Une découverte

Par un jour d'hiver très froid, un homme perd une belle moufle rouge. Elle tombe dans la neige. L'homme ne remarque rien. Il continue son chemin.

Une souris passe en trottinant. Ses petites pattes sont glacées. Elle voit la moufle abandonnée.

« Comme il doit faire bon là-dedans ! », pense-t-elle.

Alors, elle entre et se roule en boule à l'intérieur. Elle est bien au chaud. Elle n'a plus froid.

Un peu plus tard, à grands bonds, une grenouille arrive. Elle saute autour de la moufle, passe la tête et demande :

— Je peux entrer ? Il y a encore de la place ? J'ai très froid dehors.

La souris fait la moue, réfléchit puis accepte.

Dans la moufle, elles sont bien au chaud. Elles n'ont plus froid.

Soudain, une chouette arrive à grand bruit d'ailes. Celle-ci gémit :

— Mes ailes sont gelées ; j'ai très froid. Laissez-moi un peu de place.

La souris fait la grimace car elle n'aime pas les chouettes. Mais elle répond poliment :

— Oui, tu peux entrer.

Elles se serrent l'une contre l'autre et elles n'ont plus froid.

Un lièvre pointe le bout de son nez, il renifle la moufle et bredouille :

— Il fait bon ici, poussez-vous donc que je m'y mette !

Aussitôt, le lièvre se glisse à l'intérieur. Ils sont plutôt à l'étroit mais ils n'ont plus froid.

D'après le conte russe *La Moufle*.

Deux intruses

À pas pressés, deux renards roux viennent tout près de la moufle. Ils disent :
— Il gèle aujourd'hui ! Nous ne voulons pas rester dehors ! Soyez gentils ! Faites-nous de la place.
Et hop ! Rapidement, ils vont au fond de la moufle !
Crac ! Une couture de la moufle cède et laisse passer le vent. Mais les compagnons, serrés comme des sardines en boite, sont bien réchauffés. Peu après, deux énormes sangliers arrivent et grognent :
— Brr… Nous sommes glacés. Nous pouvons entrer ?
— Non, vous êtes trop gros ! crient les animaux dans la moufle.
— Sornettes ! Il y a surement encore une petite place pour nous, protestent les sangliers.
Zou ! Brutalement, ils poussent tout le monde et s'installent au milieu.
Cric ! Une deuxième couture s'ouvre mais la moufle tient encore.
Qui apparait après ça ? Deux ours ! Quand les animaux les voient, ils crient en chœur :
— Ah non, pas vous ! C'est complet !
— Allez, disent les ours, prenez-nous avec vous. Pitié, nous sommes frigorifiés !
— Bon d'accord, soupirent les autres. Entrez.
Les ours entrent dans la moufle. Et cric, et crac ! Elle se déchire encore. Tous les animaux se tiennent chaud mais, cette fois, il n'y a plus de place dans la moufle.
Pourtant, deux mouches, deux toutes petites, petites mouches, volètent autour de la moufle. Tip, tip, tip ! Personne ne les voit se faufiler par une des coutures. C'en est trop ! Lorsque les mouches entrent, la moufle éclate en mille morceaux et les compères se retrouvent dans la neige !
Et à qui font-ils les gros yeux ? Aux pauvres petites mouches, bien sûr. C'est vraiment trop injuste !

À la poursuite du Lapin blanc

Alice est une petite fille.
Dans un large trou au pied d'une haie, elle est à la poursuite d'un lapin blanc. Quelques instants auparavant, elle était assise près de sa grande sœur sur le gazon. Alice ne voulait pas lire. Elle rêvait.
Soudain, elle a vu un lapin blanc aux yeux roses qui courait. Elle l'a entendu dire : « Ah ! J'arriverai trop tard ! ». Alors, curieuse, Alice a sauté sur ses pieds et elle l'a suivi dans son terrier.
Et la voilà maintenant, derrière le Lapin. Lentement, elle plonge dans un puits d'une grande profondeur. Sur les parois du puits, elle voit des étagères, des cartes géographiques et de belles images. Elle prend un pot de confiture, elle le repose un peu plus bas car celui-ci est vide. Mais elle ne rencontre personne. Elle n'en finit pas de tomber ! Elle songe : « Bientôt, on sera sûrement à l'autre bout de la Terre. » Alors, elle pense à sa chatte Dinah qui est si belle, elle commence même à s'endormir… Quand tout à coup, pouf ! Elle atterrit sur un tas de vieux fagots. Devant elle, elle voit un long passage. Au loin, elle distingue le Lapin blanc qui court à toutes jambes. Alice part comme le vent et arrive tout juste à temps pour entendre le Lapin dire, tandis qu'il tourne au coin : « Comme il se fait tard ! »
Elle est à deux pas de lui, mais le coin tourné, le Lapin disparait. Elle est alors dans une salle longue et basse. Elle jette un coup d'œil autour de la salle : beaucoup de portes, toutes fermées. Elle appelle. Personne ! Alors, Alice se demande avec inquiétude comment elle va en sortir.

