



1^e étape - La situation initiale



1 Combien de **séquences** la situation initiale de ce film comporte-t-elle ?

Séquence 1 –

Temps	
Lieux	
Personnages et objets	
Evènements importants	



2 Quels **adjectifs** peux-tu utiliser pour qualifier **l'atmosphère** de cette scène ?

.....

.....

.....

.....

Quelles **techniques** le metteur en scène utilise-t-il pour créer ce sentiment chez le spectateur ?

.....

.....

.....

Séquence 2 -

Temps	
Lieux	
Personnages et objets	
Evènements importants	



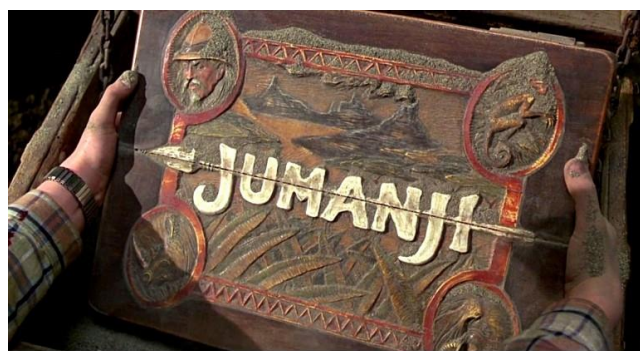
1. Qui est ce **personnage** ?

- Quel est le niveau social de sa famille ?

- Comment sont ses relations avec son père ?

- Entoure les mots ou expressions qui pourraient le qualifier.

fuit les problèmes – bagarreur – timide – exprime ses opinions – peureux – curieux – sûr de lui – solitaire – m’as-tu-vu



2. Décris **la boîte de jeu** découverte.

- **A quel autre jeu** que tu connais celui-ci te fait-il penser ? **Justifie** ta réponse.

3. Voici quelques **mots anglais** de l’avertissement du jeu ; que signifient-ils ?

JUMANJI

A GAME FOR
THOSE WHO
SEEK TO FIND

**A WAY TO
LEAVE THEIR
WORLD
BEHIND**

YOU ROLL THE DICE
TO MOVE YOUR TOKEN

**DOUBLES GETS
ANOTHER TURN
THE FIRST PLAYER TO
REACH THE END WINS**

A GAME

PLAYER

WORLD

YOU ROLL THE DICE

TO MOVE YOUR TOKEN

TO FIND



4 Le **fantastique** : quels sont les éléments de cette scène qui n'appartiennent pas au réel ?

.....

.....

.....

.....

.....

Séquence 3 –

1 **Complète** le tableau suivant

Temps	
Lieux	
Personnages et objets	
Evènements importants	
	
	
	



2 Qu'apprend-on sur les deux **enfants** ?

.....

.....

.....



.....

.....

.....

3 En quoi la maison est-elle **inquiétante** ?

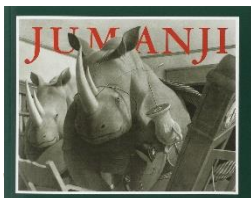
.....

.....

.....

.....





Séquence 4



"C'est bien compris", avait dit maman, "après l'apéro, votre père et moi nous amenons des amis alors vous ne mettez pas la maison sens dessus dessous."
"Compris ?" avait répété papa en fourrant son écharpe dans son manteau.
Maman avait inspecté sa tenue dans la glace et ajusté son chapeau avec des épingles puis elle s'était agenouillée pour embrasser les deux enfants.
La porte d'entrée à peine fermée, Judith et Pierre gloussèrent avec délices. Ils sortirent tous les jouets de leur coffre, pélemêle, dans le plus grand désordre, mais les rires cessèrent assez vite et Pierre finit par s'écrouler dans un fauteuil.
"Tu sais ?" dit-il, "je m'ennuie comme un rat."
"Moi aussi", soupira Judith. "Pourquoi n'allons-nous pas jouer dehors ?"



1 Quels sont les **personnages** de cette scène et qu'apprend-on sur eux ?

.....

.....

.....

.....

2 Où la scène se passe-t-elle ?

.....

.....

3 Quand la scène se passe-t-elle ? Justifie ta réponse.

Cette scène se passe car

.....

Je pense que nous sommes dans les années car

.....

.....

.....

4 Quels sont les **points communs** et les **différences** entre la situation initiale du film et celle de l'album....

- au niveau des **personnages** :

.....

.....

.....

- au niveau des **lieux**

.....

.....

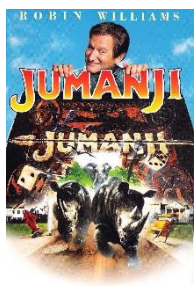
.....

- au niveau du **temps** de l'histoire

.....

.....

.....



Vocabulaire



1 Cherche dans le dictionnaire la définition des mots suivants puis associe chacun d'eux à une illustration. Emploie chaque mot dans une phrase de base dont le sujet ne sera ni un pronom, ni un nom propre.



