



3^e cycle du primaire

Titre : *Les Perdants*

Auteur : Marc Couture

Illustration de la page couverture : Rig

Collection : Z'ados

Infographie : Impression Design Grafik

Éditeur : Les éditions Z'ailées

Groupe d'âge visé : 10 ans et plus

Genre : roman à saveur humoristique

Prix : 15,95 \$

Thèmes : sport, football, esprit sportif, humour, perdre et gagner

RÉSUMÉ

Prends des artistes et des intellos nuls en sport et annonce-leur :

- Qu'ils font maintenant partie de l'équipe de football de l'école;
- Qu'ils devront tout apprendre de cette discipline qui ne les intéresse pas du tout;
- Qu'ils devront courir, suer, apprendre à gérer le ballon et à plaquer, mais surtout, se faire rentrer dedans;
- Qu'ils auront mal partout, tout le temps;
- Qu'ils feront très certainement rire d'eux, en raison de toutes les prévisibles défaites à venir;
- Mais qu'ils n'ont pas le luxe de refuser, au risque de se voir attribuer un échec et d'être mis à la porte de leur programme à vocation particulière.

Fais tout ça et tu obtiendras... Une belle équipe de Perdants avec un grand P.

C'est exactement ce qui nous est arrivé cette année...

QU'EST-CE QU'UN ROMAN À SAVEUR HUMORISTIQUE ?

Dans un roman à saveur humoristique, on peut déceler un fort penchant pour l'humour, la dérision ou l'exagération. Dans *Les Perdants*, l'auteur exploite une autre facette du roman « sportif » en mettant en vedette des personnages qui détestent l'activité physique sous toutes ses formes. Les protagonistes sont d'ailleurs forcés d'apprendre l'un des sports les plus brutaux qu'il existe : le football. Avec ses nombreux moments rocambolesques, cette histoire amusera assurément les passionnés de sports tout comme ceux qui en sont moins friands.

L'AUTEUR



Marc Couture habite Gatineau. Enseignant et entraîneur de chevaux, il consacre tout son temps libre à raconter des histoires à sa façon. Une touche d'humour par-ci, un drame de plus par-là, fort d'une imagination débordante, l'auteur a publié précédemment aux éditions du Phœnix, deux séries jeunesse sur le hockey, une première pour les 9 à 12 ans et une seconde pour les 6 à 8 ans. Son nouveau roman présente une autre histoire dans le monde du sport, le football, avec des personnages rigolos... et loin d'être sportifs!

MISE EN CONTEXTE DE LA LECTURE**1- Questions à exploiter avant la lecture**

Lisez le titre avec vos élèves et posez les questions suivantes :

D'après le titre, que crois-tu qu'il va arriver dans cette histoire ?

Qu'est-ce que ça veut dire pour toi être un « perdant » ?

Est-ce que ce titre t'interpelle ? Explique pourquoi.

Regardez l'illustration du livre avec vos élèves et posez-leur les questions suivantes :

Peux-tu me décrire ce que tu vois sur l'illustration ?

Que représente-t-elle ?

Selon ce que tu vois, peux-tu me dire quels seront les thèmes du livre ?

Lisez le résumé avec vos élèves et posez les questions suivantes :

D'après toi, que va-t-il se passer dans ce roman ?

De quel genre de roman crois-tu qu'il s'agit ?

Que crois-tu apprendre de nouveau grâce à ce roman ?

2- Pendant la lecture

Pendant la lecture, surtout si elle se déroule sur plusieurs jours, vous pouvez utiliser les questions Chapitre par Chapitre (oralement ou sur papier) pour résumer ce qui s'est passé et rafraichir la mémoire des élèves sur les éléments essentiels de l'histoire afin d'en faciliter la compréhension.

3- Retour sur la lecture

Après la lecture, certaines questions peuvent être posées.

Qu'as-tu aimé le plus dans cette histoire ? Pourquoi ?

Qu'as-tu appris de nouveau sur le football en lisant ce roman ?

