



1 Pourquoi Biglouche est-il un peu gros ?

Il mange trop de souris.

Il ne joue pas.

Il passe beaucoup de temps à dormir.

2 Pourquoi Biglouche ne sort pas dehors ?

Parce qu'il a peur de sortir.

Parce qu'il préfère rester chez lui.

Parce qu'il est fatigué.

3 Pourquoi est-il vraiment malheureux ?

Les autres chats se moquent de lui .

4 Comment les hiboux voient ?

en noir et jaune

en rouge et vert

en noir et blanc

5 Qui peut aider Biglouche ?

Le docteur Miro



6 Relie l'animal à son texte.

La grenouille

Je me déplace sans savoir où je vais. Je vis dans le noir.

Le ver de terre

Je ne vois que des formes qui bougent, c'est tout flou .

7 Qui est le docteur Miro ?

Une marmotte

Un ours

Une taupe

8 Où habite le docteur Miro ?

Dans une taupinière.

9 Que fait le docteur pour soigner Biglouche ?

Il lui fabrique une paire de lunettes.

10 Depuis que Biglouche voit bien, que fait-il ?

Il sort toute la journée dehors.

Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



- 1 Que fait la souris au début de l'histoire ?

Elle part en voyage.

- 2 Que change Chester chez la souris ? Dessine les changements. (2 points)



- 3 Qu'a rapporté la souris de son voyage ?

un chien

- 4 Que signifie Chester ?

C **harmant**
 H **abile pour tout.**
 E **nvié par les souris**
 S **uper intelligent**
 T **rès beau**
 E **envié par Mélanie**
 R **oi de la beauté**

- 5 Dans la seconde histoire de Chester ...les souris ...

... ne sont pas admises.

... toutes mangées.

... sont toutes admises.

- 6 Qui est Mélanie Watt ? Cherche bien partout ...

L'auteure et l'illustratrice.

- 7 Dessine Mélanie Watt comme elle s'est dessinée.



- 8 Mélanie Watt invente la dernière histoire. Que se passe t-il à la fin de celle ci ?

Chester est **vêtu d'un magnifique Tutu**

- 9 Dessine Chester .

Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.

En pension, pas question.



- 1 Qu'a fait Thérèse la dernière fois que les parents sont partis en week-end ?

Elle a éventré un fauteuil.

Elle a fait pipi partout.

Elle a cassé deux vases.

- 2 Chez qui ont-ils décidé de mettre Thérèse en pension ?

Chez Betsy

- 3 Comment Betsy surnomme-t-elle Thérèse ?

praline d'amour

- 4 Comment Thérèse appelle-t-elle Betsy ?

Miss Pitapouf.

Miss Patapouf.

Miss Patouf.



- 5 Dessine les roudoudous de Betsy.

Les chats en cage.

- 6 Quelles sont les activités qu'aime Thérèse ?

Betsy les promène en laisse.

Betsy les promène dans un petit train .

Ils regardent la télévision.

Ils font de la gymnastique.

Ils écoutent de la musique sur des coussins.

Ils se font laver.

- 7 Qui se moque de Thérèse ?

Les 3 chats

Les 3 chiens

Suzanne

- 8 Que fait Thérèse au moment du bain ?

Elle enferme Betsy dans la salle de bain.

Elle plonge Betsy dans la baignoire.

Elle griffe Betsy.

- 9 Qui aide Thérèse à s'échapper ?

Pépé La Sardine, Croque-Poubelle et Mathieu le Pouilleux

- 9 Qu'a fait Thérèse chez elle ?

Elle a invité tout le monde à la maison.

Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



1 A quoi sert la fourrure d'un chat ?

...à être beau.

... à se protéger du froid.

... à être caressé.

2 Que peut-on dire de ses griffes ?

Elles sont **retractiles**.

3 Comment s'appellent les chats qui ne sont pas de race ?

Les chats de gouttière.

