



Quand Adrien est resté tout seul

Un soir, Adrien est resté tout seul à la maison. Ses parents sont allés au cinéma avec sa grande soeur Marie.

Au début, il était fier de rester seul. Il a pris le journal de papa et il a fait semblant de le lire. Il a fouillé dans les tiroirs et il a trouvé la console de jeux de sa soeur. Il a joué. Puis il a regardé la télévision.

Mais le présentateur a parlé de voleurs, alors soudain il a eu peur. Il a frissonné. Vite, il a fermé les volets roulants, il a allumé la lumière dans toutes les pièces. Tout tremblant, il est allé dans sa chambre et il a fermé la porte. Il a enfoncé sa tête sous l'oreiller et il a pleuré. Un peu tard, il a entendu du bruit. C'étaient sûrement les voleurs ! Terrorisé, il s'est glissé profondément sous la couette. Non! C'étaient ses parents qui rentraient.

Il a été content de les entendre, il s'est endormi aussitôt. Le lendemain, il n'a rien dit, il n'a pas parlé de sa peur.



Quand Adrien est resté tout seul

Un soir, Adrien est resté tout seul à la maison. Ses parents sont allés au cinéma avec sa grande soeur Marie.

Au début, il était fier de rester seul. Il a pris le journal de papa et il a fait semblant de le lire. Il a fouillé dans les tiroirs et il a trouvé la console de jeux de sa soeur. Il a joué. Puis il a regardé la télévision.

Mais le présentateur a parlé de voleurs, alors soudain il a eu peur. Il a frissonné. Vite, il a fermé les volets roulants, il a allumé la lumière dans toutes les pièces. Tout tremblant, il est allé dans sa chambre et il a fermé la porte. Il a enfoncé sa tête sous l'oreiller et il a pleuré. Un peu tard, il a entendu du bruit. C'étaient sûrement les voleurs ! Terrorisé, il s'est glissé profondément sous la couette. Non! C'étaient ses parents qui rentraient.

Il a été content de les entendre, il s'est endormi aussitôt. Le lendemain, il n'a rien dit, il n'a pas parlé de sa peur.

Réaliser un masque

1. Dans un morceau de papier cartonné, tu traces un cercle assez grand pour cacher ton visage. Tu ajoutes deux triangles pour les oreilles. Avec tes ciseaux, tu découpes en suivant le contour du dessin.
2. Tu traces deux yeux obliques de façon à ce qu'ils soient écartés comme les tiens. Tu dessines aussi une bouche mince et tu découpes avec soin ces trois ouvertures.
3. Tu dessines le nez du chat et ses moustaches. (Tu peux aussi coller des brins de laine noire)
4. Tu perces un trou de chaque côté du masque. Tu passes une ficelle ou fil élastique dans les trous et tu fais un nœud.

Tu peux inventer d'autres masques en changeant quelques détails.

Réaliser un masque

1. Dans un morceau de papier cartonné, tu traces un cercle assez grand pour cacher ton visage. Tu ajoutes deux triangles pour les oreilles. Avec tes ciseaux, tu découpes en suivant le contour du dessin.
2. Tu traces deux yeux obliques de façon à ce qu'ils soient écartés comme les tiens. Tu dessines aussi une bouche mince et tu découpes avec soin ces trois ouvertures.
3. Tu dessines le nez du chat et ses moustaches. (Tu peux aussi coller des brins de laine noire)
4. Tu perces un trou de chaque côté du masque. Tu passes une ficelle ou fil élastique dans les trous et tu fais un nœud.

Tu peux inventer d'autres masques en changeant quelques détails.



Ma vie à Paris au fil des mois

Moi, je suis Léa et j'ai sept ans, mon petit frère Noé en a quatre. Avec mes parents nous vivons à Paris près de la place de la République. J'ai des grands-parents en Bretagne et d'autres en banlieue parisienne.

Le premier dimanche de l'année, nous célébrons l'Épiphanie et nous mangeons une galette dans laquelle est cachée une fève de faïence ou de porcelaine. (...)

Au milieu du mois de février, pour la mi-carême, toute l'école célèbre le carnaval. (...)

Le matin de Pâques, tous les enfants cherchent des gourmandises dans des cachettes. (...)

Le 1er avril, tout le monde fait des blagues.

Le dernier samedi de juin, à la kermesse de l'école, on expose tous les travaux des élèves. (...)

Pour le 14 juillet, la fanfare défile dès le matin et les personnalités officielles déposent des fleurs sur les monuments aux morts. (...)

Le jour de la rentrée, nous retrouvons nos copains avec joie. (...)

Pour Halloween, toute l'école est décorée, chaque classe a sa citrouille lumineuse. (...)

A Noël, les rues de Paris sont illuminées. (...)



Ma vie à Paris au fil des mois

Moi, je suis Léa et j'ai sept ans, mon petit frère Noé en a quatre. Avec mes parents nous vivons à Paris près de la place de la République. J'ai des grands-parents en Bretagne et d'autres en banlieue parisienne.

Le premier dimanche de l'année, nous célébrons l'Épiphanie et nous mangeons une galette dans laquelle est cachée une fève de faïence ou de porcelaine. (...)

Au milieu du mois de février, pour la mi-carême, toute l'école célèbre le carnaval. (...)

Le matin de Pâques, tous les enfants cherchent des gourmandises dans des cachettes. (...)

