

## Classer des textes

Voici 8 différents textes.

→ **classe** ces textes en quatre groupes en **indiquant** dans chaque colonne le titre des textes.

**Complète** le titre des colonnes.

→ La correction se trouve à la suite des textes.

Textes .....	Textes .....	Textes .....	Textes .....

## Texte 1

### Les animaux voient-ils dans le noir ?

**Voir dans le noir permet de partir à l'aventure, la nuit, alors que tout le monde dort. Le chat et le hibou ont toujours profité de ce privilège.**

Dès que le jour tombe, le chat entre dans son élément : la nuit lui appartient. Même par nuit sans lune, il voit parfaitement clair. Ses yeux très sensibles captent les plus faibles lueurs.

La nuit, lorsqu'on est en voiture et que l'on croise un chat, ses yeux s'illuminent à la lueur des phares. En effet, l'œil du chat est équipé, tout au fond, d'une couche spéciale de minuscules cristaux réfléchissants : le « tapetum ».

Ce tapetum agit de telle sorte que la lumière traverse deux fois les cellules visuelles situées sur la rétine. C'est un véritable amplificateur de lumière. Voilà pourquoi le chat voit même dans la pénombre.

Le crocodile, dont les yeux brillent la nuit d'une lueur rouge, est, lui aussi, porteur d'un tapetum.

**La rétine du chat est faite pour la nuit**



En plein jour, la vision du chat devient franchement médiocre. On pense qu'il est aveugle au rouge et au

1<sup>re</sup> C – A vos ordres, chef !

vert, et que, d'une façon générale, il voit très mal les couleurs. Au crépuscule, il semble qu'il les voit un peu mieux, et que certaines couleurs lui apparaissent en tons pastel.

Quand on examine l'œil du chat, on se rend mieux compte des faiblesses et des points forts de sa vision.

On sait que, chez l'homme et les animaux, les cellules visuelles qui tapissent la rétine sont composées de cônes et de bâtonnets. Les cônes sont actifs le jour et permettent de voir les couleurs, alors que les bâtonnets fonctionnent la nuit, mais ne donnent aucune vision des couleurs.

Or, la rétine du chat contient beaucoup de bâtonnets, mais un nombre nettement plus faible de cônes : cela explique pourquoi il voit mal les couleurs.

Chez le rat et la souris, qui sont des animaux encore plus nocturnes que le chat, le nombre de cônes est quasiment nul.

Animal de la nuit, le chat n'en apprécie pas moins certains bonheurs du jour, comme, par exemple, les bains de soleil. Pour éviter l'éblouissement que ses yeux, sensibles, redoutent beaucoup, il ferme ses pupilles.

Détail subtil : la forme de ses pupilles, en fente verticale, leur permet une fermeture hermétique. En effet, les deux bords de l'iris peuvent parfaitement s'appliquer l'un contre l'autre, alors qu'une pupille ronde ne peut

jamais se fermer complètement.

Tous les animaux nocturnes aimant se dorer au soleil comme par exemple les rainettes ou les lézards geckos, ont ainsi ce système de pupille en forme de fente.

**Le hibou voit aussi bien la nuit que le jour**

Rien qu'en regardant les yeux du hibou, on peut deviner quel est son type de vision. Ses yeux énormes sont, en effet, tout à fait typiques des animaux ayant la faculté de voir aussi bien la nuit que le jour.



Certains lémuriens, des sortes de petits singes vivant dans les forêts tropicales, ont ainsi des yeux ronds comme des soucoupes...

Bien qu'il puisse chasser le jour en plein soleil, le hibou préfère la chasse nocturne. Tout se passe dans le silence le plus absolu. En volant sans faire le moindre bruit, l'oiseau arrive au-dessus de sa proie, généralement un petit rongeur. Là, il surprend sa victime avant que celle-ci ait eu le temps de comprendre ce qui lui arrivait. ■

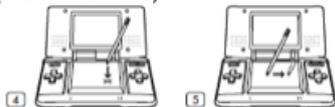
OKAPI, n°444, dossier scientifique, *Que voient les animaux ?* Bayard Presse.

## Texte 2

### **Comment utiliser le stylet et l'écran tactile de la Nintendo DS**

L'écran LCD inférieur ou écran tactile est sensible au toucher. Pour les jeux DS qui possèdent cette fonction de contrôle, utilisez l'écran en vous servant du stylet ou de la sangle qui sont inclus. Touchez délicatement ou faites glisser le stylet sur l'écran tactile.

