

Le marquis de Carabas fit ce que son chat lui conseillait, sans savoir à quoi cela serait bon¹. Dans le temps² qu'il se baignait, le roi vint à passer, et le Chat se mit à crier de toute sa force :

« Au secours, au secours, voilà Monsieur le marquis de Carabas qui se noie ! »

À ce cri le roi mit la tête à la portière, et reconnaissant le Chat qui lui avait apporté tant de fois du gibier, il ordonna à ses gardes qu'on allât vite au secours de Monsieur le marquis de Carabas. Pendant qu'on retirait le pauvre marquis de la rivière, le Chat s'approcha du carrosse, et dit au roi que dans le temps que son maître se baignait, il était venu des voleurs qui avaient emporté ses habits, quoiqu'il eût

1. À quoi cela serait bon : à quoi cela allait servir.

2. Dans le temps : pendant.

crié au voleur de toute sa force ; le drôle¹ les avait cachés sous une grosse pierre.

Le roi ordonna aussitôt aux officiers de sa garde-robe² d'aller querir³ un de ses plus beaux habits pour Monsieur le marquis de Carabas. Le roi lui fit mille caresses⁴, et comme les beaux habits qu'on venait de lui donner relevaient sa bonne mine⁵ (car il était beau, et bien fait de sa personne), la fille du roi le trouva fort à son gré⁶, et le marquis de Carabas ne lui eut pas jeté deux ou trois regards fort respectueux, et un peu tendres, qu'elle en devint amoureuse à la folie. Le roi voulut qu'il montât dans son carrosse, et qu'il fût de la promenade.

Le Chat ravi de voir que son dessein¹ commençait à réussir, prit les devants², et ayant rencontré des paysans qui fauchaient un pré, il leur dit :

« Bonnes gens qui fauchez³, si vous ne dites au roi que le pré que vous fauchez appartient à Monsieur le

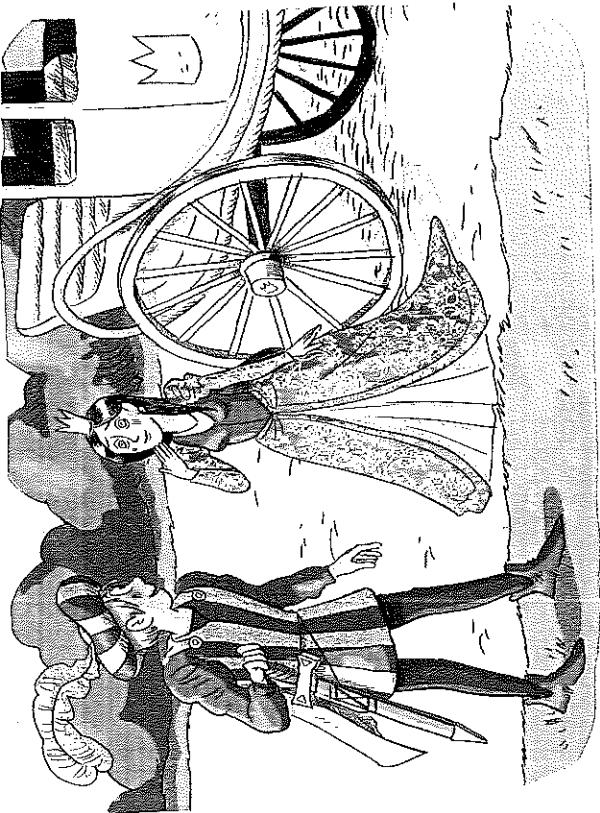
1. Le drôle : le coquin (ici, le Chat).

2. Officiers de sa garde-robe : personnes chargées de s'occuper de ses vêtements.

3. Quérir : chercher.

4. Mille caresses : de nombreux compliments.

5. Relevaient sa bonne mine : lui donnaient fière allure.
6. À son gré : à son goût.



Nom: _____ Prénom: _____
Date: _____



Découverte du texte : la fausse noyade (p. 13-16) _____

Réponds aux questions suivantes en faisant une phrase.

a. Avec qui le roi projette-t-il d'aller se promener au bord de la rivière ?

Le roi projette d'aller avec son maître du Chat et son Chat au bord de la rivière.

b. Que doit faire le maître du Chat ?

Le maître du Chat doit faire croire au roi que son Chat est mort dans la rivière.

c. Que fait croire le Chat au roi ?

Le Chat fait croire au roi qu'il a été égorgé par un serpent.

d. Qu'ordonne le roi à ses gardes ?



