

Le Joueur de flûte de Hamelin

1. Qui est le narrateur de cette histoire (la personne qui raconte) ?

- a) Le joueur de flûte
- b) L'ami d'Emma
- c) Emma, une petite voleuse
- d) Un enfant orphelin qui boîte

2. Au début de l'histoire, comment s'habille le maire ?

- a) Il s'habille exactement comme tous les habitants de la ville, de manière très simple.
- b) Il préfère porter des vêtements de travail, car il est aussi charpentier.
- c) Il porte une cape, des colliers et des bijoux.

3. Comment le maire essaie-t-il de se débarrasser des rats ?

- a) En mettant le feu à leurs tanières.
- b) En organisant des chasses à courre.
- c) En utilisant les services des orphelins.
- d) En faisant venir des bateaux de chats.
- e) En demandant aux habitants de prier tous les jours.
- f) En posant des pièges, en mettant de la mort-aux-rats (du poison) et en jouant du tambour.

4. Pourquoi le joueur de flûte emmène-t-il les enfants dans la montagne ?

- a) Parce qu'il veut punir le maire et les habitants.
- b) Parce que leurs parents ne veulent plus les voir.
- c) Parce qu'il veut leur faire visiter son école de musique.

5. Pourquoi, d'après le joueur de flûte, la ville avait-elle été envahie par les rats ?

- a) Parce que les rats avaient été chassés des campagnes par les renards.
- b) Parce que les rats avaient été attirés par les légumes des jardins potagers de la ville.
- c) Parce qu'elle était trop sale ; les ordures avaient attiré les rats.

6. Le joueur de flûte de Hamelin est initialement :

- a) Une BD
- b) Un roman
- c) Une légende
- d) Un conte

7. L'histoire se passe en :

- a) Norvège
- b) France
- c) Russie
- d) Allemagne

8. L'histoire se passe pendant :

- a) L'Époque Contemporaine
- b) L'Antiquité
- c) Les Temps Modernes
- d) Le Moyen-Âge

9. Quelle différence y a-t-il entre un conte et une légende ?

- a) La légende est inventée de toute pièce.
- b) La légende a un fond de vérité.
- c) Le conte est inventé de toute pièce.
- d) Le conte a un fond de vérité.

10. Qui a écrit cette histoire avant Morpurgo ?

- a) Charles Perrault
- b) Les frères Grimm
- c) Prosper Mérimée
- d) Andersen

11. Quelle « morale » choisirais-tu ?

- a) Trahir la confiance engendre la défiance.
- b) On peut être boiteux et à la fois merveilleux.
- c) Il ne faut pas se laisser envahir par les rats, c'est sale.
- d) La rapacité et l'avidité nous envahissent et détruisent notre avenir.

12. Dans les versions de Grimm et Mérimée :

- a) Il n'y a pas d'évolution, ce n'est ni pire, ni mieux.
- b) La situation finale est pire que la situation initiale.
- c) Tout est bien qui finit bien.

13. Dans la version de Morpurgo :

- a) Tout est bien qui finit bien.
- b) La situation finale est pire que la situation initiale.
- c) Il n'y a pas d'évolution, ce n'est ni pire, ni mieux.

14. Dans la version de Morpurgo :

- a) Les enfants réapparaissent au bout d'un an et un jour d'absence.
- b) Les enfants périssent noyés.
- c) Les enfants disparaissent à jamais dans la montagne.

15. Le maire de Hamelin,

- a) est un justicier qui a su débarrasser sa ville des rats sans que cela ne coûte trop cher aux habitants.
- b) est loyal et poli.
- c) est injuste et grossier.
- d) force les gens malhonnêtes à devenir vertueux.

16. Le joueur de flûte,

- a) force les gens malhonnêtes à devenir vertueux.
- b) est injuste et grossier.
- c) est loyal et poli.
- d) est un justicier qui a su débarrasser sa ville des rats sans que cela ne coûte trop cher aux habitants.

17. Beaucoup d'enfants de la ville sont orphelins ou ont été abandonnés ; on les appelle :

- a) Les chiens de malheur
- b) Les chats pardeurs
- c) Les chats voleurs
- d) Les chiens voleurs

18. Le joueur de flûte,

- a) voyage à travers le pays pour faire justice.
- b) est un musicien étranger qui possède une flûte en argent.
- c) est grand et maigre et vient d'ailleurs dans son costume bariolé.
- d) est un bouffon de cour au service du maire de Hamelin.
- e) est un musicien étranger qui loue ses services au plus offrant.

19. A quel phénomène mystérieux assiste le narrateur ?

- a) La montagne s'écroule et engloutit les enfants.
- b) La montagne s'ouvre et engloutit les enfants.
- c) La rivière sort de son lit et emporte les enfants.
- d) Le joueur de flûte pétrifie les enfants dans la montagne.

20. Que doit faire le maire pour que les habitants retrouvent leurs enfants ?

- a) Il devra faire de sa ville un endroit convenable.
- b) Il ne doit plus y avoir d'enfants mendiants.
- c) Chaque enfant devra avoir un logement propre et de la nourriture.
- d) Les dépotoirs devront être remplacés par des jardins et des écoles.
- e) L'injustice et la cupidité devront remplacer l'équité et la bonté.

21. Le maire et les habitants de la ville,

- a) sont affligés de ce qui arrive à leurs enfants et font en sorte de les retrouver.
- b) sont tristes mais trouvent les efforts demandés par le joueur de flûte trop importants.
- c) acceptent la proposition du joueur de flûte et font travailler les orphelins au nettoyage de la ville.

d) sont heureux de faire amende honorable en travaillant au renouveau de leur cité.

22. A la fin de l'histoire, comment s'habille le maire ?

a) Il s'habille exactement comme tous les habitants de la ville, de manière très simple.

b) Il préfère porter des vêtements de travail, car il est aussi charpentier.

c) Il porte une cape, des colliers et des bijoux.

23. A la fin de l'histoire,

a) Le narrateur se marie avec Emma.

b) Le joueur de flûte récupère la pièce d'or qu'on lui avait promis.

c) Les habitants de Hamelin sont devenus plus humains.

d) Le joueur de flûte offre son instrument au narrateur.

e) On découvre le nom du narrateur.

f) Le village est en liesse.

-----Clef-----

1. (b) (d)

2. (c)

3. (a) (b) (c) (f)

4. (a)

5. (c)

6. (c)

7. (d)

8. (d)

9. (b) (c)

10. (b) (c)

11. (d)

12. (b)

13. (a)

14. (a)

15. (c)

16. (a) (c)

17. (d)

18. (a) (b) (c)

19. (b)

20. (a) (b) (c) (d)

21. (a) (d)

22. (a)

23. (c) (f)