A



B



C



D



E



F

..... désœuvré

..... un chandail

..... une notice

..... glousser

2 Quel est le mot de base des mots suivants :

ajuster : agenouillée : désordre :

embrasser :

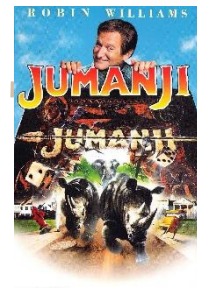
Lecture fine

1 Surligne en vert les mots ou groupes de mots qui désignent Judith et en jaune ceux qui désignent Pierre.

La porte d'entrée à peine fermée, Judith et Pierre gloussèrent avec délices. Ils sortirent tous les jouets de leur coffre, pêle-mêle, dans le plus grand désordre. mais les rires cessèrent assez vite et Pierre finit par s'écrouler dans un fauteuil.

- Tu sais ? dit-il, je m'ennuie comme un rat.
- Moi aussi, soupira Judith. Pourquoi n'allons-nous pas jouer dehors ?

2^e étape – L'élément perturbateur



Temps	
Lieux	
Personnages et objets	
Evènements importants	
	
	
	
	

1 L'entrée dans le fantastique

- Les **plans** et les **vues**



plan

vue



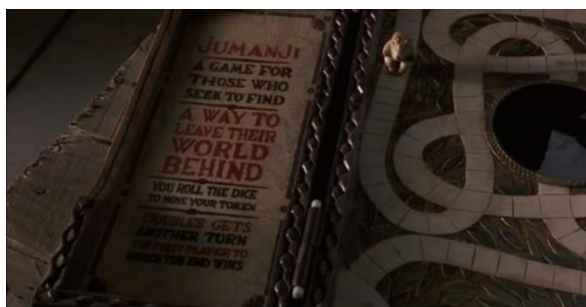
plan

vue



plan

vue en



plan :

vue en



- Les **lieux** : écris une phrase ou deux pour décrire le lieu découvert par les enfants en haut de l'escalier.

En ouvrant la porte, Judy et Peter découvrirent

.....

.....

.....

.....

- Les **bruitages** : à quoi te fait penser le son entendu à plusieurs reprises par les enfants ?

.....

D'où provient-il ?

Pourquoi se fait-il entendre ?

Comment le metteur en scène le rend-il de plus en plus inquiétant ?

.....

- Les **attitudes** des personnages

Nomme les sentiments ressentis successivement par les personnages.



.....

- Quels les **éléments fantastiques** interviennent dans cette séquence ?

.....

.....

2 Le doute

- Quelle **explication rationnelle** Judith trouve-t-elle pour expliquer l'étrangeté du jeu ?

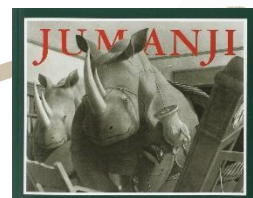
.....

.....

- Selon toi, à ce moment **Judith est-elle sûre d'elle** ? (Justifie ta réponse)

.....

.....



3 L'élément perturbateur dans l'album

vue en



Temps	
	
Lieux	
	
	
	
Personnages et objets	
	
Evènements importants	
	
	
	
	
	
	
	

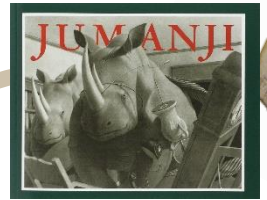
- En quoi **le point D** des instructions est-il important ?

.....

.....

- Comment cette importance est-elle renforcée dans la **typographie** du texte ?

.....



Conjugaison

- 1 Encadre les verbes conjugués à des temps du passé en rouge. Transpose le texte au présent.

Pierre approuva et ils traversèrent la rue pour aller au parc. Il faisait déjà froid pour Novembre. Les enfants voyaient leur souffle se transformer en vapeur. Ils se roulèrent dans les feuilles et quand Judith essaya d'enlever quelques feuilles du chandail de Pierre il bondit sur ses pieds et courut derrière un arbre. Quand sa sœur le rattrapa il était à genoux au pied de l'arbre et examinait une longue boîte mince.

Pierre approuve et

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

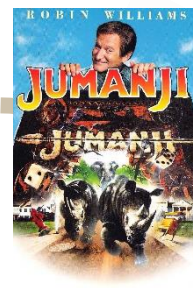
.....

Orthographe

- 1 Relève dans le texte depuis « Il y avait une planche » jusqu'à « vainqueur. » tous les mots terminés par le son [e]. Classe-les dans le tableau ci-dessous en ajoutant pour les noms le déterminant, pour les adjectifs le nom qu'ils qualifient, et pour les verbes leur complément.

déterminant + nom commun	nom + adjectif	verbes et complément du verbe
Exemple : une bouée	une voiture accidentée	changer de chemin

