



3^e cycle du primaire

Titre : *Troubles en vue*

Auteur : Marc Couture

Illustration de la page couverture : Rig

Collection : Garnotte

Éditeur : Les éditions Z'ailées

Groupe d'âge visé : 10 à 14 ans

Genre : roman d'aventures

Prix : 14,95 \$

Thèmes : plein air, forêt, bêtises, jouer dehors, mauvais coups...

RÉSUMÉ

C'est la dernière semaine de vacances. Le compte à rebours est commencé. La fin de l'été est toujours difficile pour Enzo, Cody et Élie. Après avoir fait du vélo, du quatre-roues, du tir au fusil, de la pêche, du bateau et de la baignade, les trois adolescents sont réticents à l'idée de retourner à la polyvalente. Pour se désennuyer et finir en beauté leur été, ils imaginent toutes sortes de mauvais coups, des espiègleries un peu folles ou même bizarres. Vont-ils trop loin ? Se feront-ils prendre ? Une chose est certaine, il y aura des troubles en vue...

QU'EST-CE QU'UN ROMAN D'AVENTURES ?

Le roman d'aventures met l'accent sur l'action en multipliant les péripéties jusqu'à la réalisation de la quête du personnage. Dans *Troubles en vue*, Enzo, Cody et Élie font de leur mieux pour profiter au maximum du temps libre qu'il leur reste avant que l'école ne recommence, et ils enchainent les mauvais coups. Chacun d'eux les rapproche d'un pétrin encore plus grand que les trois amis n'auraient pas pu anticiper.

L'AUTEUR



Marc Couture a été enseignant et entraîneur de chevaux. Maintenant, il consacre son temps libre à raconter des histoires à sa façon. Une touche d'humour par-ci, un drame de plus par-là, fort d'une imagination débordante, l'auteur a publié précédemment deux séries jeunesse sur le hockey aux éditions du Phœnix. Ses plus récents romans se déroulent dans le monde du sport et du plein air, avec des personnages drôles et attachants.

MISE EN CONTEXTE DE LA LECTURE

1- Questions à exploiter avant la lecture

Lisez le titre avec vos élèves et posez les questions suivantes :

D'après le titre, que crois-tu qu'il va arriver dans cette histoire ?

Selon toi, pourquoi avoir choisi d'utiliser un titre en français québécois ?

Connais-tu des synonymes de l'expression « chercher le trouble » ?

Regardez l'illustration du livre avec vos élèves et posez-leur les questions suivantes :

Peux-tu me décrire ce que tu vois sur l'illustration ?

Que représente-t-elle ?

Selon ce que tu vois, peux-tu me dire quels seront les thèmes du livre ?

Lisez le résumé avec vos élèves et posez les questions suivantes :

D'après toi, que va-t-il se passer dans ce roman ?

De quel genre de roman crois-tu qu'il s'agit ?

Que crois-tu apprendre de nouveau grâce à ce roman ?

2- Pendant la lecture

Pendant la lecture, surtout si elle se déroule sur plusieurs jours, vous pouvez utiliser les questions Chapitre par Chapitre (oralement ou sur papier) pour résumer ce qui s'est passé et rafraichir la mémoire des élèves sur les éléments essentiels de l'histoire afin d'en faciliter la compréhension.

3- Retour sur la lecture

Après la lecture, certaines questions peuvent être posées.

Qu'as-tu aimé le plus dans cette histoire ? Pourquoi ?

Qu'as-tu appris sur la vie en campagne pendant ta lecture ?

Le dénouement de l'histoire t'a-t-il surpris ? Pourquoi ?

ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE**CHAPITRE 1. LA VOISINE ET LES CROTTES DE CHIEN**

1. Pourquoi Enzo et ses amis veulent-ils profiter au maximum de leurs derniers jours de vacances ?

2. Que reprochent-ils au chien de la voisine d'Enzo ? _____
3. Comment les adolescents se vengeront-ils de la voisine et de son chien ? _____
4. Qui devra aller livrer le cadeau sur le porche et pourquoi ? _____
5. Comment la voisine réagit-elle en voyant le sac ? _____
6. Comment le chien réagit-il lorsque Cody lui lance une poignée de gravier ? _____
7. Pourquoi Enzo pue-t-il ? _____
8. Pourquoi Élie fait-il sa propre lessive ? _____

