

1 Le dernier panneau

Récit • CM1

Prénom : _____ Date : _____

[1] Samedi matin, Nora aide son oncle à installer les panneaux d'une exposition dans la cour de l'école. Chaque panneau présente un dessin et un petit texte. Les visiteurs arriveront à dix heures. À neuf heures et demie, il reste le panneau des oiseaux à accrocher.

[2] Nora pose deux pinces sur une chaise, puis cherche la ficelle dans un carton. Quand elle se retourne, une pince manque. Une rafale soulève alors le coin d'un dessin et fait rouler la pince restante. Nora regarde sous la chaise : la pince disparue est coincée derrière un pied.

[3] Son oncle propose de tendre la ficelle entre deux arbres. Nora observe les branches qui bougent et montre plutôt le mur sous le préau. Ils y fixent le panneau. Quelques minutes plus tard, la pluie commence. Les premiers visiteurs s'arrêtent sous le préau pour lire les textes. Nora range les cartons vides et rejoint son oncle.

Lis le texte puis réponds avec tes mots. Les questions continuent à la page suivante.

1. À quelle heure les visiteurs doivent-ils arriver ?

2. Où Nora retrouve-t-elle la pince disparue ?

1 Le dernier panneau

Questions 3 à 6 • Garde le texte de la page précédente sous les yeux.

Prénom : _____ Date : _____

3. Pourquoi Nora propose-t-elle le mur sous le préau plutôt que les arbres ?

4. Que désigne une rafale ? Donne un indice du récit.

5. Peut-on affirmer que Nora savait qu'il allait pleuvoir ? Pourquoi ?

6. Trouve deux actions qui montrent que Nora participe à la préparation.

2 Une place à la bibliothèque

Récit • CM1

Prénom : _____ Date : _____

[1] Le mercredi, Sami et Inès préparent une affiche à la bibliothèque. Ils ont réservé une table près de la fenêtre pour étaler leurs grandes feuilles. Mais, en arrivant, ils découvrent que cette table est couverte de livres. La bibliothécaire prépare une présentation pour les enfants de maternelle.

[2] Sami montre une petite table au fond de la salle. Inès y pose une feuille : deux coins dépassent et se replient contre le mur. Elle remet la feuille dans son carton. Sans parler, Sami pousse une chaise vers le passage. La bibliothécaire lui demande de la remettre en place pour que chacun puisse circuler.

[3] Inès explique alors qu'ils ont besoin d'une surface plus grande pendant vingt minutes. La bibliothécaire propose la table de l'atelier, libre jusqu'à quinze heures. Il est quatorze heures et demie. Les enfants s'y installent, terminent leur affiche à quatorze heures cinquante, puis essuient la table. En partant, Sami remercie la bibliothécaire : la prochaine fois, il expliquera son besoin avant de déplacer le mobilier.

Lis le texte puis réponds avec tes mots. Les questions continuent à la page suivante.

1. Pourquoi la table près de la fenêtre est-elle occupée ?

2. Pourquoi Inès range-t-elle sa feuille après l'avoir posée ?

2 Une place à la bibliothèque

Questions 3 à 6 • Garde le texte de la page précédente sous les yeux.

Prénom : _____ Date : _____

3. Combien de temps les enfants demandent-ils pour travailler ?

4. Ont-ils terminé leur affiche avant quinze heures ? Justifie.

5. Pourquoi la bibliothécaire demande-t-elle de remettre la chaise ?

6. Quelle décision Sami prend-il pour la prochaine fois ? Explique ce qui l'y aide.

3 Une carte pour se repérer

Documentaire • CM1

Prénom : _____ Date : _____

[1] Une carte représente un lieu vu de dessus, en le simplifiant. Elle ne montre pas tous les détails du paysage. Une carte de parc peut indiquer les allées, une mare, les toilettes et les entrées, sans dessiner chaque arbre. Son auteur choisit les informations utiles à ceux qui la liront.

