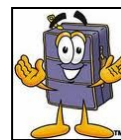


Prénom : _____

Date : _____

Atelier de lecture n°1

CM2



Monsieur Petit

C'est l'histoire de Monsieur Petit qui vit dans une vieille maison située au cœur d'un vieux village. La maison est entourée d'un jardin avec une barrière ; il y a des concombres, des choux frisés, toutes sortes de légumes. Au fond du jardin, le portillon reste toujours fermé pour que Chien à Puces ne s'échappe pas. Chien à Puces aime se coucher près de la poubelle, à l'ombre d'un oranger couvert de fruits délicieux. Chien à Puces est gourmand, il croque tout ce qui lui passe sous la dent : des oranges pourries qui tombent sur le sol, des fleurs fanées, un morceau de buvard... Un jour, Monsieur Petit décide de mettre Chien à Puces dans une niche. Chien à Puces n'aime pas être enfermé, il préfère s'endormir en regardant les étoiles dans le ciel. Toutes les nuits, il aboie quand Monsieur Petit va se coucher. Monsieur Petit décide de dormir dans le grenier de sa jolie maison pour prendre un peu de repos. Il ne trouve plus le sommeil ! Une nuit d'insomnie, hop ! Il saute du lit et ouvre la grande malle qui se trouve devant lui, dans un coin sombre du grenier. Et là, surprise, toute sa vie, qu'il pensait sans histoire, lui revient en mémoire : il sort les mouchoirs brodés par sa grand-mère, ses petites dents de lait, son pot de chambre ébréché, une tête de poisson séché, un sac plein de billes, une montre qui fait tic, tac, tic, tac, son carnet de notes, un bout de lacet, son vieux transistor à pile.

LECTURE À VOIX HAUTE

Exercice 1 : Lis à haute voix du mieux que tu peux ce texte.

MLM : _____

ERREURS : _____

MCLM : _____

VOCABULAIRE

Exercice 2 : • Trouve le sens du mot **portillon** (l. 4) en t'aidant du contexte.

Portillon : **porte, portail**

• Dans le texte, **trouve** un synonyme de **gâtées** : **pourries** (l.8)

• Dans le texte, trouve un antonyme de **sommeil** : **insomnie** (l. 15)

• Dans le texte, trouve un homonyme de **peau** : **pot** (l. 19)

• Dans le texte, **trouve** un mot de la famille de **tour** : **entourée** (l. 2)

Score : /10

Temps : _____

LIRE AVEC RAPIDITÉ ET PRÉCISION

Score : /10

Temps : _____

Exercice 3 : Trouve les mots de sens contraire.

À chaque mot de la série 1, correspond, dans la série 2, un mot de sens contraire, un antonyme. Trouvez-le. Notez le numéro et la lettre à associer. Attention aux pièges !

SÉRIE 1

1. ignorer – 2. présent – 3. détester – 4. vie – 5. hideux – 6. jeune – 7. paix – 8. attaquer – 9. négatif – 10. différent.

SÉRIE 2

A. semblable – B. positif – C. défendre – D. descendre – E. joli – F. livre – G. guerre – H. sort – I. litre – J. mort – K. absent – L. connaître – M. aimer – N. vieux.

1-L 2-K 3-M 4-J 5-E 6-N 7-G 8-C 9-B 10-A

COMPRENDRE : REPÉRER LES CONNECTEURS

Score : /10

Exercice 4 : Parmi les trois connecteurs proposés, surligne celui qui convient.

Temps :

(Pour, Pendant, Alors) la crue du Nil, seules les villes demeurent visibles au-dessus de l'eau (car, dès que, depuis) l'Égypte entière devient une mer. À ce moment, les bateaux ne suivent plus les chenaux du fleuve, (ensuite, soudain, mais) vont tout droit dans la plaine. (Ainsi, Comme, Cependant) quand on remonte de Naucratis à Memphis, le bateau longe les pyramides (donc, alors que, aussitôt) la route normale passe par la pointe du Delta et la ville de Kerkasôre.

COMPRENDRE : REPÉRER LES SUBSTITUTS

Score : /20

Exercice 5 : Surligne les mots en gras : en bleu s'il s'agit du prince ; en rouge s'il s'agit de la fille du sultan.

Temps :

Le prince allait partir en voyage. Il demanda à la fille du sultan ce qu'elle souhaitait. La demoiselle lui répondit que son unique vœu était qu'il fut toujours en bonne santé. Le fils du roi la pressa de lui demander quelque chose, mais elle persista dans son refus. Il lui dit alors : « Je sors et dans un instant je reviendrai. Si tu me demandes pas quelque chose je saurai ce qu'il me reste à faire. » Elle lui dit alors : « Je désire la boîte de la patience, la boîte de la douleur et le sabre de sang. Si tu me rapportes ces choses-là je t'épouserai. »