Comment réagirais-tu dans une situation similaire à celle de Julien ?

ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE**CHAPITRE 1. TRAHISON**

1. Dans quel programme Julien a-t-il été accepté ? _____
2. Que voudrait étudier Julien à l'université ? _____
3. Que Julien pense-t-il du sport ? _____
4. Combien sont-ils à avoir été convoqués dans le gymnase ? _____
5. Quel est le nouveau règlement de l'école ? _____
6. Qu'est-ce qui est pire qu'un film d'horreur, selon Julien ? _____

7. Jusqu'où un des élèves serait-il prêt à aller pour contester le règlement ? _____

CHAPITRE 2. DU FOOTBALL ? PAS DRÔLE DU TOUT !

1. Pourquoi l'école impose-t-elle cette nouvelle règle ? _____

2. À quoi Julien associe-t-il le mot « football » ? _____

3. Nommez trois types de blessures potentielles qui inquiètent les jeunes. _____

4. Pourquoi monsieur Antoine est-il l'entraîneur de leur équipe ? _____

5. Quelle sera la conséquence si les adolescents refusent de faire partie de l'équipe ? _____

6. Pourquoi une retenue ne serait-elle pas une conséquence suffisante pour des intellectuels ? _____

7. À quoi le « oui » du groupe ressemble-t-il plutôt qu'à un cri d'encouragement ? _____

8. Pourquoi quittent-ils le gymnase ? _____

CHAPITRE 3. DES PERDANTS

1. Quelle est la longueur du terrain ? _____
2. Combien de verges y a-t-il entre chaque ligne numérotée ? _____
3. À qui monsieur Antoine demande-t-il de courir 100 mètres ? _____
4. Quelles sont les positions au football ? _____

5. Pour quel rôle un des joueurs se porte-t-il volontaire ? _____

6. Quelle distance l'équipe doit-elle courir avant la fin de la leçon ? _____
7. Qu'est-ce qui reconforte Julien dans cette mésaventure ? _____
8. Qu'est-ce qui serait pire qu'une course pour punir le retard des joueurs ? _____

9. Quelle grève Julien ferait-il plutôt que la grève de la faim ? _____
10. De combien d'essais les joueurs disposent-ils pour parcourir dix verges ? _____
11. À quoi Julien compare-t-il les gribouillis de son entraîneur sur le tableau ? _____

12. Comment Julien réagirait-il si quelqu'un voulait lui rentrer dedans ? _____

13. Comment monsieur Antoine interprète-t-il la nausée de Julien ? _____

CHAPITRE 4. UN PREMIER ENTRAÎNEMENT

1. Comment monsieur Antoine réagit-il à la demande de Mathieu ? _____

2. Quel effet les mots bienveillants de monsieur Antoine ont-ils sur les joueurs ? _____

3. Que doit déterminer monsieur Antoine au cours cet entraînement ? _____
4. Depuis combien de temps s'exercent-ils lorsque leurs corps ne répondent plus ? _____

5. À quoi Julien attribue-t-il le fait que monsieur Antoine a de la difficulté à comprendre ? _____

6. Que remarquent les joueurs lorsqu'ils retournent au vestiaire ? _____

7. Que conseille le père de Julien à son fils pour soulager ses courbatures ? _____

8. Comment Julien se présente-t-il à l'entraînement ? _____
9. Quelles positions monsieur Antoine doit-il attribuer lors du 2e entraînement ? _____

10. Comment Thomas est-il parvenu à faire reculer Julien ? _____
11. À quoi Julien compare-t-il l'action d'attraper un ballon de football en plein vol ? _____

12. Quel règlement monsieur Antoine enfreint-il ? _____

CHAPITRE 5. QA DO C ???

