



1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



2 Où vit la grue ?

Dans la forêt.

À la campagne.

Dans le marais.

3 Fais la liste des vêtements qu'elle enfile.

.....

4 De quels bijoux se pare-t-elle ?

.....



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

.....

6 Que font les animaux après lui avoir parlé ?

.....

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

.....  
.....  
.....

8 Comment est la grue ainsi accoutrée ?

.....

9 Où va-t-elle se cacher ?

Elle s'envole.

Derrière un arbre.

Dans les roseaux.

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 ?

.....

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 ?

.....

4 Qui veut-il attaquer en premier ?

.....

5 Pourquoi Paluchon ne veut-il pas ?

Il habite trop loin.

C'est trop dangereux.

Il veut sauver une princesse.



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

Elle est gentille.

Il a peur.

C'est une brave mère de famille.

7 Qui coco veut-il attaquer ensuite ?

.....  
.....  
.....

8 Qu'attaquent-t-ils ?

Un seau.

Un escargot.

Un épouvantail.

9 À qui appartient le seau ?

.....

10 Dessine celui qui vient défendre Paluchon.



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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



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

.....  
.....  
.....

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

Le bucherons couper les arbres.

Les fusils des chasseurs.

Le chant des oiseaux.

7 Que fait-elle de l'oisillon ?

Elle le laisse seul.

Elle le garde chez elle.

Elle lui construit une maison.

3 Qui habite dans le vieux sapin ?



.....

8 Que fait l'oisillon toutes les heures ?

Il pleure.

Il danse.

Il crie « coucou ».

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.

9 Qui cherche l'oisillon ?

.....

5 Que dit l'oisillon arrivé chez elle ?

.....



10 Dessine la maison de l'oisillon.

.....

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 ?

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 ?

5 Pourquoi le perroquet est-il blessé ?



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 ?

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.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



2 Avec qui vit Alice ?

.....

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

Son amie.

Le luthier.

La maîtresse.



4 Quel instrument lui montre le luthier ?

.....

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 ?

.....  
.....  
.....

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.

.....

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



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

.....

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 ?

.....  
.....  
.....



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 ?

.....

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.

.....

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....

2 Quel petit garçon est Nils ?



.....

3 Qui veut-il attraper dans son filet ?



.....

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 ?

.....

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 ?

.....

9 Que deviennent le jars et Nils ?

- Ennemis.
- Amis.
- Voisins.

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

.....

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



# Léo Corbeau et Gaspard Renard



1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



2 Avec qui veut jouer Léo Corbeau ?

.....

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.

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

.....  
.....  
.....

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

- Léo se blesse.
- Les 2 grands-pères se battent.
- Une tempête arrive.



6 Chez qui vont-ils ?

.....

7 Que font-ils chez Léo ?

- Ils font des crêpes.
- Ils font des gâteaux.
- Ils regardent la télé.

8 Qui arrive chez le grand-père de Léo ?

.....

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

- De se battre.
- Un fromage.
- Des biscuits.

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

.....

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



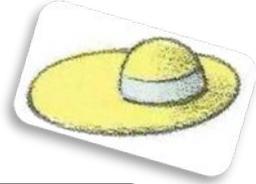


1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....

2 Que retrouve Corbelle ?

.....



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 ?

.....

5 Que font les 2 corbeaux ?

Ils vont travailler.

Ils dansent.

Ils se disputent.



6 Qui reconforte Corbillo ?

.....

7 Que fait Corbillo ?

Il achète un nouveau chapeau.

Il achète une écharpe.

Il achète un bijou.

8 Que fait Corbelle ?

.....

9 Pourquoi danse-t-elle avec Corbill ?

Elle adore danser.

Pour rendre jaloux Corbillo.

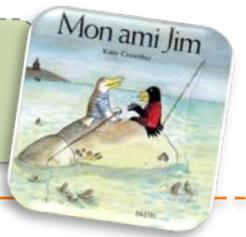
Pour faire plaisir à Corbillo.

10 Dessine qui attend Corbillo chez lui.



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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

.....



2 Que veut aller voir Jack ?

.....

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 ?

.....



6 Que mangent-ils ?

.....

7 Pourquoi les autres mouettes ne veulent-ils 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 ?

.....

9 Qui écoute les histoires de Jim le soir ?

Personne.

Les mouettes.

Les poissons.

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

.....

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