3^e étape – les péripéties



1 Quel évènement se produit à la suite de chaque indice donné par le jeu ?

Péripétie 1		« Une seule pique et on se gratte, on éternue, on se contracte. »
Péripétie 2		« Difficile sera cette mission, les singes ralentissent l'expédition. »
Péripétie 3		« Ses crocs sont tranchants, il aime votre gout. Il vaut mieux prendre vos jambes à votre cou. »
Péripétie 4		« Elles poussent plus vite que le bambou. Prenez garde ou elles se lanceront sur vous. »
Péripétie 5		« Un chasseur venu de sauvages contrées fait de toi un enfant apeuré. »
Péripétie 6		« N'allez pas croire que c'est le tonnerre. Rester là vous coûterait très cher. »
Péripétie 7		« Une loi de Jumanji a été violée, plus encore que votre pion vous reculerez. »
Péripétie 8		« À chaque pleine lune et en toute saison, il y aura la mousson, sur ton lagon. »
Péripétie 9		« Prends garde où tu mets les pieds à présent. Plus que le sable le sol est mouvant. »
Péripétie 10		« Retiens cet enseignement : Un coup annule parfois le précédent. »
Péripétie 11		« Besoin d'un coup de main ? Elles arrivent tout de suite, elles vont vous aider, chacune en a huit. »
Péripétie 12		« L'heure est grave tu es presque arrivé(e), mais voilà que le sol se met à trembler. »



2 Dans l'album, relève les messages écrits sur les cases de chaque péripétie.

Péripétie 1	
Péripétie 2	
Péripétie 3	
Péripétie 4	
Péripétie 5	
Péripétie 6	
Péripétie 7	
Péripétie 8	
Péripétie 9	

3 Associe un numéro à chaque péripétie selon leur ordre d'apparition dans le film ; colorie en bleu la case si la péripétie est semblable à celle de l'album, en jaune si elle a été modifiée et en vert si elle a été ajoutée.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



- Quelles péripéties présentes dans l'album ont été supprimées dans le film ?

4 Voici tous les personnages du film. Nomme-les puis surligne ceux que l'on retrouve dans l'album.



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



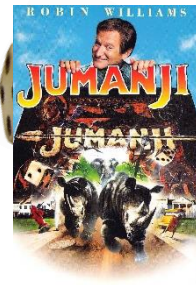
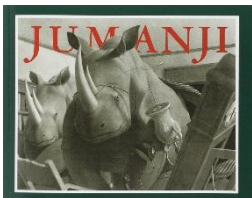
.....



.....

5 Cherche dans le texte de l'album les mots ou expressions appartenant au champ lexical de chacun des éléments suivants de l'histoire :

le lion	
la mousson	
le guide	
la mouche tsétsé	
les rhinocéros	
le python	
l'éruption	



4^e étape – L'élément de résolution

1 Quel personnage met fin au jeu et de quelle manière ?

- Dans le film c'est
Il/elle
- Dans l'album c'est
Il / elle

Conjugaison

1 Encadre les **verbes conjugués** en rouge. Transpose le texte au **présent**.

Sans se donner le mot, Pierre et Judith **jetèrent** le jeu dans sa boîte. Ils sortirent à toute vitesse, traversèrent la rue, coururent jusqu'au parc et se débarrassèrent du jeu sous un arbre. De retour à la maison, ils rangèrent rapidement tous leurs jouets. Mais ils étaient tous les deux trop excités pour s'asseoir sans rien faire et Pierre prit son puzzle. En cherchant les bonnes pièces, leur excitation se calma peu à peu et se transforma en épuisement. Le puzzle à moitié fait, Pierre et Judith s'endormirent à poings fermés sur le canapé.

Sans se donner le mot, Pierre et Judith jettent

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vocabulaire

1 Cherche dans le texte ci-dessous les synonymes des mots proposés.

"Oh non", gémit-il. "Eruption volcanique, reculez de trois cases." La pièce se réchauffa et commença à trembler un peu. De la lave en fusion ruisselait de l'ouverture de la cheminée et se mélangeait à l'eau de pluie sur le sol. La pièce se remplit de vapeur qui s'épaissit de plus en plus. Judith ne pouvait même plus voir Pierre de l'autre côté de la table. Et puis, comme si toutes les portes et les fenêtres s'étaient ouvertes, une brise fraîche éclaircit l'atmosphère. Tout redevint exactement comme avant le jeu. Plus de singes, plus de guide, plus d'eau, plus de meubles cassés, ni de serpent, ni de lion rugissant au premier étage, ni de rhinocéros. Sans se donner le mot, Pierre et Judith jetèrent le jeu dans sa boîte.

se mêler – brisé – couler – gronder – se plaindre – un vent doux –



5^e étape – La situation finale

1 Que font les enfants du jeu ?

- Dans le film, ils
- Dans l'album, ils

2 Quel est le point commun entre la fin de l'histoire dans l'album et le film ? Qu'en penses-tu ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lecture fine

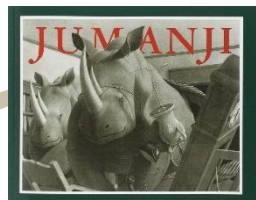
1 Que remplace chacun des pronoms soulignés ?