CHAPITRE 2. BOUE, POUSSIÈRE ET PICKUP NOIR

1. Quelle est la différence entre les résidents et les saisonniers qui vivent à la campagne ? _____
2. Pourquoi Élie doit-il monter sur le VTT d'Enzo ? _____
3. Où les amis trouvent-ils le pickup noir ? _____
4. Pourquoi Enzo ne veut-il pas faire une bêtise qui le mettrait dans le trouble ? _____
5. Que feront les adolescents pour se venger du conducteur imprudent ? _____
6. Comment les adolescents ont-ils tenté de camoufler leur identité ? _____
7. Comment le propriétaire du camion a-t-il réagi en sortant du chalet ? _____

CHAPITRE 3. JOUR DE PÊCHE ET VIEUX GROGNON

1. Comment les amis décident-ils d'occuper leur journée ? _____
2. Pourquoi l'agente de la faune ne viendra-t-elle pas vérifier si les jeunes ont bien leur permis avec eux, selon Enzo ? _____
3. Pourquoi Cody hurle-t-il à Élie de s'asseoir ? _____
4. Pourquoi les amis se font-ils lancer des petites roches par monsieur Gagnon ? _____
5. Quelle excuse Élie propose-t-il de donner à la mère de Cody pour justifier sa blessure ? _____
6. Qui ira désamarrer le bateau du vieux grognon et pourquoi ? _____
7. Que font les deux amis qui attendent dans la chaloupe ? _____
8. Pourquoi l'embarcation des adolescents cesse-t-elle de fonctionner ? _____

CHAPITRE 4. UN INTRUS SUR NOTRE TERRAIN DE CHASSE

1. Quelle est une des activités préférées d'Enzo ? _____
2. Pourquoi Enzo apporte-t-il de la nourriture en forêt pour les chevreuils ? _____
3. Qui cultive la terre de la famille d'Enzo ? _____
4. Comment Enzo évite-t-il la collision avec l'autre conducteur ? _____
5. Qui Enzo appelle-t-il pour demander de l'aide ? _____
6. Comment Enzo décrit-il le VTT du conducteur qui a provoqué son accident ? _____
7. Qu'a oublié Enzo dans le fossé ? _____

CHAPITRE 5. À LA RECHERCHE D'UN VOLEUR OU D'UN BRACONNIER ?

1. À quelle conclusion Enzo en est-il venu en pensant aux pommes pendant la nuit ? _____
2. Pourquoi le père d'Enzo refuse-t-il qu'il aille dans la forêt en VTT ? _____

3. Que voient les adolescents en entrant dans la forêt qui confirme qu'un intrus s'y est rendu ? _____
4. Que vont utiliser les adolescents pour prouver leur théorie sur le chemin emprunté par l'intrus ? _____
5. Pourquoi les jeunes ne peuvent-ils pas aller au village acheter d'autres pommes ? _____
6. Qu'a repéré Cody au bord d'une clairière ? _____
7. Comment les adolescents veulent-ils inciter l'intrus à quitter le terrain de chasse ? _____

CHAPITRE 6. ABRI DE CHASSE ET MIRADOR

1. Que font les jeunes après avoir lancé la tente dans l'étang ? _____
2. Quel équipement trouvent-ils en poursuivant leurs recherches ? _____
3. Pourquoi est-ce une bonne idée de peindre le mirador de l'intrus ? _____
4. Qu'est-ce qui empêche Cody de faire partie du programme Arts-études ? _____
5. Quel dessin Cody fait-il sur la tente ? _____
6. Pourquoi les adolescents cessent-ils leur méfait pour se cacher ? _____
7. Pourquoi Enzo est-il heureux lorsqu'il entre chez lui et enlève ses vêtements ? _____

CHAPITRE 7. BRACONNIER ET AGENT DE PROTECTION DE LA FAUNE

1. Comment Enzo se sent-il en débutant sa journée ? _____
2. Pourquoi Enzo demande-t-il à Cody si la peinture utilisée la veille est toxique ? _____
3. Qu'est-ce qui aurait provoqué les symptômes des garçons ? _____
4. Qui se présente chez Enzo avec un gros pickup noir ? _____
5. Quels types de poissons Enzo et ses amis arrivent-ils à pêcher sur le lac ? _____
6. Comment Enzo et son père justifient-ils d'avoir posé des caméras de chasse dans la forêt ? _____
7. Quelle réflexion Enzo a-t-il lorsqu'il finit de regarder le contenu de ses caméras ? _____

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

Les mauvais coups et leur dénouement catastrophique s'enchainent du début à la fin du roman. Sauras-tu les remettre dans leur ordre chronologique ?

