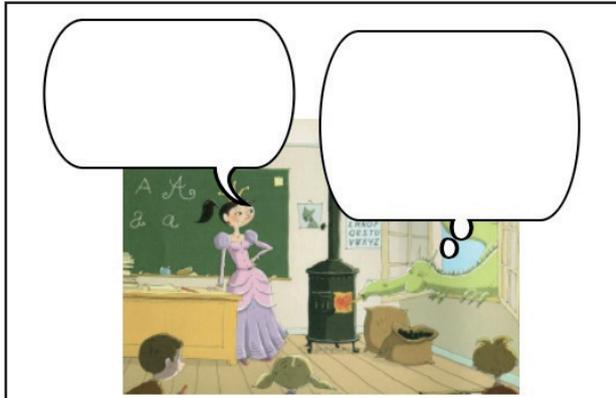
Questions	1	2	3	4	5
Réponses	B	A	B	C	A



Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réponses	B	B	A	A	C	B	A	C	A	A

5 – Bandes dessinées à remplir

Consigne : Ecris dans chacune des bulles ce que disent ou pensent les personnages (tu as le droit d'inventer un peu).



3 Prolongement

Consigne : Ecoute les devinettes et colle les étiquettes dans le bon ordre les unes à la suite des autres.



Durée : 10 minutes

1 – Devinettes

Étapes de l'activité:

1 – Le petit chaperon rouge

C'est une petite fille. Elle apporte un petit pot de beurre à sa mère grand.

2 – Pinocchio

C'est un petit garçon qui est une marionnette. Son nez s'allonge lorsqu'il dit un mensonge.

3 – Blanche neige

Je suis une princesse. Je suis empoisonnée avec une pomme.

4 – Peter Pan

Je suis un garçon qui ne grandit jamais. J'habite au pays imaginaire. Je cherche un moment mon ombre.

5 – Ariel

Je suis une sirène. Je cherche à obtenir des jambes pour pouvoir danser.

6 – Aladdin

Je suis un voleur. J'obtiens par hasard une lampe magique pour exaucer trois vœux.

7 – Robin des bois

Je suis un voleur qui vole aux plus riches pour rendre l'argent aux plus pauvres.

8 – Mowgli

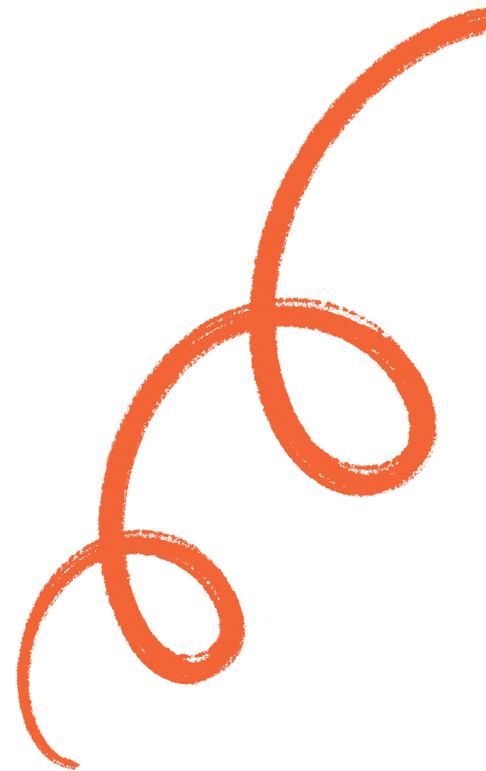
J'ai été élevé dans la jungle par une panthère. Mon grand ami est un ours nommé Baloo.

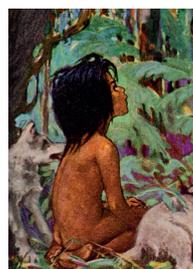
9 – Mulan

Je suis une jeune femme. Je me déguise en homme pour me battre comme soldat à la place de mon père.

10 – Cendrillon

Je perds ma pantoufle de vair à minuit. Je m'enfuis dans ma citrouille transformée en carrosse.

