

MAGIE DES MOTS

Personnages 9-12 ans

Isa Lise et Yumé Linci



Isa LISE, Auteure

Yumé Linci, Illustratrice

Magie des mots

Les personnages

77 défis pour les apprentis écrivains

Avec étude de la langue

9/12 ans

Cultitalents



Merci de respecter la législation et de ne pas diffuser cet e-book sans autorisation. La poursuite de notre travail dépend de vous.

Le code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droits.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou de l'auteur.

©Cultitalents, 2017- Beausse- 49410 Mauges-sur-Loire

ISBN : 979-10-97324-01-8

Avant propos

A qui s'adresse cet e-book ?

Cet e-book s'adresse aux apprentis écrivains qui désirent écrire, imaginer des histoires sans attendre d'être grands !

Il s'adresse également aux enfants, aux parents et aux enseignants qui désirent étudier le français autrement, plus agréablement et plus efficacement.

Apprendre à bien écrire

Trop souvent les activités d'écriture et de lecture sont détachées l'une de l'autre. Or les apprentissages actifs sont beaucoup plus efficaces et durables. En effet, en s'investissant dans l'acte d'écriture, l'enfant se concentre plus aisément, il s'approprie des outils d'écriture et développe une meilleure qualité de lecture.

Elargir son vocabulaire

D'autre part, il est important de ne pas opter pour un vocabulaire simplifié. Un enfant qui possède un champ lexical plus vaste a une plus grande palette d'écriture à sa portée, mais également une meilleure qualité de compréhension. Lorsqu'on entend et rencontre de nouveaux mots, les expliquer et les relier à un contexte permet de les ancrer plus durablement.

Etudier la langue française

Lecture, écriture et différents points concernant l'étude de la langue sont abordés dans cet e-book. Des notions clés ont été surlignées afin d'être repérables aisément. De plus, dans les trois premiers thèmes, les **verbes conjugués** sont généralement en rouge afin que l'enfant enregistre sans y penser la notion de verbe ; pour les thèmes 4 et 5, les **noms** sont en bleu et soulignés et pour les thèmes 6 et 7, les **adjectifs qualificatifs** sont en bleu, sans soulignement.

S'adapter aux dys

L'e-book a fait l'objet d'une attention particulière afin que police, couleurs et présentation s'adressent également aux enfants dys. Dans cet objectif, les consignes sont choisies avec soin afin d'éviter les erreurs trop fréquemment induites par une consigne peu claire.

77 activités pour le cycle 3

Cet ouvrage propose 77 activités conçues spécialement pour les enfants de cycle 3.

Collection Magie des mots

Si ce livret s'intéresse aux personnages et est destiné aux 9/12 ans, un autre est destiné aux plus jeunes et un dernier, aux adolescents et adultes.

Contenu et compétences travaillées

Pour chacun des 7 thèmes, l'enfant retrouve 11 activités plus ou moins similaires. Il s'agit d'activités pour bien cerner un personnage : fiche d'identité, histoire de celui-ci. Des ingrédients mots et phrases pour enrichir son texte ou avoir des idées, des réflexions autour des mots, des incitations à aller au-delà des apparences et un début d'histoire sont proposés afin de développer des compétences d'écriture, mais également des compétences attendues au cycle 3 :

- Maitriser une lecture silencieuse fluide
- Recourir à la lecture de manière autonome pour chercher des informations
- Mettre en œuvre une démarche de compréhension et d'interprétation
- Lire des tableaux
- Formuler une réaction après avoir lu un texte ou un document
- Ecrire de manière fluide et efficace
- Recourir à l'écriture pour réfléchir
- Formuler, à l'écrit, une réaction, un point de vue, une analyse en réponse à une question
- Etre capable de réviser son propre texte à partir de consignes ou d'outils de travail
- Savoir écrire de manière autonome un texte d'une à deux pages

- Réinvestir le lexique à bon escient
- Repérer des unités grammaticales
- Être capable de réaliser les accords dans le groupe nominal, d'accorder le verbe et son sujet dans les cas simples.
- Savoir réviser un énoncé produit par lui-même.
- Reasonner pour trouver le sens de mots inconnus.
- Exprimer des émotions ressenties
- Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci
- Pratiquer diverses formes de création

Isa LISE, auteure et enseignante spécialisée

Sommaire

Thème 1 – Un explorateur ou Une exploratrice 13

Activité 1 : Visualise ton explorateur ou ton exploratrice	14
Activité 2 : Portrait robot Explorateur	15
Activité 3 : Explorateur : Qui suis-je ?	16
Activité 4 : La ligne du temps : de l'enfance à l'aventure !	17
Activité 5 : Ingrédients-mots : champ lexical de l'exploration	18
Activité 6 : Mandala explorateur/exploratrice	19
Activité 7 : Ingrédients phrases	20
Activité 8 : Menu du jour.....	21
Activité 9 : Mots préférés	22
Activité 10 : « Avoir l'air ».....	23
Activité 11 : Imagine une suite ou créé ta propre histoire	24

