

Magic Knight Rayearth

PiKa
EDITION



Magic Knight Rayearth

Pages 18 à 44

Réponds en faisant des phrases.

1/ Où se passe la scène de la page 18 ?

2/ Quel message les trois filles reçoivent-elle dans leur esprit ? Recopie-le.

« _____ »

3/ Qu'est-ce qui leur arrive, et qu'elles sont les seules à percevoir ?

4/ Au tout début comment voyagent-elles ?

5/ Qui les transporte ensuite vers leur destination finale ?

6/ Donne le nom de ces trois personnages.

7/ Quel nom porteront-elles désormais ?

8/ Qu'est-ce qui étonne ce mystérieux personnage page 36 ?

9/ Qui est-ce donc ?

10/ Décris ce monde étrange qu'elles découvrent.

Magic Knight Rayearth

Pages 18 à 44 *Correction*

Réponds en faisant des phrases.

1/ Où se passe la scène de la page 18 ?

À Tokyo, sur la tour de la radio, au Japon.

2/ Quel message les trois filles reçoivent-elle dans leur esprit ? Recopie-le.

« Sauvez ce monde... Ô légendaires Magic Knights ! »

3/ Qu'est-ce qui leur arrive, et qu'elles sont les seules à percevoir ?

C'est comme si le plancher de la tour s'était effondré.

4/ Au tout début comment voyagent-elles ?

Elles planent dans le ciel.

5/ Qui les transporte ensuite vers leur destination finale ?

Fyula, une espèce de poisson volant géant.

6/ Donne le nom de ces trois personnages.

Ce sont Fû, Umi et Hikaru.

7/ Quel nom porteront-elles désormais ?

Les Magic Knights.

8/ Qu'est-ce qui étonne ce mystérieux personnage page 36 ?

Que ce soit trois enfants.

9/ 9/ Qui est-ce donc ?

C'est Clef, l'archimage.

10/ Décris ce monde étrange qu'elles découvrent.

La mer au loin, des montagnes qui flottent dans le ciel, un volcan en éruption...

Magic Knight Rayearth

Pages 45 à 74

Complète.

Âge de ce mystérieux personnage page 45 : _____

Son nom : _____

Sa fonction : _____

Le nom du royaume : _____

Celle qui a appelé les fillettes : _____

Nom du poisson volant : _____

Formule magique qui le fait retourner dans son monde : _____

Seul moyen de retourner peut-être un jour à Tokyo : _____

Steak haché entre deux tranches de pain, avec sauce et salade : _____

Lieu où on peut assister à des tournois d'escrime : _____

Mystérieux personnage en noir : _____

Les trois enfants parviendront-ils à le devenir ? : _____

Créature suscitée par Zagato : _____

Mot magique qui déclenche l'éclair : _____

Force déterminante dans le monde de Cefiro : _____

Magic Knight Rayearth

Pages 45 à 74 *Correction*

Complète.