- Peindre une cible sur un abri de chasse clandestin.
- Mentir à l'agente de la faune.
- Lancer de la boue sur le camion d'un inconnu.
- Déraper son VTT dans un fossé.
- Mettre un caca en feu sur le porche de la voisine.
- Jeter la tente d'un braconnier dans le marais.
- Faire dévier dans le lac le bateau du vieux grognon.
- L'école recommence.

1	2	3	4	5	6	7	8

ACTIVITÉ #3 : LA FOUILLE

Savais-tu qu'il y a plusieurs personnes impliquées dans la fabrication d'un livre ? Un livre contient en fait beaucoup d'informations, en dehors de l'histoire. En fouillant dans ton exemplaire du roman, peux-tu répondre aux questions suivantes ?

- Qui est l'auteur(e) du livre ? _____
- Quel est le nom de la collection ? _____
- Qui a illustré la page couverture ? _____
- Quel est le nom de la maison d'édition ? _____
- Qui a fait l'infographie et le graphisme du roman ? _____
- En quel mois et quelle année le livre a-t-il été imprimé ? _____
- Dans quelle ville est située la maison d'édition ? _____
- Qui a fait la révision du texte ? _____
- Qui fait la distribution du livre ? _____
- Combien de chapitres y a-t-il dans le roman ? _____
- Combien de pages y a-t-il dans le roman ? _____
- Quels métiers l'auteur a-t-il exercés ? _____
- Nomme deux autres titres dans la collection. _____

ACTIVITÉ #4 : TON PROGRAMME DE RÊVE

Cody dévoile dans le roman qu'il n'est pas dans le programme d'art de son école puisqu'il n'a pas les notes nécessaires pour s'y inscrire. Toi, si tu pouvais étudier dans n'importe quel programme dans ta future école secondaire, lequel choisirais-tu et pourquoi? Que peux-tu faire pour rendre le tout possible? Sers-toi de l'espace plus bas pour justifier ton choix dans un texte d'environ une page.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

En lisant, il arrive de rencontrer des mots qu'on ne connaît pas. On peut toujours essayer de deviner leur signification en se fiant, entre autres, au contexte. Tente l'exercice avec les mots suivants, tirés du roman. Puis, trouve leur vraie définition à l'aide du dictionnaire.

1. **Repentant** (p.22) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

2. **Résigné** (p.83) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

3. **Enlisé** (p.69) *adjectif*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

4. **Lisière** (p.67) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

5. **Péniblement** (p.68) *adverbe*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

6. **Méfait** (p.106) *nom*

Ta définition : _____

Définition du dictionnaire : _____

ACTIVITÉ #6 : BÊTISES APRÈS BÊTISES

Compter le nombre de bêtises que peuvent faire des adolescents en un été semble presque impossible... mais tu peux essayer! Réponds aux équations suivantes et utilise une feuille mobile pour montrer ta démarche, car attention! Tu ne peux pas te servir d'une calculatrice.

a) $248 + 375 =$ _____ b) $950 - 468 =$ _____ c) $36 \times 14 =$ _____

d) $864 \div 18 =$ _____ e) $625 + 189 =$ _____ f) $1\,008 - 479 =$ _____

g) $28 \times 25 =$ _____ h) $936 \div 24 =$ _____ i) $45 \times 16 =$ _____

j) $1\,500 - 875 =$ _____ k) $975 \div 25 =$ _____

ACTIVITÉ #7 : AVOIR LA CLASSE

Les élèves ne sont pas les seuls à être regroupés par classe. Les mots aussi, et cela nous permet de bien les accorder. Essaie d'associer les sept classes suivantes aux mots soulignés. Inscris ta réponse dans la colonne appropriée.

