

FICHE 7 - Un chien contre les loups

LE PARCOURS NARRATIF DE L'HÉROÏNE (1)

1 Vrai ou faux ? Aide-toi du chapitre 2 pour répondre.

	VRAI	FAUX
1. Marie invente une aventure où elle doit se cacher.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Marie imagine qu'elle est avec Gévaudan dans une contrée ravagée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Marie imagine un voyage au pôle Nord.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Marie invente un tour du monde avec Gévaudan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Marie rêve de savoir ce qu'il y a derrière l'horizon.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Les rêves de Marie l'isolent du monde extérieur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Dans sa région, il se passe toujours quelque chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 Marie visite la maison abandonnée (p. 40 à 44). Relève quatre mots ou groupes de mots qui montrent que Marie a peur.

.....

.....

3 Grâce à Gévaudan, Marie va vivre une aventure par procuration. Complète le texte avec les mots suivants.

inconnu – lumière – mille existences – messages codés – maison – soldats – histoire

Ce soir-là, une brillait dans la maison abandonnée.

Un jour, dans la clairière, elle vit Gévaudan avec un

C'était sûrement un étranger. Il dressait le chien. Marie était sûre qu'un jour elle interviendrait dans son Elle lui inventait

Un matin, des vinrent à la ferme. Ils recherchaient l'inconnu.

Elle voulut le prévenir, la était vide. Il était parti !

Mais un jour, elle reçut des

4 Quels sentiments éprouve Marie lorsqu'elle voit :

1. la lumière dans la maison (p. 45) ; 2. la valise sur le lit (p. 54) ; 3. l'inconnu dans la clairière (p. 57) ;
 4. les jeux de l'étranger et du chien (p. 63) ; 5. les soldats en ville (p. 68) ; 6. la lampe qui ne s'allume pas (p. 75) ; 7. la maison vide, l'inconnu parti ! (p. 77) ; 8. les messages (p. 85)

INQUIÉTUDE, PEUR, PANIQUE	JOIE, PLAISIR, EXCITATION
.....
.....
.....