D'après *Alice au pays des merveilles* de Lewis Caroll.

Alice et Aline à la poursuite du Lapin blanc

Alice et Aline sont des petites filles. Dans un large trou au pied d'une haie, elles sont à la poursuite d'un lapin blanc.

Quelques instants auparavant, elles étaient assises près de leur grande sœur sur le gazon. Alice et Aline ne voulaient pas lire. Elles rêvaient. Soudain, elles ont vu un lapin blanc aux yeux roses qui courait. Elles l'ont entendu dire : « Ah ! J'arriverai trop tard ! ». Alors, curieuses, Alice et Aline ont sauté sur leurs pieds et elles l'ont suivi dans son terrier.

Et les voilà maintenant, derrière le Lapin. Lentement, elles plongent dans un puits d'une grande profondeur. Sur les parois du puits, elles voient des étagères, des cartes géographiques et de belles images. Elles prennent un pot de confiture, elles le reposent un peu plus bas car celui-ci est vide. Mais elles ne rencontrent personne. Elles n'en finissent pas de tomber ! Elles songent : « Bientôt, on sera sûrement à l'autre bout de la Terre. »

Alors, elles pensent à leur chatte Dinah qui est si belle, elles commencent même à s'endormir… Quand tout à coup, pouf ! Elles atterrissent sur un tas de vieux fagots. Devant elles, elles voient un long passage. Au loin, elles distinguent le Lapin blanc qui court à toutes jambes. Alice et Aline partent comme le vent et arrivent tout juste à temps pour entendre le Lapin dire, tandis qu'il tourne au coin : « Comme il se fait tard ! »

Elles sont à deux pas de lui, mais le coin tourné, le Lapin disparait. Elles sont alors dans une salle longue et basse. Elles jettent un coup d'œil autour de la salle : beaucoup de portes, toutes fermées. Elles appellent. Personne ! Alors, Alice et Aline se demandent avec inquiétude comment elles vont en sortir.

Pour réaliser une clepsydre

La clepsydre est une horloge à eau. On l'utilisait autrefois pour mesurer le temps.

- deux pots de terre (22 cm et 24 cm de diamètre),
- une épingle,
- un feutre noir indélébile,
- de la peinture de différentes couleurs,
- deux bouchons en plastique,
- de la colle forte,
- du vernis à l'eau,
- un pinceau,
- deux morceaux de bois,
- une montre.

1. Vernir l'intérieur des pots. Puis les décorer avec de la peinture.
2. Coller les bouchons au fond des pots. Avec l'épingle, percer le bouchon collé dans le petit pot, au centre. Ne pas faire un trou trop gros car l'eau ne doit pas s'écouler trop vite.
3. Tracer un trait noir vertical dans le petit pot. Poser ce pot sur l'autre, en utilisant les morceaux de bois. Le remplir d'eau.
4. Enfin, à l'aide de sa montre, marquer le niveau de l'eau, avec le feutre, toutes les demi-heures au fur et à mesure que l'eau s'écoule.

Cette clepsydre fonctionne environ six heures.

La clepsydre est un ancien instrument inventé par les Égyptiens pour mesurer le temps grâce à l'écoulement de l'eau. Elle fonctionne sur le même principe que le sablier.

Actuellement, dans l'émission télévisée Fort Boyard, l'animateur emploie une clepsydre avec un liquide bleu pour mesurer le temps pendant lequel un candidat essaie d'attraper une clé. Le candidat doit ressortir de la cellule avant que le liquide ne soit entièrement écoulé sinon, il est fait prisonnier.