Âge de ce mystérieux personnage page 45 : **745 ans.**

Son nom : **Clef.**

Sa fonction : **archimage.**

Le nom du royaume : **Cefiro.**

Celle qui a appelé les fillettes : **la princesse Émeraude.**

Nom du poisson volant : **Fyula.**

Formule magique qui le fait retourner dans son monde : **Threya.**

Seul moyen de retourner peut-être un jour à Tokyo : **sauver Cefiro.**

Steak haché entre deux tranches de pain, avec sauce et salade : **hamburger.**

Lieu où on peut assister à des tournois d'escrime : **Kokugikan.**

Mystérieux personnage en noir : **Sol Zagato.**

Les trois enfants parviendront-ils à le devenir ? : **des Magic Knights.**

Créature suscitée par Zagato : **Alcyone.**

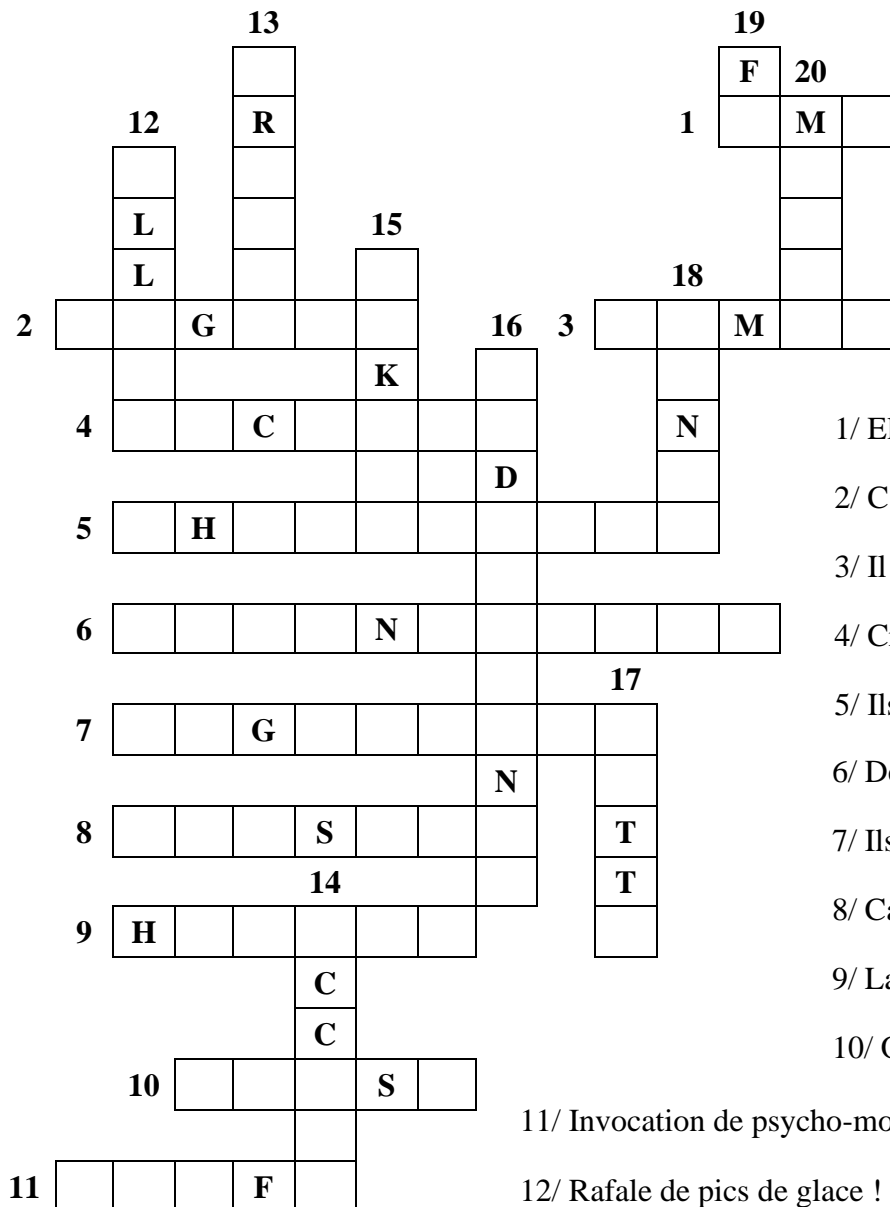
Mot magique qui déclenche l'éclair : **Thundus.**

Force déterminante dans le monde de Cefiro : **La volonté.**

Magic Knight Rayearth

Pages 75 à 99

Retrouve ces mots grâce aux définitions



1/ Elle pratique l'escrime.

2/ C'est lui le méchant traître.

3/ Il en faut pour combattre.

4/ Créature envoyée par 2/.

5/ Ils combattent à cheval.

6/ De légende.

7/ Ils peuvent jeter des sorts.

8/ Cadeau.

