

Nom : _____

Fascicule 4

Séquence 6

Fiche 69 – La vieille auto sans pneus

1. Surligne la phrase qui résume le mieux chaque partie du récit.

Situation de départ
La vieille auto est triste d'être seule au fond d'une cour. La vieille auto s'évade dans ses souvenirs et rêve de revoir la mer. La vieille auto est triste de rouiller toute seule au fond d'une cour.
L'auto reçoit la visite d'une fillette accompagnée de son chien. L'auto est surprise par le bruit de son propre klaxon. L'auto reçoit la visite d'une fillette qui joue à voyager autour du monde.
La vieille auto fait le tour du monde en compagnie de ses amis. La vieille auto est heureuse d'être à nouveau utile. La vieille auto n'aime pas que le chien voyage avec la fillette.
Événement déclencheur
Un jour, le klaxon de la voiture reste coincé : Wing... wing... wing... Un jour, la fillette s'aperçoit qu'elle ne peut pas baisser les vitres. Un jour, la fillette s'aperçoit qu'elle ne peut pas sortir de la voiture.
Péripéties
Un policier et un voisin libèrent la fillette et le chien. Un policier et un garagiste viennent au secours de la fillette. Un policier et un garagiste viennent calmer la fillette affolée.
La vieille auto est triste car elle a dérangé tout le quartier. La vieille auto est honteuse et désolée parce qu'on lui a arraché une porte. La vieille auto est triste d'avoir causé autant de peur à la fillette.
L'auto est conduite à un cimetière d'autos où elle est transformée en boîte de conserve. L'auto est conduite à un cimetière d'autos où l'on fait fondre son métal. L'auto est conduite à un cimetière d'autos où elle est lancée sur une pile de ferraille et de carcasses d'autos.

Situation finale

La vieille auto a servi à renforcer la coque d'un navire qui bientôt la transportera sur la mer vers tous ces pays dont elle a rêvé.

La vieille auto se retrouve dans le fond d'un navire qui transportera sa ferraille vers un pays étranger.

La vieille auto s'endort à tout jamais, avec au fond de sa mémoire le souvenir d'une petite fille qui voyageait autour du monde.

2. Que retiens-tu, principalement, de ce récit d'aventures? (p. ex., On peut aller partout dans le monde en voyageant dans sa tête.)



Illustration : Guillaume Perreault.