Pour réaliser une clepsydre

Tu prends le matériel suivant : deux pots de terre (22 cm et 24 cm de diamètre), une épingle, un feutre noir indélébile, de la peinture de différentes couleurs, deux bouchons en plastique, de la colle forte, du vernis à l'eau, un pinceau, deux morceaux de bois, une montre.

1. Tu vernis l'intérieur des pots. Puis tu les décores avec de la peinture.

2. Tu colles les bouchons au fond des pots. Avec l'épingle, tu perces le bouchon collé dans le petit pot, au centre. Tu ne fais pas un trou trop gros car l'eau ne doit pas s'écouler trop vite.

3. Tu traces un trait noir vertical dans le petit pot. Tu poses ce pot sur l'autre, en utilisant les morceaux de bois. Tu le remplis d'eau.

4. Enfin, à l'aide de ta montre, tu marques le niveau de l'eau, avec le feutre, toutes les demi-heures au fur et à mesure que l'eau s'écoule.

TEXTE 7 - COMMENT SOIGNER LA PLANÈTE (1)

Comment soigner la planète ?

Aujourd'hui, nous utilisons beaucoup de ressources naturelles et nous rejetons toujours plus de déchets. Avec notre façon de vivre, nous abimons la nature : pollution de l'air, destruction des forêts. La planète est malade ! Mais il n'est pas trop tard. Si nous prenons les mesures nécessaires, la planète peut être soignée. Nous, les enfants, nous devons agir dans la vie quotidienne pour soigner la planète. Nous en sommes capables.

Nous économisons l'énergie :

– si nous venons à l'école ou si nous allons faire les courses à pied, à vélo, en bus plutôt qu'en voiture ;
– si nous enfilons un pull quand nous avons froid au lieu de monter le chauffage ;
– si nous fermons la lumière en quittant une pièce ;
– si nous faisons attention à éteindre l'ordinateur et la télévision. Nous ne les laissons pas en veille.

Nous gardons la planète propre :
– si nous trions nos déchets et si nous les déposons dans les bonnes poubelles ;
– si nous emportons un sac pour collecter les déchets quand nous allons en piquenique ;
– si nous ne laissons aucun déchet dans la nature.

TEXTE 8 - COMMENT SOIGNER LA PLANÈTE (2)

Nous gardons la planète propre :
– si nous trions nos déchets et si nous les déposons dans les bonnes poubelles ;
– si nous emportons un sac pour collecter les déchets quand nous allons en piquenique ;
– si nous ne laissons aucun déchet dans la nature.

La conservation des aliments

Les hommes préhistoriques conservaient déjà les aliments. Ils utilisaient différentes techniques : ils séchaient et ils fumaient la viande, ils salaient le poisson ; ils pouvaient conserver aussi des provisions en les mettant au fond de grottes gelées.

Au temps des Romains, les hommes transportaient les poissons du Rhin vers Rome. Pour les garder frais, ils les enveloppaient dans de la neige et de la glace.

Au Moyen Âge, les paysans utilisaient surtout le sel pour conserver la viande.

Au temps des rois, dans le sol, les hommes aménageaient des glacières pour conserver la glace, qui servait à garder les aliments et à faire des sorbets. En hiver, ils cassaient la glace des étangs, ils y découpaient des blocs. Ils les transportaient dans les glacières pour garder la glace jusqu'à l'été.

Puis, les hommes ont réussi à fabriquer du froid. Au début du XIXe siècle, plusieurs inventeurs ont créé des machines frigorifiques. En 1913, une société américaine a mis en vente les premiers réfrigérateurs domestiques.

TEXTE 10 - LA VICTIME DE LA TOUR EIFFEL (1)

Isadora était une jolie brunette de quinze ans. Elle avait des cheveux courts, c'était original pour l'époque ! Ce dimanche matin de septembre 1888, elle marchait d'un pas alerte dans Paris. Elle voulait photographier la tour Eiffel en construction. Cette construction dérangeait certains Parisiens. Ils n'en voulaient pas.