Thème 2 – Une princesse/Un prince 25

Activité 12 : Visualise ta princesse ou ton prince	26
Activité 13 : Portrait robot Princesse ou prince	27
Activité 14: Marâtre - Qui suis-je ?	28
Activité 15 : La ligne du temps : histoire d'un royaume	29
Activité 16: Ingrédients-mots : champ lexical prince/princesse.....	30
Activité 17 : Mandala personnage.....	31
Activité 18 : Ingrédients phrases.....	32
Activité 19: Menu du jour	33
Activité 20 : Mots préférés	34
Activité 21 : « Avoir l'air ».....	35
Activité 22: Imagine une suite ou créé ta propre histoire	36

Thème 3 – Un animal fantastique 37

Activité 23 : Visualise ton animal fantastique	38
Activité 24 : Portrait robot – Animal fantastique	39
Activité 25 : Animal fantastique- Qui suis-je ?.....	40

Activité 26 : La ligne du temps : d'une rencontre à un « The end »	41
Activité 27 : Ingrédients-mots : champ lexical dispute/discussion	42
Activité 28 : Mandala animal fantastique	43
Activité 29: Ingrédients phrases.....	44
Activité 30 : Menu du jour	45
Activité 31 : Mots préférés	46
Activité 32 : « Avoir l'air ».....	47
Activité 33 : Imagine une suite ou créé ta propre histoire	48

Thème 4 – Un monstre..... 49

Activité 34 : Visualise ton monstre	50
Activité 35 : Portrait robot monstre	51
Activité 36 : Monstre- Qui suis-je ?.....	52
Activité 37 : La ligne du temps : d'une rencontre à un « The end ».....	53
Activité 38 : Ingrédients-mots : champ lexical monstre	54
Activité 39 : Mandala monstre	55
Activité 40 : Ingrédients phrases.....	56
Activité 41 : Menu du jour	57
Activité 42 : Mots préférés	58
Activité 43 : « Avoir l'air ».....	59
Activité 44: Imagine une suite ou créé ta propre histoire	60

Thème 5 – Un super héros 61

Activité 45 : Visualise ton super héros	62
Activité 46 : Portrait robot super héros	63
Activité 47 : « Le méchant »- Qui suis-je ?	64
Activité 48 : La ligne du temps : de la découverte des pouvoirs au super héros	65
Activité 49 : Ingrédients-mots : Onomatopées	66
Activité 50 : Mandala super héros	67
Activité 51 : Ingrédients phrases.....	68
Activité 52 : Menu du jour	69
Activité 53 : Mots préférés	70
Activité 54 : « Avoir l'air ».....	71
Activité 55 : Imagine une suite ou créé ta propre histoire	72

Thème 6 – Un grand-père 73
ou une grand- mère 73

Activité 56 : Visualise ta grand-mère ou ton grand-père 74
Activité 57: Portrait robot Grand-parent 75
Activité 58 : Grand-parent- Qui suis-je ? 76
Activité 59 : La ligne du temps : de la jeunesse à la vieillesse 77
Activité 60 : Ingrédients-mots : champ lexical vieillesse 78
Activité 61: Mandala personne âgée 79
Activité 62 : Ingrédients phrases..... 80
Activité 63 : Menu du jour 81
Activité 64 : Mots préférés 82
Activité 65 : « Avoir l’air » 83
Activité 66 : Imagine une suite ou créé ta propre histoire 84

Thème 7 – Un héros merveilleux 85

Activité 67 : Visualise ton héros merveilleux 86
Activité 68 : Portrait robot héros merveilleux 87
Activité 69 : Héros merveilleux- Qui suis-je ? 88
Activité 70: Ligne du temps : un peuple au fil du temps 89
Activité 71 : Ingrédients-mots : champ lexical magie 90
Activité 72 : Mandala personnage merveilleux..... 91
Activité 73 : Ingrédients phrases..... 92
Activité 74 : Menu du jour 93
Activité 75 : Mots préférés 94
Activité 76: « Avoir l’air » 95
Activité 77 : Imagine une suite ou créé ta propre histoire 96

Corrections des activités..... 97

Index des notions abordées..... 98

Découvrez également 99

Thème 1 – Un explorateur ou Une exploratrice



Activité 1 : Visualise ton explorateur ou ton exploratrice

Pour visualiser ton explorateur, **colorie** le dessin ci-dessous,
dessine ton explorateur ou exploratrice ou **colle** une image.



Activité 2 : Portrait robot Explorateur



Est-ce que ton explorateur **est** un garçon ou une fille ? _____

Un **adjectif qualificatif** permet de qualifier un nom, d'apporter des précisions pour mieux savoir de qui ou quoi on **parle**. Par exemple, si je **parle** d'une boîte, tu ne **sauras** pas si je **parle** de la grande ou de la petite boîte. Par contre, si je **précise** « la petite boîte », tu le **sauras**.

Ci-dessous, **entoure** les adjectifs qualificatifs (ils sont en bleu) que tu **choisis** et **barre** ceux que tu ne **veux** pas.

Il **est** grand, petit ou de taille moyenne.

Il **est** maigre, mince, rond(e), de corpulence moyenne, musclé.

Ses cheveux **sont** longs, courts ou mi-longs. Ils **sont** bouclés, ondulés ou raides. Ses cheveux **sont** coiffés ou décoiffés.

De quelle couleur **sont**-ils ? _____

Ses yeux **sont** bleus, verts, noirs, gris, dorés.

