

# CORRECTION

Livret de lecture  
3<sup>e</sup> période

## •Lecture 14

### Poésie en pluie

1) Réponds aux questions.

a) Quel est le nom du poète ?

→ **Raymond Queneau**

b) Comment s'appelle le recueil où l'on peut trouver ce texte ?

→ **Les Ziaux**

c) Comment s'appelle l'éditeur ?

→ **Gallimard**

d) Cette poésie respecte-t-elle une structure traditionnelle ?

→ **non**

2) Réponds par **vrai** ou par **faux**.

Le poème comporte des *rimes*.

→ **F**

Le texte comporte des *répétitions*.

→ **V**

Chaque vers commence par une *majuscule*.

→ **F**

L'auteur déteste la pluie.

→ **F**

Il y a trois *strophes*.

→ **F**

3) Entoure les mots qui indiquent ce que le texte comporte selon toi.

tendresse

**rythme**

douleur

**humour**

colère

bien-être

amour

**musique**

4) Que signifie le préfixe **para** dans « **parapluie** ».

a) De quoi un « *paraverse* » protège-t-il ?

→ des **averses**

b) « *paragoutte* » et « *paraverse* » sont-ils des mots de la langue française ?

→ **non**

c) Connais-tu d'autres mots qui commencent par « para » ?

→ **paratonnerre, parasol, paravent**

5) Retrouve le mot en rapport à la météo qui rime avec les mots suivants.

florilège

merveille

**neige**

**soleil**

•Lecture 15

→ **L'orque**

1) Entoure ce qui convient.

a) L'orque est un ...

un **mammifère marin**

un gros poisson

un reptile des mers

b) Dans quel océan vit-elle ?

Pacifique

**Atlantique**

Indien

Arctique

c) Pour chasser, elle nage à la vitesse de

17km/h

27km/h

**37km/h**

37m/s

d) A la naissance, le petit mesure ...

2cm

20cm

**2m**

2dm

2) Réponds par **VRAI** ou **FAUX**.

a) Elle a deux bandes *blanches* derrière les yeux. → **V**

b) Elle a une *mince* couche de graisse qui la protège du froid. → **F**

c) Elle peut mesurer jusqu'à 10 mètres. → **V**

d) L'orque est-elle un mammifère a sang *froid*? → **F**

e) *L'évent* est sa narine. → **V**

f) Elle avale la chair de ses proies en les mâchant. → **F**

3) Réponds aux questions (*Quelques mots suffisent*).

a) Comment fait-elle pour respirer ?

→ Elle **remonte à la surface**.

b) Comment pêche-t-elle ?

→ En **petit groupe**, en **encerclant ses proies**.

c) Donne le nom d'un autre *mammifère* marin que tu connais?

→ le **dauphin**

4) Que veut dire un *animal au sang chaud*.

Entoure la bonne définition a) ou b).

a) Ils contrôlent la température interne de leurs corps par des systèmes de régularisation comme la sueur, les tremblements.

b) Ils ne peuvent pas contrôler leur température interne par eux-mêmes, et sont donc à la merci de la température ambiante. Certains doivent se réchauffer une fois le jour venu, afin de reprendre leur activité normale.

## •Lecture 16

### Le ballon couloir

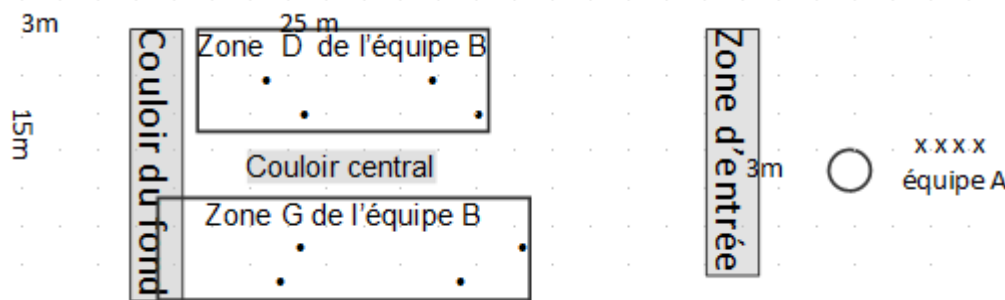
Matériel : de la craie pour marquer le terrain, un ballon de hand-ball

Participants : 2 équipes *égales* de 8 à 12 joueurs et 1 arbitre

-1 équipe A de *lanceurs-coueurs*

-1 équipe B de *passeurs-tireurs*

Terrain : cour, plateau d'évolution



### Règles du jeu

•Le premier joueur de l'équipe A doit :

- à partir du cercle, lancer le ballon dans une des deux zones de l'équipe B ;
- courir dans le couloir central jusqu'au couloir du fond où il peut s'arrêter 5 secondes ;
- revenir par le couloir central jusqu'à la zone d'entrée dans laquelle il restera jusqu'à la fin de la partie (même s'il est touché et ne marque pas de points).