Sur l'énorme chantier du Champ-de-Mars, un peu partout, des édifices commençaient à pousser. Isadora aidait son père journaliste. Elle prenait des photos pour un reportage sur l'Exposition universelle de 1889 consacrée au fer. Elle faisait très attention à tout ce qu'elle voyait : un photographe, c'est avant tout un œil !

Avec son appareil photo dernier cri, elle réussissait à prendre une centaine de photos à la fois. Comme elle commençait la prise de vue, elle s'est aperçue qu'elle photographiait un homme tombant du haut de la Tour. Et sur la Tour, horrifiée, elle a vu un autre homme s'enfuir. Tout de suite, elle a pensé à un meurtre.

D'après *La victime de la tour Eiffel*, JDI n°10, juin 2008.

TEXTE 11 - LA VICTIME DE LA TOUR EIFFEL (2)

Isadora et sa sœur jumelle Anastasia étaient deux jolies brunettes de quinze ans. Elles avaient des cheveux courts, c'était original pour l'époque !

Ce dimanche matin de septembre 1888, elles marchaient d'un pas alerte dans Paris. Elles voulaient photographier la tour Eiffel en construction. Cette construction dérangeait certains Parisiens. Ils n'en voulaient pas.

Sur l'énorme chantier du Champ-de-Mars, un peu partout, des édifices commençaient à pousser. Isadora et Anastasia aidaient leur père journaliste. Elles prenaient des photos pour un reportage sur l'Exposition universelle de 1889 consacrée au fer. Elles faisaient très attention à tout ce qu'elles voyaient : un photographe, c'est avant tout un œil !

Avec leur appareil photo dernier cri, elles réussissaient à prendre une centaine de photos à la fois. Comme elles commençaient la prise de vue, elles s'aperçurent qu'elles photographiaient un homme tombant du haut de la Tour. Et sur la Tour, horrifiées, elles ont vu un autre homme s'enfuir. Tout de suite, elles ont pensé à un meurtre.

Vivre au temps des mammouths

Un matin, à ton réveil, tu es dans un camp préhistorique. Tu vis comme les hommes préhistoriques. Tu réagis comment ?

– Tu trouves excitant de vivre avec les hommes préhistoriques ?

– Tu penses que la Préhistoire est une vraie galère et tu veux rentrer tout de suite chez toi ?

– Tu aimes cette expérience, mais tu ne participes pas à tout ?

Pour le savoir, réponds aux questions suivantes :

1. Tu aides les hommes préhistoriques à faire du feu ?

● Tu prends deux silex et tu fais comme eux.

▲ Tu regrettes de ne pas avoir emporté un briquet.

■ Tu regardes sans les aider.

2. Que fais-tu quand tu as froid ?

▲ Tu prends une peau de bête en pensant : « Pff, ce n'est pas très propre ! »

● Tu poses une peau de bête sur tes épaules et tu dis : – Chouette, c'est bien chaud !

■ Tu ne prends rien. Tu grelottes et tu rêves d'un bon feu de cheminée.

3. Qui accompagnes-tu dans la journée ?

● Les hommes pour chasser le mammouth.

▲ Les femmes pour cueillir des fruits, c'est moins dangereux !

■ Tu as peur alors tu restes dans le camp.

4. Quel dessin fais-tu sur les parois de la grotte ?

▲ Ton portrait pour montrer ta présence.

● Un animal vu pendant la chasse.

■ Ta maison qui te manque.

5. Où dors-tu ?

■ Dans ton lit car tu retournes chez toi le soir.

▲ Sous une des tentes du campement.

● Dehors à côté du feu.

6. Quand veux-tu rentrer chez toi ?

● Au bout d'une semaine.

▲ Le soir.

■ Tout de suite.

Majorité de ■ : tu détestes cette vie.	Majorité de ● : tu adores cette vie.	Majorité de ▲ : tu aimes un peu mais pas trop.

TEXTE 13 - VIVRE AU TEMPS DES MAMMOUTHS (2)

Un matin, à ton réveil, tu étais dans un camp préhistorique. Tu vivais comme les hommes préhistoriques. Tu as réagi comment ?

– Tu as trouvé excitant de vivre avec les hommes préhistoriques ?

– Tu as pensé que la Préhistoire était une vraie galère et tu as voulu rentrer tout de suite chez toi ?