Sa peau **est** bronzée, blanche, cacao, noire, tatouée.

Quel **est** son âge ? _____

Porte-t-il un chapeau ? Comment **est**-il s'il en **porte** un ?

Quelle **est** sa nationalité ? Française, anglaise, italienne, _____

Activité 3 : Explorateur : Qui suis-je ?



- Quel **est** son nom ? _____
- Quel **est** son prénom ? _____
- Quels **sont** ses vêtements préférés ?

- **Est**-ce qu'il **a** un accessoire fétiche (porte-bonheur) ? Si oui, lequel ? _____
- **Entoure les adjectifs que tu choisis :**

Quelles **sont** ses principales **qualités** ? Patient, gentil, intelligent, calme, déterminé, curieux, passionné, astucieux, généreux, tendre, bricoleur, courageux, tolérant

Quelles **sont** ses principaux **défauts** ? Impatient, cruel, hypocrite, méchant, maladroit, brusque, bavard, lâche, égoïste, idiot, peureux, paresseux, étourdi

- Comment **est**-ce qu'il **se tient** ? Droit, penché, le dos courbé, la tête droite : _____
- Comment **est**-ce qu'il **marche** ? (**entoure ta réponse**) Les pieds tournés vers l'intérieur, les jambes arquées, avec une jambe qui **traîne**, d'un pas léger, d'un pas lourd, d'un pas assuré, en bondissant, en marchant rapidement.

Activité 4 : La ligne du temps : de l'enfance à l'aventure !



Passé : Quel enfant **était** ton explorateur ?

Où **est-il né** ? _____

A-t-il voyagé ? **Raconte** un de ses voyages au passé.



Présent : Qui **est** ton explorateur ?

Est-ce que ton personnage **a** un amoureux et des enfants ?



Futur : **Choisis** un titre qui te **plait**.

- 1/ Une cité perdue découverte !
- 2/ Une exploratrice disparue au milieu de la brousse africaine !
- 3/ Découverte d'un animal inconnu des scientifiques !



Activité 5 : Ingrédients-mots : champ lexical de l'exploration

Copie le titre que tu as choisi dans l'activité précédente, puis écris un article comme un journaliste.

Si tu veux, choisis des mots « ingrédients ». **En rouge, ce sont des verbes pour expliquer ce que fait ton personnage** ; en **bleu** et **soulignés**, ce sont des **noms** et en **bleu** sans soulignement, des adjectifs **qualificatifs**.

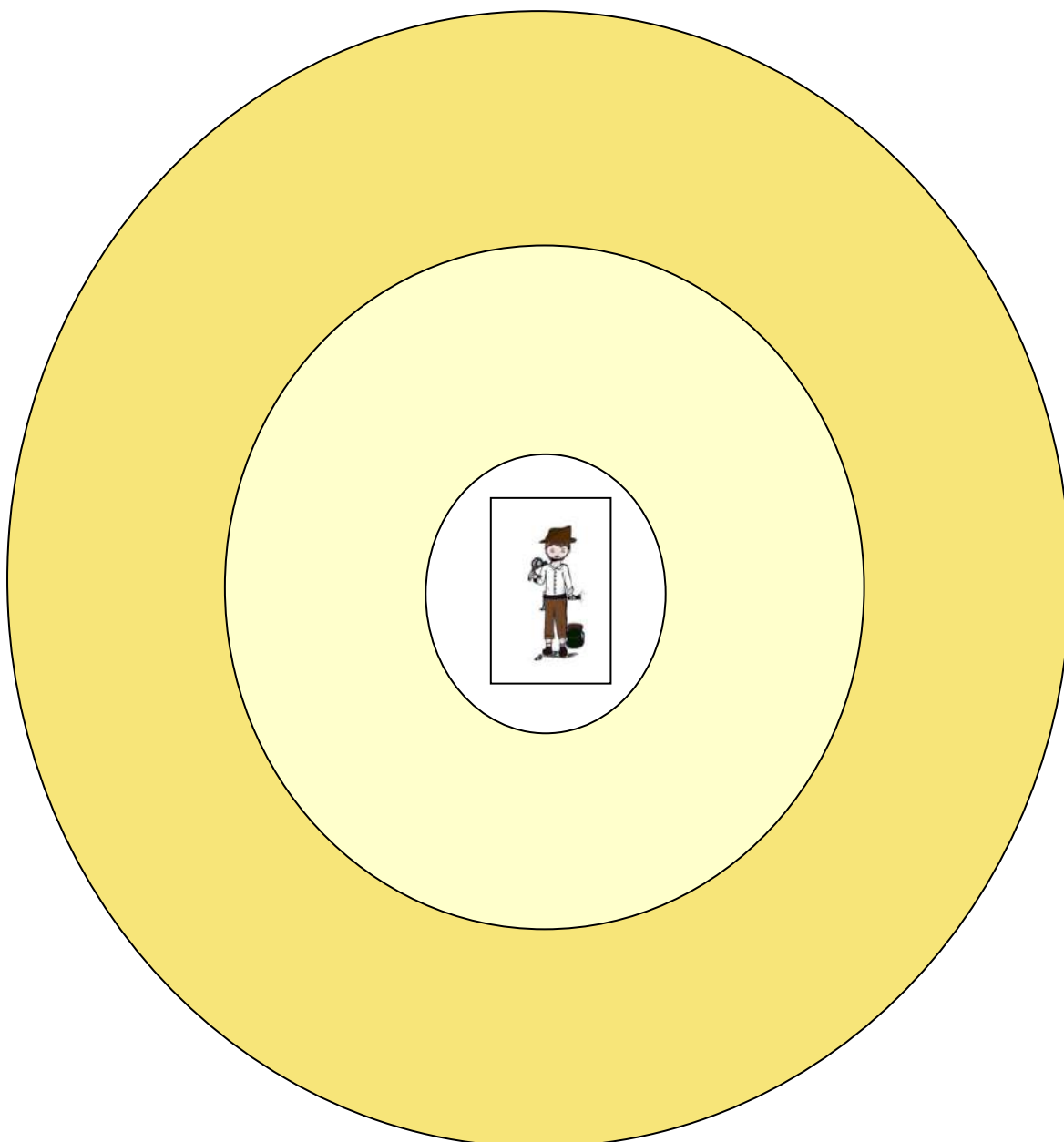
Mots ingrédients : Perdu, égaré, évanoui, disparu, interdit, introuvable, éteint, reculé, inaccessible, ignoré, dissimulé, infranchissable, inexplicable, extraordinaire, incroyable, surprenant, étonnant, effrayant, stupéfiant, **découvrir, surprendre, s'étonner, chercher, observer, distinguer, remarquer, perdre, s'éteindre, disparaître, s'enfoncer, apparaître, révéler**, un **chercheur**, un **collectionneur**, un **archéologue**, un **sociologue**, un **aventurier**, un **connaisseur**, un **amateur**, un **scientifique**, un **zoologiste**