DES MOTS EN FAMILLES

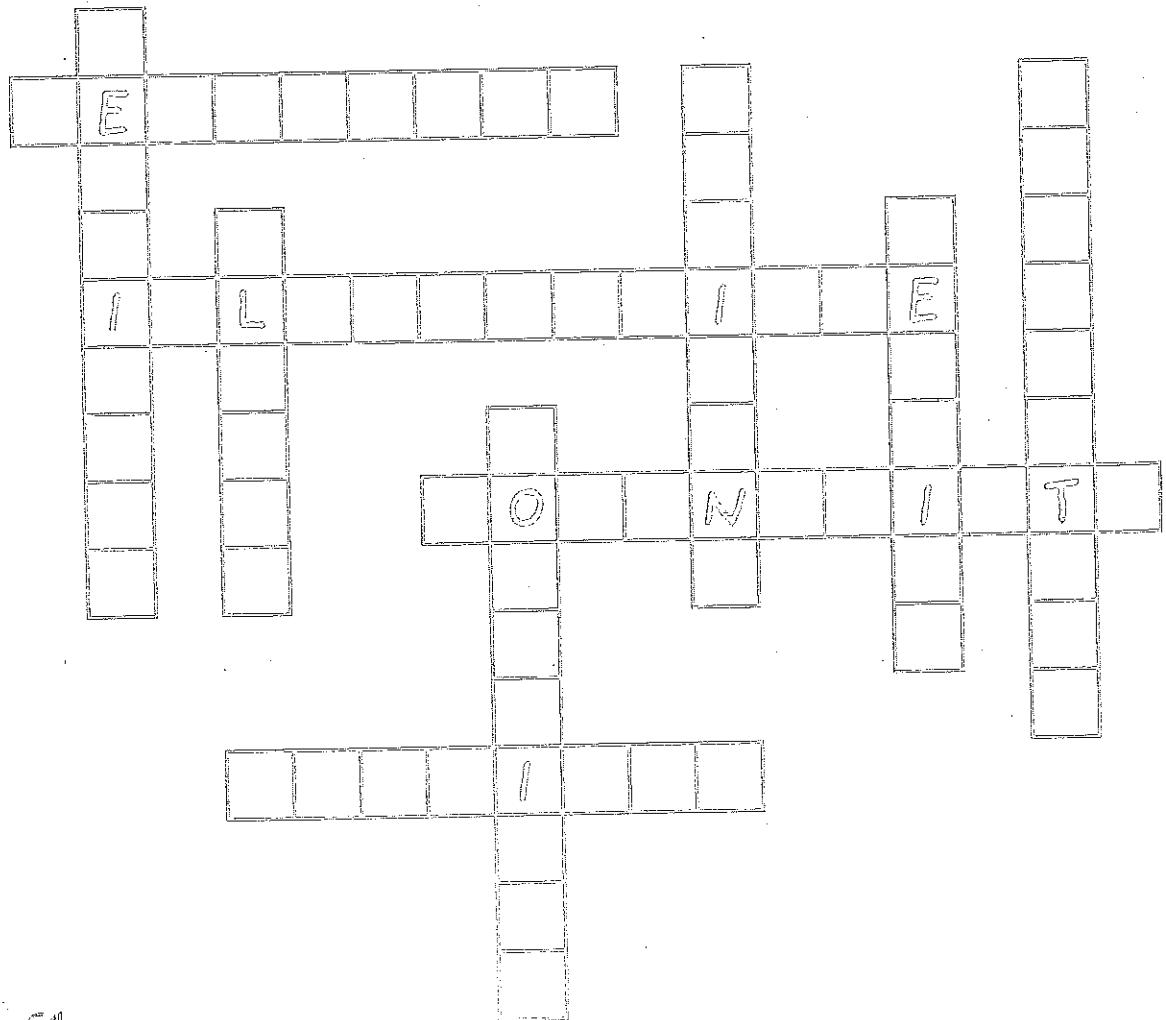
Trouve des mots de la même famille et place-les dans la grille.

glace	→	- - - - n
	→	- - - - è - -
goutte	→	- - - - è - e
habiter	→	- - - - t

herbe → - - - - - r
→ - - - - vo - -
→ dé - - - - - r

illusion → - - - - - i - - -

journal → - - - - - i - - -





Date :

02



Tirobot vend ses pains au marché. Combien gagnera-t-il s'il vend 9 pains aux noix ?