– Tu as aimé cette expérience, mais tu n'as pas participé à tout ?

Pour le savoir, réponds aux questions suivantes :

1. Tu as aidé les hommes préhistoriques à faire du feu ?

● Tu as pris deux silex et tu as fait comme eux.

▲ Tu as regretté de ne pas avoir emporté un briquet.

■ Tu as regardé sans les aider.

2. Qu'as-tu fait quand tu as eu froid ?

▲ Tu as pris une peau de bête en pensant : « Pff, ce n'est pas très propre ! »

● Tu as posé une peau de bête sur tes épaules et tu as dit : – Chouette, c'est bien chaud !

■ Tu n'as rien pris. Tu as grelotté et tu as rêvé d'un bon feu de cheminée.

3. Qui as-tu accompagné dans la journée ?

● Les hommes pour chasser le mammouth.

▲ Les femmes pour cueillir des fruits, c'était moins dangereux !

■ Tu avais peur alors tu es resté(e) dans le camp.

4. Quel dessin as-tu fait sur les parois de la grotte ?

▲ Ton portrait pour montrer ta présence.

● Un animal vu pendant la chasse.

■ Ta maison qui te manquait.

5. Où as-tu dormi ?

■ Dans ton lit car tu es retourné(e) chez toi le soir.

▲ Sous une des tentes du campement.

● Dehors à côté du feu.

6. Quand as-tu voulu rentrer chez toi ?

● Au bout d'une semaine.

▲ Le soir.

■ Tout de suite.

Majorité de ■ : tu as détesté cette vie.	Majorité de ● : tu as adoré cette vie.	Majorité de ▲ : tu as aimé un peu mais pas trop.

TEXTE 14 - BRÈVES NOUVELLES

15 décembre 2013

En Sicile, l'Etna crache une épaisse fumée et des pierres. Rapidement, la lave coule sur ses pentes. On ferme les aéroports proches du volcan à cause des nuages de cendres.

17 mars 2013

Une météorite fonce sur la Lune. Ce caillou, gros de 40 centimètres, creuse un cratère large de vingt mètres dans la poussière. Des savants observent le phénomène.

25 décembre 2005

Des feux ravagent la Nouvelle-Calédonie. Plus de 4500 hectares de nature brulent totalement. Les incendies touchent des forêts abritant beaucoup d'animaux et d'arbres protégés.

14 janvier 2006

Un engin spatial, qui est depuis sept ans dans l'espace, largue sur la Terre une capsule contenant des poussières de comète et d'étoiles. Elle atterrit aux États-Unis et les savants récupèrent cette capsule pour étudier minutieusement les matériaux rapportés et avoir de nouvelles informations sur le système solaire.

3 janvier 2013

Sur l'ile de la Réunion, le cyclone Béjisa commence à s'éloigner. En fin d'après-midi, il frôle la côte ouest de l'ile. La Préfecture rappelle que l'alerte rouge est toujours en vigueur.

5 septembre 2012

En Bretagne, dans une villa gallo-romaine où ils font des fouilles, les archéologues trouvent de nombreux objets de la vie quotidienne. La résidence est importante et la cour est grande. Ils balaient et ils nettoient toutes les pierres pour mettre à jour les décors des murs.

Pinocchio, l'effronté

De retour chez lui, Geppetto a attrapé ses outils. Il a taillé le morceau de bois qu'il a acheté au menuisier. Il a décidé de confectionner une marionnette et de l'appeler Pinocchio. Il a travaillé sérieusement toute la soirée. Il a commencé par sculpter la chevelure, puis le front et les yeux. Les yeux terminés, Geppetto a remarqué que ceux-ci bougeaient et le regardaient fixement. Étonné, il a demandé : « Gros yeux de bois, pourquoi me regardez-vous ainsi ? » Pas de réponse.

Alors il a continué. Il a sculpté le nez. À peine terminé, celui-ci a grandi. En quelques minutes, le nez était très long. Après le nez, il a fait la bouche. Mais à peine terminée, celle-ci a ri et a commencé à se moquer de lui.

« Arrête de rire ! » a dit Geppetto, vexé.

La bouche a continué. Alors, il a hurlé d'une voix menaçante : « Arrête, je te répète ! »

La bouche a cessé de rire mais elle lui a tiré la langue. Quel effronté, ce pantin !