Titre : _____

Article :

Activité 6 : Mandala explorateur/exploratrice

- Dans le cercle jaune, **note** les proches de ton personnage (amis, famille).
- Dans le cercle orangé, **note** ceux qui l'**aident** et le nom de leur métier.



Activité 7 : Ingrédients phrases

Les **verbes d'action** indiquent ce qui se passe : ce qu'un personnage fait ou subit. Ils permettent de répondre à la question « que fait-il ? ». Par exemple, phrase 1 : « il grimpe ».

Souligne en rouge les verbes des phrases. Puis imagine une suite aux phrases.

1/ Il grimpe sur des arbres lorsque, tout à coup,

2/ Dans l'avion, Sophia crie de joie : elle a aperçu

3/ Gabriel avance prudemment, soudain il sent une présence derrière lui.

4/ Maintenant, elle entre dans le triangle des Bermudes.

5/ L'explorateur plisse les yeux et saute.

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

Activité 8 : Menu du jour

Que **peut** manger un explorateur ?

Des lasagnes ou des bouses d'éléphant ? Impossible, **t'exclames**-tu sans doute. Et bien, **figure**-toi que le Black Ivory Coffee, l'un des cafés le plus cher au monde, **est réalisé** à partir de fèves mangées et digérées par les éléphants donc les fèves **sont récupérées** dans ses bouses, ses excréments ! On **évoque** un goût chocolaté, une saveur caramel, noisette ou lactée.

Est-ce que ton explorateur **a tenté** ? **Imagine** son menu du jour.



Activité 9 : Mots préférés

Pachi-bouzouk !

Est-ce que ton personnage s'exclame souvent pour protester ?

Quelques exemples : Saperlipopette ! Nom d'un rhinocéros ! Bouse de pachyderme ! Pachi-bouzouk ! Cerveille d'étourneau ! Mille milliards de moustiquailles !

Imagine des protestations tout en restant poli ou propose des mots que ton personnage aime utiliser :

Quel registre de langue utilise-t-il ? Transforme la phrase suivante en langage courant et en langage familier. **Entoure** le registre que tu **préfères** pour ton personnage.