Calcul :

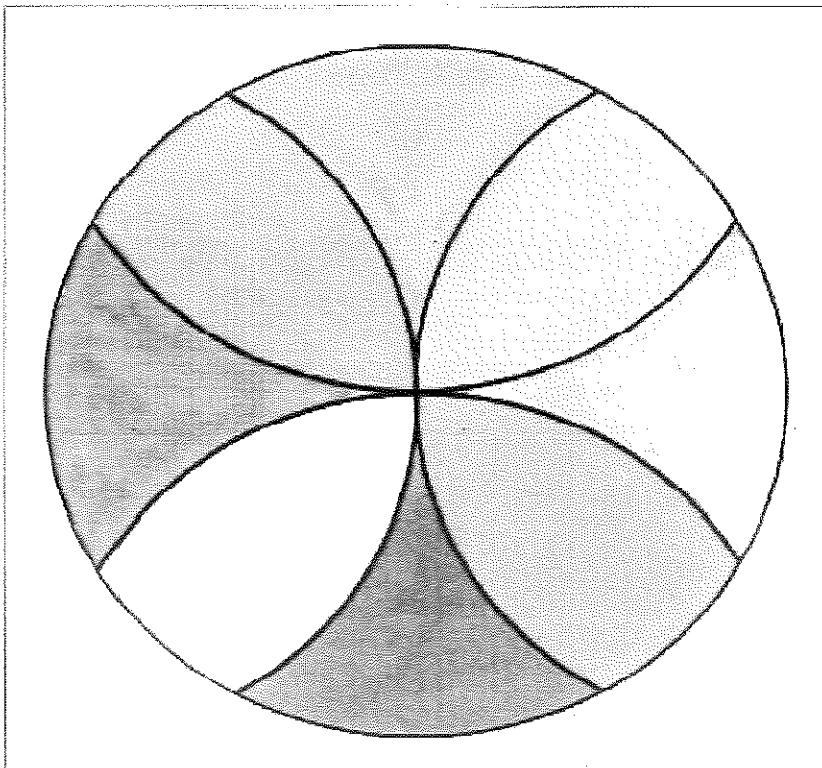
Combien Robotine paiera-t-elle si elle achète 4 pains de campagne, 2 pains aux noix et 3 pains aux olives ?

Calcul :

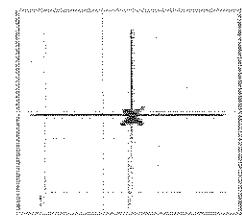
Si Robotine lui donne 1 billet de 20 euros et 1 billet de 10 euros, combien Tirobot lui rendra-t-il de monnaie ?

Calcul :

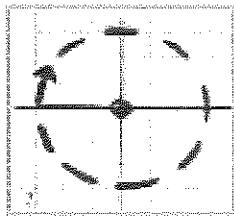
La pervenche



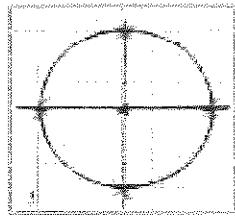
8



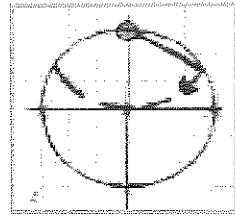
1. Trace 2 lignes qui se coupent. Marque un point là où elles se croisent.



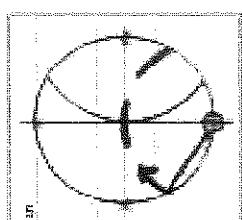
2. Pique ton compas sur ce point. Trace un grand cercle.



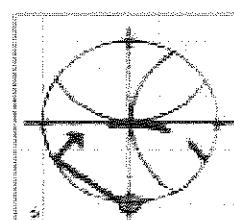
3. Ce cercle coupe les 2 lignes en 4 points indiqués en rouge.



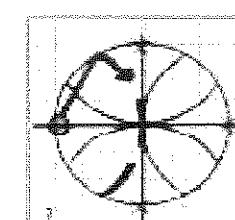
4. Pique ton compas sur un des points rouges. Trace un arc de cercle.



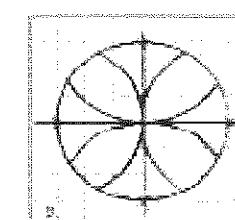
5. Pique ton compas sur un autre point rouge, trace un autre arc de cercle.



6. De la même façon, dessine un nouvel arc de cercle.



7. Trace le dernier arc de cercle en suivant le schéma.



8. La pervenche est terminée. Il ne reste plus qu'à mettre les couleurs !

Variante :

Tu peux aussi trouver les 12 points d'une horloge comme ceci :

