

P5 - S1 – Texte 23 - « La voiture accidentée »

* Kuhn a bien du mal à sortir de sa voiture. Il quitte sa veste mais il garde ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemple la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'est M. Thiébaud, vétéran de la route, maitre ès-mécaniques. Il lance un coup d'œil précis à la bête malade. Et, tout de suite, à l'ouvrage ! Que faut-il ? Rien ! Des pierres, des briques, des planches, des crics, des madriers, des leviers, des cordages. Il mêle généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bouge un peu, frissonne, retombe, se cale, s'endort définitivement. Il est très bien là.

** Un grand nombre de minutes s'écoulent. Un jeune cycliste s'arrête. C'est un paysan. Il a vingt ans à peine. Il est robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il regarde en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse... Et, soudain, il n'y peut plus tenir. Il pose son vélo contre la haie et, levant les bras, va vers la foule. Son visage exprime un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il crie d'une voix rude et pathétique :

« Quoi ! Eh bien, quoi ! On ne va quand même pas les laisser là ! Une voiture ! Qu'est-ce que c'est que ça pour dix hommes ! Allez ! On l'empoigne par l'arrière, qui est plus léger. Et toc ! Sur la route. Après, il n'y a plus qu'à tirer. »

La petite foule regarde presque timidement le jeune homme au visage rouge. « Allons ! allons ! crie le paysan. Dix hommes sur l'arrière, et je vous dis que ça suffit. » La voix est impérieuse, presque furieuse. Tout de suite, il donne des ordres, place les hommes, règle l'opération. Tous obéissent.

« Une ! deux ! trois ! Ensemble ! Bien ! Ça y est ! »

La voiture cède. Elle ne résiste plus. Elle se prête de bonne grâce à la manœuvre, comme un cheval qui sent la cuisse et l'éperon du maitre. En dix secondes, la voiture est sur la route.

D'après *Fables de mon jardin* de Georges Duhamel.

Texte transposé

*** Kuhn eut bien du mal à sortir de la voiture. Il quitta sa veste mais il garda ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fit des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemplait la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'était M. Thiébaud, vétéran de la route, maitre ès-mécaniques. Il lança un coup d'œil précis à la bête malade. Et, tout de suite, à l'ouvrage ! Que faut-il ? Rien ! Des pierres, des briques, des planches, des crics, des madriers, des leviers, des cordages. Il mêla généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bougea un peu, frissonna, retomba, se cala, s'endormit définitivement. Il était très bien là.

Un grand nombre de minutes s'écoulèrent. Un jeune cycliste s'arrêta. C'était un paysan. Il avait vingt ans à peine. Il était robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il regarda en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse... Et, soudain, il n'y put plus tenir. Il posa son vélo contre la haie et, levant les bras, alla vers la foule. Son visage exprimait un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il cria d'une voix rude et pathétique :

« Quoi ! Eh bien, quoi ! On ne va quand même pas les laisser là ! Une voiture ! Qu'est-ce que c'est que ça pour dix hommes ! Allez ! On l'empoigne par l'arrière, qui est plus léger. Et toc ! Sur la route. Après, il n'y a plus qu'à tirer. »

La petite foule regarda presque timidement le jeune homme au visage rouge. « Allons ! allons ! cria le paysan. Dix hommes sur l'arrière, et je vous dis que ça suffit. » La voix était impérieuse, presque furieuse. Tout de suite, il donna des ordres, plaça les hommes, régla l'opération. Tous obéirent.

« Une ! deux ! trois ! Ensemble ! Bien ! Ça y est ! »

La voiture céda. Elle ne résista plus. Elle se prêta de bonne grâce à la manœuvre, comme un cheval qui sent la cuisse et l'éperon du maitre. En dix secondes, la voiture était sur la route.

Texte à transposer

* Kuhn a bien du mal à sortir de sa voiture. Il quitte sa veste mais il garde ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemple la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'est M. Thiébaud, vétérinaire de la route, maître ès-mécaniques. Il lance un coup d'œil précis à la bête malade. Il mêle généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bouge un peu, ** il frissonne, retombe, se cale, s'endort définitivement. Il est très bien là. Un grand nombre de minutes s'écoulent. Un jeune cycliste s'arrête. C'est un paysan. Il a vingt ans à peine. Il est robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il regarde en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse... Et, soudain, il pose son vélo contre la haie et, levant les bras, va vers la foule. Son visage exprime un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il crie d'une voix rude et pathétique.

Transposer les verbes soulignés à l'imparfait et ceux surlignés au passé composé.

* Kuhn a eu bien du mal à sortir de sa voiture. Il a quitté sa veste mais il a gardé ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il a fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemplait la scène.

Puis, voilà le sauveur, le dépanneur. C'était M. Thiébaud, vétérinaire de la route, maître ès-mécaniques. Il a lancé un coup d'œil précis à la bête malade. Il a mêlé généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué a bougé un peu, ** il a frissonné, a retombé, s'est calé, s'est endormi définitivement. Il était très bien là. Un grand nombre de minutes se sont écoulées. Un jeune cycliste s'est arrêté. C'était un paysan. Il avait vingt ans à peine. Il était robuste, rougeaud. Pendant un petit moment, il a regardé en silence ce groupe d'hommes inertes et cette voiture en détresse... Et, soudain, il a posé son vélo contre la haie et, levant les bras, va vers la foule. Son visage exprimait un mélange de colère, d'étonnement, de pitié. Il a crié d'une voix rude et pathétique.

*** Matériel :**

42 fiches cartonnées (6,6 cm x 10,3 cm) ; des feutres de 7 couleurs différentes ; des images

Jeu des 7 familles

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les quatre coins en arrondis.