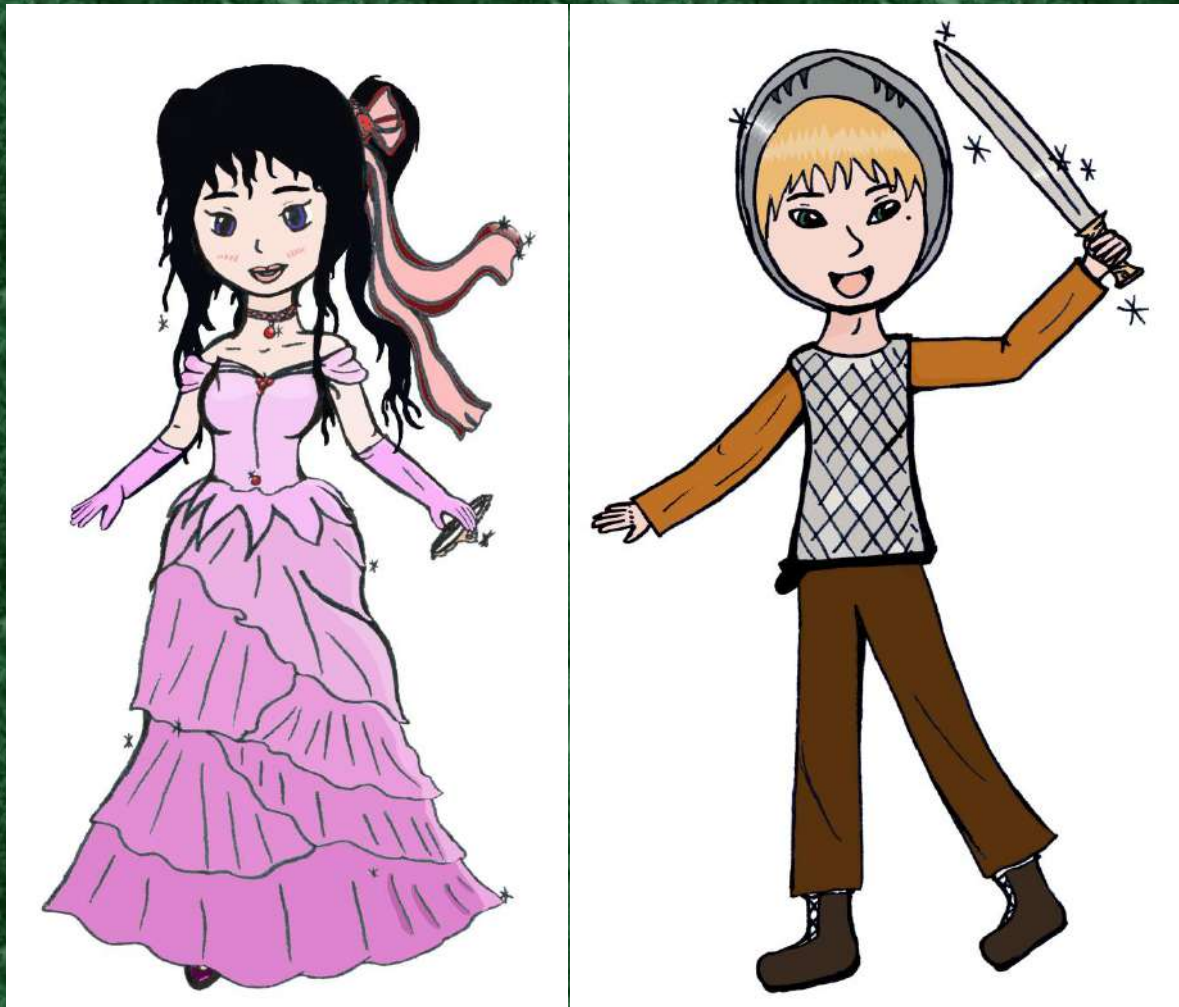
Registre soutenu : Ciel ! J'ai **ressenti** de la terreur lorsque ce python **a ondulé** derrière moi.

Registre courant : _____

Registre familier : _____

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

Thème 2 – Une princesse/Un prince



Activité 12 : Visualise ta princesse ou ton prince

Pour mieux visualiser ton personnage, **colorie** le dessin ci-dessous, **dessine** ou **colle** une image de prince ou princesse.



Activité 13 : Portrait robot Princesse ou prince



Entoure les adjectifs qualificatifs (en bleu) de ton choix ou réponds aux questions.

Il est grand, petit ou de taille moyenne.

Il est maigre, mince, gros ou de corpulence moyenne.

Quel est son âge ? _____

Ses cheveux sont longs, courts, mi-longs. Ils sont bouclés, ondulés ou raides. Ses cheveux sont coiffés, décoiffés.

De quelle couleur sont-ils ? _____

Ses yeux sont bleus, verts, noirs, gris, dorés.

Entoure ton choix : Il est prince/princesse/ chevalier/chevalière.

Sa peau est bronzée, claire, cacao, noire.

Quel est son nom ? Son prénom ? _____

Quels sont ses vêtements et bijoux préférés ?

Ses défauts ? Autoritaire, impatient, boudeur, brusque, paresseux, jaloux

Ses qualités ? Courageux, intelligent, calme, généreux, élégant, modeste

Activité 14: Marâtre - Qui suis-je ?



La **marâtre**, c'est la méchante belle-mère de l'histoire. Souvent, elle **est** jalouse. Souvent, elle **cherche** à se débarrasser du prince ou de la princesse.

- Comment **veux**-tu qu'elle **soit** ? Belle ou laide ?
- Veux-tu qu'elle **soit** intelligente ou stupide ?
- Courageuse ou lâche ? _____
- A qui **pourrait**-elle demander de se débarrasser de sa belle-fille ou de son beau-fils ? Et comment ?

- **Est**-ce que son mari **sait** ce qu'elle **veut** faire ? _____

Et si le méchant de l'histoire, c'était le beau-père : de qui **serait**-il le plus jaloux ? De sa belle-fille ou de son beau-fils ?

Et si, pour une fois, c'était le prince ou la princesse qui **voulait** se débarrasser de sa belle-mère ? **Imagine** pourquoi et comment il **pourrait** faire...

Activité 15 : La ligne du temps : histoire d'un royaume



Passé : L'**imparfait** permet de décrire une situation
passée qui **durait**.

Raconte à l'imparfait comment **était** le royaume de ton
personnage.



Présent : Aujourd'hui, quel **est** le problème dans le
royaume ?