Quand Pierre et Judith redescendirent, ils virent que leur père avait transporté le puzzle dans le bureau. Pendant que les enfants le faisaient, une des invitées, Mme Budwing, leur apporta le diner sur un plateau. "Quel puzzle difficile", dit-elle aux enfants. "Dany et Walter passent leur temps à commencer des puzzles sans jamais les finir." Dany et Walter étaient les fils de Mme Budwing. "Et en plus, ils ne lisent jamais les explications. « Bah », dit Mme Budwing en allant rejoindre les autres invités, "ils apprendront à un jour."

le : leur :

elle : les :

ils :



le jeu

1 Surligne les mots du texte de l'album appartenant au champ lexical du jeu.

A la maison les enfants étalèrent le jeu sur la table de bridge. Il ressemblait beaucoup aux jeux qu'ils avaient déjà. Il y avait une planche qui se déplaçait et dessus, un itinéraire de cases coloriées. Un message était écrit dans chaque case. Le sentier partait de la jungle la plus profonde et se terminait à Jumanji, une ville aux maisons et aux tours dorées. Pierre commença par secouer les dés et par jouer avec tous les pions de la boîte. "Pose tout ça et écoute", dit Judith. "Je vais lire les instructions : "Jumanji, une aventure dans la jungle, pour la jeunesse, spécialement conçue pour les désœuvrés et les agités. A. Le joueur choisit un pion et le met dans la jungle la plus profonde. B. Le joueur secoue les dés et avance sur la piste tracée à travers la jungle parsemée de dangers. C. Le premier joueur qui arrive à Jumanji et hurle le nom de la ville est le vainqueur."

"C'est tout ? " demanda Pierre déçu.

"Non", dit Judith, "il y a encore quelque chose et c'est en lettres capitales : D. TRÈS IMPORTANT : A PARTIR DU MOMENT OU UNE PARTIE EST COMMENCEE ELLE NE PEUT SE TERMINER AVANT QU'UN DES JOUEURS N'AIT ATTEINT LA VILLE D'OR. "



2 En utilisant les informations données dans le film, fais la liste du matériel constituant le jeu de Jumanji.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

3 Quel est le but du jeu ?

.....

.....



4 Dessine le plateau de jeu.

5 Quelles sont les règles principales de déplacement d'un pion ? (tu utiliseras pour répondre à cette question les informations données par le film et l'album)

Le joueur qui commence

.....

A chaque case du jeu correspond

.....

.....

a. Si un joueur tombe sur une case vide, il

b. Si un joueur tombe sur la case jungle, il doit

.....

c. Si un joueur fait un double,



6 Deux personnages du film, Judith d'abord en 1957 puis Peter en 1995 n'ont pas respecté deux règles importantes du jeu. Lesquelles et quelles en furent les conséquences ?

.....

.....

.....

.....

.....

7 Imagine que Pierre ou Judith tombent sur une case avec un nouveau message durant la partie.

Respect de la consigne d'écriture

- ☐ J'ai indiqué qui lance les dés et le nombre obtenu.
- ☐ J'ai imaginé un message sous forme d'une énigme correspondant à un animal ou un élément naturel cohérent avec la jungle.
- ☐ J'ai décrit un événement se déroulant dans la réalité dans une pièce de la maison.
- ☐ J'ai écrit la réaction des enfants.

La forme de mon texte

- ☐ Mon texte est cohérent dans ses connecteurs, la reprise des personnages et le temps des verbes.
- ☐ Mon texte est raconté à la 3^e personne par un narrateur extérieur.
- ☐ Mon texte est au passé simple et à l'imparfait.
- ☐ Mon vocabulaire est précis sans répétitions excessives.
- ☐ J'ai exprimé les sentiments des personnages.
- ☐ J'ai inséré au moins deux répliques de dialogue entre Pierre et Judith.

Orthographe

- ☐ J'ai utilisé les outils à ma disposition pour corriger les fautes qui m'ont été signalées.
- ☐ La ponctuation de mon texte est correcte.

Mise en forme

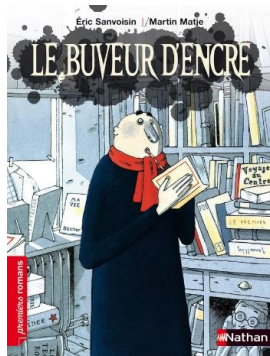
- ☐ Mon écriture est soignée
- ☐ Un dessin au crayon noir illustre mon texte.

LIRE DES ET COMPRENDRE DES NOUVELLES FANTASTIQUES

I. Indique à quel type de récit appartient chacun des livres dont voici la couverture :

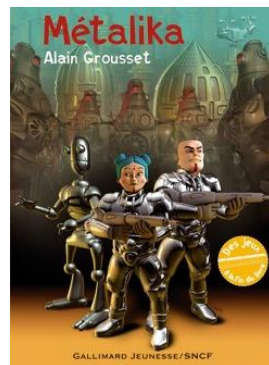
* fantastique, science-fiction, aventure, policier, merveilleux.

