

TEXTE PUZZLE

Objectif : Comprendre des textes écrits

¹Eléments du texte puzzle à plastifier 1 fois, à découper en 5 paragraphes pour les 5 élèves

Le prince et l'ordinateur

1	E Dans un pays, dans un énorme palais, il y a une chambre immense ouverte sur un jardin plus grand qu'un terrain de football. C'est la chambre d'un petit prince qui s'appelle Benoît.
2	C Le roi, son père, lui a offert tous les jeux électroniques qui existent au monde. Un matin, Benoît ordonne à son serviteur : – Jette tous ces jeux à la poubelle ! Ils ne m'amuse plus. Et va dire à mon père que j'en veux de nouveaux.
3	D Le roi fait aussitôt appeler les trois savants, les plus savants du royaume. Il leur dit : – Il faut que vous inventiez un jouet extraordinaire pour mon petit prince. Un jouet comme il n'en existe pas encore. Un jouet qui remplacera tous les autres.
4	B Alors, les savants se mettent au travail. Ils inscrivent des chiffres et des chiffres sur des kilomètres et des kilomètres de papier. Ils font des calculs si difficiles que leur tête se met à chauffer. Leurs cheveux sont tout roussis et la fumée leur sort par les oreilles.
5	A Enfin, ils réussissent à mettre au point un jouet vraiment extraordinaire. C'est un mini-ordinateur robot, qui s'appelle Albert et qui sait presque tout faire.

C. CLÉMENT, *Le prince et l'ordinateur*,

Le prince et l'ordinateur

1	
2	
3	
4	
5	

C. CLÉMENT, *Le prince et l'ordinateur*,

TEXTE PUZZLE A RECONSTITUER

- Chaque élève reçoit une partie du texte et la lit pour ses camarades.
- Ensemble, les membres de l'équipe doivent reconstituer l'histoire dans l'ordre et positionner les paragraphes sur le support numéroté.

On peut relire l'histoire avant de valider.

- L'animateur vérifie que les choix correspondent au corrigé.
- Les points marqués par l'équipe correspondent au nombre de paragraphes correctement positionnés.

Ces points seront reportés sur la feuille de scores de l'équipe.