

The background of the entire image is a close-up, vertical texture of a blue knitted fabric, likely a cable knit. The texture is consistent and fills the frame. In the center, there is a white rectangular box with rounded corners. Inside this box, the text "Un pont sur le long" is written in a black, cursive, hand-drawn style. The letters are slightly irregular, giving it a personal or artistic feel. The text is centered both horizontally and vertically within the white box.

Un pont sur
le long

Question : Nomme la rivière sur laquelle Marcel fait de la drave.

Réponses : La rivière du Lièvre

Question : Complète la phrase : " J'ai l'impression d'être une balle perdue ...

a) sur un terrain de golf."

b) dans une piscine à balles."

c) au fond de la rivière."

Réponse : B Dans une piscine à balles.

Défi : Le maitre du jeu
décide si tu as bien relevé le
défi.

Imite le bruit de la
circulation automobile.

Défi : Le maître du jeu décide si tu as bien relevé le défi.

Trouve le métier que ton enseignant(e) exercerait si il/elle travaillait dans un cirque.

Explique ton choix.

Question : Quel est le nom de la grand-mère ?

a) Marie-Anne.

b) Marie-Ange.

c) Anne-Marie

Réponse : B Marie-Ange.

Question : Quel est le talent du grand-père Marcel ?

a) Il est un surfeur professionnel

b) Il ne perd jamais l'équilibre.

c) Il sait construire des gratte-ciel.

Réponse : B Il ne perd jamais l'équilibre.

Défi : Le maitre du jeu
décide si tu as bien relevé le
défi.

Invente un métier qui
n'existe pas.

Défi : Le maitre du jeu décide si tu as bien relevé le défi.

Imite la narratrice sur la banquette arrière de la voiture.

Question : Nomme les trois activités que le personnage aurait aimé faire pour se distraire dans la voiture.

Réponses : Lire un livre, jouer à un jeu, écouter de la musique.

Question : Que sait-on de la grand-mère ?

- a) Elle aime la pluie et dessiner sur le papier.
- b) Elle a un beau sourire et elle aime dessiner.
- c) Elle est une enseignante avec un beau sourire.

Réponse : C Elle est une enseignante avec un beau sourire.

Question : À quel animal compare-t-on Marcel ?

- a) À un chat.
- b) À un mouton.
- c) À une luciole.

Réponse : A À un chat.

Question : Où se rend la famille pour les vacances de la construction ?

- a) Sur l'autoroute.
- b) À La Ronde, pour faire des manèges.
- c) À la campagne, sur la ferme des grands-parents.

Réponse : C À la campagne, sur la ferme des grands-parents.

Question : Quel est le métier de Marcel ?

a) Un funambule.

b) Un draveur.

c) Un ouvrier sur un gratte-ciel.

Réponse : B Un draveur.

Question : À quelle saison Marcel et Marie-Ange s'aperçoivent-ils au bord de la rivière ?

- a) Au printemps.
- b) À l'été.
- c) À l'automne.
- d) À l'hiver.

Réponse : A Au printemps.

Question : Durant la jeunesse de Marcel, quelle était la meilleure manière de transporter le bois.

- a) En leur donnant l'adresse de l'usine
- b) Par camion, sur l'autoroute.
- c) Sur les rivières.

Réponse : C Sur les rivières.

Question : Nomme une autre activité où il est importante d'avoir de l'équilibre.

Exemples de réponses :
yoga, ski, patin,
gymnastique, etc.

Question : Nomme les personnages du conte.

Réponses : la narratrice, la mère, le grand-père et la grand-mère.

Question : Nomme un synonyme de pitoune.

Réponse : buche de bois,
tronc d'arbre.

Défi : Le maitre du jeu
décide si tu as bien relevé le
défi.

Dessine Marcello le
funambule.

Défi : Le maître du jeu décide si tu as bien relevé le défi.

Tes coéquipiers doivent deviner le mot : *gratte-ciel*.

Tu peux mimer et bouger, mais c'est interdit de parler ou de dessiner.

Question : Qu'est-ce qui causait les bouchons de circulation dans le village de la maman ?

- a) Les vers de terre
- b) Les mouffettes.
- c) Les pitounes.

Réponse : C Les pitounes.

Question : Comment commence le conte ?

- a) À Hawaï, pendant une compétition de surf.
- b) À la campagne, sur le bord de la rivière.
- c) En ville, dans une voiture coincée dans la circulation.

Réponse : C En ville, dans une voiture coincée dans la circulation.

Défi : Le maitre du jeu décide si tu as bien relevé le défi.

Donne une explication à l'expression suivante : "Rien ne sert de courir, il faut flotter à point."

Défi : Le maitre du jeu décide si tu as bien relevé le défi.

Imite Marcel qui fait du surf sur des grosses vagues à Hawaï.