** Purligne les indices de la 4^e de couverture qui t'ont permis de répondre.



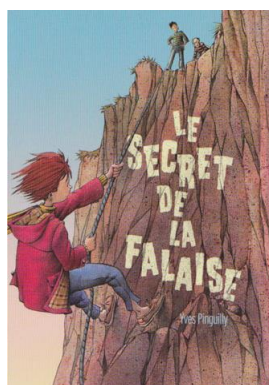
récit

Odilon n'aime pas lire. Il va pourtant souvent à la librairie de son père, car, caché derrière un meuble, il prend plaisir à observer les petites manies des clients. Ce jour-là, un curieux personnage entre dans la boutique. Plus étrange encore, il sort une paille et se met à boire le livre... Intrigué, Odilon le suit et découvre qu'il s'agit d'un vampire buveur d'encre. Imprudent, Odilon se fait mordre et voilà que lui aussi est attiré par l'encre des livres. Quel délice de lire un livre à la paille !



récit

À peine Salma et son ami Robin sont-ils promus Cadets de l'espace qu'une terrible insurrection éclate sur Métalika, leur planète. Les deux jeunes gens et Randall, leur capitaine, tentent de s'enfuir à bord d'un vaisseau spatial. Leurs robots personnels les accompagnent. Après une terrible poursuite, ils réussissent à s'échapper dans l'hyperespace. Parviendront-ils à trouver de l'aide sur une planète amie et à libérer les leurs ?



récit

En vacances en Bretagne, Etienne, Ern et Magali escaladent les falaises comme de vrais alpinistes. Un jour, ils découvrent dans le roc une vieille boîte rouillée qui contient un message énigmatique. Et si c'était la carte d'un trésor ? Les trois amis embarquent alors vers une île mystérieuse...



récit

Quelqu'un a mis un désordre monstre dans la salle de SVT de M. Rollin, puis c'est le cuisinier qui est retrouvé baignant dans le ketchup ! Il paraît même que la salle de techno a subi deux tentatives d'effraction ! Et chaque fois, le coupable a laissé un message moqueur sur le lieu du "crime"... Chloé décide de mener l'enquête avec son ami Baptiste. Et parmi les suspects, la voilà contrainte de mettre leur copain Jonathan qui a été exclu trois jours pour avoir déclenché l'alarme incendie...



récit

Coraline vient de déménager. Un jour d'ennui, elle erre dans la maison, traverse une porte habituellement condamnée, et se retrouve dans un monde parallèle, très semblable à son quotidien, mais beaucoup plus cruel. Ces lieux étranges sont dominés par une « autre mère », aux yeux en boutons noirs, qui va tout faire pour garder Coraline avec elle. La petite fille va prendre peu à peu conscience de l'irréalité de cet univers, et, aidée d'un chat noir, revenir auprès de ses « vrais parents ».



récit

Pour sauver son père, la Belle accepte de rejoindre la Bête jusqu'au jour où elle s'aperçoit que derrière le monstre se cache un être humain bon et digne de son amour. Le cœur de la Belle ainsi gagné rompt le sortilège changeant l'horrible Bête en un Prince charmant.

2.

Lis cette première partie du « Miroir de Venise », une nouvelle fantastique de Pierre Coran.



Le miroir de Venise

Pierre Coran

Niels vit à Liège, parmi des miroirs. Pour ce fils et petit-fils de miroitiers-poseurs, la salle des glaces du magasin est un univers de reflets que le temps a fini par rendre familier. À l'âge où l'on scrute volontiers son image, Niels a pris l'habitude de se voir sans se regarder.

Ce matin pourtant, tout pour lui est différent. En passant devant un miroir de Venise, ce n'est pas son visage qu'il aperçoit mais celui d'une fille blonde. Sans en être une copie conforme, ce visage est proche du sien. L'inconnue ne lui sourit pas. Son regard paraît lointain comme accroché à un horizon sans limite. Elle porte, en collier, un minuscule hippocampe bleu.

Niels se place de profil. La fille d'en face suit le mouvement. Éberlué, Niels sort en hâte de la maison. Au bout du jardin, il y a la Meuse. C'est au fleuve que Niels confie, à voix haute, ses secrets de garçon. Il marche, parle, pense. Ce qui lui arrive est si irréel qu'il hésiterait à le relater, même à Bob, son copain de judo.

Mais peut-être n'est-ce ici qu'un mirage, un surplus de fatigue en ces temps d'interro ?

Niels n'est pas un trouillard. Il retransverse le jardin et, dans la salle des glaces, retrouve le miroir de Venise. Le visage a disparu. Deux lettres « M H » sont incrustées dans le verre étamé. L'instant n'est plus à la bizarrerie. L'heure des cours approche. En matinée a lieu l'épreuve de composition française.

Niels empoigne sa serviette, son sac de sport. Il rentrera, ce soir, après l'entraînement de judo.

Vite, il court vers l'arrêt d'autobus mais presque aussitôt, s'immobilise. Là, devant lui, contre la berge du fleuve, une gondole est amarrée. D'un geste, le gondolier, chapeau à mi-visage, l'invite à prendre place à bord. Une gondole sur la Meuse ? Niels est plus curieux qu'inquiet. Qui a organisé cette mascarade ? Les caïds du lycée ? Si tel est le cas, mieux vaut ne pas se dégonfler. Que risque-t-il vraiment ? Dans son sac, le portable est branché, programmé. De toute façon, sur le tatami, Niels a appris à se défendre. Il saute sur le bateau plat.