Nom / Déterminant / Adjectif / Verbe / Pronom / Adverbe / Préposition

Une même classe peut être utilisée plus d'une fois

1. « Mon père m'observe en <u>levant</u> un sourcil. » (p.121)	
2. « Normalement, ils nous laissent <u>tranquilles</u> , et on fait pareil. » (p.32)	
3. « Maintenant, l'agente Lanoix pourra l'identifier cet <u>énergumène</u> ! » (p.126)	
4. « Cody émet un long <u>sifflement</u> . » (p.99)	
5. « Je saute de nouveau à pieds joints dans <u>la</u> vase. » (p.77)	
6. « <u>T'</u> as raison, enfin une bonne suggestion! » (p.94)	
7. « J'arrête le moteur et on se laisse <u>lentement</u> dériver au gré du courant. » (p.46)	
8. « <u>Lui</u> qui croit que t'es pas assez tough. » (p.50)	

ACTIVITÉ #8 : LES TEMPS CHANGENT

À peine les vacances estivales terminées, les trois adolescents planifient déjà les prochaines et les mauvais coups qui les attendent. Utilise leur sujet de conversation préféré pour les aider à exercer leur français en conjuguant les extraits suivants au temps de verbe indiqué.

1. À l'imparfait :

« _____ (avoir)-je la force de pousser la chaloupe au loin sans me faire voir? Comme convenu, Cody et Élie _____ (contourner) l'île. Monsieur le Grognon les _____ (suivre), me laissant le champ libre. Les vagues et le courant, bien que faibles, me _____ (donner) un coup de pouce. En un rien de temps, l'embarcation _____ (dériver) au milieu du lac. Mes amis le _____ (remarquer) et se _____ (dépêcher) de venir me chercher. » (p.59)

2. Au futur simple :

« - Même chose pour moi, _____ (répondre) Élie. L'hiver, tous les ruisseaux _____ (geler) et les fossés se _____ (remplir) de neige. Mais l'été, ce ne _____ (être) pas pareil. Malgré tout, il y _____ (avoir) toujours des casse-cous qui _____ (s'amuser). Ils _____ (détruire) les sentiers balisés. » (p.86)

ACTIVITÉ #9 : DU PAREIL AU MÊME

Tu sais ce qu'est un synonyme ? C'est un mot ayant la même signification et la même classe qu'un autre. Par exemple, le synonyme de l'adjectif heureux est content. Trouves-en pour les mots soulignés ci-dessous, tirés du roman.

1. « Je pousse mon engin jusqu'à côté du hangar et, à <u>pas de loup</u> , j'entre dans la maison. » (p.39)	
2. « J'en fais part à mes <u>acolytes</u> » (p. 100)	
3. « Malgré tout, il y a toujours des <u>casse-cous</u> qui s'amuse. » (p.86)	
4. « Énigme <u>résolue</u> . » (p.126)	
5. « Et si le <u>molosse</u> parvenait à se libérer ? » (p.18)	
6. « Il a peur que quelqu'un décharge une arme à feu par <u>mégarde</u> . » (p.120)	
7. « Comment on fait pour le <u>débusquer</u> ? » (p.87)	
8. « Pas de problème, j' <u>avertis</u> Élie et on arrive. » (p.71)	

ACTIVITÉ #10 : LE SENS CONTRAIRE

Un antonyme est un mot de sens contraire à un autre, mais de la même classe. Par exemple, l'antonyme de l'adjectif beau est laid. Dans ces phrases tirées du livre, trouve un antonyme au mot souligné.

1. « Je me dirige dans sa direction et Cody <u>fait de même</u> . » (p.98)	
2. « Aussi <u>ennuyantes</u> que les miennes ? » (p.131)	
3. « Ce <u>matin</u> , je suis de mauvaise humeur. » (p.113)	
4. « Ils <u>détruisent</u> les sentiers balisés. » (p.86)	
5. « Il était assurément <u>distract</u> . » (p.27)	
6. « <u>Rien</u> qui pourrait nous mettre dans le trouble. » (p.14)	
7. « L'été <u>tire à sa fin</u> . » (p.9)	
8. « Cody me lance la chaine, et je l'attache <u>solidement</u> . » (p.72)	

ACTIVITÉ #11 : LE TERRAIN DE MONSIEUR GROGNON

Monsieur Gagnon n'en peut plus des petits tannants qui viennent jouer trop près de chez lui. Pour tenter de régler son problème, il veut installer de la corde autour de son terrain pour décourager les jeunes de venir le déranger. En te servant des informations suivantes, dresse un plan approximatif du périmètre que veut délimiter monsieur Gagnon.