Le 1er avril, tout le monde fait des blagues.

Le dernier samedi de juin, à la kermesse de l'école, on expose tous les travaux des élèves. (...)

Pour le 14 juillet, la fanfare défile dès le matin et les personnalités officielles déposent des fleurs sur les monuments aux morts. (...)

Le jour de la rentrée, nous retrouvons nos copains avec joie. (...)

Pour Halloween, toute l'école est décorée, chaque classe a sa citrouille lumineuse. (...)

A Noël, les rues de Paris sont illuminées. (...)



La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles. Voici la règle.

1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il fait un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. La classe se partage en deux équipes égales. Les crocodiles sont dans la mare et les chasseurs se placent autour. L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons.
3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché est éliminé et va dans le camion. Mais attention !
 - Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.
 - Quand un ballon reste dans la mare. Un chasseur va le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare.
4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché).
Puis les équipes sont inversées.
5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.



La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles. Voici la règle.

1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il fait un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. La classe se partage en deux équipes égales. Les crocodiles sont dans la mare et les chasseurs se placent autour. L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons.
3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché est éliminé et va dans le camion. Mais attention !
 - Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.
 - Quand un ballon reste dans la mare. Un chasseur va le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare.
4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché).
Puis les équipes sont inversées.
5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.



Escargot et tortue

Un jeune escargot qui part en vacances, rencontre en chemin, une vieille tortue qui admire le paysage. C'est la première fois que l'escargot voit une tortue et il est très surpris en découvrant que les escargots ne sont pas les seuls animaux à transporter leur habitation sur le dos. Seulement, cette vieille tortue lui paraît très grosse et très laide. Il ne se gêne pas pour le lui dire. La tortue, furieuse, grimpe sur un rocher, saute sur l'escargot et l'écrase. Sous sa carapace.

Très loin de là, une jeune tortue qui part en vacances rencontre, en chemin, un vieil escargot qui admire le paysage. C'est la première fois que la tortue voit un escargot et elle est très surprise en découvrant que les tortues ne sont pas les seuls animaux à transporter leur habitation sur leur dos. Seulement, ce vieil escargot lui paraît très petit et très laid. Elle ne se gêne pas pour le lui dire. L'escargot, furieux, grimpe sur un rocher, saute sur la tortue et s'écrase. Sur sa carapace.



La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles. Voici la règle.

1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il fait un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. La classe se partage en deux équipes égales. Les crocodiles sont dans la mare et les chasseurs se placent autour. L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons.
3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché est éliminé et va dans le camion. Mais attention !
 - Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.
 - Quand un ballon reste dans la mare. Un chasseur va le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare.
4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché). Puis les équipes sont inversées.
5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.



Une aventure d'Aristote

Aristote est un chaton tout blanc, malicieux et audacieux. Il venait d'arriver dans l'étrange et vieille maison de Bella Donna, une gentille sorcière. Dès son arrivée, Aristote est monté sur le toit et a dégringolé dans la cheminée. Il est arrivé dans une pluie de suie sur le feu que Bella Donna venait d'allumer. Il n'était plus blanc mais noir comme un chapeau de sorcière.

Il y eut pas mal de ménage à faire après tout ça. A l'aide d'un grand balai qui se trouvait dans un coin de la cuisine, Bella Donna nettoya la suie qui s'était déposée un peu partout. Puis elle arrangea le feu et le ralluma. Elle fit chauffer ensuite de l'eau sur la flamme et, quand elle fut assez chaude, la versa dans une grande bassine en fer blanc. Pour finir, elle attrapa Aristote et le trempa dans l'eau, elle le frota, le savonna puis le rinça.

Aristote ne savait pas trop quoi penser de tout ça. Comme tous les chats, il n'aimait pas être sale et il était bien content de retrouver son pelage blanc. Mais il avait horreur de l'eau. Pourtant, quand après l'avoir bien frotté et séché, Bella Donna l'installa devant un plat de viande, il fut certain que sa nouvelle propriétaire ne lui voulait pas de mal.



Une aventure d'Aristote

Aristote est un chaton tout blanc, malicieux et audacieux. Il venait d'arriver dans l'étrange et vieille maison de Bella Donna, une gentille sorcière. Dès son arrivée, Aristote est monté sur le toit et a dégringolé dans la cheminée. Il est arrivé dans une pluie de suie sur le feu que Bella Donna venait d'allumer. Il n'était plus blanc mais noir comme un chapeau de sorcière.

Il y eut pas mal de ménage à faire après tout ça. A l'aide d'un grand balai qui se trouvait dans un coin de la cuisine, Bella Donna nettoya la suie qui s'était déposée un peu partout. Puis elle arrangea le feu et le ralluma. Elle fit chauffer ensuite de l'eau sur la flamme et, quand elle fut assez chaude, la versa dans une grande bassine en fer blanc. Pour finir, elle attrapa Aristote et le trempa dans l'eau, elle le frota, le savonna puis le rinça.

Aristote ne savait pas trop quoi penser de tout ça. Comme tous les chats, il n'aimait pas être sale et il était bien content de retrouver son pelage blanc. Mais il avait horreur de l'eau. Pourtant, quand après l'avoir bien frotté et séché, Bella Donna l'installa devant un plat de viande, il fut certain que sa nouvelle propriétaire ne lui voulait pas de mal.