1. Sur quoi Julien veut-il se concentrer pendant la fin de semaine ? _____

2. Malgré lui, à quoi Julien rêve-t-il la nuit ? _____
3. Quelle est la bonne nouvelle de monsieur Antoine ? _____
4. À qui monsieur Antoine attribue-t-il le rôle de joueur de centre ? _____
5. Qui sont les gardes et bloqueurs ? _____
6. Pourquoi Félix est-il tout indiqué pour être le demi-offensif ? _____

7. Quelle position monsieur Antoine confie-t-il à Julien ? _____
8. Qu'a fait monsieur Antoine pour aider ses joueurs à se placer sur le terrain ? _____

9. Comment l'équipe défensive réagit-elle lorsque l'équipe offensive fait son premier jeu ? _____

CHAPITRE 6. LE JEU

1. Que Julien admire-t-il chez son entraîneur ? _____
2. En quoi est-ce un jour spécial pour l'équipe ? _____
3. Pourquoi Julien a-t-il les yeux embrouillés ? _____

4. À qui revient la tâche de rappeler les tactiques et motiver les troupes ? _____
5. Sur quelle ligne les équipes s'affrontent-elles au début de la partie ? _____
6. Pourquoi Julien se fait-il assommer à chaque essai ? _____

7. Qui des joueurs révèle qu'il n'est pas fatigué de sa partie ? _____
8. À quoi le coach décide-t-il d'attribuer leur défaite ? _____

CHAPITRE 7. LA RECRUE

1. À quelles odeurs agréables et plus plaisantes, Julien compare-t-il celle du vestiaire ? _____

2. Où se trouve le petit nouveau ? _____
3. Quelle position Nad prend-il ? _____
4. Quelle est la seconde tactique de jeu ? _____

5. Comment les joueurs réagissent-ils au sarcasme de leur coach ? _____

6. Qu'est-ce qui met fin abruptement à l'entraînement ? _____
7. Comment monsieur Antoine gâche-t-il l'euphorie des joueurs ? _____
- _____

CHAPITRE 8. NOUVELLE TACTIQUE

1. Qu'est-ce qui attend Julien à l'école ? _____
2. Que fait Julien chaque fois qu'il met les pieds sur le terrain ? _____
- _____
3. Où « le risque zéro » ne semble-t-il pas exister ? _____
4. Pourquoi le nombre d'entraînements et de matchs est-il limité au football ? _____
- _____
5. Quelle équipe affronteront-ils au prochain match ? _____
6. Pourquoi la prochaine partie sera-t-elle différente selon monsieur Antoine ? _____
- _____

CHAPITRE 9. SAUVONS NOTRE HONNEUR !

1. Qui est la seule personne qui s'exclue du groupe ? _____
2. Après combien d'essais Félix demande-t-il un temps d'arrêt ? _____
3. Quels joueurs inversent leurs rôles ? _____
4. Comment Nad acquiesce-t-il à la demande de changement de position du coach ? _____
- _____
5. Qui prend l'ancien rôle de Nad ? _____
6. Que fait Nad lorsqu'il réussit à attraper le ballon ? _____
7. Qu'arrive-t-il au résultat final de la saison pour l'équipe, après ce match ? _____

CHAPITRE 10. LA PHOTO D'ÉQUIPE

1. Où la photo d'équipe sera-t-elle publiée ? _____
2. De quoi la cire antireflet est-elle composée ? _____
3. Vrai ou faux ? Lorsque le coach se joint à la photo, tout le monde retrouve son sérieux. _____
4. Quel est le vrai nom de Nad ? _____
5. Quand monsieur Antoine retrouvera-t-il son équipe ? _____

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

Pour quelqu'un qui n'a jamais joué ni même regardé du football, se souvenir des tactiques de jeu peut être un vrai défi... Heureusement, on ne te demande pas de le faire dans cet exercice! Remplace plutôt dans leur ordre chronologique les différents événements de l'histoire.

- Les joueurs jouent leur dernier match de la saison.
- Julien vomit sans le vestiaire.
- Les Phoenix se font battre une première fois par les Faucons.
- Un mystérieux «Nad» se joint à l'équipe.
- La véritable identité de Nad est révélée à ses coéquipiers.
- Le coach attribue les positions aux joueurs.
- L'équipe fait des singeries pour la photo d'équipe.
- Un groupe d'élèves est convoqué dans le gymnase.