9/ La plus petite des trois filles.

10/ Opposé à l'est.

11/ Invocation de psycho-monstre.

12/ Rafale de pics de glace !

13/ Elle réside dans la forêt du Silence.

14/ Transmission de magie.

15/ On le trouvera aussi dans la forêt du Silence.

16/ Produits chimiques destinés à soigner et guérir.

17/ Bêtasse, idiotie !

18/ Dieux à ressusciter.

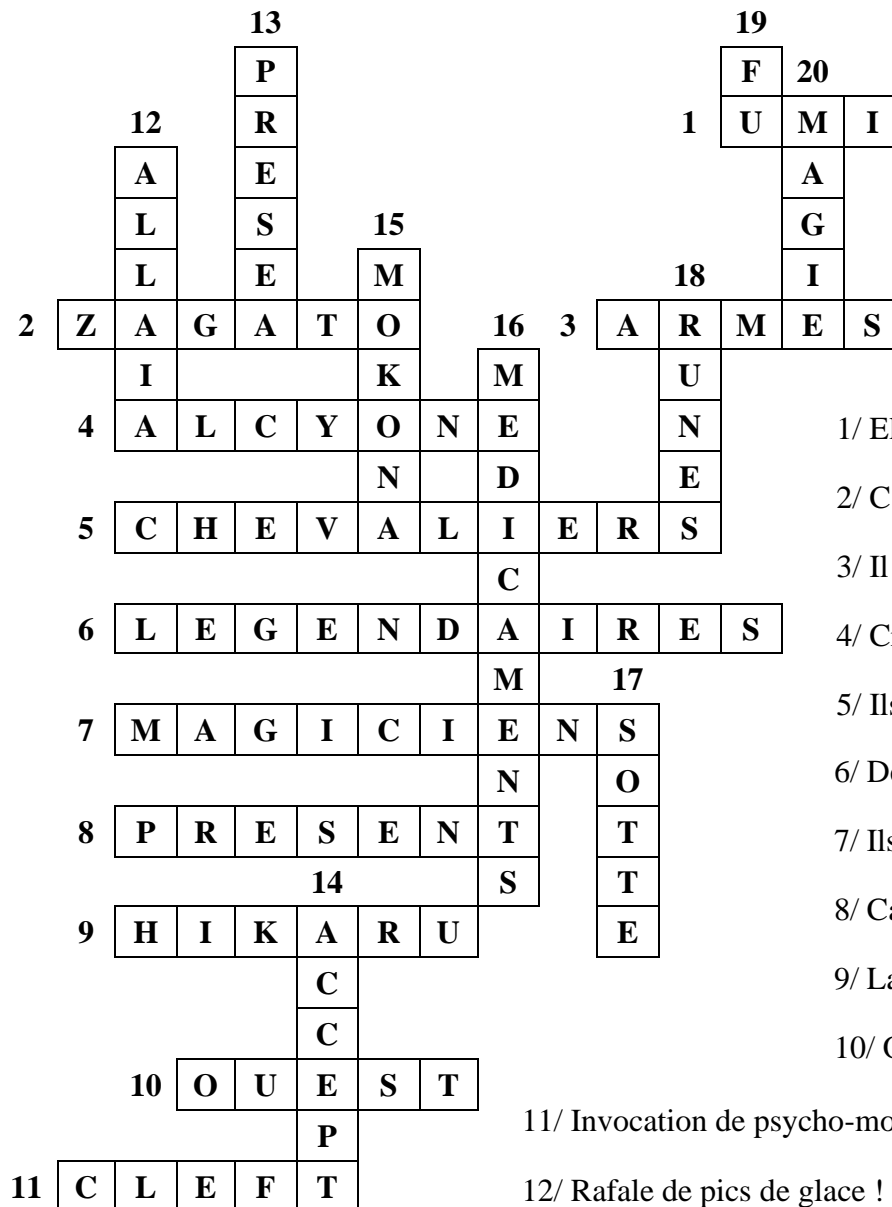
19/ Elle ne rendra pas son devoir à son professeur.

