

L'étrange machine du professeur Jules. Activités (2/6)

1) Le professeur Jules présente sa machine.

a. A quoi sert-elle ?

La machine sert à voyager.

b. Que propose-t-il ?

Le professeur leur propose de l'accompagner pour essayer la machine.

c. Comment réagissent Léa et Léo ?

Léo accepte tout de suite, tandis que Léa ne veut pas, mais fini par accepter en pensant que ce n'est pas une vraie machine.

2) Combien y a-t-il d'images sur chaque planche ?

Sur la première planche il y a 11 images, tandis que sur la seconde planche il y a 8 images.

3) Sont-elles toutes de la même taille ?

Les images ne sont pas toutes de la même taille.

4) Dans quel ordre doit-on les lire ?

On doit les lire de la gauche vers la droite et de haut en bas, puis changer de planche en faisant la même chose.

5) Voici le texte-récit du deuxième épisode. Lis-le.

En voyant la machine, Léa pense que le vieil homme est devenu fou. Où peut aller un engin fabriqué avec une baignoire et une vieille machine à laver ? Personne ne le sait, pas même le professeur. Quand le vieux savant propose de faire un premier essai, Léo est ravi ! Sa sœur essaie de le retenir, mais rien à faire ! Le petit garçon est déjà monté dans l'appareil et il touche à tout. Léa le suit en pensant que cette machine ne risque pas d'aller bien loin.

Le professeur s'installe aux commandes. Il essaie de faire démarrer sa machine, mais il n'y arrive pas. Quelle déception !

Plusieurs minutes passent et la machine ne bouge pas d'un centimètre. Léa décide de rentrer chez elle, lorsque soudain... la machine commence à vibrer ! Puis elle se met à tourner, lentement d'abord, puis de plus en plus vite ! Léa a peur, mais Léo s'amuse beaucoup. Soudain, plop ! La machine disparaît. Où va-t-elle ? Mystère ! Personne ne le sait !...

6) Réponds par Vrai/Faux.

- a. Le professeur a déjà voyagé avec sa machine. **Faux**
- b. Le professeur veut aller en Martinique avec sa machine. **Faux**
- c. Personne ne sait où cette machine peut aller. **Vrai**
- d. Léa est ravie de partir à l'aventure. **Faux**
- e. Il est deux heures vingt-neuf minutes et cinquante-neuf secondes quand la machine disparaît. **Vrai**
- f. Léa rejoint son frère parce qu'elle est sûre que la machine ne peut pas partir. **vrai**

7) Pour écrire une histoire, on peut utiliser plusieurs mots différents qui précisent la manière de parler des personnages (crier, rigoler, demander, s'exclamer, murmurer...).

Dans une BD, c'est le tracé des bulles qui l'indique.

Associe chaque bulle au verbe qui lui correspond.

1: A jagged, starburst-shaped bubble containing the word "Ouais!" in a bold, handwritten font.

2: A speech bubble containing a question mark and an exclamation mark.

3: A thought bubble containing the phrase "Allons-y." with three small circles leading to it.

4: A simple speech bubble containing the word "Oui." in a handwritten font.

5: A dashed speech bubble containing the word "Psst..." in a handwritten font.

A: elle pense
B: elle dit
C: il hurle
D: elle s'étonne
E: elle chuchote

1 : C il hurle.

2 : D elle s'étonne.

3 : A elle pense.

4 : B elle dit.

5 : elle chuchote.