[2] Pour gagner de la place, la carte utilise des symboles. Un petit carré peut représenter une aire de pique-nique. La légende explique ce que signifient ces signes. Il faut donc la lire avant de décider ce que représente un carré : un autre plan peut employer ce même signe pour un bâtiment.

[3] Une flèche portant la lettre N indique le nord. Quand on tourne la feuille, le nord indiqué tourne avec elle : il ne reste pas forcément en haut devant nos yeux. Pour suivre un trajet, on cherche d'abord son point de départ, puis le lieu à rejoindre. On suit les allées dessinées entre ces deux points et on vérifie les croisements. Une mare peut sembler toute proche sur la carte, alors que l'allée oblige à faire un détour.

Lis le texte puis réponds avec tes mots. Les questions continuent à la page suivante.

1. Cite deux éléments qu'une carte de parc peut montrer.

2. À quoi sert la légende ?

3 Une carte pour se repérer

Questions 3 à 6 • Garde le texte de la page précédente sous les yeux.

Prénom : _____ Date : _____

3. Pourquoi ne faut-il pas deviner le sens d'un carré sans lire la légende ?

4. Que signifie « simplifiant » au début du texte ?

5. Si tu tournes la feuille, le nord est-il toujours en haut devant toi ?

6. Pourquoi une mare proche sur la carte peut-elle demander un détour ?

4 Le troc de graines

Texte pratique fictif • CM1

Prénom : _____ Date : _____

[1] Samedi 17 octobre, la maison de quartier organise un troc de graines de 14 h à 16 h. L'entrée est gratuite. Les enfants viennent avec un adulte. On peut participer même sans apporter de graines : une table de découverte permet à chacun d'observer et de poser des questions.

[2] Pour proposer un échange, placez vos graines dans une enveloppe en papier bien fermée. Écrivez le nom de la plante et l'année de récolte sur l'enveloppe. N'apportez pas de graines dont vous ignorez le nom. Les échanges se déroulent avec un bénévole, qui aide à lire les étiquettes. Il ne s'agit pas d'une vente.

[3] Un atelier de fabrication d'étiquettes commence à 14 h 30 et dure trente minutes. Il accueille huit personnes au maximum. Inscrivez-vous à l'accueil en arrivant ; les places ne sont pas réservées par téléphone. En cas de pluie, le troc et l'atelier ont lieu dans la grande salle, derrière l'accueil. Pour repartir, pensez à prendre un sac afin de protéger vos enveloppes.

Lis le texte puis réponds avec tes mots. Les questions continuent à la page suivante.

1. Quels sont les horaires du troc ?

2. Quelles informations faut-il écrire sur l'enveloppe ?

4 Le troc de graines

Questions 3 à 6 • Garde le texte de la page précédente sous les yeux.

Prénom : _____ Date : _____

3. Lina n'a aucune graine. Peut-elle venir découvrir l'activité avec sa mère ? Pourquoi ?

4. Un enfant arrive à 14 h 45. Peut-il assister au début de l'atelier ?

5. Un appel téléphonique suffit-il pour réserver une place à l'atelier ?

6. S'il pleut, faut-il annuler sa visite ? Cite un indice.

Un texte nouveau

À découvrir après le travail sur les autres textes.

Prénom : _____ Date : _____

Au club de jeux, Éva cherche le puzzle des animaux. L'étagère habituelle est vide. Sur une table, elle voit une boîte ouverte et trois pièces qui représentent une patte. À côté, un camarade assemble un grand tigre. Éva s'assied près de lui et demande : « Est-ce que je peux t'aider ? »

1. Où Éva cherche-t-elle le puzzle en premier ?

2. Quels indices suggèrent qu'un puzzle d'animal est déjà en cours ?

3. Peut-on être certain qu'il s'agit du puzzle qu'Éva cherchait ? Pourquoi ?

Je vérifie : ai-je répondu ? Ai-je montré un indice ? Ai-je distingué une idée possible d'une certitude ?