20/ Pratiquée par les magiciens ou les sorciers.

Magic Knight Rayearth

Pages 75 à 99 *Correction*

Retrouve ces mots grâce aux définitions



1/ Elle pratique l'escrime.

2/ C'est lui le méchant traître.

3/ Il en faut pour combattre.

4/ Créature envoyée par 2/.

5/ Ils combattent à cheval.

6/ De légende.

7/ Ils peuvent jeter des sorts.

8/ Cadeau.

9/ La plus petite des trois filles.

10/ Opposé à l'est.

11/ Invocation de psycho-monstre.

12/ Rafale de pics de glace !

13/ Elle réside dans la forêt du Silence.

14/ Transmission de magie.

15/ On le trouvera aussi dans la forêt du Silence.

16/ Produits chimiques destinés à soigner et guérir.

17/ Bêtasse, idiotie !

18/ Dieux à ressusciter.

19/ Elle ne rendra pas son devoir à son professeur.

20/ Pratiquée par les magiciens ou les sorciers.

Magic Knight Rayearth

Pages 100 à 125

Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

V **F**

C'est Sol Zagato qui a formé Alcyone à la magie.

☐ ☐

Clef est aussi appelé Archimagicien.

☐ ☐

Alcyone suscite un monstrueux loup à deux têtes.

☐ ☐

Son but est de se débarrasser définitivement de Clef.

☐ ☐

À cheval sur sa licorne, elle part à la poursuite des Magic Knights.

☐ ☐

Une voix s'élève dans l'esprit des trois filles, celle de Clef. « Battez-vous », dit-il.

☐ ☐

Elles chevauchent un bouc à griffes et à longue queue.

☐ ☐

Leur décision est prise : retourner défendre Clef.

☐ ☐

L'objectif d'Alcyone est simple : renvoyer chez elles les Magic Knights !

☐ ☐

C'est Hikaru qui découvre la première ses compétences en magie.

☐ ☐

« Flèche foudre ! » crie-t-elle.

☐ ☐

Alcyone et sa monture sont vaincus.

☐ ☐

Le psycho-monstre des trois filles sait comment se rendre à la forêt du Silence.

☐ ☐

Il faut faire vite, les forces de Zagato déclinent rapidement.

☐ ☐

Les Magic Knights arrivent devant une maison où elles sont accueillies par Presea.

☐ ☐

Magic Knight Rayearth

Pages 100 à 125 *Correction*

Vrai ou Faux ? Coche tes choix.

	V	F
C'est Sol Zagato qui a formé Alcyone à la magie.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Clef est aussi appelé Archimagicien.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Alcyone suscite un monstrueux loup à deux têtes.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Son but est de se débarrasser définitivement de Clef.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
A cheval sur sa licorne, elle part à la poursuite des Magic Knights.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Une voix s'élève dans l'esprit des trois filles, celle de Clef. « Battez-vous », dit-il.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Elles chevauchent un bouc à griffes et à longue queue.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Leur décision est prise : retourner défendre Clef.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
L'objectif d'Alcyone est simple : renvoyer chez elles les Magic Knights !	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
C'est Hikaru qui découvre la première ses compétences en magie.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
« Flèche foudre ! » crie-t-elle.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Alcyone et sa monture sont vaincus.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le psycho-monstre des trois filles sait comment se rendre à la forêt du Silence.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il faut faire vite, les forces de Zagato déclinent rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Les Magic Knights arrivent devant une maison où elles sont accueillies par Presea.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Magic Knight Rayearth

Pages 126 à 152

Réponds en faisant des phrases.

1/ Quel est cet étrange personnage qui fait l'imbécile devant les Magic Knights ?

2/ Qui est-il, pour Presea ?

3/ Comment les trois filles se sont-elles retrouvées derrière les barreaux ?

