



1 Que vois-tu sur la couverture ?

Une grue dans un marais.



6 Que font les animaux après lui avoir parlé ?

Ils se cachent.

2 Où vit la grue ?

Dans la forêt.

À la campagne.

Dans le marais.

7 Quel est le premier animal à se moquer d'elle ?

C'est le ver de terre.

3 Fais la liste des vêtements qu'elle enfle.

Une paire de bottes en caoutchouc, une paire de chaussettes, un long foulard, un chapeau.

8 Comment est la grue ainsi accoutrée ?

Elle est ridicule.

4 De quels bijoux se pare-t-elle ?

Des boucles d'oreilles, un collier.



9 Où va-t-elle se cacher ?

Elle s'envole.

Derrière un arbre.

Dans les roseaux.

5 Quels sont les animaux qui lui disent qu'elle est belle ?

Un poisson, un crapaud, un papillon, un colibri, un hérisson, une libellule, un escargot.

10 Dessine la grue avec tous ses ornements.



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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Coco déguisé en chevalier avec Paluchon.



6 Pourquoi Paluchon ne veut-il pas attaquer Madame Lavache ?

Elle est gentille.

Il a peur.

C'est une brave mère de famille.

2 Où Coco va-t-il chercher son costume ?

Dans sa chambre.

Dans le garage.

Dans le grenier.

3 Qui sert de monture à Coco ?

Paluchon

4 Qui veut-il attaquer en premier ?

Le grand méchant loup.



5 Pourquoi Paluchon ne veut-il pas ?

Il habite trop loin.

C'est trop dangereux.

Il veut sauver une princesse.



7 Qui coco veut-il attaquer ensuite ?

Il veut attaquer Josette Tutu, une petite souris.

8 Qu'attaquent-t-ils ?

Un seau.

Un escargot.

Un épouvantail.

9 À qui appartient le seau ?

Il appartient au grand méchant loup.

10 Dessine celui qui vient défendre Paluchon.

Coco

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





1 Comment étaient les oiseaux au commencement du monde ?

Sans ailes

Tout noirs

Sans plumes

2 Pourquoi le pigeon est-il obligé de se poser sur le sol ?

Car le vent l'empêche de se poser sur les branches

3 Pourquoi le pigeon appelle-t-il à l'aide ?

Il est prisonnier du vent.

Un corbeau le suit.

Il est blessé à la patte.

4 Qui refuse de venir aider le pigeon ? Pourquoi ne vient-il pas ?

Le corbeau car il est occupé à réfléchir

5 Pourquoi le perroquet est-il blessé ?

Car il s'est battu avec le corbeau



6 Comment est le sang du perroquet ?

Rouge

De toutes les couleurs

Bleu

7 Que reçoivent les oiseaux ?

Que des couleurs

Des taches ou des rayures

Plusieurs becs

8 Pourquoi le corbeau est-il resté tout noir ?

Car il était à l'écart des autres

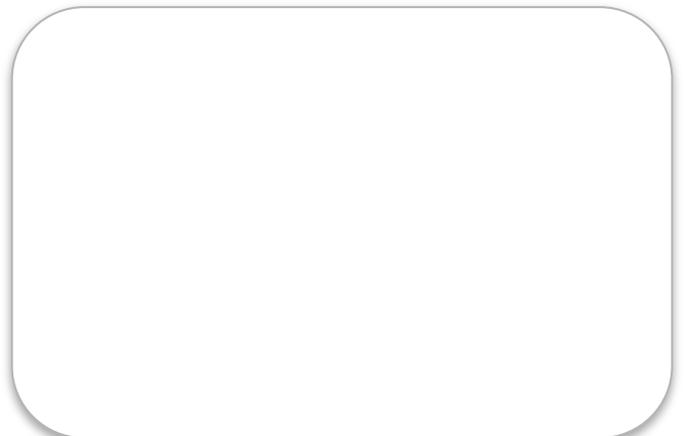
9 Que devient le pigeon ?

Il reste tout noir.

Il reste avec le perroquet.

Il guérit et s'envole.

