



# Rosette veut guérir

## Exercice de lecture

---

- 1. Ce matin, Rosette ne se sent pas très bien. Pauvre fleurette! Elle n'est pas dans son assiette... Est-ce qu'il t'est déjà arrivé de ne pas être dans ton assiette?**
  - Dessine-toi ce jour-là ou décris en quelques mots comment tu te sentais.
  - Dessine ou décris quelque chose ou quelqu'un qui t'a fait du bien.
  - Suggestion : prends deux assiettes de carton pour dessiner ton visage lorsque tu te sens bien et lorsque tu te sens moins bien. Si tu veux, tu peux ajouter des pétales autour de ton assiette
- 2. Pour guérir Rosette, la sorcière Gribitte verse un peu de potion sur le sol et récite une formule magique : AGRABIGRIBOU! GOULOUGOULOU! TOURÉTOURELOU! FLIC! FLAC! FLOUC!**
  - À ton tour, invente une formule magique avec des ingrédients farfelus. À quoi sert cette fameuse formule?
  - Si c'est une formule pour guérir, quel bobo voudrais-tu qu'elle soigne? Quels ingrédients pourrais-tu mettre dans ton flacon de potion magique pour guérir ton bobo?
- 3. Pendant qu'elle est à l'hôpital des fleurs, Rosette reçoit un cadeau de ses amis. C'est un joli chapeau pour la garder au chaud. Ses amis sont si gentils! Personne ne l'oublie.**
  - Pense à quelque chose de gentil que tu ferais pour un ami malade.
  - Avec tes amis, fabriquez de drôles de chapeaux et, comme fée Giroflée, prenez des photos.
- 4. Dans son histoire, l'auteure Mireille Villeneuve s'amuse à faire des rimes : « Rosette la fleurette », « Moumi la fourmi », ou encore cette petite phrase : « La sorcière sort un flacon de son baluchon**
  - À ton tour, trouve des rimes avec les mots suivants : • Fleur • Fourmi • Papillon • Maringoin
  - Invente un joli poème ou une petite chanson avec tes mots qui riment.
- 5. Que fait le lutin pour faire rire Rosette et ses nouveaux copains de l'hôpital des fleurs?**
  - Mets les lettres dans le bon ordre pour le découvrir : S P E R T I E R I \_\_\_\_\_



**6. L'illustrateur Karim Al-Dahdah a dessiné toutes sortes de plantes et d'insectes qui vivent au jardin des maringouins.**

- Imagine et dessine un personnage qu'on pourrait trouver dans un jardin. N'oublie pas de lui dessiner un visage! Trouve-lui un nom. Avec tes amis, créez un nouveau jardin avec vos dessins.