La gondole vogue. Le gondolier enfonce et retire son aviron en rythme. Aucune violence ne semble l'habiter. Sous le pont d'Amercoeur, un feu de Bengale s'allume soudain à la pointe de l'embarcation. Rapidement Niels se sent oppressé. Ses paupières s'alourdissent. Il a la volonté de réagir mais plus la force.

Derrière lui, le gondolier a relevé son chapeau. Il se met à chanter puis à rire. Mais son rire est proche du ricanement



* a) **Sépare** par un trait horizontal la situation initiale de l'évènement déclencheur.

* b) **Surligne** en bleu le connecteur qui **annonce un changement**.

* c) **La situation initiale**

○ **les personnages** : relève les informations données sur le personnage principal ?

.....

.....

.....



- * ○ **les lieux** : dans quel lieu faisant partie du quotidien du héros ce récit commence-t-il (sois le plus précis possible dans ta réponse) ?

.....

d) **L'élément déclencheur**

- * ○ quel **phénomène surnaturel** vient perturber la vie quotidienne du héros ?

-
- ** ○ Le héros doute d'abord que l'évènement soit irréel. Recopie les **hypothèses** qu'il émet pour expliquer le phénomène.
-
-

- *** ○ Recopie les mots qui exprime les sentiments petit à petit ressentis par le héros.
-
-
-

- ** ○ Par quelle phrase l'auteur rend-il l'atmosphère plus effrayante ?
-
-

3.

La peur et son expression dans la nouvelle fantastique.

Soudain, un petit coup résonna contre la coque de mon bateau. Je sursautai et une sueur froide me glaça des pieds à la tête. Ce bruit venait sans doute d'un morceau de bois que le courant aura entraîné, mais cela avait suffi et je me sentais envahi par une étrange agitation nerveuse.

La rivière s'était peu à peu couverte d'un brouillard blanc très épais. En me dressant debout, je ne voyais plus le fleuve, ni mes pieds, ni mon bateau, mais j'apercevais seulement les pointes des roseaux, puis, plus loin, la plaine toute pâle sous la lumière de la lune. Je me mis à imaginer toutes sortes de choses. J'imaginai qu'on essayait de monter dans ma barque et que la rivière, cachée par ce brouillard opaque, devait être pleine d'êtres étranges qui nageaient autour de moi. J'éprouvais un malaise horrible, j'avais les tempes serrées, mon cœur battait à m'étouffer.

Cet effroi bête et inexplicable grandissait toujours et devenait de la terreur. Je demeurais immobile, les yeux ouverts, l'oreille tendue et attendant.

Extrait de « Sur l'eau » de Guy de Maupassant

- ** Surligne les mots ou expressions appartenant au champ lexical de la peur.



4.

La phrase de base transformée : la phrase interrogative

- ** a) **Les 9 points d'interrogation** de ce texte ont été remplacés par des points. A toi de retrouver les phrases interrogatives et de leur rendre leur ponctuation.

Est-ce que quelqu'un allait le croire, en dehors de Ron et d'Hermione, ou bien seraient-ils tous persuadés que c'était lui qui avait déposé son nom dans la Coupe. Qui pourrait penser qu'il était assez déraisonnable pour vouloir accomplir devant des centaines de personnes des tâches extrêmement périlleuses, face à des concurrents qui avaient fait trois années d'études de plus que lui. Il y avait pensé, c'était vrai... Mais ce n'était qu'une plaisanterie, un rêve éveillé... Il n'avait jamais sérieusement envisagé de soumettre sa candidature...

Mais quelqu'un d'autre l'avait envisagé à sa place... Quelqu'un avait voulu qu'il participe au tournoi et s'était arrangé pour que son nom soit choisi. Qui. Et pourquoi. Etait-ce pour lui faire plaisir. Quelque chose lui disait que ce n'était surement pas le cas... Pour le ridiculiser, alors. Si c'était cela, ils ne seraient sans doute pas déçus... Ou alors, avait-on seulement cherché à lui faire une farce. Quelqu'un voulait-il vraiment sa mort. Harry connaissait la réponse à cette question. Oui, quelqu'un voulait sa mort depuis qu'il avait l'âge de un an... Lord Voldemort. Mais comment Voldemort aurait-il pu s'y prendre pour que le nom de Harry soit déposé dans la Coupe de Feu. Voldemort était censé être très loin d'ici, dans un pays lointain, seul, ... privé de ses pouvoirs.

Harry Potter, La coupe de feu

- b) **Corrige ces phrases interrogatives** pour qu'elles soient écrites en langage correct avec inversion du sujet.

*

- Est-ce que quelqu'un pourrait nous expliquer ce que signifie cette tête de mort ?

.....

- Qu'est-ce que cherchaient les partisans de Voldemort ?

.....