•Les joueurs de l'équipe B doivent :

- récupérer le ballon le plus vite possible ;
- essayer de toucher, avec le ballon, le coureur de l'équipe A, dans le couloir central, si besoin est en se faisant des passes entre joueurs.
- Si au cours du lancer, le ballon tombe dans la zone d'entrée ou dans un des 2 couloirs, le lancer est à refaire.
- Les passeurs-tireurs ne peuvent pas faire plus de *trois pas* avec le ballon en main.
- Quand le premier lanceur-coureur est passé, le 2<sup>e</sup> entre en jeu.
- La partie se joue en deux manches. Les lanceurs-coueurs deviennent les passeurs-tireurs.

Score de la partie

Coureur effectuant le parcours aller et retour sans être touché : 2 points pour les coureurs.

Coureur effectuant le parcours aller et retour en étant touché une seule fois : 1 point pour les coureurs. Coureur touché à l'aller ou au retour : 1 point pour les tireurs.

Coureur effectuant le parcours aller et retour en étant touché 2 fois ou plus : 0 point pour les coureurs.

Lancer recommencé : 1 point pour les tireurs

# Le ballon-couloir Questions

## 1) Réponds par **VRAI** ou **FAUX**.

- a) Il y a 5 zones dans ce jeu. → **V**  
 b) Il n'est pas nécessaire d'avoir des équipes de la même taille. → **F**  
 c) Un joueur qui a la balle ne peut faire que 3 pas. → **V**  
 d) On peut jouer à ce jeu avec un ballon de basket. → **F**  
 e) La partie se joue en 2 manches. → **V**

## 2) Entoure ce qui convient.

a) Combien de joueurs peuvent participer par *équipe*:

au maximum ?      **16**                      **14**                      **12**

au minimum ?      **10**                      **8**                      **6**

b) Un joueur A peut rester **5s** / **10s** dans le couloir du fond.

c) Le cercle du lancer est situé à **3m** / **5m** de la zone d'entrée.

## 3) Réponds aux questions (*quelques mots suffisent*).

a) À quelle équipe la zone d'entrée et du fond sont-elles réservées ?

→ **équipe A**

b) Que doit faire un joueur de l'équipe B s'il veut toucher un adversaire éloigné de lui ? → *Il doit faire des* **passes** .

c) Qu'est-il *interdit* pour un joueur de l'équipe « B »?

→ Il ne **doit pas faire plus de 3 pas**.

## 4) Calcule le score de chacune des équipes à la fin de la partie.

1 <sup>er</sup> joueur	lancer réussi touché une fois		5 <sup>e</sup> joueur					lancer recommencé touché une fois	
2 <sup>e</sup> joueur	lancer recommencé aller et retour sans être touché		6 <sup>e</sup> joueur					lancer réussi touché une fois	
3 <sup>e</sup> joueur	lancer réussi touché deux fois		7 <sup>e</sup> joueur					lancer recommencé touché deux fois	
4 <sup>e</sup> joueur	lancer réussi aller et retour sans être touché		8 <sup>e</sup> joueur					lancer réussi aller et retour sans être touché	
	1 <sup>er</sup> joueur	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	TOTAL
<b>A</b> : lanceurs-coureur	1	2	0	2	1	1	0	2	10
<b>B</b> : passeurs-tireurs	1	1	2	0	2	1	3	0	10

**A et B sont ex-aequo .**

•Lecture 17

## Vélocipède ou bicyclette

1) Qui a inventé le célérifère ?

→ Le **comte Médée de Sivrac**

2) Quelle amélioration la draisienne apporta-t-elle au célérifère ?

→ Elle a un **gouvernail qui permet de le conduire**.

3) Pourquoi la draisienne porte-t-elle ce nom ?

→ A cause du **nom de l'inventeur : le baron Drais (de Souerbon)**.

4) Quelles sont les 3 améliorations qu'apporte le vélocipède ?

1→ les **pédales**

2→ la **selle**

3→ la **roue cerclée de fer**

5) Quel nom donne-t-on à la machine qui a une très grande roue à l'avant ?