(Illustrations 4 et 5)



### **DIRECTIVES IMPORTANTES SUR L'UTILISATION DU STYLET :**

- Utilisez le stylet **UNIQUEMENT** sur l'écran tactile inférieur.
- Mettez juste assez de pression pour faire fonctionner le jeu. Une pression excessive pourrait endommager l'écran tactile.
- N'utilisez pas le stylet s'il est brisé.
- N'utilisez qu'un stylet agréé par Nintendo sur l'écran tactile.
- Remplacez le stylet dans son logement lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Il n'est pas nécessaire, ni recommandé, d'installer un protecteur sur un écran, ni sur l'autre. Ce dernier pourrait, au contraire, endommager l'écran ou interférer avec les commandes du jeu ou la

### **calibration de l'écran tactile.**

### **PROCÉDURE DE NETTOYAGE DE L'ÉCRAN**

Si les écrans de votre Nintendo DS portent des marques visibles de saleté, de doigts ou d'autres corps étrangers, vous pouvez les nettoyer à l'aide d'un chiffon doux et propre comme ceux qu'on utilise pour les lentilles ou les lunettes.

1. Mouillez légèrement le chiffon avec de l'eau **SEULEMENT** et essuyez les écrans pour en retirer tous corps étrangers ou saletés.
2. À l'aide d'un chiffon sec, essuyez les écrans pour les assécher et en compléter le nettoyage.
3. Le cas échéant, répétez le processus.

### **Comment utiliser la sangle du Nintendo DS ?**

La sangle est munie d'un petit coussinet en plastique qui peut également être utilisé sur l'écran tactile. Ce coussinet est conçu pour être utilisé avec les jeux qui fonctionnent mieux avec un contrôle par glissement. Pour l'utiliser, attachez d'abord la sangle à la fixation en arrière du DS.

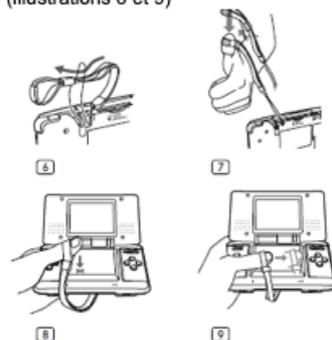
(Illustrations 6)

Enfilez votre pouce ou un doigt dans la boucle en plaçant le petit coussinet en plastique en dessous, resserrez la boucle de la

sangle autour de votre doigt de sorte à bien maintenir le coussinet en place, comme le montre l'illustration

**7. Ne serrez pas trop la sangle. Elle devrait être juste assez serrée pour tenir en place.** Posez et faites délicatement glisser le coussinet sur l'écran tactile.

(Illustrations 8 et 9)



## Texte 3

# Croque-fondant de folle passion

### Ingrédients pour 4 personnes :

- 150 g de chocolat amer ;
- 20 cl de jus de fruits de la passion sans sucre ajouté ;
- Le jus d'un demi-citron vert ;
- 80 g de sucre en poudre ;
- 1 c.à.s de sucre glace
- 15 cl de crème liquide
- 3 feuilles de gélatine (6 g)
- 1 c.à.s de rhum blanc

### Pour le coulis et la finition :

- 5 fruits de la passion ;
- 4 physalis;
- 2 c.à.s de sucre roux ;
- 1 c.à.s de rhum blanc



1. Trempez les feuilles de gélatine dans de l'eau froide.
2. Remuez.
3. Faites tiédir le jus de fruits de la passion avec le jus de citron vert et le sucre en poudre.
4. Ajoutez la gélatine essorée et le rhum.
5. Mélangez bien et faites refroidir sans laisser gélifier.
6. Incorporez la crème liquide montée en chantilly molle avec le sucre glace.
7. Réservez au frais 2 à 3 heures.
8. Faites fondre le chocolat au bain-marie.
9. Étalez-le sur 2 mm d'épaisseur sur une plaque tapissée d'une feuille de papier sulfurisé, à l'aide d'une spatule large et plate.
10. Marquez le tour de 8 disques avec un emporte-pièce de 7 cm.
11. Réfrigérez 30 minutes.
12. Ouvrez les fruits de la passion.
13. Récupérez la pulpe et faites-la épaissir quelques instants sur feu-doux avec 4 c.à.s d'eau et le sucre roux.
14. Laissez refroidir.
15. Ajoutez le rhum et gardez au frais.
16. Détachez délicatement les disques de chocolat du papier.
17. Versez la mousse de fruits de la passion dans une poche à douille.
18. Placez un disque de chocolat au centre des quatre assiettes.
19. Déposez la mousse façonnée en petites boules.
20. Déposez un physalis ouvert en corolles sur le croque-fondant.
21. Versez le coulis.
22. Servez.

