

Prénom : _____

Date : ____ / ____ / ____

p.

Chapitre 9 : Duel à Minuit

Score : /20

Résume ce chapitre.

Harry apprend que les cours **de vol sur balai** seraient communs **avec les Serpentard**.

Harry n'aime pas Drago Malefoy qui parle sans arrêt de balais volant et **se vante tout le temps**. Neville **en revanche n'est jamais monté sur un balai**.

Hermione veut **leur donner des conseils qu'elle a trouvés dans un livre intitulé *Le Quidditch à travers les âges***.

Neville reçoit un **Rapeltout** qui sert à **se souvenir de ce qu'on a oublié de faire**.

Mme **Bibine** leur apprend à voler sur un balai. Ils doivent **frapper fort par terre** pour décoller. Pour Neville c'est la catastrophe et il se casse **le poignet**. Mme **Bibine** l'emmène à **l'infirmerie** et leur dit **de laisser leur balai par terre**. Mais Drago Malefoy défie Harry et ils **s'envolent**. Quand le professeur Mac Gonagall le voit, elle **n'en croit pas ses yeux**.

Harry devient alors **le nouvel attrapeur de l'équipe de Quidditch de Gryffondor**. Le soir Malefoy lui lance **un duel de sorciers**. Harry, Ron et Hermione s'y rendent à l'heure mais **pas Malefoy, il lui a tendu un piège**.

Pour ne pas se faire prendre par Rusard, ils se réfugient dans une pièce où il y a **un énorme monstre à trois têtes**. Terrifiés, ils partent en courant et reviennent dans la **salle commune**.

Chapitre 10 : Halloween

Score : /17

Réponds aux questions. Sois le plus précis possible

- 1) Quel cadeau reçoit Harry ? **Un balai, un nimbus 2000**
- 2) Qui le lui offre ? **Le professeur Mac Gonagall**
- 3) Qui est Olivier Dubois ? **Le capitaine de l'équipe de Quidditch de Gryffondor**
- 4) Combien de joueur compte une équipe de Quidditch ? **7**
- 5) Que sais-tu sur ces joueurs ? **Il y a 3 poursuiveurs, 2 batteurs, 1 gardien et 1 attrapeur**
- 6) Combien y a-t-il de balles ? **4**
- 7) Comment s'appellent-elles ? **Le souafle, les cognards et le vif d'or**
- 8) Quel est le rôle de Harry ? Que doit-il faire ? **Harry est l'attrapeur, il doit attraper le vif d'or**
- 9) Que se passe-t-il s'il y arrive ? **Le jeu s'arrête et son équipe gagne.**