

FICHE 1 : AVANT LA LECTURE

1/ Place, à l'aide de flèches, les mots suivants :

1^{ère} de couverture

auteure

illustration

titre

4^{ème} de couverture

collection

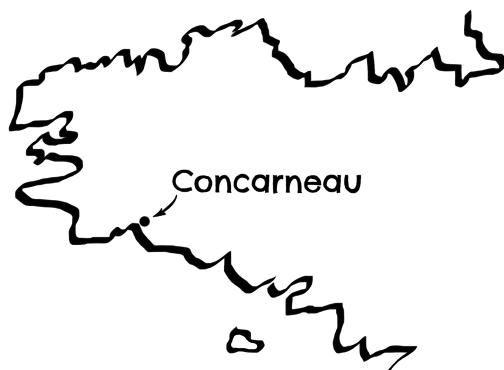
éditeur

genre du livre



Doc 1 : Couverture du roman - @Héros d'Armor

Concarneau se situe en France.

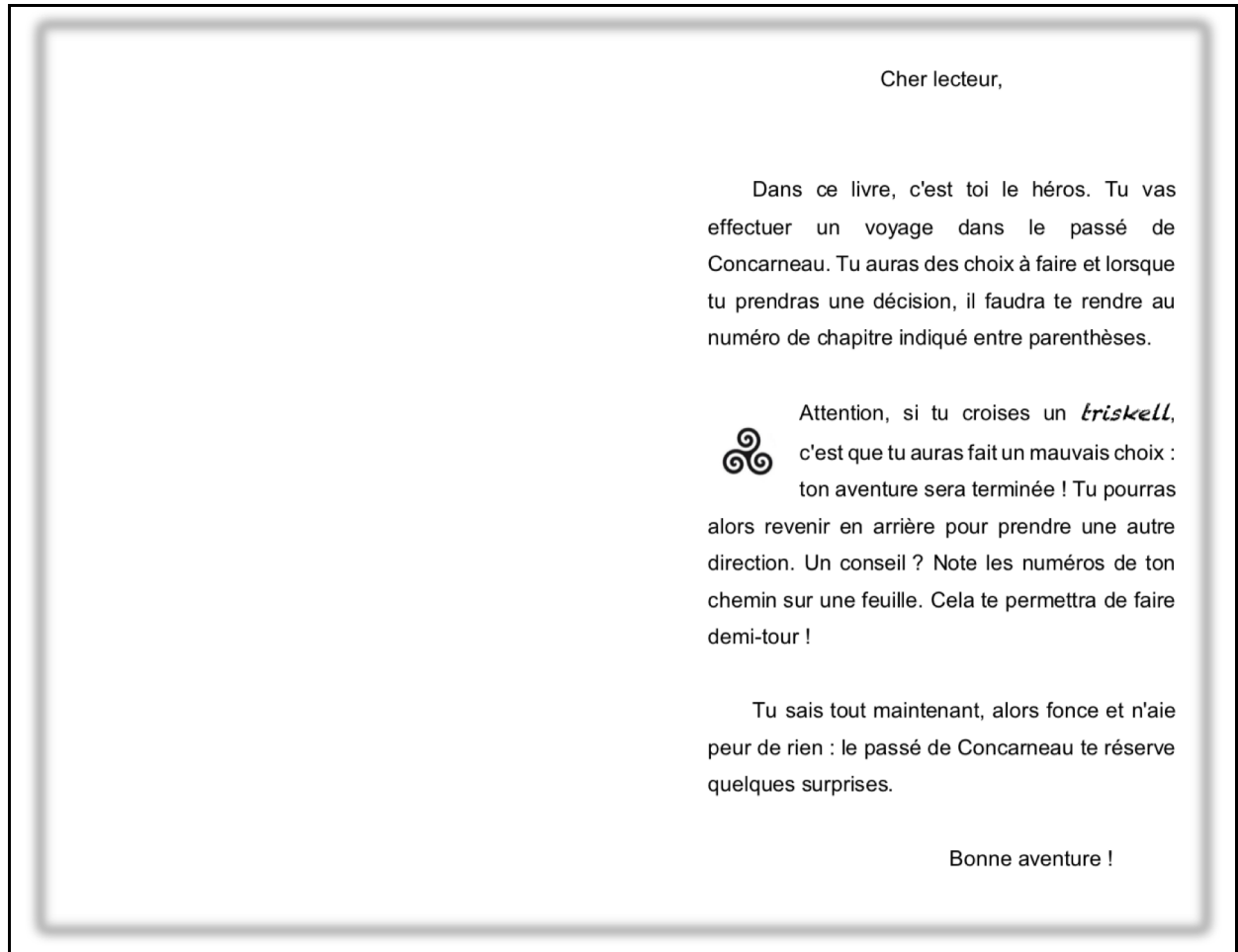


Dans quelle région ? *Bretagne*

Dans quel département ?

Finistère (expliquer l'étymologie fin de la terre)

Doc 2 : Carte de Bretagne - ©Héros d'Armor

FICHE 2 : GRAMMAIRE/EMC**Où est passée l'héroïne ?**Lis l'avant-propos ci-dessous.