- Sur ton plan, l'île de Monsieur Gagnon doit être un cercle parfait de 9,5 cm de diamètre ;
- 4 piliers seront installés aux quatre points cardinaux autour de l'île pour former un carré qui délimitera le territoire. Chaque pilier se trouve à 12 cm du centre de l'île.
- Au nord se trouve le quai où monsieur Gagnon amarre sa chaloupe. Identifie-le sur la carte par un rectangle de 0,5 cm de largeur et 2,5 cm de longueur.

Lorsque ton plan sera complété, calcule le périmètre que forment les quatre piliers autour de l'île de monsieur Gagnon afin que ce dernier puisse acheter la bonne quantité de corde nécessaire à son projet.

CLÉS DE CORRECTION**ACTIVITÉ #1 : QUESTIONS CHAPITRE PAR CHAPITRE****CHAPITRE 1. LA VOISINE ET LES CROTTES DE CHIEN**

1. Pour que pendant les cours plates, ils puissent rêvasser en se rappelant leurs aventures.
2. En plus d'être dangereux, il allait constamment faire ses besoins dans leur cour.
3. Ils vont mettre du caca dans un sac, l'enflammer et le déposer sur son balcon. La voisine devra utiliser son pied pour l'éteindre et se salira.
4. Enzo, parce qu'il a perdu au jeu de la courte paille.
5. Elle l'éteint comme prévu avec sa pantoufle et les menace d'avertir leurs parents.
6. Il fuit la queue entre les pattes.
7. En tombant dans la cour de sa voisine, il a atterri dans un caca de chien.
8. Sa mère lui a montré comment, parce qu'il revient trop souvent sale, couvert de boue ou trempé.

CHAPITRE 2. BOUE, POUSSIÈRE ET PICKUP NOIR

1. Les résidents y habitent en tout temps, alors que les saisonniers (ou vacanciers) ne sont généralement là que l'été, parfois quelques fins de semaine à l'automne ou durant le temps des Fêtes.
2. Parce qu'il est rentré tard la veille, il a perdu le privilège d'utiliser son propre VTT.
3. Ils le retrouvent mal stationné au bord du chemin, tout près de l'endroit où le véhicule les a presque frappés la veille.
4. Parce qu'il a atteint la limite de tolérance de son père pour les bêtises et risque d'être puni.
5. Ils vont couvrir son véhicule de boue et de poussière.
6. Ils ont mis des hoodies foncés, leurs casques et des lunettes de protection pour être méconnaissables et ont caché les plaques d'immatriculation de leurs engins.
7. Il est monté dans son camion pour poursuivre les jeunes.

CHAPITRE 3. JOUR DE PÊCHE ET VIEUX GROGNON

1. En allant à la pêche.
2. Elle est trop occupée à patrouiller et surveiller les activités de piégeage, en plus de chercher encore les gens qui ont récolté l'ail des bois au printemps.
3. Parce qu'il risque de faire chavirer la chaloupe en étant debout.
4. Parce qu'ils sont tout près de son île et le vieux grognon croit qu'ils y font des mauvais coups.
5. Qu'ils ont perdu leur balle de baseball et ont choisi de continuer de jouer avec des roches.
6. Enzo, parce qu'il a perdu sur l'application de hasard proposée par Cody.
7. Ils distraient le vieux grognon en faisant le tour de l'île pour laisser le champ libre à Enzo.
8. La batterie du moteur n'avait pas été chargée la veille.

CHAPITRE 4. UN INTRUS SUR NOTRE TERRAIN DE CHASSE

1. La chasse.
2. Pour attirer ces animaux à temps pour l'ouverture de la saison de la chasse.
3. Leur voisin Jean Benoît, JB, qui loue le terrain.
4. Il dévie rapidement, ce qui l'entraîne dans le fossé jusqu'au marécage.
5. Cody.
6. Un VTT neuf tout propre, style Kawasaki, bleu.
7. Le sac de pommes.

CHAPITRE 5. À LA RECHERCHE D'UN VOLEUR OU D'UN BRACONNIER ?

