

Prénom :

LES AVENTURES DE TINTIN

Le trésor de Rackham le rouge

Hergé



Menons l'enquête ! Fiche n°3



1. Réponds en faisant des phrases complètes.

Quelle est la cause de leur erreur pour trouver l'île ?



Page 23

Pourquoi le capitaine a-t-il tiré à la carabine ?



Page 25

D'où provient l'os que rapporte Milou ?



Pages 27

Qui est représenté par la statue de bois et pourquoi a-t-elle une grande bouche ?



Page 28

Quel est le premier souvenir qu'ils rapportent sur le Sirius ?



Page 32



Chronologie : le résumé saboté

2. Retrouve les 3 erreurs qui se sont glissées dans ce résumé, entoure-les et corrige-les dans les cases.

Nos amis finissent par trouver l'île du chevalier de Hadoque. Ils y débarquent à l'aide d'un petit bateau et y découvrent les restes du canot du Chevalier de Hadoque. Nos aventuriers explorent l'île. Ils trouvent les os de l'équipage de la Licorne puis découvrent une statue du Chevalier de Hadoque. Des singes s'amusent à répéter les insultes de la famille Hadock et un perroquet vole la carabine de Tintin. En rentrant en canot vers le Sirius, le Capitaine tire sur un requin et le tue.



Prouve-le !

3. Ces quatre affirmations sont vraies. Retrouve la preuve dans l'album. Pour chacune, indique le numéro de la planche et de la vignette.

P : V :

Le chevalier de Hadoque est arrivé sur cet île en canot.

P : V :

L'invention de Tournesol est fiable (Elle fonctionne bien).

P : V :

Les singes apprennent par imitation.

P : V :

L'île est encore habitée par des cannibales.



Du texte à la BD



Transforme ce passage en une case de BD

Remplace les mots du narrateur par des images !



LE TEXTE

Soudain, derrière un arbre, un perroquet se mit à battre des ailes.

— Mille sabords ! hurla-t-il d'une voix perçante.

— Tonnerre de Brest ! Voilà une maudite bête ! s'écria le capitaine Haddock en sursautant, les bras levés et les yeux grands ouverts de frayeur.

— Ha ! Ha ! Ha ! Vous avez eu peur, capitaine ! répondit Tintin, plié de rire.

TA CASE DE BD



CONSIGNES

1 Souligne en rouge le personnage qui parle.



2 Souligne en bleu les indications du narrateur qui t'aident à savoir comment dessiner son attitude (position, émotions, ton...).

3 Dessine une seule case de BD qui montre ce que disent et ressentent les personnages. Utilise des bulles, les expressions et les bons gestes.

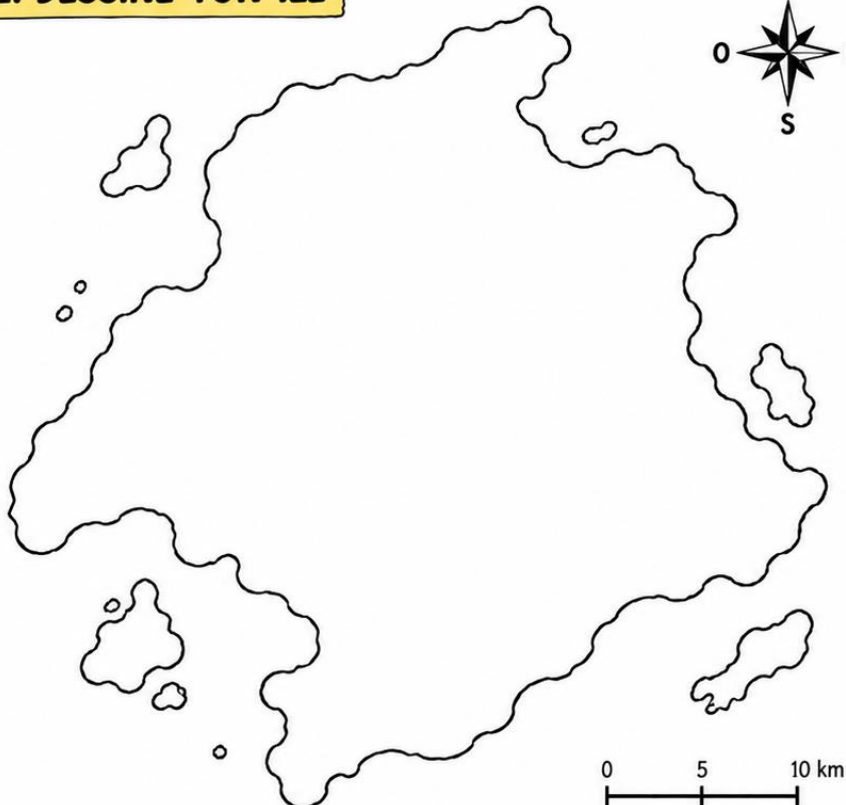


MISSION EXPLORATEUR

INVENTE UNE ÎLE DIGNE D'UNE AVENTURE DE TINTIN !

Imagine une île et le secret qu'elle renferme...

1. DESSINE TON ÎLE



2. LE SECRET DE TON ÎLE

Cette île semble ordinaire... Pourtant, elle cache un incroyable secret !

Le secret de mon île :

3. UNE VÉRITABLE AVENTURE !



Où est caché ce secret ?



Quel indice pourrait permettre à Tintin de le découvrir ?



Quel danger ou obstacle l'empêchera de l'atteindre ?

4. LE TITRE DE L'AVENTURE

Tintin et _____