4 Relie le chat à ses caractéristiques.

le persan

sans poils

le chartreux

pelage beige et yeux bleus

le siamois

pelage bleu

le sphinx

poils très longs

5 Donne le nom des 7 autres félins ?

Le puma

Le léopard

Le lynx

Le tigre

Le guépard

La panthère noire

Le lion

6 Le chat communique : relie ...

l'attaque

Il miaule très fort.

la faim

Il gronde et gonfle ses poils.

la joie

Sa queue s'agite dans tous les sens.

la peur

Il baisse la queue.

l'énervement

Il ronronne.

7 Comment le chat marque-t-il son territoire ?

Il fait pipi contre les arbres, les buissons.

8 Combien de petits naissent à chaque portée ?

4 à 6

9 Comment sont les petits chatons à la naissance ?

Ils sont et

10 Pourquoi ne faut-il rien laisser sur la table ?

Le chat est souvent voleur.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



1 Comment s'appelle le chat de cette histoire ?

Il s'appelle Mahou.

2 Quel rêve le petit garçon fait-il ?

Il rêve que les animaux peuvent venir à l'école.

3 Qu'est-ce qui réveille le petit garçon ?

C'est la sonnerie de son réveil.

4 Qu'est-ce que la maîtresse a posé sur son bureau ?

Elle a posé des étiquettes avec les prénoms.

5 Qui frappe à la porte ?

C'est un nouvel élève.

6 Pourquoi ce nouvel élève est-il en retard ? (la vraie raison !)

Il ne voulait pas venir dans cette école car il ne connaît personne.

7 Qui est Cricri ?

C'est le hamster de Julien.

8 Pourquoi Julien ne pouvait-il pas amener Cricri ?

Parce que sinon Mahou l'aurait mangé.

9 Qu'est-ce que Damien et Julien ont compris ?

Qu'ils allaient être de vrais copains.

10 Dessine Mahou et Cricri.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.





1 Qui est le héros de cette histoire ?

un chat

2 Par quoi le chat se fait-il happé ?

par un engrenage

3 Comment le meunier le soigne-t-il ?

Il fait une coquille pour son chat avec une carapace de tortue géante

4 Pourquoi la carapace le gêne-t-il ? ?

parce qu'il ne peut plus se lécher.

5 Matou Miteux terrorise des animaux. Lesquels ?

des rats

des souris

des mulots

des musaraignes

6 Pourquoi le chat se retrouve-t-il sur le dos ?

Il courait trop vite.

7 Comment le chat se dirige-t-il dans l'eau ?

avec sa queue

8 A quoi ressemble Matou Miteux sans sa carapace ?

à un serpent

9 Il est mouillé comme...

...une serpillère

...un torchon

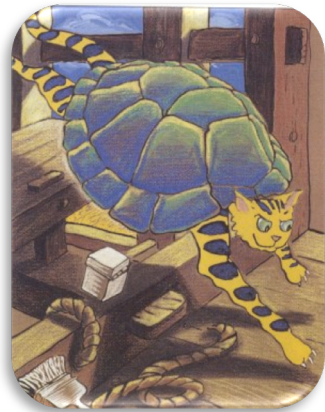
...un canard

10 Pourquoi le meunier croit-il avoir une vision ?

Il voit son chat avec une souris sur le dos alors qu'il le croyait mort.

Bonus

Dessine le chat-meau



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.

--



1 Que veux faire Lucas ?

Dormir avec Ronron.

Trouver un compagnon à Ronron.

Jouer avec Ronron.

2 Relie les animaux à leur défaut.

la tortue

pas de conversation

un oiseau

trop lent

le poisson

trop triste

3 Où Lucas a-t-il trouvé Ronron ?

A la ferme.

A l'animalerie.

A la fête foraine.

4 Comment s'appelle le poussin ?

Picoti

5 Que fait le poussin sous la table ?

Il mange les miettes.



6 Comment les chats du quartier appellent-ils le poussin ?

jaune d'oeuf

7 Pourquoi le poussin n'a rien à craindre ?

Parce que Lucas et Ronron l'aime.

Parce qu'il va devenir bien trop gros.