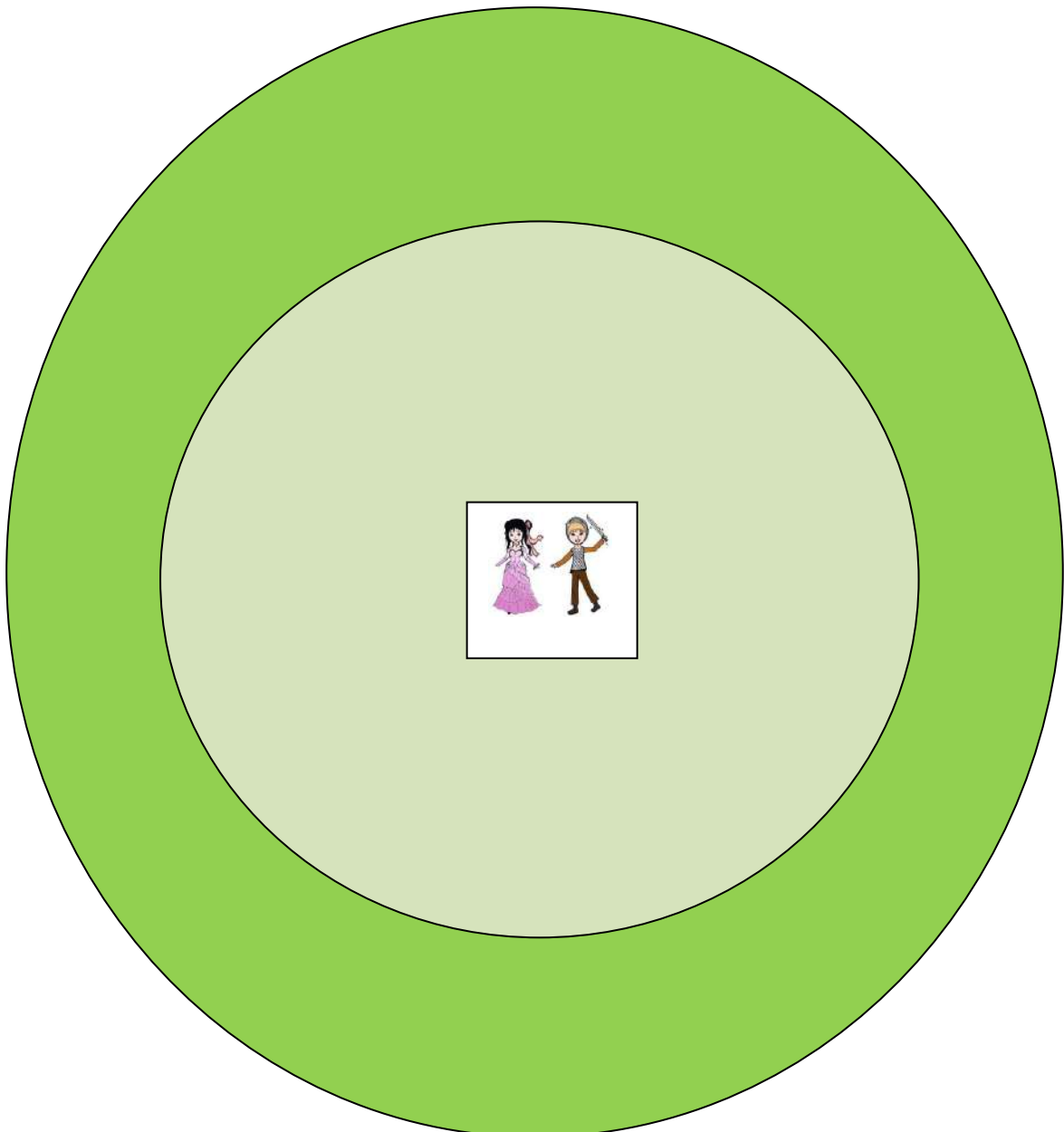
Futur : **Préfères-tu la fin 1, 2 ou 3 ?**

Si tu **choisis** la 3, barre «Il » ou « Elle » en fonction de ton
choix de personnage.

- 1/ Ils **vivront** heureux et **auront** de merveilleux enfants.
- 2/ Le royaume **vivra** alors en paix.
- 3/ Il/Elle **partira** à la conquête du monde et **vivra** de
nombreuses aventures.

Activité 17 : Mandala personnage

- Dans le cercle clair, **note** le nom et le rôle des **adjuvants**, c'est-à-dire ceux qui **vont** aider ton personnage.
- Dans le cercle vert plus foncé, **note** les **opposants**, c'est-à-dire ceux qui **vont** s'opposer à lui.



Activité 18 : Ingrédients phrases

Les verbes disent ce qui se passe. **Souligne en rouge les verbes.** Puis **imagine une suite aux phrases.** Attention, **respecte bien les temps utilisés.**

1/ **A l'imparfait** : De la fumée s'échappait de la chaumière².

2/ **Au Passé composé** : Griseldi a capturé deux de ses compagnons.

3/ **Au présent** : Le prince Richard saute sur son cheval pour aller...

4/ **Au présent** : Caché derrière un buisson, Emilio entend tout !

