



1 Pourquoi les mamans cassent-elles les os ?

Elles vont fabriquer des perles.

Elles vont fabriquer des outils.

Elles les cassent pour sucer la moelle.

2 Que fait Cromignon avec les os ?

Il les casse.

Il les jette.

Il souffle dedans et fait des traces.

3 Quel animal rencontre Cromignon ?

4 Grâce à quoi, Cromignon peut-il retrouver la grotte ?

Il la retrouve grâce aux empreintes qu'il a laissées sur les rochers.

Il la retrouve grâce à la lumière.

Il la retrouve grâce à sa maman qui est venue le chercher.

5 Qu'utilise Cromignon pour dessiner sur la roche ?

6 Comment Cromignon explique-t-il aux autres qu'il a vu du gros gibier ?

Il écrit le nom.

Il chante une chanson.

Il dessine sur la roche.

7 Que fait Cromignon pour conduire les chasseurs jusqu'au mammoth ?

8 Que font les mamans avec la fourrure du mammoth ?

Elles font des vêtements.

Elles font des chaussures.

Elles font des couvertures.

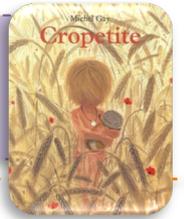
9 Que fabrique Cromignon avec la queue ?

10 Dessine Cromignon qui dessine un mammoth dans la grotte.



Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que fêtent les Cro-Magnon en été ?

Ils fêtent la chasse.

Ils fêtent la moisson.

Ils fêtent les vacances.

2 Que récolte Cropetite ?

Elle récolte des fruits.

Elle récolte des galettes de blé.

Elle récolte des galettes d'argile

3 Que fabrique Cropetite avec sa galette ?

4 Pourquoi la grand-mère de Cropetite est-elle en colère ?

Cropetite a mis de la boue dans la nourriture.

Cropetite a fait tomber la farine.

Cropetite a joué avec le feu.

5 Que fait alors la grand-mère avec le bébé pâte ?

6 Où se cache Cropetite avec son bébé ?

7 Que fabrique le papa de Cropetite ?

Il fabrique un lit pour le bébé.

Il fabrique un autre bébé.

Il fabrique des bras pour le bébé.

8 Quelle grande découverte font les Cro-Magnon ?

Le feu.

Ils peuvent cuire des objets en terre.

La fabrication des galettes de blé.

9 Que va fabriquer la grand-mère de Cropetite ?

10 Dessine Cropetite et son bébé.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que vois-tu sur la couverture ?



2 Que fait la famille de Rohar ?

Elle chasse.

Elle emménage dans une nouvelle grotte.

Elle pêche.

3 Que veut faire Grand-mère dans la grotte ?

Dormir.

Décorer.

Chasser.

4 Qui prépare le lit de la tribu ?

Rohar.

Vénus.

Oma.

5 Qu'est-ce qui sert de porte ?



6 Qu'est-ce qui s'est éteint ?

7 Où vont-ils chercher du feu ?

Dans la forêt.

Chez des voisins.

Dans le volcan.

8 A quoi sert le feu ?

9 Que chasse la tribu ?

Un cerf.

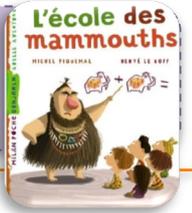
Un mammouth.

Un lapin.

10 Dessine la chasse au mammouth.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Avec qui joue Ran joue-t-il dans la prairie ?

2 Qui vient saluer le drôle de bonhomme ?

3 Que font les enfants dans les autres tribus ?

Il s jouent toute la journée.

Il s regardent la télévision.

Il s étudient.

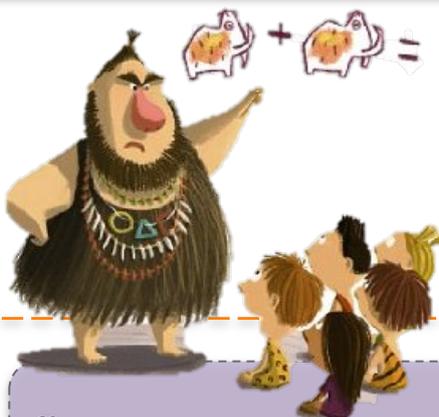
4 Comment s'appelle le maître de l'école ?

5 Que demande le maître en échange de son travail ?
(2 réponses)

Une caverne propre

Être le grand chef

De la nourriture



6 Pourquoi les enfants ont-ils l'impression d'avoir des fourmis dans les fesses ?

Il s sont assis sur une fourmilière.

Il y a beaucoup d'insecte par terre.

Il s sont assis toute la journée.

7 Qu'arrive-t-il aux élèves qui se trompent ?

8 Que doivent faire chaque matin les enfants lorsqu'ils rentrent dans la grotte ?

Chanter

Poser leur empreinte sur le mur

Se laver les mains

9 Comment les enfants réussissent-ils à faire partir le maître ?

Il s lui font croire que la tribu va bientôt le manger.

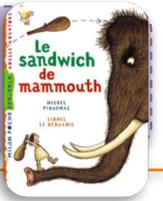
Il s n'apprennent pas assez leurs leçons.

Il s jettent leurs cahiers au feu.

10 Dessine Dindon-savant.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Pourquoi se moque-t-on toujours de Ran ?

2 Quel animal chasse Ran au début de l'histoire ?

3 Que veut ramener Ran de la chasse ?

4 Quel animal rencontre Ran ?

5 Avec quel objet Ran frappe-t-il la grosse bête ?

6 Pourquoi Ran ne pourra-t-il piéger qu'une souris dans le trou qu'il a creusé ?



7 Comment Ran arrive-t-il à tuer l'animal ?

8 Qu'y a-t-il au menu du dîner chez Ran ?

9 Quelle est la nouvelle façon de chasser ?

10 Dessine la première de couverture du livre.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que vois-tu sur la couverture ?



2 Que cherche le chevalier Bernard ?

Un bouffon.

Un chevalier.

Un écuyer.

3 Qui se présente pour le travail d'écuyer ?

Solal.

Lasol.

Soleil.

4 Pourquoi Solal ne peut-il pas être écuyer ?

Il est trop grand.

Il est trop petit.

Il est trop gros.

5 Combien de concurrents doivent venir ?



6 Comment sont les concurrents ?

Petits et rapides.

Grands et costauds.

Fragiles et maigres.

7 Les concurrents sont-ils faits pour le travail d'écuyer ?

8 Que sait très bien faire Solal ?

Chanter.

Danser.

Faire le café.

9 Que décide de faire le chevalier Bernard ?

10 Dessine le chevalier Bernard et Solal à la fin de l'histoire.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que vois-tu sur la couverture ?

2 Qu'est-ce qu'un écuyer ?

Un bouffon.

Un aide chevalier.

Un paysan.

3 Pourquoi faut-il faire attention sur le chemin ?

Des gens peuvent avoir besoin

De ne pas tomber dans des trous.

De ne pas se perdre.

4 Qui a besoin d'aide ?

Un paysan et son fils.

Un paysan et sa fille.

Un chevalier et ses hommes

5 Que leur est-il arrivé ?



6 Qui soulèvent la charrette ?

Le chevalier et Solal.

Le paysan et Solal.

Le paysan et le chevalier

7 Qu'arrive-t-il à Solal ?

8 Qui arrive ?

Un autre chevalier.

Un voleur.

Un roi.

9 Qu'arrive-t-il à La Fouine ?

10 Dessine ce que font les Bernard, Solal le paysan et sa fille.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.