- Vous avez entendu cette histoire sur Harry Potter ?

.....

**

- Tu n'as pas peur de passer devant les Détraqueurs ?

.....

- Transformer sa tante en ballon est un délit suffisant pour envoyer Harry à Azkaban ?

.....

- Vous vous souvenez de ce qu'il m'a dit pendant le cours de potions ?

.....

- Comment ça se fait ?

.....

- Tu as aperçu quoi ? l'interrompt brusquement Hermione.

.....



c) **Complète** les trous de ce texte sur les règles du jeu du Quidditch par **les questions manquantes**.



- le Quidditch ?
- C'est un célèbre sport du monde des sorciers.
-
- Non, c'est un sport très vieux. Il est apparu il a plus de mille ans !
-
-
- Les équipes comportent chacune sept joueurs.
-
- Les joueurs peuvent occuper plusieurs postes : poursuiveurs, gardiens, batteurs ou attrapeurs.
-
- Non, il ne faut pas savoir courir vite pour être un bon joueur, il faut savoir maîtriser le vol sur balai car le Quidditch se joue au-dessus du sol.
-
-
- Pour marquer des points, il faut envoyer le souafle dans l'un des trois anneaux situés à l'extrémité du terrain.
-
- Le souafle est une petite balle en cuir. Dans le jeu, il y a aussi deux autres types de balles ensorcelées : le vif d'or et les dangereux cognards.
-
- Les cognards sont des balles dangereuses car elles se déplacent toute seules et viennent cogner les balais de joueurs pour les faire tomber.
-
- Le match se termine quand un attrapeur réussit à attraper le vif d'or. Il fait gagner 150 point à son équipe.





d) **Pose une question** dont la réponse serait le groupe de mots en caractères gras et souligné.

- Poudlard se situe **dans le Nord du Royaume-Uni, en Écosse.**

*

- Il aurait été construit **il y a plus de mille ans.**

- Le château est invisible aux Moldus, **car il est protégé par un sortilège.**

**

- Les sorciers et sorcières font leur première rentrée **à onze ans.**

- Les élèves de première année sont conduits au château **en barques.**

- Ils sont accueillis **par Rubeus Hagrid, le gardien de l'école.**

- Ils doivent étudier sept matières : **la métamorphose, les sortilèges, les potions, l'histoire de la magie, la défense contre les forces du Mal, l'astronomie et la botanique.**

e) Les journalistes posent beaucoup de questions afin d'obtenir l'information dont ils ont besoin pour écrire leurs articles. **Imagine** celles que se poserait un journaliste à propos de cette illustration extraite des mystères d'Harris Burdick.

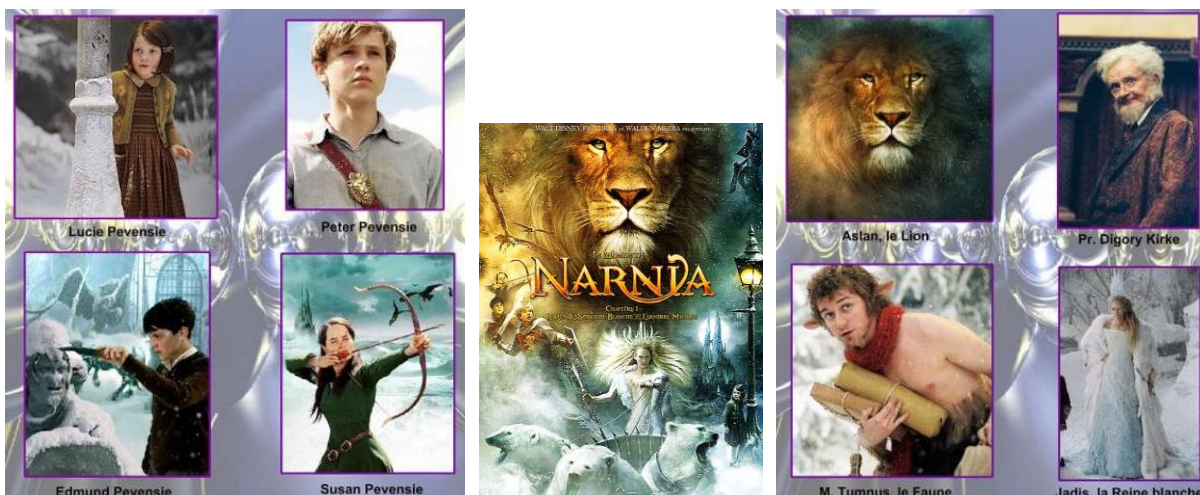
*

**



5.

La phrase de base : le sujet, le prédicat, le complément de phrase.



- a) Quel est le sujet de chacune de ces phrases. Souligne-le en bleu.
- Que sait-on sur le sujet ? (le prédicat). Souligne-le en rouge.
 - Quelles informations supplémentaires a-t-on sur le temps, le lieu, la manière ou la cause de l'action du sujet ? (compléments de phrase). Souligne-les en vert.