Geppetto, pour ne pas rater son ouvrage, a fait semblant de ne rien voir et il a continué à travailler. Après la bouche, il a sculpté le menton puis le cou, le ventre, les bras et les mains. Les mains achevées, Geppetto a senti qu'on lui retirait sa perruque. Il a levé la tête et il a vu sa perruque dans les mains de la marionnette ! « Pinocchio, rends-moi tout de suite ma perruque ! »

Aussitôt, Pinocchio a mis la perruque sur sa tête. Ces manières insolentes ont rendu Geppetto très triste. Il a regardé Pinocchio et lui a dit : « Bougre de gamin ! Tu n'es même pas fini que tu manques déjà de respect à ton père ! Que c'est mal, mon garçon ! »

Et il a séché une larme.

D'après *Pinocchio* de Carlo Collodi.

TEXTE 16 - UNE FICHE DE FABRICATION (3)

Pour réaliser une clepsydre

Je prends le matériel nécessaire.

1. Nous vernissons l'intérieur des pots. Puis nous décorons ces pots avec de la peinture.

2. Nous collons les bouchons au fond des pots. Avec l'épingle, nous perçons le bouchon collé dans le petit pot, au centre. Nous ne faisons pas un trou trop gros car l'eau ne doit pas s'écouler trop vite.

3. Nous traçons un trait noir vertical dans le petit pot. Nous posons ce pot sur l'autre, en utilisant les morceaux de bois. Nous le remplissons d'eau.

4. Enfin, à l'aide de notre montre, nous marquons le niveau de l'eau, avec le feutre, toutes les demi-heures au fur et à mesure que l'eau s'écoule.

TEXTE 17 - UNE ÉTRANGE HISTOIRE DE NAUFRAGE

Une étrange histoire de naufrage

Un vieux marin aux cheveux roux, qui a parcouru tous les océans, raconte son naufrage en frissonnant.

« Quelle tempête ! Un vent enragé souffle tout sur son passage. Il casse le mât du bateau, il arrache les voiles. Des vagues font rouler le bateau dans tous les sens ! Un rocher brise la coque du navire. Aussitôt, l'eau pénètre dans le bateau.

Tous les marins passent par-dessus bord. Ils tombent dans une eau glaciale.

Moi, je réussis à attacher la corde d'une bouée autour de ma taille et je fais un nœud solide. J'entoure la bouée de mes deux bras et je laisse la mer en furie me porter. Au lever du jour, le soleil réchauffe mon corps, le calme revient. Au loin, des mouettes crient. Je nage alors dans leur direction.

Je pense être sauvé. Mais l'aventure ne fait que commencer… »

D'après *Souvenirs d'un vieux marin*, L'école aujourd'hui n°10, juin 2010.

TEXTE 18 - UNE SORTIE DANS LE VILLAGE (1)

Une sortie dans le village

Hier, les élèves ont fait une sortie dans le village. Ils ont emporté une feuille et un crayon. Ils ont quitté l'école et ils ont tourné à gauche. Sur la place du village, ils ont photographié la mairie.

À gauche, ils ont observé le monument aux morts. Ensuite, ils ont regardé toutes les rues partant du rondpoint. Ils ont lu leur nom. À droite de la mairie, ils ont vu l'église.

Puis, ils ont pris la rue du Grand Chemin. Ils sont passés devant la salle des fêtes. Près de la boulangerie, ils sont restés un moment devant le magasin de la fleuriste pour dessiner sa vitrine. Ils sont allés jusqu'aux feux tricolores. Là, ils ont fait demi-tour et ils sont retournés vers l'école.

Un peu plus loin, ils ont tourné à droite et ils sont arrivés devant le lavoir. À côté, ils ont vu la maison de Pierre. Puis, ils ont emprunté la rue de la Corderie. Ils ont longé le groupe scolaire Louis Aragon. Enfin, ils sont revenus à leur école près de la poste. À ce moment-là, il a commencé à pleuvoir. Pourtant, à leur départ de l'école, il faisait beau. Alors, ils sont rentrés dans la classe et ils ont tracé l'itinéraire sur le plan du village. Ensuite, comme il ne pleuvait plus, ils sont allés en récréation.