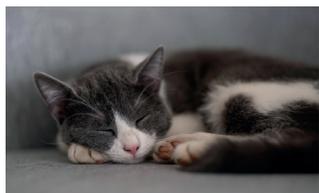




Les pages suivantes constituent le fond de documents téléchargeables pour une utilisation en classe.



1 – Découverte du vocabulaire



2 – Conter l'histoire comme l'enseignant



Cartes questions et réponses

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

Questions explicites p1 et p2 – enseignant

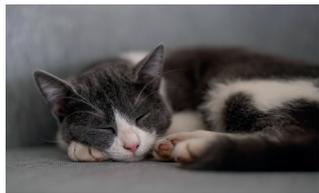
- 1 – Qui est Marie ?
- 2 – Quelle est sa profession ?
- 3 – Qui aide Marie ?
- 4 – Comment s'appelle-t-il ?
- 5 – Que fait-il tous les jours ?
- 6 – Quel personnage arrive tout à coup ?
- 7 – Où se trouve l'arnica ?

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

Réponses explicites p1 et p2 – enseignant

- 1 – Elle est un princesse.
- 2 – Elle est enseignante.
- 3 – C'est un dragon.
- 4 – Il s'appelle Georges.
- 5 – Il allume le petit poêle à charbon.
- 6 – C'est un étrange chevalier.
- 7 – L'arnica se trouve dans la montagne.

3 – Devenir conteur



Cartes de vocabulaire

Paisible

Au service de

Régner

Un poêle

Tantinet

Monotone

Se contenter

Calme, tranquille,
sans agitation

Aider ou travailler
pour quelqu'un

Etre le chef ou la
chef d'un pays ou
d'un groupe.

Un appareil qui
sert a chauffer
une pièce.

Un tout petit peu

Toujours pareil,
sans changement

Etre satisfait
de ce que l'on a

Cartes questions et réponses

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

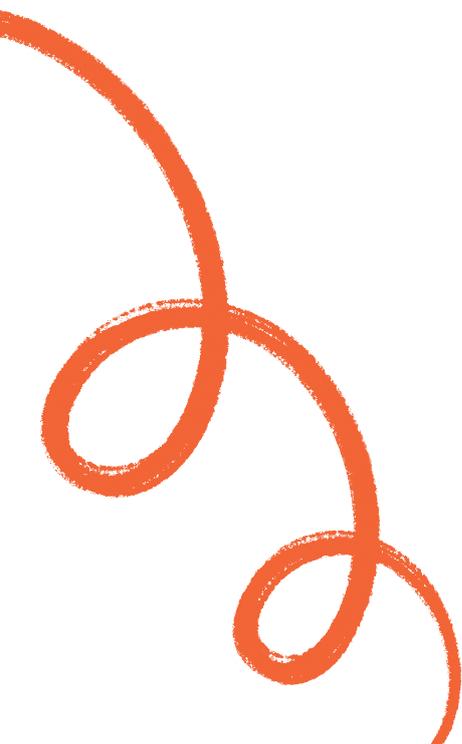
Questions implicites p1 et p2 – enseignant

- 1 – Comment sait on que Marie est la maîtresse d'école ?
- 2 – Que fait le chevalier en apercevant le dragon ?
- 3 – A quoi sert l'arnica ?
- 4 – Pourquoi le chevalier est-il confus ?

La princesse, le dragon et le chevalier intrépide

Réponses implicites p1 et p2 – enseignant

- 1 – Elle est chargée de faire la classe dans la petite école.
- 2 – Il fond sur le dragon.
C'est-à-dire qu'il attaque le dragon.
- 3 – L'arnica sert à apaiser les chocs.
- 4 – Il est confus car il est tombe amoureux et parce que c'est un dragon au service de la princesse.



1 – Textes à trous

Consigne : Après avoir pris connaissance de l'album, écoute et réponds aux questions de la carte Yoto une à une.

Comment s'appelle la princesse de l'histoire ?

