

Le dragon

Questionnaire

CM2

Correction

1 Coche la ou les bonnes réponses.

Qui est Théo ?

☐ Un enfant de quatre ans.

☒ Un adolescent

☐ Un dragon.

☒ Un fan de jeux vidéo.

Qui est Jojo ?

☒ Un ami de Théo.

☐ Un dragon.

☐ Un troll.

☒ Un fan de jeux vidéo.

Qu'a mangé Théo pour le repas du soir ?

☒ Un paquet de chips.

☐ Du saucisson.

☒ Une quiche à la courgette.

☐ Des spaghettis.



2 Explique les mots ou expressions suivantes :

- Un rictus (ligne 54) : C'est une contraction de la bouche, qui donne l'aspect d'un rire forcé, d'un sourire grimaçant.

- Des monologues (ligne 77) : Au théâtre, c'est une scène à un personnage qui parle seul. Dans le texte, c'est un long discours d'une personne qui parle seul sans écouter personne.

3 Réponds aux questions en faisant des phrases.

- Pourquoi Théo attend-t-il cinq minutes après le départ de ses parents ? (ligne 20)

Théo attend que ses parents soient partis pour jouer à la console. Mais il ne monte pas tout de suite dans le grenier car il a peur que ses parents reviennent comme la fois où sa mère avait oublié son sac.

- Théo obéit-il aux consignes données par ses parents ? Justifie ta réponse.

Théo n'obéit pas à toutes les consignes données par ses parents. Il devait manger de la quiche aux courgettes, ne pas jouer à la console et se coucher tôt. Or il a mangé des chips au repas, a joué à la console très tard puisqu'il s'est même endormi devant !

- Pourquoi le dragon n'arrive-t-il pas à discuter avec les trolls de la forêt bleue ? (lignes 77-78)

La violence du jeu vidéo dans lequel vit le dragon ne lui correspond pas. Il en a marre de devoir se battre et recevoir des coups pour défendre une clé. A l'inverse, les trolls sont violents et aiment se battre.

- Quelle est la «mission» de Théo à la fin de l'histoire ? En est-il content ?

Théo doit surveiller la figurine de dragon. Il ne veut pas qu'elle s'ennuie et qu'elle sorte du jeu de construction. Théo joue donc plus souvent avec son voisin avec sa ville imaginaire et y prend beaucoup de plaisir.

4 Et toi ? Joues-tu à des jeux vidéos ? Explique ce qu'il te plaît et/ou te déplaît dans ce type de jeu.

Astuce: le champ lexical :

C'est un ensemble des mots qui se rapportent à un même thème.

5 Trouve dans l'ensemble du texte, tous les mots qui se rapportent au champ lexical du jeu vidéo.

Jeux vidéo (ligne 2), console (lignes 13, 30, 34, 109), manette (lignes 32, 59, 63, 83), écran (ligne 37, 40), télé (ligne 40), gameur (ligne 59), combo mega flammes empoisonnées (ligne 60), jeu (lignes 64, 70, 91), bug (ligne 69), joueur (ligne 69), pixelisé (ligne 84)

Ce document PDF gratuit à imprimer est issu de la page :

- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Sciences / surnaturel - PDF à imprimer](#)

Le lien ci-dessous vous permet de télécharger cet exercice avec un énoncé vierge

- [Le dragon du jeu – Cm2 – Récit – Lecture](#)

Découvrez d'autres exercices en : **CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Sciences / surnaturel**

- [Mandala Moris - CM - 6e – Lecture](#)
- [Méga rat – Cm2 – Récit – Lecture](#)
- [Le char du soleil – Cm2 – Récit – Lecture](#)
- [L'envol d'Ikuro – Cm1 – Cm2 – Récit – Lecture](#)
- [Autour de l'étoile Ran – Cm1 – Cm2 – Récit – Lecture](#)

Les exercices des catégories suivantes pourraient également vous intéresser :

- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Animaux - PDF à imprimer](#)
- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Autres thèmes - PDF à imprimer](#)
- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Chandeleur - PDF à imprimer](#)
- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Épiphanie / Galette des rois - PDF à imprimer](#)
- [Exercices CM2 Français : Lecture / Littérature Récits Fables - PDF à imprimer](#)