Texte 4



## Texte 5

### Matilda

*Matilda est une petite fille extraordinaire. Elle n'a même pas cinq ans et elle sait lire, écrire, calculer. Ses parents, hélas, ne sont pas à la hauteur : non seulement ils ne s'aperçoivent pas de ses dons exceptionnels, mais encore ils la traitent avec beaucoup de mépris. Heureusement Matilda peut s'évader dans le monde merveilleux des livres. A l'insu de sa famille, elle fréquente une bibliothèque publique et, livrée à elle-même, elle passe sa journée à lire...*

Sa petite chambre était devenue sa salle de lecture et elle y passait le plus clair de ses après-midi à lire avec, bien souvent, une tasse de chocolat chaud à côté d'elle. Elle n'était pas encore assez grande pour atteindre les choses de la cuisine, mais elle tenait cachée, dans la cour, une caisse légère sur laquelle elle se juchait pour attraper les ingrédients dont elle avait besoin. La plupart du temps, elle préparait du chocolat, réchauffant le lait dans une casserole sur le fourneau avant d'y jeter le cacao. Il n'y avait rien de plus agréable que de boire un chocolat à petites gorgées en lisant. Les livres la transportaient dans des univers inconnus et lui faisaient rencontrer des personnages hors du commun qui menaient des vies exaltantes. Ainsi, navigua-t-elle sur d'antiques voiliers avec Joseph Conrad<sup>1</sup>, explora-t-elle l'Afrique avec Ernest Hemingway<sup>2</sup> et l'Inde avec Ruyard Kipling<sup>3</sup>. Ainsi assise au pied de son lit, dans sa petite chambre d'un village anglais, visita-t-elle de long en large et de haut en bas, le vaste monde...

Extrait de *Matilda*, R. Dhal, Folio Junior

Roald Dhal (1916-1990) est un écrivain (anglais) de romans et de nouvelles, qui s'adressent aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Parmi ses œuvres les plus célèbres, on peut citer *Charlie et la chocolaterie*, *Matilda*,



## Texte 6

# Le Hérisson

**Dans la famille des érinacéidés, on retrouve notre ami le hérisson.**

Distinguer le mâle et la femelle n'est pas une tâche facile, car ils sont identiques. **Les hérissons portent entre 5.000 et 7.500 piquants érectiles, jaunâtres et brun foncé aux extrémités. Leur pelage est grossier, brunâtre, plus ou moins clairsemé.** Les hérissons muent, mais cette mue n'est pas saisonnière et irrégulière. Ainsi donc, les piquants sont remplacés et restent sur l'animal pendant environ 18 mois.

### Traces du hérisson

Le hérisson laisse des crottes un peu partout. Celles-ci sont cylindriques, de taille variable (entre 4 et 10 mm de diamètre) et noires. Elles contiennent souvent des débris d'insectes. Le hérisson est très bruyant quand il se déplace. Il laisse des traces dans le gazon en couchant les herbes couvertes de rosée. **Sa vitesse moyenne est de trois mètres/minute**, mais il peut courir sur 30 à 50 mètres. **Il mesure de 22 à 28 centimètres avec une petite queue de 15 à 30 millimètres, pour un poids allant de 400 à 1200 grammes. Il possède 36 dents.**

[...]

### Longévité

**Le Hérisson a une durée de vie moyenne de 3 ans. Cependant, le maximum atteint est de 10 ans !** La mortalité des jeunes avant la dispersion est d'environ 20 %. La principale cause de mortalité est sans doute la faim pendant l'hibernation. **Ensuite viennent les prédateurs comme le blaireau, le renard roux, le hibou grand-duc...**

N'oublions pas que ces petites bêtes se font facilement écraser sur les routes.

Extrait de l'article *Le hérisson*, in Encyclopédie Encarta de luxe, édition 2001

