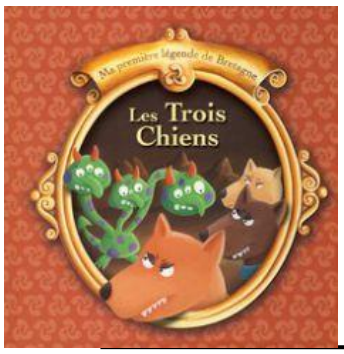


12 **RALLYE – LECTURE « Contes & Légendes de Bretagne »**

Nom : ……..……

Prénom : …..……

Les trois chiens

Légende traditionnelle illustrée et adaptée par C. Boncens *Editions Beluga*

1. Qui est Arzur ?
- ❑ C'est un jeune sorcier qui possède trois chiens magiques.
- ❑ C'est un jeune berger qui possède une seule chèvre toute maigre.
- ❑ C'est un jeune lutin qui aime faire des farces aux autres.

2. Que propose la vieille sorcière à Arzur ?
- ❑ Elle lui propose d'échanger ses trois magnifiques chiens contre sa chèvre.
- ❑ Elle lui propose de lui prendre sa chèvre sinon elle enverra ses trois chiens le dévorer.
- ❑ Elle lui propose de transformer sa pauvre chèvre toute maigre en belle vache à lait.

3. Qu'est-ce que donne en plus la sorcière à Arzur ?
- ❑ Elle lui donne un bâton pour battre sa mère.
- ❑ Elle lui donne une laisse magique pour transformer ses chiens en ce qu'il a besoin.
- ❑ Elle lui donne un sifflet pour appeler les chiens au moindre danger.

4. Que fait la mère d'Arzur quand elle le voit entrer sans la chèvre ?
- ❑ Elle le félicite car est bien contente d'avoir trois chiens à la place de la chèvre.
- ❑ Elle entre dans une immense colère et le menace de son bâton.
- ❑ Elle se met à jeter des cailloux à Arzur et ses chiens.

5. Où part Arzur quand sa mère le chasse ?
- ❑ Il part dans une forêt d'où jamais personne n'est jamais revenu vivant.
- ❑ Il part chez la sorcière avec ses trois chiens.
- ❑ Il part chez ses amis les lutins dans la forêt.

6. Que se passe-t-il alors qu'Azur s'est assoupi dans la maison abandonnée ?
- ❑ Les chiens s'évadent et abandonnent Arzur.
- ❑ La sorcière qui l'a suivi, arrive et le transforme en lutin.
- ❑ Trois affreux lutins arrivent par une trappe, ficèlent Arzur et le jettent au fond d'une grotte.

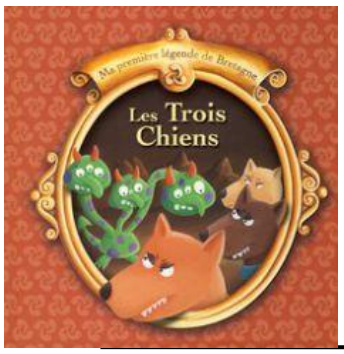
7. Où va Arzur ensuite ?
- ❑ Il reste dans la forêt et recherche une autre maison abandonnée où il pourrait s'installer.
- ❑ Il quitte la forêt et arrive dans un village où tous les habitants paraissent en deuil.
- ❑ Il retourne dans la maison des lutins et va les attaquer avec ses chiens pour se venger.

8. Pourquoi tous les habitants sont-ils tristes dans ce village ?
- ❑ Ils sont tristes car la sorcière a jeté un sort sur leur village qui les empêche d'être heureux.
- ❑ Ils sont tristes car ils avaient trois chiens magiques qui leur ont été volé.
- ❑ Ils sont tristes car, dans une heure, la fille du seigneur sera dévorée par un monstre à trois têtes.

9. Que fait Arzur pour aider les villageois ?
- ❑ Il décide d'attaquer le monstre avec ses trois chiens.
- ❑ Il décide d'appeler la sorcière à son secours.
- ❑ Il décide d'aller attaquer les fées pour qu'elles arrêtent de se venger sur les jeunes filles du village.