1	2	3	4	5	6	7	8

ACTIVITÉ #3 : LA FOUILLE

Savais-tu qu'il y a plusieurs personnes impliquées dans la fabrication d'un livre? Un livre contient en fait beaucoup d'informations, en dehors de l'histoire. En fouillant dans ton exemplaire du roman, peux-tu répondre aux questions suivantes?

- Qui est l'auteur(e) du livre? _____
- Qui a illustré la page couverture? _____
- Quel est l'ISBN du livre? _____
- Quel est le nom de la maison d'édition? _____
- Qui a fait l'infographie et le graphisme du roman? _____
- En quel mois et quelle année le livre a-t-il été imprimé? _____
- Dans quelle ville est située la maison d'édition? _____
- Nomme deux autres romans sportifs publiés par la maison d'édition. _____

- Qui fait la distribution du livre? _____
- Combien de chapitres y a-t-il dans le roman? _____
- Combien de pages y a-t-il dans le roman? _____
- À qui l'auteur dédicace-t-il son roman? _____
- Quels autres métiers l'auteur exerce-t-il? _____

ACTIVITÉ #4 : TON SPORT... « PRÉFÉRÉ »

Y a-t-il un sport pour lequel tu n'as absolument aucun intérêt? Présente-le à ta classe en lui expliquant les règles, l'objectif, le matériel nécessaire pour jouer, etc. À l'aide d'un manuel scolaire ou en effectuant des recherches sur Internet, note dans l'espace plus bas toutes les informations pertinentes. Complète ta présentation en expliquant pourquoi ce sport n'est pas fait pour toi et ce que tu ferais si ton école t'obligeait à y jouer pour pouvoir faire partie du programme qui te passionne réellement.

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

En lisant, il arrive de rencontrer des mots qu'on ne connaît pas. On peut toujours essayer de deviner leur signification en se fiant, entre autres, au contexte. Tente l'exercice avec les mots suivants, tirés du roman. Puis, trouve leur vraie définition à l'aide du dictionnaire.

1. Saugrenue (p.28) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

2. Doléances (p.80) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

3. Allocution (p.8) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

4. Augurer (p.92) *verbe*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

5. Dissension (p.120) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

6. Obtempérer (p.45) *verbe*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

7. Hypochondriaque (p.66) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

ACTIVITÉ #6 : AVOIR LA CLASSE

Les élèves ne sont pas les seuls à être regroupés par classe. Les mots aussi, et cela nous permet de bien les accorder. Essaie d'associer les sept classes suivantes aux mots soulignés. Inscris ta réponse dans la colonne appropriée.

Nom / Déterminant / Adjectif / Verbe / Pronom / Adverbe / Préposition

Une même classe peut être utilisée plus d'une fois

1. « Voici le diagramme du <u>terrain</u> . » (p.59)	
2. « Il échoue <u>lamentablement</u> à nous convaincre. » (p.36)	
3. « Je ne suis pas un chef, <u>moi</u> . » (p.99)	
4. « <u>Vaut</u> mieux courir. » (p.50)	
5. « J'ai mal <u>partout</u> . » (p.80)	
6. « Je peine à suivre tous ces termes techniques. » (p.94)	
7. « Chacun <u>verbalise</u> ses protestations. » (p.11)	
8. « Thomas se laisse tomber au sol, <u>fidèle</u> à son habitude. » (p.179)	

ACTIVITÉ #7 : LES TEMPS CHANGENT

Monsieur Antoine essaie tout plein de tactiques pour motiver ses joueurs, au point où il déparle complètement. Aide-le à retrouver ses mots en conjuguant les verbes suivants.