5/ **Au Futur** : Lorsqu'elle sortira de la forêt, elle rencontrera...

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

² Chaumière : Petite cabane

Activité 19: Menu du jour

Voilà le menu servi pour le mariage du prince Albert de Monaco et de Charlène : Mise en bouche : le bargagiuau³ puis hors d'œuvre : légumes, 10 variétés de poissons suivis de « poissons d'ici en fin bouillon aux goûts marins », ensuite fruits rouges, glace et enfin, gâteau vanille-groseille de 7 étages.

Aujourd'hui c'est un jour spécial ! Imagine un menu de fête pour ton personnage.



³ Des légumes, ricotta de brebis, œuf, etc. recouverts d'une pâte.

Activité 20 : Mots préférés

« Vive le roi ! Vive la reine ! »

Entoure les mots préférés de ton personnage.

Sa majesté, **prosternez-vous**, **écoutez-moi**, **suivez-moi**,
avançons ensemble, nous **allons** vaincre, mon royaume avant
tout, **acclamez** le roi, vive la reine, je l'**aime**, mon cœur **bat** si
fort, la paix du royaume.

Imagine une ou plusieurs phrases avec eux.

**Les mots frères : synonymes. Quels sont les mots qui
veulent dire pratiquement la même chose dans chaque
phrase ?**

Roi- Président - Souverain

Lâche- Majestueux- Imposant

Palais- Château- Village

Cuisinier- Cuistot- Cuisine

Trône- Traine- Siège

Seau- Sceau- Poinçon

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

Activité 21 : « Avoir l'air »



Un espion **s'est introduit** dans le royaume. Ton personnage **se doute** de quelque chose.

Décris l'espion :

Raconte comment ton personnage démasque l'espion :

Thème 3 – Un animal fantastique



Activité 23 : Visualise ton animal fantastique

Pour mieux visualiser ton personnage, **colorie** le dessin ci-dessous, **dessine** un animal fantastique ou **ajoute** une image.



Activité 24 : Portrait robot – Animal fantastique



Entoure les mots qui correspondent à ton animal fantastique. Tu peux en choisir plusieurs par colonne.

Pour lire dans l'ordre, **suis** les flèches, colonne 1 puis 2.

Est-il ?	A-t-il ?	Comment sont ses yeux ?	Couleur de sa peau, ses poils/ plumes
↓ grand	↓ des poils	↓ petits	↓ beige
immense	des griffes	grands	rose
de taille humaine	des plumes	minuscules	marron
petit	un bec	ronds	noir
minuscule	des ailes	triangulaires	violet
gros	une queue	perçants	vert
« normal »	une corne	en amande	blanc
	des écailles		gris
	une carapace		orange
	des défenses		jaune
	des crocs		bleu clair
	une peau lisse		bleu foncé

Activité 25 : Animal fantastique- Qui suis-je



Quel est le nom de son espèce ? Tu **peux** choisir un animal fantastique comme, par exemple, le dragon ou la licorne ou tu **peux** en imaginer un. Pour imaginer une espèce, tu **peux** contracter le nom de deux animaux, par exemple « chèvre » et « lion », ce qui **peut** donner « chéliion » ou « chèvrelion ».

- **Est-ce qu'il a un nom ? un surnom ?** Si oui, lequel ?

Qu'est-ce qu'il mange ?	Quelles sont ses caractéristiques ?	Où est-ce qu'on le trouve ?
des cailloux	Il crache du feu.	dans les forêts
des fleurs	Il grogne .	dans les montagnes
des végétaux	Il feule .	dans un lac
des graines	Il peut disparaître.	dans une grotte
des arbres	Il se transforme .	dans un autre monde
des maisons	Il vole .	derrière ta maison.
des insectes	Il rampe .	dans les nuages
des animaux	Il court très vite.	
des boutons de porte	Il communique par la pensée	
des humains	Il nage .	
des maisons	Il plonge .	

Activité 26 : La ligne du temps : D'une rencontre à un « The end »



Passé : Raconte la rencontre entre cet animal et un humain (ça peut être toi).



Présent : Sont-ils amis ou adversaires ?