3. Vous pouvez choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, vous faites six dessins ou vous découpez six 1 images et vous les collez.

**** Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.**

4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille.

Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Le jeu des 7 familles date de la fin du XIX^e siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple. Vous pouvez trouver cette règle sur Internet.

* 1. Vous **préparez** sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les quatre coins en arrondis.

3. Vous pourrez choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, vous ferez six dessins ou vous découpez six images et vous les collerez.

**** Par exemple, pour les mammifères, vous représenterez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.**

4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille.

Vous pourrez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Jeu des 7 familles

* **1.** Tu prépareras sept paquets de six cartes. Avec les feutres, tu colorieras le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, tu prendras chaque carte et tu découperas les quatre coins en arrondis.

3. Tu pourras choisir sept familles, parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, tu feras six dessins ou tu découperas six images et tu les colleras.

** Par exemple, pour les mammifères, tu représenteras : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.

4. Pour chaque famille, tu numérotteras les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, tu marqueras le nom de la famille.

Tu pourras ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Texte transposé jour 1

* **1. Julia** préparera sept paquets de six cartes. Avec les feutres, elle coloriera le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, elle prendra chaque carte et elle découpera les quatre coins en arrondis.

3. Elle pourra choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, elle fera six dessins ou elle découpera six images et elle les collera.

** Par exemple, pour les mammifères, elle représentera : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.

4. Pour chaque famille, elle numérottera les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, elle marquera le nom de la famille.

Elle pourra ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Texte transposé jour 2

* **1. Les enfants** prépareront sept paquets de six cartes. Avec les feutres, ils colorieront le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, ils prendront chaque carte et ils découperont les quatre coins en arrondis.

3. Ils pourront choisir sept familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, ils feront six dessins ou ils découperont six images et ils les colleront.

** Par exemple, pour les mammifères, ils représenteront : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.

4. Pour chaque famille, ils numérotteront les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, ils marqueront le nom de la famille.

Ils pourront ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

« De l'évènement au journal en kiosque 1 »

* Martin raconte :

Je suis journaliste. Quand un accident survient, le journal m'envoie aussitôt sur les lieux. Quand j'arrive, j'essaie de comprendre ce qui s'est passé. Je prends mon appareil et je fais des photos. J'observe, je pose des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifie les informations.

À mon bureau, je réfléchis à mon article et je le rédige : j'explique et je raconte l'évènement. Je choisis des photos pour illustrer l'article.

** Le secrétaire de rédaction doit le relire, il le corrige, le raccourcit éventuellement. À l'ordinateur, il réalise la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduit la page sur une plaque de métal que l'on place dans une rotative qui imprime le papier. Ensuite, la machine le découpe et le plie.

Durant la nuit, des fourgonnettes emportent les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribuent les journaux des abonnés à domicile.

Texte transposé

* Martin raconte :

Plus tard, je serai journaliste. Quand un accident surviendra, le journal m'enverra aussitôt sur les lieux. Quand j'arriverai, j'essaierai de comprendre ce qui s'est passé. Je prendrai mon appareil et je ferai des photos. J'observerai, je poserai des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifierai les informations.

À mon bureau, je réfléchirai à mon article et je le rédigerai : j'expliquerai et je raconterai l'évènement. Je choisirai des photos pour illustrer l'article.

** Le secrétaire de rédaction devra le relire, il le corrigera, le raccourcira éventuellement. À l'ordinateur, il réalisera la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduira la page sur une plaque de métal que l'on placera dans une rotative qui imprimera le papier. Ensuite, la machine le découpera et le pliera.

Durant la nuit, des fourgonnettes emporteront les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribueront les journaux des abonnés à domicile.

P5 – S5 – Texte 27 –

« De l'évènement au journal en kiosque 2 »

* Martin raconte :

Plus tard, je serai journaliste. Quand un accident surviendra, le journal m'enverra aussitôt sur les lieux. Quand j'arriverai, j'essaierai de comprendre ce qui s'est passé. Je prendrai mon appareil et je ferai des photos. J'observerai, je poserai des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Je vérifierai les informations. À mon bureau, je réfléchirai à mon article et je le rédigerai : j'expliquerai et je raconterai l'évènement. Je choisirai des photos pour illustrer l'article.

** Le secrétaire de rédaction devra le relire, il le corrigera, le raccourcira éventuellement. À l'ordinateur, il réalisera la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduira la page sur une plaque de métal que l'on placera dans une rotative qui imprimera le papier. Ensuite, la machine le découpera et le pliera.

Durant la nuit, des fourgonnettes emporteront les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribueront les journaux des abonnés à domicile.

Texte transposé

* Martin et Jonathan racontent :

Plus tard, nous serons journalistes. Quand un accident surviendra, le journal nous enverra aussitôt sur les lieux. Quand nous arriverons, nous essaierons de comprendre ce qui s'est passé. Nous prendrons notre appareil et nous ferons des photos. Nous observerons, nous poserons des questions aux témoins, aux victimes et aux secours. Nous vérifierons les informations.

À notre bureau, nous réfléchirons à notre article et nous le rédigerons : nous expliquerons et nous raconterons l'évènement. Nous choisirons des photos pour illustrer l'article.

** Le secrétaire de rédaction devra le relire, il le corrigera, le raccourcira éventuellement. À l'ordinateur, il réalisera la mise en page avec d'autres articles.

Puis, on reproduira la page sur une plaque de métal que l'on placera dans une rotative qui imprimera le papier. Ensuite, la machine le découpera et le pliera.

Durant la nuit, des fourgonnettes emporteront les exemplaires de journaux chez les marchands. Les livreurs ou les facteurs distribueront les journaux des abonnés à domicile.