10 Dessine un oiseau après le passage du perroquet.





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Solange la mésange.



2 Qu'entend-on dans la forêt au printemps ?

Le bucherons couper les arbres.

Les fusils des chasseurs.

Le chant des oiseaux.

3 Qui habite dans le vieux sapin ?

Solange .



4 Pourquoi Solange n'est pas contente ?

Le bruit l'empêche de dormir.

Le bruit l'empêche de pondre.

Elle veut être seule dans le sapin.

5 Que dit l'oisillon arrivé chez elle ?

Il dit « coucou ».



6 Quels oiseaux va-t-elle voir pour trouver ses parents ?

Un merle, une grive, un pigeon.

7 Que fait-elle de l'oisillon ?

Elle le laisse seul.

Elle le garde chez elle.

Elle lui construit une maison.

8 Que fait l'oisillon toutes les heures ?

Il pleure.

Il danse.

Il crie « coucou ».

9 Qui cherche l'oisillon ?

C'est Benjamin le lutin.

10 Dessine la maison de l'oisillon.

Dans la pendule.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Alice qui joue du violon et les oiseaux qui écoutent.



2 Avec qui vit Alice ?

Son père et ses deux sœurs.

3 Chez qui va-t-elle tout le temps ?

Son amie.

Le luthier.

La maîtresse.



4 Quel instrument lui montre le luthier ?

Un violon.

5 Que se passe-t-il quand Alice joue du violon ?

Tous les oiseaux s'enfuient.

Il faut se boucher les oreilles.

Tous les oiseaux arrivent.



6 Qui arrive voir le luthier ?

Le père d'Alice.

Le roi.

Giovanni, un musicien du roi ?

7 Arrive-t-il à jouer du violon ?

Non.

8 Que va faire Marina le jour du bal ?

Servir le repas.

Danser pour le roi.

Jouer du violon pour le roi.

9 Que fait le luthier pour rendre le sourire à Alice.

Il lui fait un bisou.

Il lui raconte une histoire drôle.

Il lui joue du violon.

10 Dessine Alice et ses sœurs à la fin de l'histoire.

Elles sont réconciliées.

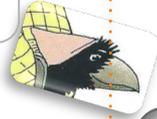
Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Corbelle et Corbillo devant leur arbre avec une marque bleue dessus.



2 Qu'y a-t-il d'écrit sur l'arbre de Corbelle et Corbillo ?

Corbillo aime Corbelle.

3 Que font les hommes sur cet arbre ?

Une croix bleue.

Une marque rouge.

Une marque bleue.



4 Que veut dire la marque bleue ?

L'arbre est le plus beau.

L'arbre va être coupé.

L'arbre est malade.

5 Que décident Corbelle et Corbillo ?

Corbelle et Corbillo décident de déménager sur un autre arbre.



6 Chez qui dépose-t-il leurs affaires ?

Rouge-Gorge.

Corbek.

Corbeg.

7 Corbelle et Corbillo arrivent-ils à se mettre d'accord pour trouver un nouvel arbre ?

Non

8 Que font Corbelle et Corbillo ?

Ils se disputent.

Ils emménagent dans un nouvel arbre.

Ils se promènent.

9 Que vont-ils voir lorsqu'ils se réveillent ?

Leur ami.

Leur arbre adoré.

Corbek.

10 Dessine ce que voient nos 2 amis lorsqu'ils arrivent à leur arbre.

Toutes leurs affaires sont là, dans leur arbre.

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



7 Le grand voyage de Nils Holgersson



1 Que vois-tu sur la couverture ?

Nils sur un jars en train de voler.

2 Quel petit garçon est Nils ?

C'est un petit garçon méchant avec les animaux.



3 Qui veut-il attraper dans son filet ?

Le lutin.



4 Qu'arrive-t-il à Nils ?

Le lutin le rapetisse.

Le lutin le fait disparaître.

Le lutin le met dans le filet.

5 Que veulent faire les animaux de la ferme maintenant que Nils est tout petit ?

Le chasser.

Se venger.

Le protéger.