La princesse s'appelle _____

Pourquoi le dragon fait-il semblant d'avoir mal ?

Le dragon fait semblant d'avoir mal parce que _____

Comment s'appelle le chevalier intrépide ?

Le chevalier intrépide s'appelle _____

2 – QCM

Consigne : Coche (fais une croix) les bonnes réponses.

1 – Georges a mal à la jambe. Que lui faudrait pour aller mieux ?

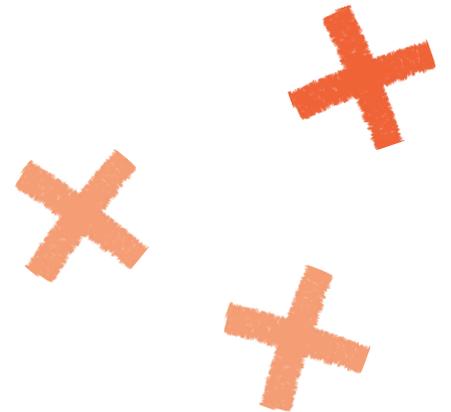
- De l'arnica.
- Un pansement.
- Un baiser.
- Un bonbon.

2 – La princesse enfourche son dragon pour ...

- Aller cueillir des fleurs.
- Prévenir Jules qu'il a pris la mauvaise direction.
- Préparer une sortie scolaire avec ses élèves.
- Partir en vacances.

3 – La route qu'emprunte Jules comporte des dangers comme :

- Les plantes carnivores.
- Les animaux domestiques.
- Les bêtes féroces.
- Partir en vacances.
- Les tornades.



3 – Vrai ou faux

Consigne : Entoure vrai ou faux pour chaque phrase.

1 – Georges est un jeune dragon. **Vrai / Faux**

2 – La princesse est magicienne dans le royaume voisin. **Vrai / Faux**

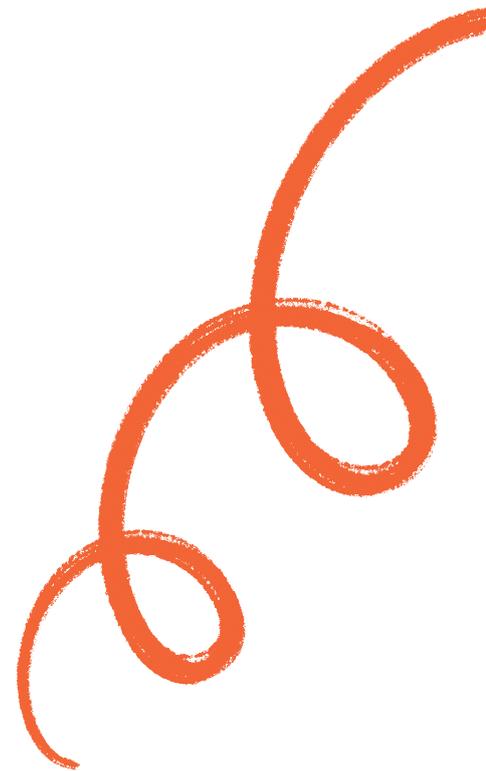
3 – Le cheval blanc du chevalier est blanc. **Vrai / Faux**

4 – L'arnica est un champignon. **Vrai / Faux**

5 – Le volcan s'appelle Boum-Boum. **Vrai / Faux**

6 – Jules offre de la pommade à Georges. **Vrai / Faux**

7 – La princesse est séduite par Jules. **Vrai / Faux**



4 – Rallye audio

Consigne : Réponds à chacune des questions par A, B ou C dans le tableau ci-dessous.



Questions	1	2	3	4	5
Réponses					

1 – Le chevalier Jules revient de son voyage avec :

- A 3 bouquets de fleurs.
- B 2 bouquets de fleurs.
- C 1 bouquet de fleurs.

2 – Marie, la princesse montre au chevalier à quoi ressemble les fleurs d’arnica sur :

- A Son encyclopédie des plantes.
- B Sur son ordinateur.
- C Dans son journal.

