



1 Où se promène la petite souris ?

dans un bois très vert

sur la montagne sombre

dans un bois très sombre

2 Quels animaux la petite souris rencontre-t-elle ?

un renard

un hibou

un serpent

3 Relie le dessin à la bonne description du Gruffalo



des crocs impressionnants.

des griffes acérées.

dents très coupantes.



une affreuse verrue sur le nez

ses genoux ont des bosses

ses orteils sont tous crochus



des affreux piquants violets

des yeux oranges

une langue toute noire

4 Relie le nom des animaux au plat préféré de Gruffalo.

le serpent

le renard

la hibou

... à la cocotte

...au sirop

...aux olives

5 La petite souris croit que le Gruffalo n'existe pas. Mais existe-t-il ?

oui

non

6 Avec quoi Gruffalo veut manger la petite souris ?

sur un lit d'artichauts

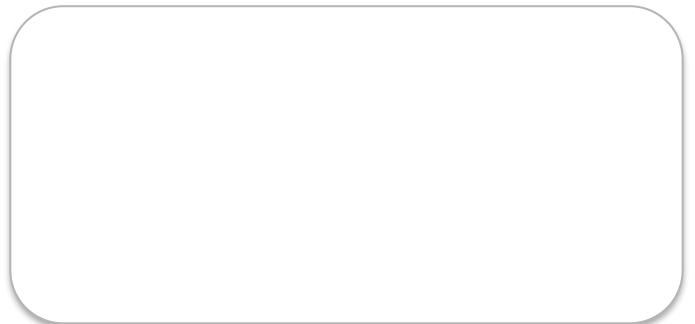
7 Que font les animaux lorsqu'ils voient Gruffalo ?

Ils se sauvent.

8 Pourquoi Gruffalo se sauve-t-il ?

Il a peur de se faire manger par la petite souris.

9 Dessine Gruffalo et la petite souris.



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



1 Pourquoi ne faut-il pas aller seul dans la forêt ?

car il y a un méchant ogre.

car il y a une terrible souris

car il y a un monstre affamé.

2 Relie les parties du corps de cette souris à la description de Gruffalo .

une force

des épées pointues

des moustaches

incroyable

une queue

des grands lacs de feu

des yeux

longue

3 Que fait Petit Gruffalo une fois Gruffalo endormi ?

Il mange tout ce qu'il y a dans le frigo.

Il joue avec ses petits jouets en bois.

Il sort dans la nuit vers la forêt profonde.

4 Relie les traces de pas à leur propriétaire.



le serpent



le renard



la hibou

5 Est-ce que Petit Gruffalo croit à la Terrible Petite Souris ?

oui

non

6 Que pense Petit Gruffalo lorsqu'il voit la petite souris ?

Il veut la manger.

7 Pourquoi Petit Gruffalo se sauve-t-il ?

Il a peur de la petite souris.

8 Que fait alors la petite souris ?

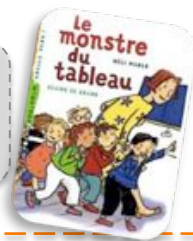
Elle suit les traces de pas de Petit Gruffalo et les terrifie à nouveau.

Elle suit les traces de pas de Petit Gruffalo et grignote une noisette devant l'entrée de sa grotte.

9 Dessine Petit Gruffalo qui dort avec son papa.



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



3

Le monstre du tableau

1 A quel moment se passe l'histoire ?

C'est le dernier jour des l'école.

C'est le premier jour des vacances.

C'est la rentrée.

2 Où se cache Julie ?

Elle disparaît sous son bureau.

3 Où vont Anne et Thomas ?

Ils courent se cacher dans l'armoire.

4 Qu'ont vu les enfants ? (plusieurs réponses)

un nez énorme

une patte poilue

des dents pointues, des piquants sur la tête

des gros yeux rouges, des oreilles géantes

5 Que fait le monstre au moment des vacances ?

Il s'installe dans le tableau.

6 Comment la maîtresse propose t-elle d'appivoiser le monstre ?

Ils lui donnent les goûters de 10h00.

Ils lui chantent l'alphabet.

Ils lui donnent des craies.

7 La maîtresse ouvre le tableau. Que trouvent-ils sur le tableau ?

Un dessin du monstre.

8 Que faudra t-il donner tous les jours au monstre du tableau ?

Des craies.

Des souris.