10. Que donne le seigneur à Arzur pour le remercier d'avoir sauvé la princesse ?
- ❑ Il lui donne sa fille en mariage.
- ❑ Il lui donne un grand sac magique qui se remplit de pièces d'or à chaque fois qu'il est vide.
- ❑ Il lui donne un troupeau de chèvres pour qu'il puisse exercer son métier de berger correctement.

QUESTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**TOTAL**
Réponses correctes											
Notes maximales	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10



12 **RALLYE – LECTURE « Contes & Légendes de Bretagne »**

Nom : ……..……

Prénom : …..……

Les trois chiens

Légende traditionnelle illustrée et adaptée par C. Boncens *Editions Beluga*

1. Qui est Arzur ?
- ❑ C'est un jeune sorcier qui possède trois chiens magiques.
- ❑ C'est un jeune berger qui possède une seule chèvre toute maigre.
- ❑ C'est un jeune lutin qui aime faire des farces aux autres.

2. Que propose la vieille sorcière à Arzur ?
- ❑ Elle lui propose d'échanger ses trois magnifiques chiens contre sa chèvre.
- ❑ Elle lui propose de lui prendre sa chèvre sinon elle enverra ses trois chiens le dévorer.
- ❑ Elle lui propose de transformer sa pauvre chèvre toute maigre en belle vache à lait.

3. Qu'est-ce que donne en plus la sorcière à Arzur ?
- ❑ Elle lui donne un bâton pour battre sa mère.
- ❑ Elle lui donne une laisse magique pour transformer ses chiens en ce qu'il a besoin.
- ❑ Elle lui donne un sifflet pour appeler les chiens au moindre danger.

4. Que fait la mère d'Arzur quand elle le voit entrer sans la chèvre ?
- ❑ Elle le félicite car est bien contente d'avoir trois chiens à la place de la chèvre.
- ❑ Elle entre dans une immense colère et le menace de son bâton.
- ❑ Elle se met à jeter des cailloux à Arzur et ses chiens.

5. Où part Arzur quand sa mère le chasse ?
- ❑ Il part dans une forêt d'où jamais personne n'est jamais revenu vivant.
- ❑ Il part chez la sorcière avec ses trois chiens.
- ❑ Il part chez ses amis les lutins dans la forêt.

6. Que se passe-t-il alors qu'Azur s'est assoupi dans la maison abandonnée ?
- ❑ Les chiens s'évadent et abandonnent Arzur.
- ❑ La sorcière qui l'a suivi, arrive et le transforme en lutin.
- ❑ Trois affreux lutins arrivent par une trappe, ficèlent Arzur et le jettent au fond d'une grotte.

7. Où va Arzur ensuite ?
- ❑ Il reste dans la forêt et recherche une autre maison abandonnée où il pourrait s'installer.
- ❑ Il quitte la forêt et arrive dans un village où tous les habitants paraissent en deuil.
- ❑ Il retourne dans la maison des lutins et va les attaquer avec ses chiens pour se venger.

8. Pourquoi tous les habitants sont-ils tristes dans ce village ?
- ❑ Ils sont tristes car la sorcière a jeté un sort sur leur village qui les empêche d'être heureux.
- ❑ Ils sont tristes car ils avaient trois chiens magiques qui leur ont été volé.
- ❑ Ils sont tristes car, dans une heure, la fille du seigneur sera dévorée par un monstre à trois têtes.

9. Que fait Arzur pour aider les villageois ?
- ❑ Il décide d'attaquer le monstre avec ses trois chiens.
- ❑ Il décide d'appeler la sorcière à son secours.
- ❑ Il décide d'aller attaquer les fées pour qu'elles arrêtent de se venger sur les jeunes filles du village.

10. Que donne le seigneur à Arzur pour le remercier d'avoir sauvé la princesse ?
- ❑ Il lui donne sa fille en mariage.
- ❑ Il lui donne un grand sac magique qui se remplit de pièces d'or à chaque fois qu'il est vide.
- ❑ Il lui donne un troupeau de chèvres pour qu'il puisse exercer son métier de berger correctement.