3 – Le chevalier intrépide emprunte le chemin :

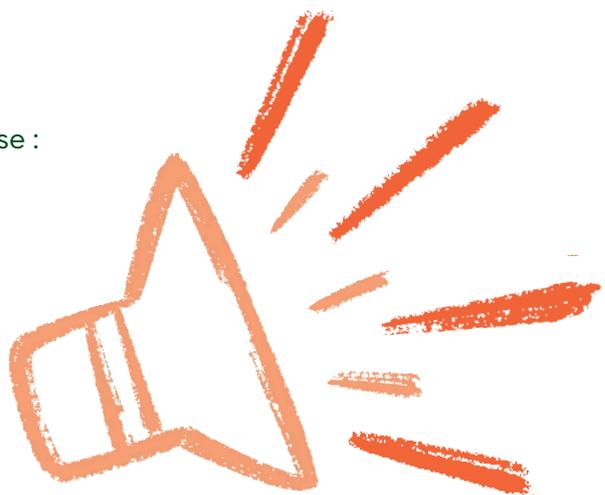
- A De droite.
- B De gauche.
- C Du milieu.

4 – Lorsque la princesse demande à Georges d’aller aider le chevalier, il prétend qu’il a :

- A Mal au ventre.
- B Mal à la patte.
- C Mal à la tête.

5 – Le chevalier Jules a pris des roses pour la princesse :

- A Au petit du volcan Boum-Boum.
- B Chez le fleuriste du coin.
- C Sur le chemin du retour.



4 – Rallye audio

Consigne : Réponds à chacune des questions par A, B ou C dans le tableau ci-dessous.



Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réponses										

1 – Georges s’occupe d’allumer :

- A Le feu de camp.
- B Le poêle à charbon de la classe.
- C Les bougies dans les salles de classe.

2 – Le chevalier Jules revient de son voyage avec :

- A 3 bouquets de fleurs.
- B 2 bouquets de fleurs.
- C 1 bouquet de fleur.

3 – L’arnica pour soigner Georges se trouve :

- A Dans la montagne.
- B Dans les champs.
- C Au bord de la mer.

4 – Marie, la princesse montre au chevalier à quoi ressemble les fleurs d’arnica sur :

- A Son encyclopédie des plantes.
- B Sur son ordinateur.
- C Dans son journal.

5 – La princesse surveille le voyage du chevalier avec :

- A Ses lunettes.
- B Sa longue vue.
- C Ses jumelles.

6 – Le chevalier intrépide emprunte le chemin :

- A De droite.
- B De gauche.
- C Du milieu.

7- Pendant le voyage du chevalier, Georges est allé se faire une compresse d'arnica qu'il avait dans :

- A Le feu de camp.
- B Le poêle à charbon de la classe.
- C Les bougies dans les salles de classe.

8 - Lorsque la princesse demande à Georges d'aller aider le chevalier, il prétend qu'il a :

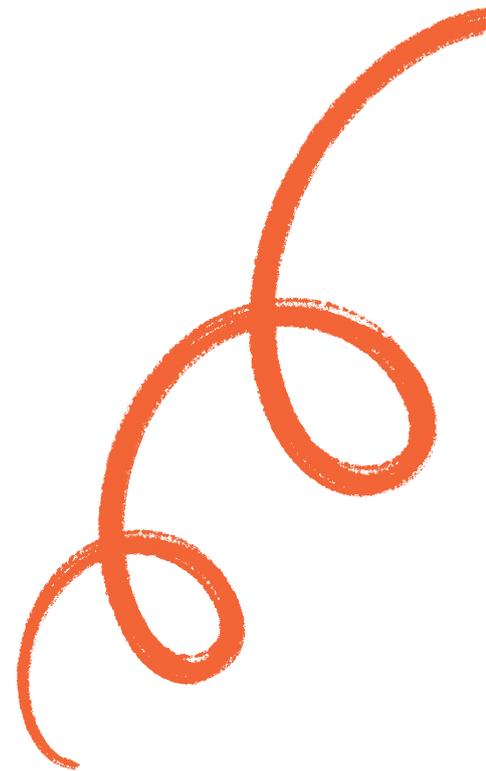
- A Mal au ventre.
- B Mal à la patte.
- C Mal à la tête.