## Texte 7

# Charte de classe

DEVOIRS DE L'ELEVE	DEVOIRS DE L'ENSEIGNANT
<p><b>MATERIEL</b></p> <p>1-Avoir tout mon matériel (trousse complète, cahiers, manuels, cahier de textes...) 2- Sortir mon carnet de correspondance sur la table en début d'heure et avoir mon cahier de textes. 3-Respecter le matériel du collège à ma disposition ( ne pas se balancer, ni détériorer les tables, ni salir...)</p>	<p><b>MATERIEL</b></p> <p>1- Vérifier que l'élève a tout son matériel et donner les précisions nécessaires à la préparation du cartable pour la matière concernée. 2- Vérifier la présence du carnet et du cahier de textes... 3- Veiller à ce que le matériel ne soit pas dégradé.</p>
<p><b>TRAVAIL</b></p> <p>1- Faire mes devoirs et apprendre mes leçons. 2- Appliquer les consignes de travail et de présentation du professeur. 3-Travailler en classe et copier l'intégralité de la leçon. 4- Rattraper les cours manqués suite à une absence. 5- Rendre les devoirs aux dates imposées.</p>	<p><b>TRAVAIL</b></p> <p>1- Vérifier en début d'heure que le travail a été fait et apporter de l'aide dans l'acquisition des savoirs et compétences. 2- Faire respecter les consignes au mieux. 3- Veiller à ce que les cours aient été rattrapés et les cahiers à jour. 4- Rendre les copies dans un délai raisonnable.</p>
<p><b>ATTENTION EN CLASSE</b></p> <p>1- Etre à l'écoute du professeur à tout moment du cours (ne pas bavarder...) 2- Faire ce que le professeur demande (ne pas sommeiller, dessiner ou s'occuper à autre chose...)</p>	<p><b>ATTENTION EN CLASSE</b></p> <p>1- Veiller à ce que l'élève fasse le travail demandé, ne bavarde pas et soit à l'écoute.</p>
<p><b>ASSIDUITE</b></p> <p>1- Arriver à l'heure. 2- Aller au casier pendant les récréations. 3- Justifier mes absences avant d'entrer en classe.</p>	<p><b>ASSIDUITE</b></p> <p>1- Ne pas autoriser les retards : dès la deuxième sonnerie, les élèves ne sont plus autorisés à entrer en classe. 2- Ne pas autoriser les élèves à sortir pendant le cours. 3-Vérifier que les absences soient justifiées au moment de l'entrée en classe.</p>
<p><b>SOCIABILITE/ COMPORTEMENT</b></p> <p>1-M'adresser poliment à mes camarades et aux professeurs. 2- Me déplacer en classe sur autorisation. 3- Prendre la parole si elle m'est donnée. 4- Adopter une attitude et un comportement respectables (ne pas émettre de bruits intempestifs, grimacer, gesticuler, lancer des objets ou des projectiles, répondre avec insolence...)</p>	<p><b>SOCIABILITE/ COMPORTEMENT</b></p> <p>1 -Veiller à ce que les élèves se respectent, respectent le professeur et suivent les règles ci-contre.</p>

Signature de l'élève principal

Signature des parents

Signature du professeur

## Texte 8

### Le jeu de dames

---

Nombre de joueurs requis : 2

Contenu :

- Un damier de 100 cases
- 20 pions blancs
- 20 pions noirs.



Règles :

- Prenez place l'un en face de l'autre. Le damier est posé entre eux de façon qu'ils aient tous les deux une case noire à leur droite.
- Posez vos 20 pions noirs sur les cases blanches (et vice versa) des quatre rangées les plus proches ;
- Déplacez vos pions en diagonale uniquement vers l'avant, de case blanche en case blanche (si vos pions sont noirs) ;
- Sautez par-dessus le pion de votre adversaire lorsque vous en rencontrez un, à proximité immédiate, dans votre diagonale ;
- Prenez, ensuite, les pions sautés et sortez-les du damier.
- Dirigez-vous vers l'extrémité opposée du damier afin de devenir DAME. Lorsque vous y serez, recouvrez votre pion par un pion de la même couleur (pris à l'adversaire) pour reconnaître votre dame.

Si vous êtes dame :

- Franchissez plusieurs cases à la fois, sur toute la longueur du damier ;
- Pivotez sur une case pour emprunter une nouvelle diagonale ;
- Arrêtez-vous sur une case de votre choix en prenant au passage les pions et les dames de votre adversaire.

But du jeu :

Prenez tous les pions et dames de votre adversaire ou bloquez l'adversaire en ne lui laissant aucun coup à jouer.

## Correction

<b>Textes documentaires</b>	<b>Textes injonctifs</b>	<b>Bandes dessinées</b>	<b>Textes narratifs</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Texte 1 : Les animaux voient-ils dans le noir ?</li><li>- Texte 6 : le hérisson</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Texte 2 : Comment utiliser le stylet de l'écran tactile de la Nintendo DS ?</li><li>- Texte 3 : Croque fondant de folle passion</li><li>- Texte 7 : Charte de classe</li><li>- Texte 8 : le jeu de dames</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Texte 4 : l'élève Ducobu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Texte 5 : Mathilda</li></ul>