1/ A quoi sert cette page ? Elle donne des explications pratiques sur le fonctionnement du livre (paragraphe 1). Elle donne des conseils pour parvenir au dénouement de l'aventure (paragraphe 2). Enfin, elle invite à la lecture (paragraphe 3).

2/ A qui l'auteure s'adresse-t-elle ? au lecteur.

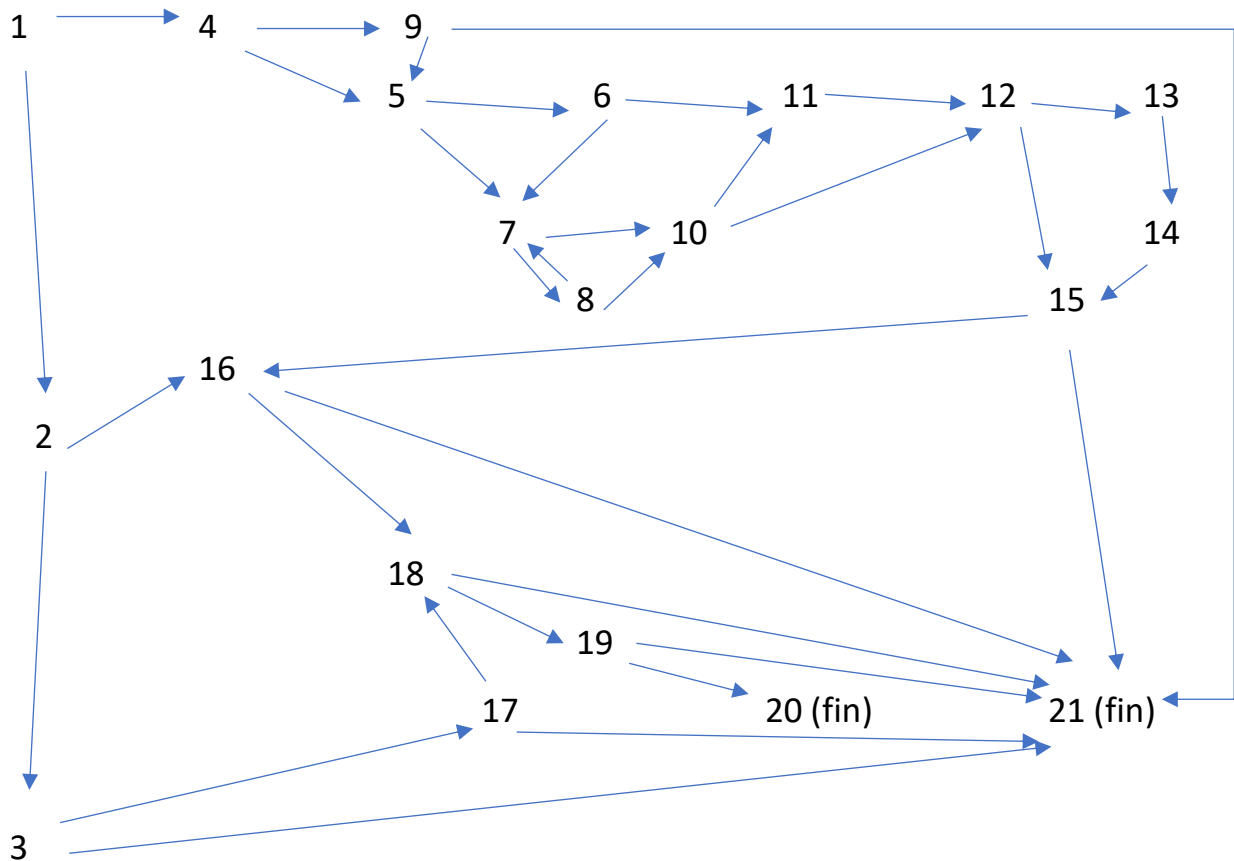
3/ Surligne les mots qui changent au féminin puis réécris-les ci-dessous.
Lecteur/lectrice ; le héros/l'héroïne .

4/ A ton avis, pourquoi utilise-t-elle le masculin tout au long du livre ? Ce serait trop long et compliqué d'écrire les deux. Ce serait plus ennuyeux pour le lecteur.

FICHE 3 : LECTURE

Un conte à votre façon – Raymond Queneau – 1967

Correction du graphe :



Jeu de rapidité

(les élèves devront choisir, entre le graphe ou le texte, le bon support à observer) :

Combien de numéros a le chemin le plus court ? 4

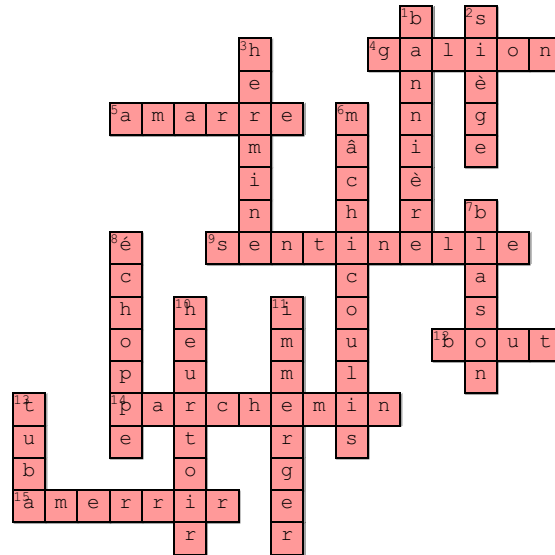
Combien de numéros a le chemin le plus long ? 18