TEXTE 19 - UNE SORTIE DANS LE VILLAGE (2)

Relire le texte 18

Un mystérieux visiteur

En cette année 1382, à 14 ans. Guillaume est, depuis deux ans, l'écuyer de Jean de Montfaucon, seigneur et ami de sa famille. Il est calme, gentil. Il n'aime pas se bagarrer. Il a un seul ami : Pierre, un jeune garçon au service du copiste du château [...]

Après la leçon avec Rémi, son maitre d'armes, Guillaume cherche son ami Pierre. Il voit le jeune copiste au pied du donjon, alors il crie : Pierre ! Pour le taquiner, celui-ci monte en courant les escaliers du donjon. En riant, l'écuyer fonce à grandes enjambées derrière lui. Mais, soudain, la haute silhouette d'Aymar, le cousin du seigneur, barre le passage aux deux enfants. Aymar est accompagné d'un très vieil homme avec une grande barbe et un vêtement très long.

— Allez, disparaissez, vous deux, hurle alors Aymar en colère. Vous n'avez rien à faire ici !

Les deux garçons partent à toutes jambes. Ils ont peur d'Aymar. Il a un air méchant et un regard cruel. Mais Rémi et Pierre sont curieux. Ils restent donc cachés derrière une porte pour observer l'étrange visiteur.

Ensuite, ils marchent derrière les deux hommes, de loin, pour ne pas se faire remarquer. Aymar parle si bas qu'il est impossible d'entendre ses paroles. Tout à coup, les deux hommes disparaissent dans l'obscurité.

D'après *Enquête au château fort*, JDI n° 10, juin 2008.

Un heureux dénouement

À l'heure du festin, le roi prend place sur une cathèdre. Jean de Montfaucon et dame Guenièvre vont à ses côtés. Les autres convives sont sur des bancs. Chacun porte un couteau à sa ceinture. Il n'y a pas de fourchettes. Il y a plusieurs services. Pour commencer, les serviteurs présentent les fruits et les mets de la saison. Ils apportent ensuite des plats en sauce, des viandes rôties, des volailles et des poissons. On pose les morceaux de viande sur des tranches de pain appelées « tranchoirs ». Puis les serviteurs arrivent avec les confiseries, les gâteaux et les fruits secs. Plusieurs convives boivent dans le même verre. Entre chaque service, on écoute de la musique et des chansons, on regarde les saltimbanques exécuter leur numéro.

Guillaume est surtout impatient de voir le singe faire ses pirouettes.

« Va-t-il réussir à attraper le manuscrit ? Est-ce qu'il va être capable de l'apporter au roi ? » se demande l'écuyer.

L'animal fait son entrée. Au début, les convives bavardent et ne lui accordent guère d'attention. Puis, soudain, c'est le silence : le singe saute sur l'épaule d'Aymar. Celui-ci, furieux, veut chasser l'animal, mais le singe est vif et malin. Il enfile sa patte dans le pourpoint d'Aymar et en retire le manuscrit. Le roi l'observe avec intérêt. Puis, le plus tranquillement du monde, le singe se dirige vers le roi et pose le manuscrit devant lui.

Pierre est près du roi. Il retient son souffle. Le roi donne le manuscrit au jeune scribe.

Pour Aymar, lit Pierre, *voici la formule qui lui permettra de devenir plus riche que le roi…*

— Jetez Aymar dans un cachot, ordonne alors le roi aux hommes de garde. Qu'il reste en prison pour toujours !

Le roi félicite ensuite Guillaume pour son courage et son intelligence. Puis, il décide de le prendre avec Pierre à son service.

TEXTE 22 - LA VOITURE ACCIDENTÉE

Kuhn a bien du mal à sortir de sa voiture. Il quitte sa veste mais il garde ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemple la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'est M.Thiébaut, vétéran de la route, maitre ès-mécaniques. Il lance un coup d'œil précis à la bête malade. Et, tout de suite, à l'ouvrage ! Que faut-il ? Rien ! Des pierres, des briques, des planches, des crics, des madriers, des leviers, des cordages. Il mêle généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bouge un peu, frissonne, retombe, se cale, s'endort définitivement. Il est très bien là.

