

Des mots en trop

Un ou plusieurs mots en trop se sont « égarés » dans chacune des phrases (ou chacun des textes) qui suivent : à toi de les identifier.

Recopie les mots en trop.

Pour les cinq exercices suivants, c'est à toi de trouver le nombre de mots en trop. Écris chacun des textes correctement.

17 Les Vikings viennent des puis pays scandinaves : le Danemark, la Norvège et la Suède. Dès la très fin du VIII^e siècle, leur population augmente et ils n'ont plus assez basse de nourriture. Ils vont donc partir, sur mer et sur terre, à la recherche de nouveaux territoires. Ce sont grand des marins courageux. Leurs drakkars légers et rapides ont un fond plat ; ils peuvent ainsi ensemble remonter les fleuves.

18 Les adolescents ont besoin santé de se sentir à bien dans leur chambre. Il faut donc des meubles trop solides et transformables à souhait, en fonction analyse de la taille de la pièce et des besoins particuliers doucement de chacun. À cet égard, vous prendrez soin de toujours choisir un bon au lit, doté d'un bon matelas partir, pour accompagner votre enfant durant toute seule sa croissance.

19 Le panda est si le symbole des espèces animales dont la longue disparition paraît inévitable. Ce n'est pas la chasse qui prend le menace, mais la destruction de la forêt de bambous dans laquelle lourdement il vit et dont il se nourrit juste. Il n'a plus assez d'espace pour se reproduire. On mène donc maintenant des programmes d'élevage dans des très centres spécialisés. C'est une espèce menacée, mais maintenant protégée – ce que qui n'est pas le cas pour beaucoup d'autres animaux.

20 Une portée de chiots est formée de cinq lignes vrai parallèles séparées par quatre espaces hasard ; elle sert à écrire la musique. La clef est un signe là que l'on place au fin début de chaque portée ; il fixe le nom et la hauteur du sol des notes écrites sur une ligne définie de la portée. À partir ici de là, on peut trouver le nom appris et la hauteur des autres carnets de notes.

21 Au premier XIV^e siècle, le jeu de cartes est jamais connu dans toute l'Europe, mais ce sont surtout les Suisses et les vrais Allemands les plus passionnés. Ce n'est qu'au milieu du XV^e siècle que ce jeu entier prend de l'importance. Les cartes portent des valeurs numériques et livrent reproduisent des personnages de la Cour : le roi, la dame, le chevalier... On toujours joue aux cartes dans les salles d'auberges, dehors les maisons paysannes et à la Cour... Les premiers cercles de jeu à apparaissent vers 1600.