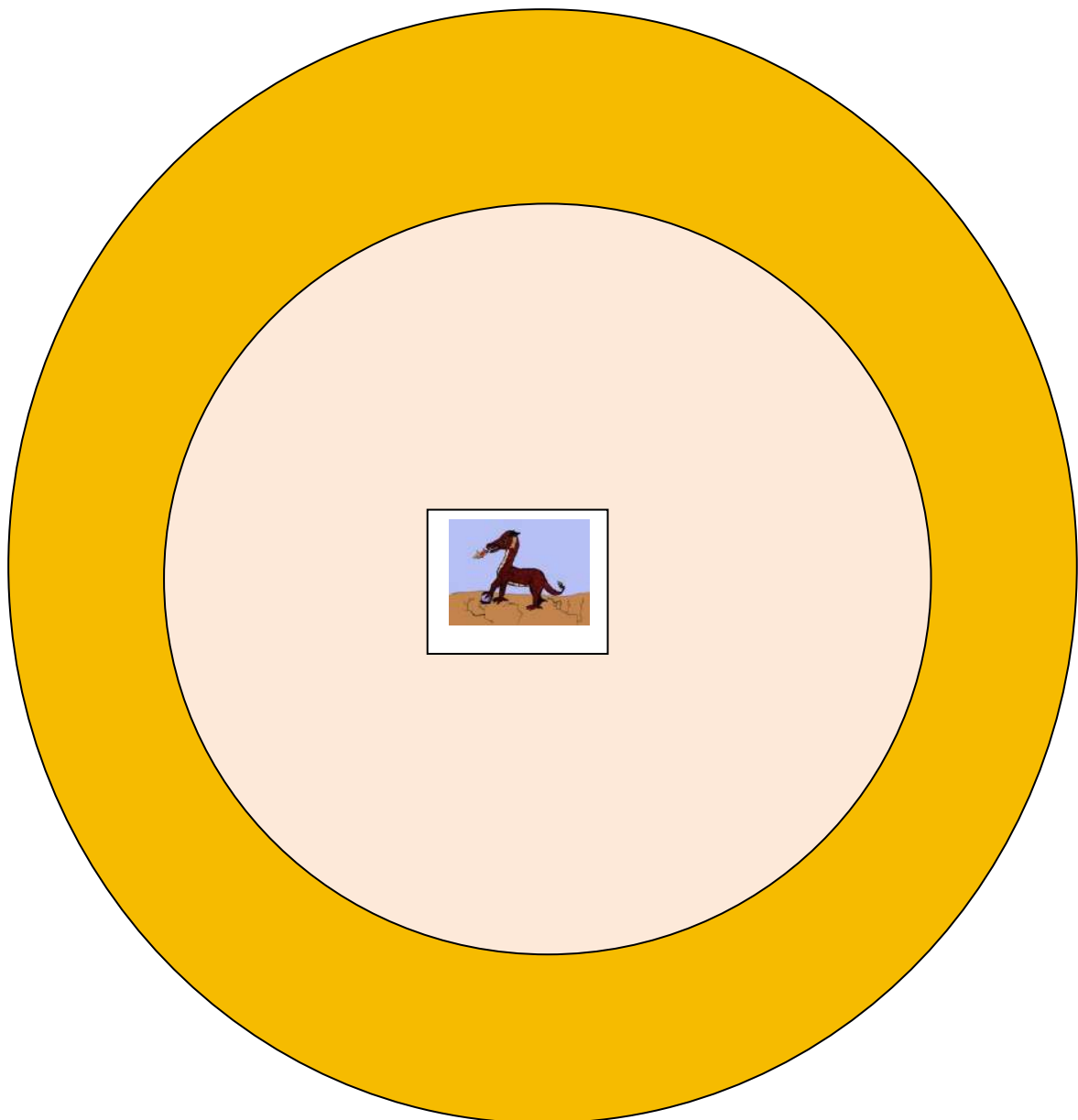
Futur : Quelle fin préfères-tu ?

- 1/ Camille vaincra le dragon.
- 2/ Les enfants et le dragon deviendront des alliés pour sauver le monde.
- 3/ Le dragon partira très loin et on ne le reverra plus.



Activité 28 : Mandala animal fantastique

- Dans le cercle clair, **note** le nom d'autres animaux fantastiques.
Dans le cercle foncé, **note** le nom d'animaux familiers ou sauvages qui lui **ressemblent**.



Activité 29: Ingrédients phrases

Les phrases suivantes **sont** toutes au **passé composé**.

Continue les phrases après avoir repéré les verbes.

1/ Pégase a déployé ses ailes et s'est envolé en direction du soleil.

2/ Le sphinx a regardé l'intrus⁴ et a posé une question.

3/ Pour chasser une mouche, le centaure⁵ a secoué sa queue.

4/ Le griffon au corps d'aigle a gratté ses pattes de lion sur le sol.

5/ Les deux hippocampes⁶ du char de Poséidon ont henni.

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

⁴ Intrus : celui qui ne devrait pas être là.

⁵ Centaure : être à moitié humain, à moitié cheval

⁶ Hippocampe : petit animal marin qui ressemble à un cheval

Activité 30 : Menu du jour

Aujourd'hui ton animal fantastique **a eu** beaucoup de chance, il **a réussi** à découvrir tous ses mets préférés ! Quel **est** son menu ?



Activité 31 : Mots préférés

Je vois, je vois...

Ton animal fantastique a le pouvoir de prédire l'avenir, imagine une prédiction.

Quelques mots : avenir, prédire, prévoir, prudence, désastre, menace, méfiance, projet, réussite, rencontre, succès, révélation, boule, pendule, vision, rêve, devenir

Des mots qui s'opposent : relie les antonymes.

Voler	Se battre
Discuter	Croire
Douter	Ramper
Prudence	Donner
Fantastique	Normal
Utiliser	Confiance

Les solutions sont à la fin de l'e-book.

Activité 32 : « Avoir l'air »



Imagine que tu **es** un animal fantastique et qu'on t'a **capturé** ou bien que tu **as choisi** de vivre auprès d'un humain.

Raconte à quoi ressemble cet humain comme si tu étais l'animal fantastique.

Portrait de ton humain (plus petit, plus grand que toi, etc):

Est-ce qu'il te fait peur ou te rassure ? Pourquoi ?
