

Complète l'histoire en choisissant, dans la marge, les mots qui conviennent.

Exemple : le 1^{er} mot = *cartable*.

Le cartable à moteur

carnet - cartable

pleure - siffle

nuages - images

lit - dos

moto - canot

éléphant - hélicoptère

sol - bol

peur - faim

tubes - cubes

furieux - heureux

boîte - botte

Pierre est tout fier. Il vient d'étrenner un nouveau cartable.

Un beau 1 qui sent bon le cuir neuf et qu'il s'empresse d'attacher sur son dos.

Sur le chemin de l'école, Pierre 2 et chante. Il compte les 3 dans le ciel. Il y en a dix. De toutes les formes.

C'est drôle! Son cartable neuf a l'air de danser dans son 4. Ça le chatouille. Hi, hi, hi!

Un bruit de moteur couvre le chant des oiseaux. La route est pourtant déserte. Pas la moindre trace d'auto

ou de 5. Et voilà Pierre qui monte à l'assaut du ciel comme un 6.

Tiens! Que se passe-t-il? Pierre se sent soulevé du 7, comme si le ciel, soudain, le happait. Il croit rêver. Il a

8 et ferme les yeux. En bas, les maisons ressemblent à des petits 9.

Et puis, il change d'avis. Il se tait et se trouve bien, 10 de ce qui lui arrive. Là-bas, sur la gauche, Pierre reconnaît l'école, pas plus grande qu'une 11 d'allumettes.

Le moteur, dans son dos, ronfle comme un gros bourdon d'acier.

- J'ai compris! s'écrie Pierre en éclatant de rire.

Oui, il a compris. Tout est de la faute de son cartable, son nouveau cartable, que vient de lui offrir son papa.

Un cartable à moteur! Inouï! Insensé! Cela ne s'est encore jamais vu!

D'après J.-P. Fily, *Le Cartable à moteur*, Éd. Lito.