1. Au futur simple :

« Vous ne (pouvoir) _____ pas vous en tirer en faisant fi des directives ou en refusant d'obtempérer. Vous (penser) _____ peut-être que la direction va vous oublier? J'en (douter) _____. On vous (confier) _____ à moi, malgré mes réticences, je l'(avouer) _____. Ce qu'on vous (demander) _____ (être) _____ un immense défi, c'est vrai (...) » (p.96)

2. À l'imparfait :

« (...) il se (faire) _____ tard et vous ne (vouloir) _____ pas être en retard à vos autres cours, (annoncer) _____ monsieur Antoine. On (reprendre) _____ ça une autre fois. C'(être) _____ dommage, on (faire) _____ d'énormes progrès. Vous (être) _____ déçus, je le (sentir) _____.

ACTIVITÉ #8 : DU PAREIL AU MÊME

Tu sais ce qu'est un synonyme ? C'est un mot ayant la même signification et la même classe qu'un autre. Par exemple, le synonyme de l'adjectif heureux est content. Trouves-en pour les mots soulignés ci-dessous, tirés du roman.

1. « Notre entraîneur doit <u>jubiler</u> . » (p.67)	
2. « Un match <u>désastreux</u> . » (p.152)	
3. « (...) toujours le pas <u>las</u> , je me présente sur le terrain. » (p.91)	
4. « On entend un <u>brouhaha</u> inhabituel dans les corridors. » (p.10)	
5. « (...) cette étape est <u>primordiale</u> pour préparer des muscles afin d'éviter les courbatures. » (p.81)	
6. « Cessez donc de <u>chigner</u> . » (p.93)	
7. « Monsieur Antoine <u>réitère</u> sa question : (...) » (p.34)	
8. « Tout dépend du <u>type</u> . » (p.59)	

ACTIVITÉ #9 : LE SENS CONTRAIRE

Un antonyme est un mot de sens contraire à un autre, mais de la même classe. Par exemple, l'antonyme de l'adjectif beau est laid. Dans ces phrases tirées du livre, trouve un antonyme au mot souligné.

1. « Félix ne <u>court</u> même plus. » (p.107)	
2. « L'influence <u>néfaste</u> des athlètes se fait déjà ressentir. » (p.24)	
3. « On entend même quelques commentaires <u>désobligeants</u> ! » (p.127)	
4. « Rien de plus <u>facile</u> . » (p.87)	
5. « On <u>recommence</u> . » (p.162)	
6. « On demeure bouche bée, <u>méfiant</u> s. » (p.42)	
7. « J'en ai entraîné des plus <u>coriaces</u> que vous! » (p.36)	
8. « (...) je croise les doigts pour m'en tirer <u>indemne</u> . » (p.145)	

ACTIVITÉ #10 : ENCORE 10 VERGES!

Même si aucun joueur des Phoenix n'a réussi à courir dix verges sans se faire plaquer pendant les matchs, si on calcule chaque verge parcourue à chacune de leurs pratiques, il doit bien y en avoir un qui a parcouru assez de distance pour faire un touché! Non? Réponds aux équations suivantes pour le découvrir.

Attention : Tu ne peux pas te servir d'une calculatrice.

a. $137 + 169 =$ _____

b. $345 - 198 =$ _____

c. $16 \times 4 =$ _____

d. $11 \times 11 =$ _____

e. $23 \times 7 =$ _____

f. $582 \times 6 =$ _____

g. $1062 \div 59 =$ _____

h. $749 \times 15 =$ _____

i. $5481 \div 87 =$ _____

j. $6831 + 7495 =$ _____

k. $156 \times 9 =$ _____

ACTIVITÉ # 11 : RÉAMÉNAGEMENT DE TERRAIN

Entre les saisons régulières, il arrive que des événements non reliés au sport soient tenus dans les stades, comme des concerts de musique. Si on te laissait une journée entière pour aménager un stade de football pour tes loisirs préférés, comment l'organiserai-tu ? Dessine un plan en suivant les indications suivantes :

- L'aire du terrain est un rectangle de 10 cm de longueur et 6 cm de largeur ;
- Tu dois tracer la ligne de mêlée au centre du terrain ;
- 1/3 de l'espace et tu dois être consacré au même loisir et 1/6 du terrain doit être identifié comme une aire de repos.