Combien de numéros n'ont qu'un choix possible ? 3

Quels numéros entraînent un aller-retour infini ? 7 et 8

FICHE 4-NIVEAU 1 et 2 : MOTS-CROISES

L'ancre magique de Concarneau



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Horizontal

- 4. Navire à l'origine espagnol (**galion**)
- 5. Corde pour attacher un bateau (**amarre**)
- 9. Personne qui surveille (**sentinelle**)
- 12. Cordage de bateau. (**bout**)
- 14. Peau d'animal préparée pour l'écriture (**parchemin**)
- 15. Se poser à la surface de l'eau (**amerrir**)

Vertical

- 1. Drapeau du moyen-âge (**bannière**)
- 2. Dans le domaine militaire, action de couper de tout lien une place. Blocus (**siège**)
- 3. Animal à queue noire, symbole de la Bretagne (**hermine**)
- 6. Balcon percé au sommet d'une muraille pour laisser tomber des projectiles (**mâchicoulis**)
- 7. Symbole, dessin qui représente une ville, une famille, un château (**blason**)
- 8. Petite boutique au moyen-âge (**échoppe**)
- 10. Accessoire fixé sur une porte qui permet de frapper pour prévenir de sa présence (**heurtoir**)
- 11. Plonger entièrement dans l'eau quelque chose ou quelqu'un (**immerger**)
- 13. Tube permettant de respirer sous l'eau (**tuba**)

FICHE 5 : VOCABULAIRE

Jeu de mots

Relis ces deux extraits.



Placée sur le pont qui mène à *La cité close*, l'ancre est immense ! Serait-ce elle la machine à remonter le temps ? Il faut trouver comment l'utiliser. L'expression « *faire couler beaucoup d'ancres* » te vient en tête. L'ancre trouverait-elle son pouvoir au fond de l'eau ?

Tu décides de la jeter à la mer (13) ou tu préfères l'inspecter (4) ?



Tu essaies de jeter l'ancre au fond de l'eau, mais elle est bien trop lourde pour être soulevée ! D'ailleurs, tu as confondu les homonymes « *ancre* » et « *encre* ». Dans l'expression « *faire couler beaucoup d'encre* », on parle de celle d'un stylo, pas du bateau.

Un policier te voit et t'interpelle.

– Mais que faites-vous donc ? Il est interdit de déplacer cette ancre. Elle appartient à la ville et à ses habitants. Filez d'ici et que je ne vous voie plus *rôder* autour de *la ville close*.

Chassé de Concarneau, tu ne peux pas poursuivre l'aventure.



Explique au sens propre l'expression ci-dessous :

Faire couler beaucoup d'ancres :

Pourquoi peut-on dire que c'est un jeu de mot ?

A ton avis, que veut dire « faire couler beaucoup d'encre » ?

Voici d'autres expressions. Barre le mot incorrect et explique le sens.

jeter l'ancre / ~~l'encre~~ : s'installer dans un endroit

lever l'ancre / ~~l'encre~~ : partir

s'ancrer / ~~s'encre~~ dans un nouveau lieu : s'établir, se fixer quelque part

FICHE 6 : SCIENCES**Le grand cormoran**

Passer une 1^{ère} fois la vidéo de la collection Biosphère, la nature autour de nous, le grand cormoran : <https://www.youtube.com/watch?v=RDDsCLiKuAg>

Distribuer les questions, les faire lire avant de regarder une 2^{nde} fois la vidéo.

Correction :

1. Que signifie « cormoran » en vieux français ? *corbeau de mer*
2. Le cormoran est-il un oiseau migrateur ? *oui (observer la migration des pays nordiques au lac Léman)*
3. Où le cormoran peut-il vivre ? *mer, lac, près des eaux pour son alimentation.*
4. Combien de temps peut-il vivre ? *20 ans*
5. Combien dure la pêche quotidienne ? *½ heure*
6. Quelles parties de son corps lui permettent de pêcher ?
 - un cou en s
 - ⊖ ~~des plumes collantes~~
 - des pattes palmées
 - un bec crochu
 - ⊖ ~~des ailes griffues~~
7. Jusqu'à quelle profondeur peut-il plonger ? *30 m (faire un comparatif en hauteur de salle de classe ou en effectuant une mesure dans la cour de récréation).*

FICHE 7 : HISTOIRE
L'évolution d'une ville dans le temps

Comparaison des documents :

Faire relever les époques et sources des documents.

Projeter la photographie aérienne.

Colorier les différences sur les plans : ajout ou suppressions de constructions, déplacement du port.

Conclusion à élaborer avec les élèves :

L'homme, à travers le temps, modifie le paysage selon ses besoins : défense, économie, tourisme.