

**Projet UGSEL 22**  
**PRIM'RELAIS :**  
don, transmission, partage !



**Fiche RÉPONSES – Chapitres 12 et 13**  
**Livre LA GIRAFE BLANCHE de Lauren ST JOHN**



**RÉPONDEZ PAR ORAL. Conseils de M. et Mme MORRISON :**

- 1) Lisez attentivement la consigne. Ne vous précipitez pas.
- 2) Cherchez dans votre livre, si besoin. La réponse (ou des indices) s'y trouve(nt) !
- 3) Lorsque vous pensez avoir trouvé la réponse, levez la main. Attendez d'avoir la parole pour vous exprimer de manière claire (en faisant une phrase).

- 1 – Tendaï s'est fait lacéré de coups de sjambok suite à une arrestation. Le sjambok est un fouet.
- 2 – Le gel des feuilles d'aloès guérit les blessures et calme les démangeaisons. Le marula calme les brûlures d'estomac, ses feuilles servent de pansements, son écorce est un anti-inflammatoire et les Zoulous pensent qu'il guérit la rougeole.
- 3 – Tendaï se rend compte que Juliette possède le don.
- 4 – Ils rencontrent un koudou.



**RÉPONDEZ PAR ECRIT. Conseils de M. et Mme MORRISON :**

- 1) Lisez attentivement la consigne. Ne vous précipitez pas.  
Si vous « bloquez » sur un mot, ouvrez ce formidable outil appelé « DICTIONNAIRE » et cherchez sa définition.
- 2) Cherchez dans votre livre, si besoin. La réponse (ou des indices) s'y trouve(nt) !
- 3) Lorsque vous pensez avoir terminé, vérifiez que vous ayez bien répondu à la consigne.

- 1 – Tendaï apprend plusieurs choses à Juliette : identifier un champignon orange, fabriquer un cône de feuilles pour récupérer l'eau de pluie, fabriquer une boussole naturelle et il lui montre un arbre à « papier toilette ».
- 2 – L'animal reçoit une balle de fusil. C'est Alex du Preez qui a tiré.
- 3 – Juliette se précipite pour le soigner grâce à son don. Elle utilise les termites pour pouvoir soigner sa plaie car il saigne.



**RÉPONDEZ PAR LE DESSIN. Conseils de M. et Mme MORRISON :**

- 1) Lisez attentivement la consigne. Ne vous précipitez pas.
- 2) Une fois bien taillés, laissez s'exprimer vos crayons de couleur !
- 3) Dessiner est un art, qui demande application, volonté, dextérité, créativité ...  
Aussi, n'hésitez pas à solliciter l'aide d'un(e) ami(e) pour parfaire votre chef d'œuvre !

- 1 – Il fallait dessiner un koudou. Description page 114 : Il avait de grandes cornes torsadées et des yeux en amande au milieu d'une large tête de couleur fauve. Une longue bande de fourrure blanche et soyeuse suivait la ligne de son cou et de fines raies blanches striaient son dos, voûté à la hauteur de l'épaule.
- 2 – Il fallait dessiner un termite.



**ÉNIGMES/DEVINETTES DE GRACE, LA MYSTÉRIEUSE. Conseils de M. et Mme MORRISON :**

- 1) A plusieurs, on est souvent plus forts ! Aussi, n'hésitez pas à chercher à 2 ou 3.
- 2) Soyez bon(s) détective(s). Ne vous précipitez pas. Réfléchissez avant d'agir.  
Pour trouver la réponse, il faut souvent faire preuve de patience, de méthode, de ruse, de finesse, d'entraide, d'envie ... et avoir un soupçon de chance. Amusez-vous bien !

- 1 – Voici les réponses aux deux énigmes mathématiques que j'apprécie beaucoup :

Ajoute(z) 2 allumettes au bon endroit pour que l'opération soit bonne !

$$\begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} = 15$$



2 4 8

0	7	9	RIEN CHIFFRE CORRECT
4	0	2	DEUX CHIFFRES CORRECTS - MAL PLACÉS
3	4	5	UN SEUL CHIFFRE CORRECT - BIEN PLACÉ
8	7	0	UN SEUL CHIFFRE CORRECT - MAL PLACÉ
2	9	3	UN SEUL CHIFFRE CORRECT - BIEN PLACÉ