Les lettres de l'alphabet.

9 Comment appellent-ils ce monstre ?

Le gardien de l'alphabet

10 Dessine le monstre du tableau. (Page 23)

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

--



1 Où se déroule cette histoire ?

A l'école ou en classe

2 Comment s'appelle le remplaçant de la maîtresse ?

Théodule Capsule

3 Qu'y a-t-il dans la mallette du maître ?

un distributeur de gâteaux

une lotion anti-trouille

un distributeur de bonnes notes

4 Qu'amène chaque jour Capsule à l'école ?

Une nouvelle invention

5 Qu'est ce que la potion de fusion ?

Une potion qui permet de partir dans la lune.

Une potion qui permet de faire disparaître le maître.

Une potion qui permet de mélanger deux créatures.



6 Qu'est ce qu'une pirabeille ?

Le mélange d'une abeille e d'un piranha.

7 Le bocal de la pirabeille se casse .
Que se passe -t-il alors ?

La pirabeille mange un enfant.

La pirabeille s'envole et se sauve.

La pirabeille va se cacher dans le placard.

8 Que remarquent les élèves ?

La pirabeille grossit à vue d'œil .

La pirabeille diminue à vue d'œil.

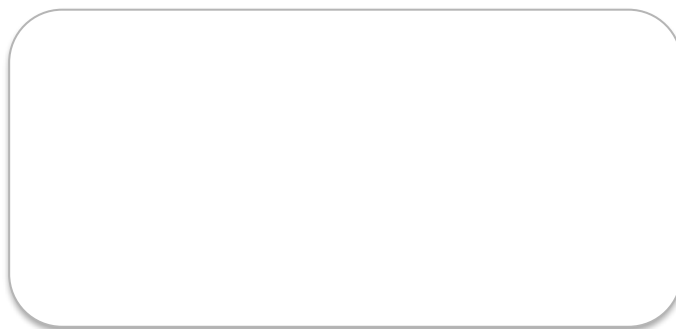
La pirabeille se transforme en araignée.

9 Que font les enfants pour attraper la pirabeille.

Ils lui lancent de la potion de fusion et attendent qu'elle se transforme.

Ils posent de la potion de fusion sur un trampoline et attendent qu'elle se pose dessus.

10 Dessine la pirabeille .



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



1 Où se déroule cette histoire ?

En classe

2 Que demande la maîtresse ?

Dessiner le cauchemar de l'élève.

3 Relie l'enfant à son dessin.

un monstre poilu

Ludovic

un affreux vampire

Julie

un gangster

Amélie

une énorme araignée

Robin

la maîtresse

Pascal

4 Où la maîtresse range-t-elle les dessins ?

Dans une grosse boîte de Légo

5 Que demande la maîtresse à Robin ?

Elle demande à Robin de distribuer les cahiers.

Elle demande à Robin d'aller ouvrir la porte de la classe.

Elle demande à Robin d'aller fermer la fenêtre de la classe.



6 Qui est devant Robin ? Ecris les tous ...

Le vampire

La sorcière

Le fantôme

Le gangster

Le croquemitaine

L'araignée géante

7 Qui a crié « A la niche » ? Sois très précis !

La maîtresse du dessin

8 Qu'ont alors fait les monstres ?

Ils ont sauté sur la maîtresse.

Ils sont retournés dans la boîte.

Ils ont dévoré Robin.

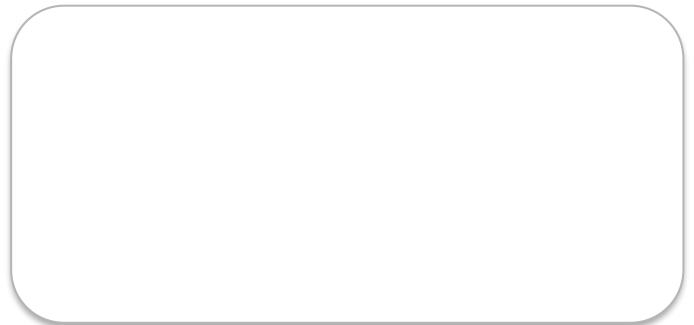
9 Comment Robin surnomme-t-il la maîtresse ?

Le cauchemar des monstres.

La gardienne des cauchemars.

La gardienne des monstres.

10 Dessine 3 monstres du livre.



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

Attention, dragon !