9 - De retour de son aventure, le chevalier revient :

- A Dans un piteux état.
- B Sans la moindre égratignure.
- C Avec un simple bobo à la tête.

10 - Le chevalier Jules a pris des roses pour la princesse :

- A Au petit du volcan Boum-Boum.
- B Chez le fleuriste du coin.
- C Sur le chemin du retour.



4 – Rallye audio

Corrigés (possible en autonome)



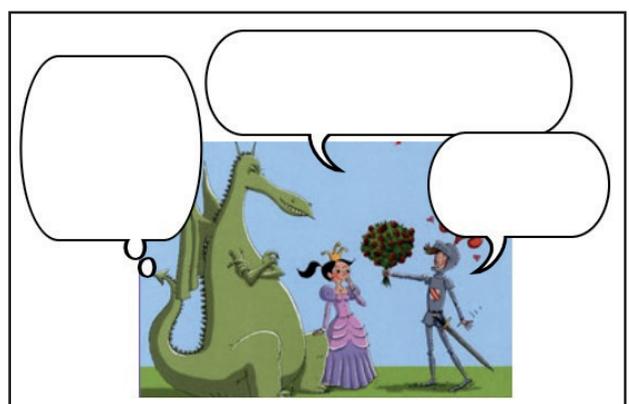
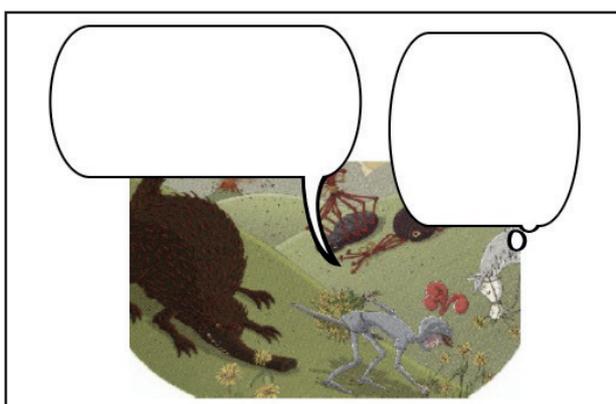
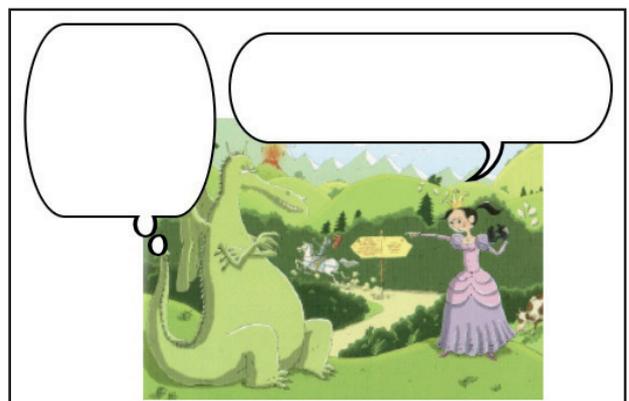
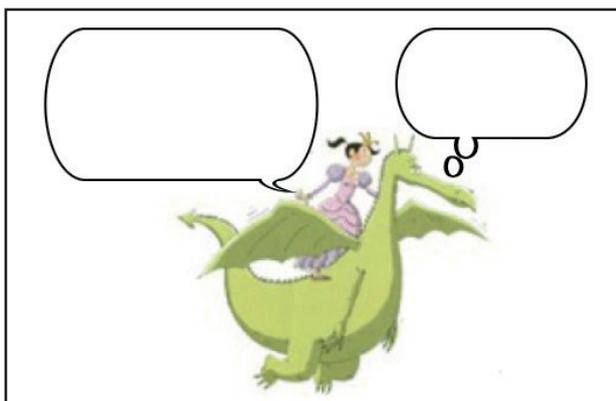
