



RECONNAÎTRE ÊTRE ET AVOIR

- ◆ « J'ai un livre ; tu as un plan. »
- ◆ « Tu es prêt à lire. »

RÈGLE :

- ◆ **ai / as / a** : verbe **avoir** ; tu peux les remplacer par **avais / avais / avait**.
- ◆ **ont** : verbe **avoir** ; tu peux le remplacer par **avaient**. Sinon écris **on**.
- ◆ **es / est** : verbe **être** ; tu peux les remplacer par **étais / était**. Sinon écris **et**.
- ◆ **à** : est une préposition, **impossible** de le remplacer par **avait**.

I Recopie et complète avec : à, a, as, ai, es, est, et, on, ont.

1. Tu ... ouvert un bestiaire ... la page de Fafnir. 2. Ce dragon ... un trésor ; il ... prêt ... le défendre. 3. « J'... lu son histoire ... la maison ... en cours. 4. Dans ce récit, ... suit Siegfried, qui ... tué le monstre. 5. Tu ... choqué : du sang ... recouvert le corps du héros. 6. Il comprend les oiseaux : ils ... un secret ... livrer. 7. Les oiseaux ... dévoilé le piège que Regin ... tendu. 8. Le trésor ... maudit, ... Regin ... un traître.

II Même consigne que l'exercice précédent.

1. ... tourne la page : Fenrir ... un loup gigantesque. 2. Les dieux ... peur de lui ... cherchent ... l'emprisonner. 3. Tu ... vu ses liens ? Le loup les ... déjà brisés. 4. Des nains ... créé de fines attaches magiques ... pourtant solides. 5. Ce lien ... pour nom Gleipnir ; ... le croit fragile. 6. « J'... cru voir un ruban ! » Tu ... loin de la vérité ! 7. Les dieux ... prédit qu'... la fin des Temps, Fenrir serait libéré. 8. ... appelé cette catastrophe le Ragnarök.

III Même consigne que l'exercice précédent.

1. Voici Sleipnir : ... le reconnaît ... ses huit jambes. 2. Tu ... perplexe ? Ce cheval ... celui du dieu Odin. 3. C'... étrange, mais ... la course, il ... imbattable ! 4. Ses jambes ... de quoi surprendre ... faire rêver. 5. Grâce ... lui, Odin ... voyagé ... travers les mondes. 6. ...-tu déjà entendu parler d'animaux ... huit pattes ? 7. J'en ... croisés dans mon grenier ... elles ... tissé des toiles. 8. Allez, ... quitte le Sleipnir ... son cavalier pour la mer.

IV Même consigne que l'exercice précédent.

1. Ce serpent ... assez long ... assez haut pour encercler l'océan. 2. Il ... fait le tour de Midgard : ... le nomme Jörmungand. 3. Tu ... face ... un monstre reptilien colossal. 4. « J'... trouvé sa tête, des montagnes ... poussé sur ses écailles ». 5. Thor ... tenté de le capturer ; ... raconte cet exploit dans l'Edda. 6. J'... tenté d'appâter Jörmungand ... l'aide d'un bœuf, en vain. 7. Ces mythes ... traversé les siècles ... inspiré de nombreux récits. 8. Le bestiaire ... refermé ; tu ... mille images en tête.



Fafnir, Fenrir, Sleipnir et Jörmungand peuplent les récits nordiques.

◆ VOCABULAIRE ◆

Bestiaire : livre, recueil sur les animaux réels ou imaginaires.

Edda : livre, recueil de mythes nordiques.

Sigurd : héros nordique, proche du Siegfried germanique.

Perplexe : qui hésite, doute, qui ne sait que penser.

Entrave : lien qui empêche de se déplacer.

Prodige : fait extraordinaire.

Midgard : monde des humains dans les mythes nordiques.