

NIVEAU :	ÉCOLE - CYCLE 2
DISCIPLINE :	FRANÇAIS
CHAMP :	LECTURE
COMPÉTENCE :	Donner, après lecture, des renseignements ponctuels sur le texte.
MOTS CLÉS :	Information.

NATURE DE L'ACTIVITÉ - TYPE DE SUPPORT

Répondre à des questions à choix multiples.

Texte : *La vieille voiture de grand-père*, Georges Rémond, inédit

CONSIGNES DE PASSATION

Dire aux élèves qu'ils devront, après avoir lu le texte, cocher les bonnes réponses dans les cases.

Attention ! Ne pas lire le texte aux élèves.

COMMENTAIRES

L'exercice permet de vérifier si l'élève sait prélever des informations dans un texte en les sélectionnant parmi plusieurs qui lui sont proposées (choix simple pour les items A, B, D, E et F, choix plus complexe pour l'item C).

CONSIGNES DE CODAGE

Item A

Code 1 - À un marchand de ferraille.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse.

Item C

Code 1 - Un cheval, un bœuf, un chien, un chat.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse.

Item E

Code 1 - Parce qu'il est trop tard.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse.

Item B

Code 1 - Au milieu de la côte.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse

Item D

Code 1 - Le chat griffe le chien.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse.

Item F

Code 1 - Dans son garage.

Code 9 - autres réponses.

Code 0 - absence de réponse.

La vieille voiture de Grand-père.

Grand-père avait une vieille voiture.
 Elle n'allait pas bien droit.
 Elle n'allait pas bien vite.
 Elle n'allait pas bien loin.
 Un jour, il décide de s'en débarrasser et de la vendre à un marchand de ferraille.
 Il s'installe au volant pour la dernière fois.
 Il la met en route pour la dernière fois.
 Il la sort du garage pour la dernière fois et il s'en va, cahin-caha, sur la route.
 Mais, au milieu de la côte, la voiture tombe en panne.
 Grand-père, en colère, trouve un cheval qui broutait dans un pré.
 Il l'attelle avec une corde à la voiture et lui dit :
 - Cheval, tire la voiture !
 Mais le cheval ne veut pas tirer la voiture.
 Grand-père, en colère, appelle le bœuf.
 - Bœuf, pousse le cheval !
 Mais le bœuf ne veut pas pousser le cheval.

Grand-père, en colère, fait venir le chien.
 - Chien, mords le bœuf !
 Mais le chien ne veut pas mordre le bœuf.
 Grand-père, en colère, appelle le chat.
 - Chat, griffe le chien !
 Mais le chat ne veut pas griffer le chien.
 Alors, Grand-père, en colère, monte dans sa vieille voiture et, de rage, donne un formidable coup de klaxon.
 Le chat a peur et griffe le chien, le chien mord le bœuf, le bœuf pousse le cheval et le cheval tire la voiture.
 Quand ils arrivent chez le marchand de ferraille, il est trop tard : les portes sont fermées.
 Grand-père rentre chez lui avec le cheval qui tire sa vieille voiture et il la remet au garage.
 C'est tout ce qu'elle désirait...
 Elle ne voulait pas finir ses jours à la ferraille.
 Georges Rémond.

A) Grand-père veut vendre sa vieille voiture :

A son garagiste A un marchand de ferraille Au responsable d'une décharge

B) La voiture tombe en panne :

A la sortie du garage Juste avant d'arriver chez le marchand de ferraille Au milieu de la côte

C) Pour l'aider, Grand-père utilise :

Un cheval, un âne, un chien, un chat Un cheval, un bœuf, un chien, un chat Un cheval, un bœuf, un mouton, un chat

D) Quand il a peur du formidable coup de klaxon :

Le chat mord le bœuf Le chat pousse le cheval Le chat griffe le chien

E) Grand-père n'a pas pu se débarrasser de sa voiture :

Parce qu'elle est trop chère Parce qu'il est trop tard Parce que le marchand n'en veut pas

F) A la fin de l'histoire, Grand-père range sa voiture :

Dans son garage Au bord de la route Dans la cour de sa maison

item A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
item C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
item E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

item B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
item D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
item F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0