N'oublie pas de bien identifier les éléments demandés et d'écrire tes démarches. Tu peux ensuite ajouter de la couleur et laisser aller ton imagination !



CLÉS DE CORRECTION**ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE****CHAPITRE 1. TRAHISON**

1. En arts plastiques.
2. La bande dessinée.
3. Il n'aime pas les sports, ils sont tous sans intérêt.
4. Une douzaine.
5. Tous les élèves doivent pratiquer un sport parascolaire.
6. Être dans un gymnase en présence du prof d'éducation physique.
7. Jusqu'à faire une grève de la faim.

CHAPITRE 2. DU FOOTBALL ? PAS DRÔLE DU TOUT !

1. Pour renforcer l'esprit d'équipe de camaraderie, apprendre à perdre et gagner en groupe, se serrer des coudes, se soutenir dans l'adversité, etc.
2. Sport de combat pour gros abrutis, sport pour se blesser.
3. Foulures, fractures, déchirures, dislocation, commotions cérébrales...
4. Parce que la direction lui a assigné ce groupe.
5. Ils seront expulsés de leur programme artistique.
6. Parce que ça ne les dérange pas d'être assis seuls dans une classe avec un bon livre ou un cahier des dessins.
7. À un cri de belette ou de souris.
8. Parce qu'ils doivent se rendre sur le terrain.

CHAPITRE 3. DES PERDANTS

1. Environ cent-dix verges, un peu plus de cent mètres.
2. Dix verges.
3. À Thomas.
4. Gardes, bloqueurs, demi-offensifs, receveurs, un joueur de centre et un quart-arrière.
5. Celui de porteur d'eau.
6. Cinquante verges.
7. Savoir qu'il est bien entouré.
8. Faire des push-ups.
9. La grève du zèle.
10. Quatre essais.
11. À une toile du peintre d'art abstrait Kandinsky.
12. Il va se déplacer à la vitesse de l'éclair.
13. Il dit que c'est parce qu'il a trop hâte de jouer.

CHAPITRE 4. UN PREMIER ENTRAÎNEMENT

1. Il lui lance un chandail propre pour qu'il rejoigne ses coéquipiers sur le terrain.
2. Aucun effet.
3. Il doit déterminer le quart-arrière.
4. Une trentaine de minutes.
5. À la vieillesse.
6. Le vomi de Julien n'a pas été nettoyé.
7. Prendre un bain chaud pour se détendre.
8. En retard et le ventre vide.
9. Les gardes et les bloqueurs.
10. Il lui a chatouillé les aisselles.
11. C'est comme essayer de s'emparer d'un gros morceau de Jell-O sans l'échapper.
12. Il laisse les joueurs partir avec un ballon chez eux pour s'entraîner.

CHAPITRE 5. QA DO C ???

1. Sur ses travaux scolaires et ses dessins.
2. Au football.
3. Il va attribuer les positions.
4. Thomas.
5. Mathieu et Simon
6. Le rôle du demi-offensif est de courir en évitant les défenseurs adverses, ce qui est parfait pour Félix qui est petit et court vite.
7. Quart-arrière.
8. Il a placé des marqueurs au sol avec le nom de chaque position.
9. Les joueurs ne font rien pour les empêcher de marquer.

CHAPITRE 6. LE JEU

1. Son optimisme.
2. C'est leur première partie.
3. À cause de ses allergies ou de l'odeur nauséabonde du vestiaire.
4. À Julien, le quart-arrière.
5. Sur la ligne de mêlée.
6. Parce que ses coéquipiers n'essaient pas de retenir les plaqueurs défensifs.
7. Mathieu.
8. À l'individualisme et à l'inexpérience des joueurs.