Parce qu'il s'occupe bien des lombrics.

8 Est-ce que Picoti pourra faire des œufs ?

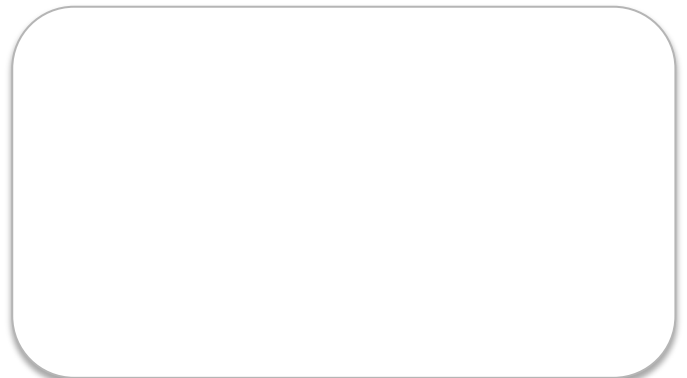
oui

non

9 Pourquoi ?

C'est un coq.

10 Dessine Picoti et Ronron.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



1 Qu'ont encore fait le chat de Lucas et le coq ?

Ils ont volé les gâteaux dans l'armoire.

2 Où vont-ils partir en vacances ?

à Belle Ile en Mer

3 Que doivent faire Ronron et Picoti, s'ils veulent partir en vacances ?

Ne plus voler de poulet.

Ne plus voler de gâteaux.

Ne plus faire tomber les biscuits.

4 Que se passe-t-il au moment du départ ? Les parents s'aperçoivent que...

Ronron et Picoti ont disparu.

Les gâteaux ont disparu.

Ils ont oublié Ronron et Picoti.

5 Comment s'appelle la voisine ?

Madame Grattery



6 Qui avait volé les gâteaux ? Ecris son prénom .

Marius

7 Qui est cet animal ?

une souris

8 Que fait Ronron avec cet animal ?

Il lui saute dessus.

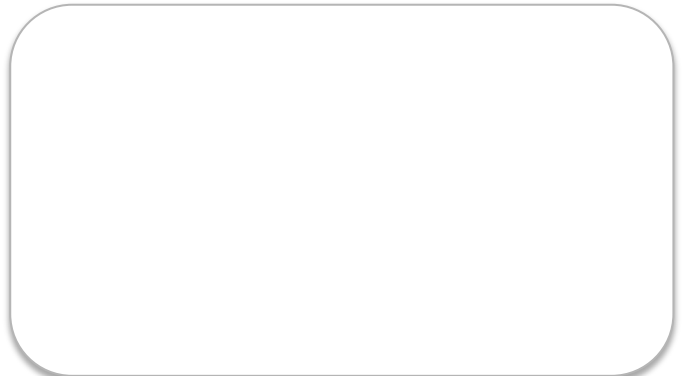
Il joue avec.

Il tombe à la renverse.

9 Pourquoi ?

C'est une souris !!! Il est très étonné !

10 Dessine les trois personnages de cette histoire.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.

Cha chuffit comme chat !



1 Pourquoi Gaspard éternue-t-il ?

Il est allergique.

2 Quel est le nom de famille de Gaspard ?

Chimonet ou Simonet.

3 Que fait Gaspard quand la famille n'est pas là ?

Il fait plein de bêtises.

Il chasse les souris.

Il surveille la maison.



4 Pourquoi Gaspard a peur et crie au secours ?

Il voit une souris.

Il voit une araignée.

Il voit un monstre .

5 Que s'imagine Gaspard à propos de ce qu'il voit ?

C'est un ...extraterrestre.

C'est un ...espion.

C'est un ...ogre.

C'est une ...sorcière.

6 Donne 4 pièces de la maison où il va se cacher...

Dans la...cuisine

Dans la ...salle de bain

Dans la...chambre

Dans le...bureau

7 Qui est en fait la personne qui est dans la maison ?

Un voleur

Une sorcière

Une fée du logis

8 Qu'a-t-elle fait dans la maison ?

Elle a nettoyé la maison.