→ le **grand-bi**

6) Le vélocipède et le célérifère seront-ils à la mode ?

→ **oui**

7) Qui a inventé le pneu démontable ?

→ **les frères Michelin**

8) Remplace ces mots dans l'ordre chronologique d'invention :

*bicycle - vélocipède - célérifère - bicyclette - grand bi – draisienne*

→ **célérifère**

**draisienne**

**vélocipède**

→ **bicyclette**

**grand bi**

**bicycle**

## •Lecture 18

### Le chien frisé et la lettre jaune

#### 1) Complète les phrases.

- a) Cette histoire se passe dans un **jardin** .
- b) C'est **le facteur** qui fait tinter la sonnette.
- c) Après avoir lu la lettre, la grand-mère va vers la **maison** .
- d) **Le chien** est âgé de trois ans et demi.
- e) Paulette et Riri sont des **domestiques** .
- f) L'animal qui se montre curieux est **la chatte** .
- g) L'animal le plus malin est **le chien** .

#### 2) Coche la bonne réponse.

##### 1. Qui est **je** dans :

- *Est-ce que je t'ai déjà raconté cette histoire du chien [...] ?* (l. 1)

☐ la grand-mère      ☐ la chatte Sucrenoire      ☒ la personne qui a écrit cette histoire

- *Je vais vous annoncer une grande nouvelle.* (l. 14)

☒ la grand-mère      ☐ la chatte Sucrenoire      ☐ la personne qui a écrit cette histoire

##### 2. Qui est **tu** dans :

- *Tu n'es qu'une bête et tu ne sais pas lire !* (l. 34)

☐ le chien Frisé      ☒ la chatte Sucrenoire      ☐ le lecteur

- *Tu ne devineras jamais ce que le chien Frisé a répondu.* (l. 35)

☐ la grand-mère      ☐ la chatte Sucrenoire      ☒ (le lecteur)

##### 3. À qui s'adresse-t-on dans :

- *Est-ce que je t'ai déjà raconté cette histoire [...] ?* (l. 1)

☐ au chien Frisé      ☐ à la chatte Sucrenoire      ☒ au lecteur

- *[...] je te promets que je te la lirai.* (l. 38)

☐ à la grand-mère      ☒ à la chatte Sucrenoire      ☐ au lecteur

##### 4. Qui dit :

- *Merci bien, monsieur le facteur !* (l. 9)

☒ la grand-mère      ☐ la chatte Sucrenoire      ☐ le lecteur

- *Prends les lunettes de la grand-mère !* (l. 30)

☐ la grand-mère      ☒ la chatte Sucrenoire      ☐ le chien Frisé

#### 3) Réponds par **Vrai** ou **Faux**.

- a) Avant l'arrivée du facteur, la grand-mère ramassait des haricots. → **F**
- b) La grand-mère rentre dans la maison pour voir ce que font Paulette et Riri. → **F**
- c) La chatte ne sait pas lire. → **V**
- b) Le chien ne recevra jamais de lettres → **V**



•Lecture 19

→ **Jeux de garçons**

1) Comment s'appellent les 3 garçons ?

→ **James, Georges et Pierre**

2) Qu'envisagent-ils de faire ?

→ **De faire de la luge.**

3) Ont-ils la bénédiction de leur père ?

→ **Non.**

Comment le sais-tu ?

→ **Leur père leur a défendu de faire de la luge.**

→ **Ils attendent que leur père dorme pour sortir discrètement.**

\*4) Pourquoi ?

→ **Parce que la luge est un sport dangereux.**

5) Lequel est le premier à sortir ? Pourquoi ?

→ **C'est James parce que c'est l'aîné .**

6) Pourquoi personne n'ose crier ?

→ **Pour ne pas réveiller le père .**

6) Que se passe-t-il au milieu de la descente ?

→ **Un cochon noir sort des bois**

7) Vont-ils se faire gronder ?

→ **C'est bien possible car ils ont désobéi.**

\*8) Vraiment ?

→ **Cependant, comme tout s'est bien passé et que le père a dû bien rire, ils n'auront peut-être droit juste à une remarque.**

•Lecture 20  
**nature morte**

1    ☐  
      ☐  
      ☒

2    ☐  
      ☐  
      ☒

3    ☐  
      ☒  
  
      ☐

4    ☐  
      ☐  
      ☒

5    ☒  
      ☐  
      ☐

6    ☐  
      ☒  
  
      ☐  
      ☐

Hector : Les radis ne se plantent pas en janvier.