4/ Que leur reproche Presea ?

5/ Comment sa porte s'ouvre-t-elle, en principe ?

6/ Les trois filles sont pourtant entrées... Qu'est-ce que ça prouve alors ?

7/ Qu'est-ce qu'une *fal* ?

8/ Que va faire Presea pour ses nouvelles amies ?

9/ Les filles ne peuvent payer pour leurs armes. Comment s'arranger ?

10/ Aucune arme ne convenant pour l'instant aux Magic Knights, que va faire Presea ?

11/ Il y a cependant un préalable à cette fabrication. Lequel ?

12/ Sais-tu ce que signifie RPG ?

Magic Knight Rayearth

Pages 126 à 152 *Correction*

Réponds en faisant des phrases.

1/ Quel est cet étrange personnage qui fait l'imbécile devant les Magic Knights ?

C'est Mokona.

2/ Qui est-il, pour Presea ?

On dirait son animal favori, son jouet, son compagnon.

3/ Comment les trois filles se sont-elles retrouvées derrière les barreaux ?

C'est Presea qui a actionné un bouton qui a fait descendre les barreaux.

4/ Que leur reproche Presea ?

D'avoir pénétré chez elle sans son autorisation.

5/ Comment sa porte s'ouvre-t-elle, en principe ?

Grâce à une clé enchantée qu'elle seule possède.

6/ Les trois filles sont pourtant entrées... Qu'est-ce que ça prouve alors ?

Qu'elles ont des pouvoirs et qu'elles sont donc les Magic Knights attendus.

7/ Qu'est-ce qu'une *fal* ?

Une fille qui forge les armes, une armurière.

8/ Que va faire Presea pour ses nouvelles amies ?

Elle va leur fournir des armes.

9/ Les filles ne peuvent payer pour leurs armes. Comment s'arranger ?

Ce sera un prêt.

10/ Aucune arme ne convenant pour l'instant aux Magic Knights, que va faire Presea ?

Elle va leur en fabriquer.

11/ Il y a cependant un préalable à cette fabrication. Lequel ?

Il faut aller chercher le métal destiné aux armes !

12/ Sais-tu ce que signifie RPG ?

Ça signifie *Jeu de rôle*.

Magic Knight Rayearth

Pages 153 à 173

Remets de l'ordre en numérotant. Les bandes noires sont bien placées.

	fonction de la technique et du mental de chaque guerrier. Seule une telle arme permettra de
	tions ! Mais des armes trouvent seules leur propriétaire grâce aux bijoux contenus dans les
	plus, Hikaru le comprend, par la force de l'intuition. Le départ est proche. Presea, qui ne part
4	ressusciter les dieux-Runes. Où trouver ce métal rare ? À la source légendaire Eterna ! Un seul
	monstre ailé de Clef. C'est là que Mokona va se rendre utile. Il paraît qu'il sait tout faire, et en
	nés ont échoué, malgré leur force... Les reverra-t-elle un jour ? En les regardant disparaître
	ment. On se dit adieu, Presea espère les revoir et leur forger les armes ultimes pour que leur
8	gants des filles. De quoi partir pour Eterna. Mais comment ? On ne peut invoquer le psycho-
	Pour fabriquer des armes, pas question de Mithril, mais plutôt d'Arl, de Sly ou de Kusto. Mais
	problème : aucun de ceux qui sont partis chercher l'Escudo n'est revenu. Oups ! En plus, pas
	pour des Magic Knights, seul convient l'Escudo... qui permet de forger une arme évolutive en
	dans la forêt, elle attire sur elles la protection de la princesse Emeraude.
13	mission réussisse. Elle ne croit pas vraiment au succès : des fillettes, là où des guerriers entraî-
	moyen d'utiliser la magie, la forêt du Silence est isolée par une barrière bloquant les incanta-
	pas, souhaite connaître le nom des Magic Knights : Lumière, Mer, Vent... Allons, c'est le mo-

Magic Knight Rayearth

Pages 153 à 173 *Correction*

Remets de l'ordre en numérotant. Les bandes noires sont bien placées.