- *** Pendant la guerre, Lucy, Edmund, Susan et Peter emménagent dans le vieux manoir du professeur Kirke.
- *** Au cours d'une partie de cachecache, Lucy découvre une armoire mystérieuse.
- ** En pénétrant dans cette armoire, elle rejoint un monde féérique.
- * Dans un bois enneigé, elle rencontre un faune.
- *** Elle apprend qu'une sorcière blanche s'est emparée du monde de Narnia.
- ** Depuis ce jour, l'hiver est permanent.
- *** Une prophétie raconte que deux garçons et deux filles apparaîtront à Narnia.
- * Ce jour-là, la Sorcière blanche sera vaincue.

- b) Regarde ces photos extraites des différents épisodes de Narnia. Ecris une phrase de base pour chacune d'elle.



.....

.....



.....

.....



- c) Ce texte est bien étrange. En effet chaque phrase a été modifiée. Les prédicats et les sujets ne correspondent pas.

Souligne le sujet de chaque phrase en **bleu** et son **prédicat** en **rouge**. **Encadre le verbe** de la phrase en **rouge**.

Reconstitue le récit initial.

Des vautours et des chauves-souris géantes attachèrent ses quatre pattes.

.....

Sous le pâle clair de lune, une assemblée de spectre, démons, esprits follets et furies tondit les boucles dorées de la crinière du félin.

.....

Aslan aiguïsa son couteau à la forme étrange et maléfique.

.....

Des méchants nains et des singes planaient au-dessus de la colline.

.....

Le grand lion portaient des torches aux flammes rouge sang.

.....

Ils lui passèrent une muselière.

.....

Des vieilles carabosses ôta la vie d'Aslan.

.....

Un ogre avec une cisaille ne bougea pas.

.....

La sorcière blanche trainèrent leur victime jusqu'à la table de pierre.

.....

Dans un cri victorieux, elle avança au milieu de toutes ces créatures.

.....





6.

Le groupe nominal : les noms, les noms noyau



a) Code d'un triangle bleu les 26 noms de ce texte. Surligne les 2 noms propres.

* DANS LA BOUTIQUE DE L'APOTHICAIRE, DES TONNEAUX REMPLIS DE SUBSTANCES GLUANTES S'ALIGNAIENT SUR LE SOL. SUR DES ÉTAGÈRES, ON VOYAIT DES BOCAUX REMPLIS D'HERBES, DE RACINES SÉCHÉES ET DE POUDRES BRILLANTES. DES PLUMES D'OISEAUX, DES CROCHETS DE SERPENTS, DES SERRES DE RAPACES PENDAIENT DU PLAFOND.

HARRY EXAMINA DES CORNES ARGENTÉES DE LICORNES ET DE MINUSCULES YEUX DE SCARABÉES.

HAGRID LUI OFFRIT UNE MAGNIFIQUE CHOUETTE AUX PLUMES BLANCHES COMME LA NEIGE.



b) Voici la liste de rentrée des élèves de Poudlard. Une liste est un ensemble de groupes nominaux minimaux ou étendus. **Souligne** en bleu les groupes nominaux étendus et barre ce qui a été ajouté au nom pour le préciser.

Vêtements :

- un uniforme
- trois robes de travail noires
- un chapeau pointu noir
- une paire de gants protecteurs en cuir de dragon
- une cape d'hiver noire avec attaches d'argent

• Livres et manuels :

- *Le Livre des sorts et enchantements*
- *Histoire de la magie*
- *Manuel de métamorphose à l'usage des débutants*
- *Mille herbes et champignons magiques*
- *Potions magiques*
- *Vie et habitat des animaux fantastiques*

• Fournitures :

- une baguette magique
- un chaudron
- une boîte de fioles en verre
- un télescope



- une balance en cuivre
 - Animal domestique :
 - un hibou, un chat ou un crapaud.
- c) A l'académie de magie, de nombreux objets magiques peuvent être trouvés.
Ecris une liste d'au moins **6 groupes nominaux** correspondant à des objets magiques.
Attention aux accords.

Dans un deuxième temps, chaque groupe nominal devient le sujet d'une phrase de base auquel **tu ajouteras un prédicat** qui indique le pouvoir donné par l'objet.

Exemple :

<u>La carte du maraudeur</u>	<u>indique où se trouve les élèves de l'école.</u>
<u>Le retourneur de temps</u>	<u>sert à remonter le temps.</u>

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	





d) Voici des titres de récits fantastiques. Repère le nom noyau par une croix et souligne son expansion.

Les royaumes du nord
La voleuse de visage
L'auberge entre les mondes
La prison du minotaure
Les animaux fantastiques
Le voyage dans le temps
La fille qui tomba sous Féérie
Le fantôme qui écrivait des romans
Voyage au centre de la Terre
Un chat bleu très très spécial
Le Bon Gros Géant
Le club des mauvais jours
Les gardiens des cités perdues
Alice au pays des merveilles
Les collines maléfiques
Les limites obscures de la magie
La pâle lumière des ténèbres
La forêt de la malédiction
La fille aux licornes
La Balance brisée
Le Livre noir des secrets