

1

2

3

4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.



Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

- Pierre est poursuivi par un chien. Il court très vite. Il tourne la tête pour regarder où se trouve le chien. Il se cogne contre un panneau. Etourdi par le choc, il tombe sur le sol. Le chien vient lui lécher la figure.
- Pierre et son frère font la course. Ils courent très vite. Ils ne regardent pas où ils vont. Ils se cognent contre un panneau. Etourdis par le choc, ils tombent sur le sol.
- Pierre fait la course avec son frère. Il court très vite. Il tourne la tête pour regarder où se trouve son frère. Il se cogne contre un panneau. Etourdi par le choc, il tombe sur le sol.
- Pierre est champion de course à pied. Il court pour rentrer chez lui mais il glisse sur une peau de banane qui se trouve près d'un panneau. Il se cogne contre un panneau. Etourdi par le choc, il tombe sur le sol.



1

2

3

4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.



Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

- Monsieur Azur et son chien Pipo s'amuse ensemble dans le parc. Monsieur Azur envoie un bâton aussi loin que possible. Pipo rapporte le bout de bois. Son maître le félicite longuement.
- Monsieur Azur se promène dans le parc. Un chien s'approche de lui et lui lèche le visage. Monsieur Azur déteste les chiens. Il envoie un bâton très loin dans l'espoir de se débarrasser de l'animal.
- Monsieur Azur se promène dans le parc. Un lion s'approche de lui et lui apporte un bâton. Monsieur Azur envoie un bâton très loin. L'animal rapporte le bout de bois. Monsieur Azur le félicite longuement.
- Monsieur Azur et son chien Pipo se promène dans le parc. Pipo a trouvé un vieil os de dinosaure. Monsieur Azur explique à Pipo qu'il ne doit pas lui rapporter des os. Il envoie l'os le plus loin possible pour s'en débarrasser.



1

2

3

4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.



Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

Pierre adore faire du ski. Il décide de skier entre les sapins. Un skieur lui coupe la route. Il se casse la jambe. Il est furieux car il va terminer ses vacances avec une jambe dans le plâtre.

Pierre adore faire du ski. Mais, il va trop vite et il a beaucoup de mal à contrôler sa trajectoire. Il heurte un sapin. Il se casse la jambe. Il est furieux car il va terminer ses vacances avec une jambe dans le plâtre.

Pierre adore faire du ski. Mais, il va trop vite, aussi il décide de skier avec un sapin pour le ralentir. Il se casse la jambe. Il est très content car il va terminer ses vacances avec une jambe dans le plâtre.

Pierre déteste faire du ski. Il aurait préféré aller à la plage. Il se casse volontairement une jambe pour passer ses vacances, assis à la terrasse de son chalet.



1

2

3

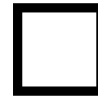
4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.



Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

Monsieur Azur se promène. Soudain, une rafale de vent emporte son chapeau. Il court après son chapeau. Le chapeau tombe dans la rivière. Monsieur Azur tombe à son tour dans l'eau.

Monsieur Azur se promène. Soudain, le vent commence à souffler. La tempête se lève. Monsieur Azur jette son chapeau dans l'eau. Il le secoue pour le faire sécher dans le vent.

Monsieur Azur se promène. Soudain, une rafale de vent emporte son chapeau. Le chapeau termine sa course dans la rivière. Monsieur Azur utilise une branche pour sortir son chapeau de l'eau. Il ne pourra pas le remettre car il est trempé.

Madame Azur se promène. Soudain, une rafale de vent emporte son chapeau. Le chapeau termine sa course dans la rivière. Madame Azur utilise une branche pour sortir son chapeau de l'eau. Elle ne pourra pas le remettre car il est trempé.



1

2

3

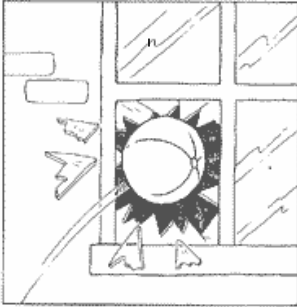
4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.



Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

Pierre et sa sœur jouent au ballon dans le jardin. Pierre donne un grand coup de pied dans le ballon. Le ballon casse un carreau. Le père des deux enfants répare la vitre.

Pierre et son frère jouent au ballon dans le jardin. Pierre donne un grand coup de pied dans le ballon. Le ballon casse un carreau. Leur père leur donne une bonne fessée.

Pierre et son frère jouent au ballon dans le jardin. Pierre donne un grand coup de pied dans le ballon. Le ballon casse un carreau. Les deux garçons s'inquiètent. Ils réparent la vite avant que leur père arrive.

Pierre et son frère jouent au ballon dans le jardin. Pierre donne un grand coup de pied dans le ballon. Le ballon casse un carreau. Le père des deux garçons répare la vitre.



1

2

3

4

Histoire à démêler.

Prénom :

Date :

Numérote les dessins pour raconter l'histoire.









Mets une croix devant le texte qui raconte l'histoire.

Pierre et sa mère se promènent. Ils entrent dans un grand restaurant. Pierre commande un superbe bison. La serveuse sert un grand plat à Pierre et sa mère. Pierre s'est régalé. Il est ravi.

Pierre se promène avec son papa. Ils entrent dans un grand magasin. Pierre voit un superbe blouson. La vendeuse aide Pierre à l'essayer. Le blouson va très bien au petit garçon. Son père le lui achète. Pierre est ravi.

Pierre et sa mère se promènent. Ils entrent dans un grand magasin. Pierre voit un superbe maillot. La vendeuse aide Pierre à l'essayer. Le blouson va très bien au petit garçon. Sa mère le lui achète. Pierre est ravi.

Pierre et sa mère se promènent. Ils entrent dans un grand magasin. Pierre voit un superbe blouson. La vendeuse aide Pierre à l'essayer. Le blouson va très bien au petit garçon. Sa mère le lui achète. Pierre est ravi.