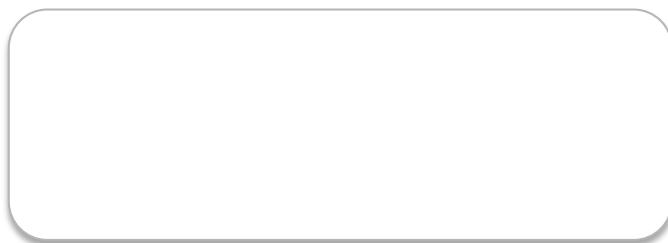
Elle a fait la cuisine.

Elle a surveillé Gaspard.

9 Pourquoi Gaspard ne parle plus avec des « ch »

Son allergie a disparu.

10 Dessine Gaspard.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



- 1 Pourquoi Splat se prépare-t-il ?
- Il se prépare pour aller camper.**
- 2 Quelle est la surprise dont parle sa maman ?
- Grouff et Plume vont camper avec Splat.**
- 3 Qu'est-ce que Splat a apporté pour manger ?
- Il a apporté des gâteaux au poisson.**
- 4 Combien d'étoiles Plume compte-t-il ?
- Au moins un million
- Soixante et onze**
- Quatre-vingt-onze
- 5 Quel problème Plume a-t-il quand il se couche ?
- Son sac de couchage est trop petit.**
- 6 Que fait Grouff pour résoudre ce problème ?
- Il prête son sac de couchage à Plume.
- Il dit à Plume de rentrer chez lui.
- Il déchire le bas du sac de couchage de Plume.**
- 7 Qui dort avec Splat ?
- Harry Souris**
- 8 Quelle blague Grouff fait-il à Splat au moment où celui-ci commence à s'endormir ?
- Il fait peur à Splat avec sa grande ombre.**
- 9 Pourquoi Grouff se met-il à crier tout à coup ?
- Un truc bizarre grimpe le long de sa jambe.**
- 10 Que promettent Splat et Plume ?
- De se venger.
- De protéger Grouff.**
- De jouer à saute-poisson.
- Bonus** Dessine Splat et Harry Souris dans leur sac de couchage.



Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.



Sauve-toi, Jérémie !



1 Où vit Jérémie ?

Sous le plancher de la cuisine.

2 Que fait Jérémie toute la journée ?

Il lit des livres sur les chats.

3 Pourquoi Jérémie va sous la table de la cuisine ?

Pour mieux observer les chats.

Pour grignoter des miettes.

Pour grignoter du gruyère.

4 Que demande le chat à Jérémie ? Il lui demande ...

...d'attraper sa patte et de jouer avec lui.

...de monter à l'échelle et de jouer avec lui.

...d'attraper sa queue et de jouer avec lui.

5 Que fait Jérémie à la queue du chat ?

Il lui mord la queue.



6 Que fait le chat ?

Il est en colère.

Il pleure.

Il appelle sa maman.

7 Que fait alors la souris pour le consoler ?

Il accroche son doudou autour de la queue du chat.

Il accroche son doudou autour du cou du chat.

Il lui colle un pansement.

8 Que font les 2 personnages à la fin de l'histoire ?

Ils s'endorment tous les deux ensemble.

9 Les mots mêlés. Entoure les 6 mots d'une couleur différente. (2 points)

J	G	F	R	G	V	R	D	Ç	Y
N	V	M	T	I	B	R	W	Y	D
U	O	D	U	O	D	A	C	B	Ç
K	T	U	X	K	L	K	M	E	S
O	A	D	O	O	C	L	Z	I	B
T	C	H	A	T	O	N	V	D	S
S	I	J	O	G	A	Ç	B	M	I
Q	I	U	E	R	E	M	I	E	W
C	O	U	R	A	G	E	L	S	Q
K	Y	K	Q	U	U	H	L	N	V

JEREMIE
CHATON
DOUDOU
AMIS
COURAGE
MATOU

Tu gagnes 1 point par bonne réponse. Relis bien tes réponses.