CHAPITRE 7. LA RECRUE

1. À l'odeur des livres de la bibliothèque et celle de la peinture fraîche du local d'art.
2. Sur le terrain.
3. Receveur éloigné.
4. Thomas donne le ballon à Julien, qui le lance à Nad, qui court sans se faire écrabouiller par l'équipe adverse.
5. Ils ne réagissent pas.
6. Un orage.
7. Il leur rappelle que le prochain match est bientôt.

CHAPITRE 8. NOUVELLE TACTIQUE

1. Courir, suer, plaquer, tomber...
2. Il croise les doigts pour s'en tirer indemne.
3. Dans les sports.
4. Pour éviter les blessures.
5. La même que la dernière fois, les Faucons.
6. Parce qu'ils sont mieux préparés, mieux entraînés et en meilleure forme.

CHAPITRE 9. SAUVONS NOTRE HONNEUR!

1. Nad, la recrue.
2. Deux essais.
3. Félix et Thomas.
4. Il hoche la tête.
5. Thomas.
6. Il court comme s'il avait le diable à ses trousses.
7. Il n'a pas changé.

CHAPITRE 10. LA PHOTO D'ÉQUIPE

1. Dans l'album scolaire.
2. C'est une graisse faite de cire d'abeille et de charbon.
3. Faux.
4. Nadine.
5. La saison prochaine.

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

h-b-f-c-d-a-g-e

ACTIVITÉ #3 : LA FOUILLE

1. Marc Couture
2. Rig
3. 978-2-925261-82-7
4. Les éditions Zailées.
5. Impression Design Grafik.
6. Aout 2024.
7. Ville-Marie.
8. Réponses multiples à la page 187.
9. Messageries ADP.
10. 10 chapitres.
11. 187 pages.
12. À ses petits-fils, Thomas et Félix.
13. Enseignant et entraîneur de chevaux.

ACTIVITÉ #4 : TON SPORT... « PRÉFÉRÉ »

Réponse personnelle.

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

1. Saugrenue : d'une bizarrerie, d'une absurdité un peu ridicule.
2. Doléances : plainte, récrimination, revendications.
3. Allocution : discours officiel, habituellement court.
4. Augurer : tirer d'un évènement, une conclusion pour l'avenir.
5. Dissension : opposition d'intérêts ou d'opinions.
6. Obtempérer : obéir, se soumettre.
7. Hypochondriaque : Tendance malade à se préoccuper de sa santé et de maladies, souvent imaginaires.

ACTIVITÉ #6 : AVOIR LA CLASSE

1. Nom
2. Adverbe
3. Pronom
4. Verbe
5. Préposition
6. Adjectif
7. Verbe
8. Adjectif

ACTIVITÉ #7 : LES TEMPS CHANGENT

1. Pourrez, penserez, doutai, confira, avouera, demandera, sera
2. Faisait, vouliez, annonçait, reprenait, était, faisait, étiez, sentais

ACTIVITÉ #8 : DU PAREIL AU MÊME

1. Jubiler : exulter, réjouir...
2. Désastreux : catastrophique, affreux...
3. Las : fatigué, embêté, découragé...
4. Brouhaha : tintamarre, bruit...
5. Primordiale : essentiel, capital...
6. Chigner : chialer, se plaindre...
7. Réitère : reprends, répète...
8. Type : sorte, catégorie...

ACTIVITÉ #9 : LE SENS CONTRAIRE

1. Court : marche
2. Néfaste : positive
3. Désobligeants : aimables, bienveillants...
4. Facile : difficile
5. Recommence : arrête
6. Méfiants : confiants
7. Coriace : mou, flasque, doux...
8. Indemne : blessé

ACTIVITÉ #10 : ENCORE DIX VERGES

- a. 306
- b. 147
- c. 64
- d. 121
- e. 161
- f. 3492
- g. 18
- h. 11 235
- i. 63
- j. 14 326
- k. 1404

ACTIVITÉ #11 : RÉAMÉNAGEMENT DE TERRAIN

Réponse personnelle