6 Qui demande au jars de les accompagner ?

C'est Nils.

7 Que fait Nils ?

Il laisse le jars partir.

Il s'accroche au jars.

Il interdit au jars de partir.

8 Qui Nils sauve-t-il des griffes du renard ?

Il sauve une oie.

9 Que deviennent le jars et Nils ?

Ennemis.

Amis.

Voisins.

10 Dessine le retour de Nils à la ferme de ses parents.

Ses parents le prennent dans leurs bras.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Léo Corbeau et Gaspard Renard en train de jouer ensemble.



6 Chez qui vont-ils ?

Ils vont chez le grand-père de Léo

2 Avec qui veut jouer Léo Corbeau ?

Gaspard Renard.

7 Que font-ils chez Léo ?

Ils font des crêpes.

Ils font des gâteaux.

Ils regardent la télé.

3 Pourquoi le grand-père de Léo ne veut-il pas ?

Gaspard est méchant.

Le grand-père de Gaspard s'est moqué de lui.

Il veut que Léo fasse ses devoirs.



8 Qui arrive chez le grand-père de Léo ?

Le grand-père de Gaspard.

4 Qu'a volé le grand-père de Gaspard au grand-père de Léo ?

Il lui a volé son fromage.

9 Que propose le grand-père de Léo à celui de Gaspard ?

De se battre.

Un fromage.

Des biscuits.

5 Que se passe-t-il lorsque les 2 garçons jouent ensemble ?

Léo se blesse.

Les 2 grands-pères se battent.

Une tempête arrive.

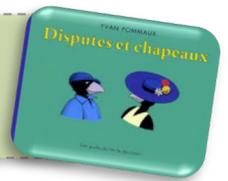


10 Dessine ce que font les 2 grands-pères à la fin de l'histoire.

Ils jouent aux cartes ensemble, discutent.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Corbelle et Corbillo.

2 Que retrouve Corbelle ?

Un chapeau jaune.

3 D'où vient ce chapeau pour Corbelle ?

C'est Corbillo qui lui a offert.

C'est Corbeg qui lui a offert.

Elle se l'est acheté pour leur mariage.



4 Corbillo est-il d'accord ?

Non, il n'est pas d'accord.

5 Que font les 2 corbeaux ?

Ils vont travailler.

Ils dansent.

Ils se disputent.



6 Qui reconforte Corbillo ?

Rouge-Gorge.

7 Que fait Corbillo ?

Il achète un nouveau chapeau.

Il achète une écharpe.

Il achète un bijou.

8 Que fait Corbelle ?

Elle danse avec Corbill.

9 Pourquoi danse-t-elle avec Corbill ?

Elle adore danser.

Pour rendre jaloux Corbillo.

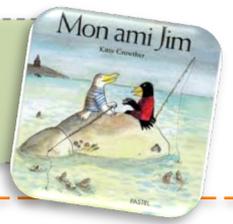
Pour faire plaisir à Corbillo.

10 Dessine qui attend Corbillo chez lui.

Corbelle.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Jim et Jack sur une île, en train de pêcher.

2 Que veut aller voir Jack ?

La mer.



3 Qui rencontre-t-il ?

Jim, la mouette.

Jim, le goéland.

Jim, l'albatros.



4 Que fait Jim ?

Il s'enfuit, il a peur du merle.

Il lui montre le chemin de la mer.

Il l'invite chez lui.

5 Où passe-t-il la nuit ?

Sur une île où Jim a mis des provisions.



6 Que mangent-ils ?

Ils mangent du poisson.

7 Pourquoi les autres mouettes ne veulent-elles pas de Jack ?

Il n'est pas gentil avec eux.

Il est différent, ce n'est pas une mouette.

Il le trouve moche.

8 Que fait Jack le soir ?

Il lit une histoire à Jim.

9 Qui écoute les histoires de Jack le soir ?

Personne.

Les mouettes.

Les poissons.

10 Dessine ce que font les mouettes lorsqu'elles croisent Jack maintenant.

Elles le saluent, lui disent bonjour.

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