Un grand nombre de minutes s'écoulent. Un jeune cycliste s'arrête. C'est un paysan. Il a vingt ans à peine. Il est robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il regarde en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse... Et, soudain, il n'y peut plus tenir. Il pose son vélo contre la haie et, levant les bras, va vers la foule. Son visage exprime un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il crie d'une voix rude et pathétique :

« Quoi ! Eh bien, quoi ! On ne va quand même pas les laisser là ! Une voiture ! Qu'est-ce que c'est que ça pour dix hommes ! Allez ! On l'empoigne par l'arrière, qui est plus léger. Et toc ! Sur la route. Après, il n'y a plus qu'à tirer. »

La petite foule regarde presque timidement le jeune homme au visage rouge.

« Allons ! allons ! crie le paysan. Dix hommes sur l'arrière, et je vous dis que ça suffit. » La voix est impérieuse, presque furieuse. Tout de suite, il donne des ordres, place les hommes, règle l'opération. Tous obéissent.

« Une ! deux ! trois ! Ensemble ! Bien ! Ça y est ! »

La voiture cède. Elle ne résiste plus. Elle se prête de bonne grâce à la manœuvre, comme un cheval qui sent la cuisse et l'éperon du maitre. En dix secondes, la voiture est sur la route.

D'après *Fables de mon jardin* de Georges Duhamel.

TEXTE 23 - JEU DES FAMILLES (1)

Matériel :

- 42 fiches cartonnées (6,6 cm x 10,3 cm)
- des feutres de 7 couleurs différentes
- des images

Jeu des 7 familles

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.
3. Vous pouvez choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils.
   Pour chaque famille choisie, vous faites six dessins ou vous découpez six 1 images et vous les collez.
   Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquerez le nom de la famille.

Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Le jeu des 7 familles date de la fin du XIXe siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple. Vous pouvez trouver cette règle sur internet.

TEXTE 24 - JEU DES 7 FAMILLES (2)

1. Tu prépareras sept paquets de six cartes. Avec les feutres, tu colorieras le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, tu prendras chaque carte et tu découperas les 4 coins en arrondis.

3. Tu pourras choisir 7 familles, parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, tu feras six dessins ou tu découperas six images et tu les colleras.
   Par exemple, pour les mammifères, tu représenteras : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.

4. Pour chaque famille, tu numéroteras les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, tu marqueras le nom de la famille.

Tu pourras ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

TEXTE 25 - DE L'ÉVÈNEMENT AU JOURNAL EN KIOSQUE (1)

Martin raconte :

Je suis journaliste. Quand un accident survient, le journal m'envoie aussitôt sur les lieux. Quand j'arrive, j'essaie de comprendre ce qui s'est passé. Je prends mon appareil et je fais des photos. J'observe, je pose des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifie les informations.

À mon bureau, je réfléchis à mon article et je le rédige : j'explique et je raconte l'évènement. Je choisis des photos pour illustrer l'article.

Le secrétaire de rédaction doit le relire, il le corrige, le raccourcit éventuellement. À l'ordinateur, il réalise la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduit la page sur une plaque de métal que l'on place dans une rotative qui imprime le papier. Ensuite, la machine le découpe et le plie.

Durant la nuit, des fourgonnettes emportent les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribuent les journaux des abonnés à domicile.

TEXTE 26 - DE L'ÉVÈNEMENT AU JOURNAL EN KIOSQUE (2)

Martin raconte :

Plus tard, je serai journaliste. Quand un accident surviendra, le journal m'enverra aussitôt sur les lieux. Quand j'arriverai, j'essaierai de comprendre ce qui s'est passé. Je prendrai mon appareil et je ferai des photos. J'observerai, je poserai des questions aux témoins, aux victimes et aux secours.

Je vérifierai les informations. À mon bureau, je réfléchirai à mon article et je le rédigerai : j'expliquerai et je raconterai l'évènement. Je choisirai des photos pour illustrer l'article.

Le secrétaire de rédaction devra le relire, il le corrigera, le raccourcira éventuellement. À l'ordinateur, il réalisera la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduira la page sur une plaque de métal que l'on placera dans une rotative qui imprimera le papier. Ensuite, la machine le découpera et le pliera.

Durant la nuit, des fourgonnettes emporteront les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribueront les journaux des abonnés à domicile.