3	fonction de la technique et du mental de chaque guerrier. Seule une telle arme permettra de
7	tions ! Mais des armes trouvent seules leur propriétaire grâce aux bijoux contenus dans les
10	plus, Hikaru le comprend, par la force de l'intuition. Le départ est proche. Presea, qui ne part
4	ressusciter les dieux-Runes. Où trouver ce métal rare ? À la source légendaire Eterna ! Un seul
9	monstre ailé de Clef. C'est là que Mokona va se rendre utile. Il paraît qu'il sait tout faire, et en
14	nés ont échoué, malgré leur force... Les reverra-t-elle un jour ? En les regardant disparaître
12	ment. On se dit adieu, Presea espère les revoir et leur forger les armes ultimes pour que leur
8	gants des filles. De quoi partir pour Eterna. Mais comment ? On ne peut invoquer le psycho-
1	Pour fabriquer des armes, pas question de Mithril, mais plutôt d'Arl, de Sly ou de Kusto. Mais
5	problème : aucun de ceux qui sont partis chercher l'Escudo n'est revenu. Oups ! En plus, pas
2	pour des Magic Knights, seul convient l'Escudo... qui permet de forger une arme évolutive en
15	dans la forêt, elle attire sur elles la protection de la princesse Emeraude.
13	mission réussisse. Elle ne croit pas vraiment au succès : des fillettes, là où des guerriers entraî-
6	moyen d'utiliser la magie, la forêt du Silence est isolée par une barrière bloquant les incanta-
11	pas, souhaite connaître le nom des Magic Knights : Lumière, Mer, Vent... Allons, c'est le mo-

Magic Knight Rayearth

Pages 174 à 205

Vrai, Faux, on ne sait pas ? Coche tes choix.

	V	F	?
À peine parties que les Magic Knights sont perdues !	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mokona ne sert pas à grand-chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est lui qui est chargé du ravitaillement, paraît-il.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peu à peu, la nuit tombe et il fait froid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soudain, Mokona fonce sur le chemin, suivi d'Hikaru...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... pour se retrouver face à une pieuvre griffue.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les armes jaillissent des gants magiques.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est Fû qui manie l'arc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ses flèches sont enduites de poison.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seul un tir dans la bouche du démon permet d'en venir à bout. Bravo Fû ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... bien aidée par l'incantation magique d'Hikaru.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mokona réapparaît après la bataille, terrifié.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un nouveau monstre surgit, semblable à une fleur carnivore aux multiples racines.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soudain, sa tête est comme fendue en deux et la bête s'écroule.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est l'œuvre d'un de ces chevaliers, jamais revenus de la quête de l'Escudo...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Magic Knight Rayearth

Pages 174 à 205 *Correction*

Vrai, Faux, on ne sait pas ? Coche tes choix.

	V	F	?
À peine parties que les Magic Knights sont perdues !	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mokona ne sert pas à grand-chose.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est lui qui est chargé du ravitaillement, paraît-il.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peu à peu, la nuit tombe et il fait froid.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Soudain, Mokona fonce sur le chemin, suivi d'Hikaru...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... pour se retrouver face à une pieuvre griffue.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les armes jaillissent des gants magiques.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est Fû qui manie l'arc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ses flèches sont enduites de poison.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Seul un tir dans la bouche du démon permet d'en venir à bout. Bravo Fû...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... bien aidée par l'incantation magique d'Hikaru.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mokona réapparaît après la bataille, terrifié.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un nouveau monstre surgit, semblable à une fleur carnivore aux multiples racines.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soudain, sa tête est comme fendue en deux et la bête s'écroule.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'est l'œuvre d'un de ces chevaliers, jamais revenus de la quête de l'Escudo...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>