1. Qu'elles ont forcément été volées.
2. Parce que le bruit fait fuir les chevreuils.
3. Des traces de pneus fraîches, et le sentier est beaucoup plus large qu'avant.
4. Des caméras.
5. Ils n'ont pas de permis qui leur donne le droit de rouler en VTT sur la route.
6. Un abri de chasse à peine dissimulé.
7. Ils décident de lancer l'abri dans le marais.

CHAPITRE 6. ABRI DE CHASSE ET MIRADOR

1. Ils se remettent à la recherche des pommes.
2. Un mirador en bois neuf avec une plateforme munie d'un siège rembourré avec une barre de tir.
3. Parce que le braconnier va perdre son camouflage et aucun animal ne va s'approcher.
4. Il n'a pas d'assez bons résultats scolaires.
5. Une cible.
6. Ils entendent un bruit de moteur.
7. Il n'a aucune tache de peinture colorée sur ses vêtements noirs.

CHAPITRE 7. BRACONNIERS ET AGENT DE PROTECTION DE LA FAUNE

1. Il est de mauvaise humeur.
2. Parce qu'il n'arrête pas de gratter ses mains irritées.
3. De l'herbe à puce.
4. Une agente de la protection de la faune.
5. Surtout des perchaudes, quelques achigans.
6. Qu'Enzo les a posées afin d'observer les dindons, les chevreuils et les autres animaux qui s'y promènent.
7. Il espère que monsieur Gagnon et sa voisine n'ont pas de caméras eux aussi.

ACTIVITÉ #2 : LE COURS DE L'HISTOIRE

e-c-g-d-f-a-b-h

ACTIVITÉ #3 : LA FOUILLE

1. Marc Couture
2. Garnotte
3. Rig
4. Les éditions Zailées
5. Impression Design Grafik
6. Décembre 2025
7. Ville-Marie
8. Corinne De Vailly
9. Messageries ADP
10. 7 chapitres et un épilogue
11. 137 pages
12. Enseignant et entraîneur de chevaux
13. *La fièvre du buck-garou, Le gros sébaste, Camp de bataille, La virée de l'été et Bicycles à gaz*

ACTIVITÉ #5 : DÉFINITIONS

1. Repentant : Qui regrette sincèrement une faute ou une mauvaise action.
2. Résigné : Qui accepte une situation difficile sans protester.
3. Enlisé : Coincé ou immobilisé.
4. Lisière : Bord ou limite d'un bois, d'une forêt ou d'un terrain.
5. Péniblement : Avec beaucoup de difficulté ou d'effort.
6. Méfait : Mauvaise action causant du tort à quelqu'un.

ACTIVITÉ #6 : BÊTISES APRÈS BÊTISES

- a) $248 + 375 = 623$
- b) $950 - 468 = 482$
- c) $36 \times 14 = 504$
- d) $864 \div 18 = 48$
- e) $625 + 189 = 814$
- f) $1\,008 - 479 = 529$
- g) $28 \times 25 = 700$
- h) $936 \div 24 = 39$
- i) $45 \times 16 = 720$
- j) $1\,500 - 875 = 625$
- k) $975 \div 25 = 39$

ACTIVITÉ #7 : AVOIR LA CLASSE

1. Verbe
2. Adjectif
3. Nom
4. Nom
5. Déterminant
6. Pronom
7. Adverbe
8. Pronom

ACTIVITÉ #8 : LES TEMPS CHANGENT

1. Avais, contournaient, suivait, donnaient, dérivait, remarquaient, dépêchaient.
2. répondra, gèleront, rempliront, sera, aura, s'amuseront, détruiront.

ACTIVITÉ #9 : DU PAREIL AU MÊME

1. À pas de loup : discrètement, silencieusement, sans bruit...
2. Acolytes : compagnons, camarades, associés...
3. Casse-cous : téméraires, audacieux, intrépides...
4. Résolue : élucidée, expliquée, trouvée...
5. Molosse : chien de garde, bête...
6. Mégarde : erreur, inadvertance...
7. Débusquer : trouver, découvrir, repérer, dénicher...
8. Avertir : prévenir, informer, annoncer...

ACTIVITÉ #10 : LE SENS CONTRAIRE

1. Faire de même : faire l'inverse
2. Ennuyantes : intéressantes
3. Matin : soir
4. Détruisent : réparent
5. Distract : concentré, à l'affut...
6. Rien : tout
7. Tire à sa fin : ne fait que commencer...
8. Solidement : faiblement