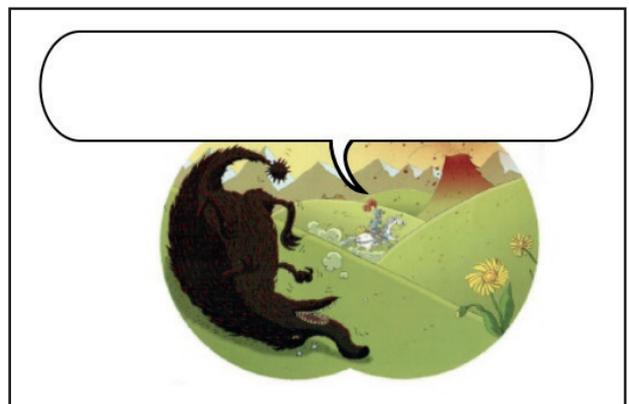
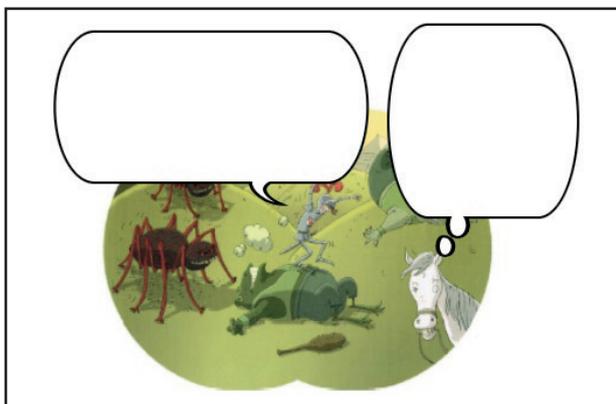
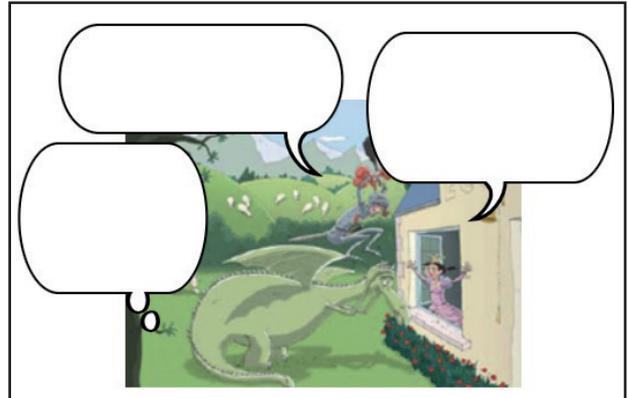
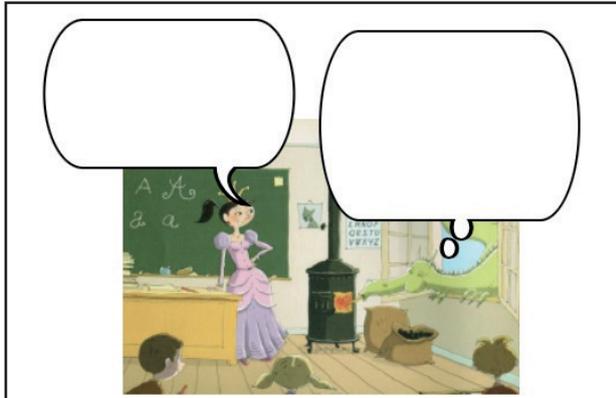
Questions	1	2	3	4	5
Réponses	B	A	B	C	A



Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réponses	B	B	A	A	C	B	A	C	A	A

5 – Bandes dessinées à remplir

Consigne : Ecris dans chacune des bulles ce que disent ou pensent les personnages (tu as le droit d'inventer un peu).



1 – Devinettes

Consigne : Ecoute les devinettes et colle les étiquettes dans le bon ordre les unes à la suite des autres.

