



Surcouf, le corsaire de St Malo

Après la lecture de ce livre :

- sur une feuille, inscriis ton nom, ton prénom et la date.
- écris ensuite le titre de l'histoire, puis réponds aux questions.
- n'oublie pas de numéroter tes réponses.



Chapitre 1 :

- 1) Quel est le jeu préféré de Robert Surcouf ?
- 2) Que décident de faire ses parents pour qu'il devienne plus calme ?

Chapitre 2 :

- 3) Quelle bêtise Robert a-t-il faite ?
- 4) Que fait-il pour pouvoir s'enfuir ?

Chapitre 3 :

- 5) A quelle date le rêve de Robert devient-il réalité ?
- 6) Comment s'appelle le bateau sur lequel il embarque ?
- 7) Sur le bateau, quelle est l'activité préférée de Robert Surcouf ?

Chapitre 4 :

- 8) Maintenant qu'il est capitaine, quel bateau commande Surcouf ?
- 9) Qu'est-ce qu'un corsaire ? (aide-toi du dictionnaire)

Chapitre 5 :

- 10) Combien de canons possède la redoutable frégate «La Sibylle» ?
- 11) En quoi se déguisent les marins pour échapper aux anglais ?

Chapitre 6 :

- 12) Quel bateau anglais Surcouf et ses matelots réussissent-ils à prendre ?
- 13) Quel dessin Garneray offre-t-il à Surcouf ?
- 14) Quel surnom les anglais ont-ils donné à Surcouf ?