

Lanterne et Bigouberne.

1. Petit-Pierre avait une pleine poche de boules de toutes les couleurs. Il en donna la moitié à Françoise, sa sœur, et garda les autres. Un jeu captivant commença. Petit-Pierre, mettait ses deux mains derrière son dos et faisait de l'une à l'autre des échanges compliqués. Enfin, il montrait à Françoise un de ses poings fermés.

2. « Lanterne, cheurotte. » Elle répondait : « Bigouberne. — Sur combien ? — Sur trois. » disait Françoise.

Si elle devinait juste, toutes les boules étaient à elle. Si non, elle devait donner la différence à Petit-Pierre....

3. A chaque erreur de Françoise, Petit-Pierre éclatait de rire. Petit-Pierre connaissait des ruses, des attrapes vraiment bien trouvées...

Mais il réservait le grand coup pour la fin. Ses mains restaient si longtemps derrière son dos, que tout d'abord Françoise en était troublée. Lentement, avec des précautions visibles, Petit-Pierre se décidait à apporter son poing. Il était gonflé, prêt à éclater. Un doigt se soulevait malgré lui. Sur combien ? Sur combien ?

Comme Françoise hésitait, bien embarrassée : « Dépêche-toi, disait Petit-Pierre, dépêche-toi donc, ça va tomber. »

Françoise, entraînée, disait : « Sur vingt ! »

4. Très calme, Petit-Pierre desserra un à un ses doigts qui se levèrent.

« Sur zéro ! » dit-il simplement. Puis, dans sa bouche grande ouverte, des éclats de rire se bousculèrent. Il était temps; il s'étranglait.

Françoise n'avait même pas de quoi le payer.

JULES RENARD. — *Les Cloportes* (Bernouard, édit.)

Les mots. — **Le grand coup** : la façon de jouer la plus habile. — **Le payer** : lui donner les boules qu'elle lui devait.

— EXERCICES ORAUX SUR LA LECTURE —

— 1. Quel était le jeu de Petit-Pierre ?

— 2. Que faisait-il si Françoise se trompait ?

— 3. Qu'arriva-t-il à la fin ?