1 Où sont Tom et Lisa ?

Dans le jardin

2 Que pensent Lisa et Tom des grognements ?

Ce sont les grognements du voisin.

Ce sont les grognements d'un ogre.

Ce sont les grognements d'un dragon.

3 Donne la description précise du dragon :

des ...écailles vertes

une ...crête piquante

des ...cornes effrayantes

des ...yeux globuleux

des ...dents pointues



4 Quelle est l'idée de Lisa ?

Tom et Lisa se déguisent en cavaliers avec une passoire, une casserole, une louche, une cuillère en bois et un couvercle en guise de bouclier et d'armes.

Tom et Lisa se déguisent en chevaliers avec une passoire, une tasse, une fourchette en bois et une assiette en guise de bouclier et d'armes.

Tom et Lisa se déguisent en chevaliers avec une passoire, une casserole, une louche, une cuillère en bois et un couvercle en guise de bouclier et d'armes.

5 Où vont ils une fois armée jusqu'aux dents ?

Ils s'approchent de la haie.

6 Que pensent-ils quand ils voient de la fumée derrière la haie ?

C'est le dragon qui crache des flammes ...

7 Que décident-ils de faire pour arrêter le dragon ?

Ils veulent attaquer le dragon.

Ils veulent arroser le dragon.

Ils veulent parler au dragon.

8 Qui est en fait ce dragon ?

C'est un chien.

9 D'où venait la fumée ?

D'un tas de bois qui brûlait.

D'un tas de papiers qui brûlait.

D'un tas d'herbe qui brûlait.

10 Dessine Tom et Lisa en chevaliers.

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



7

Grosse pétache sur Zoupiton.

1 Sur quelle piste est Zaza ?

Elle est sur la piste d'un scarabée tita-tita

Elle est sur la piste d'une araignée Lima-Lima

Elle est sur la piste d'une araignée giga-giga.

2 Pour qui se prend cette araignée ?

Elle se prend pour un piranha.

3 Où se trouve ce monstre ?

sur Zoupiton

4 Donne le nom des planètes sur laquelle cette araignée est allée.

Jupiter

Saturne

Mars

Lune

Mercure

Neptune

5 Comment s'appellent les habitants de Zoupiton ?

Les Zoupitoniens



6 Que veut faire l'araignée sur Zoupiton ?

Discuter avec les habitants.

Se promener sur Zoupiton.

Manger les habitants.

7 Que fait Zaza pour se débarrasser du monstre ?

Elle lui tire dessus avec son rayon Gama.

Elle lui pique les fesses.

Elle lui donne un coup de casque.

8 Pourquoi l'araignée revient-elle ?

Elle a accroché son fil à Zoupiton.

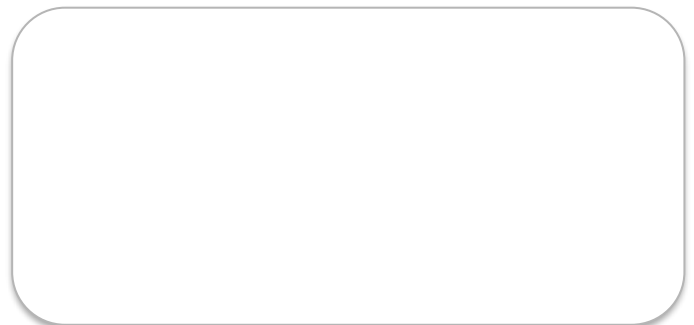
9 Comment font-ils pour s'en débarrasser définitivement.

Ils coupent le fil avec des ciseaux.

Ils coupent le fil avec leurs dents et leurs ongles.

Ils coupent le fil avec un couteau.

10 Dessine un Zoupitonien et Zaza.



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

--



1 Quel est le surnom de Gloups ?

Gloupsounette

Gloupsy

Gloupsounet

2 Comment s'appelle la petite soeur de Gloups ?

Crockette

3 Que fait-il avec son animal de compagnie ?

Il joue trop fort avec lui.

Il le met dans une cage.

Il le mange dans du pain.

4 Qu'aimerait faire Gloups avec Loulou ?

Il aimerait le dévorer.

Il aimerait le raplaplater.

Il aimerait le carapater

5 Donne le prénom des enfants qu'il aimerait croquer.



Caroline

Marie

Cerise

Rose

Martin

Violette

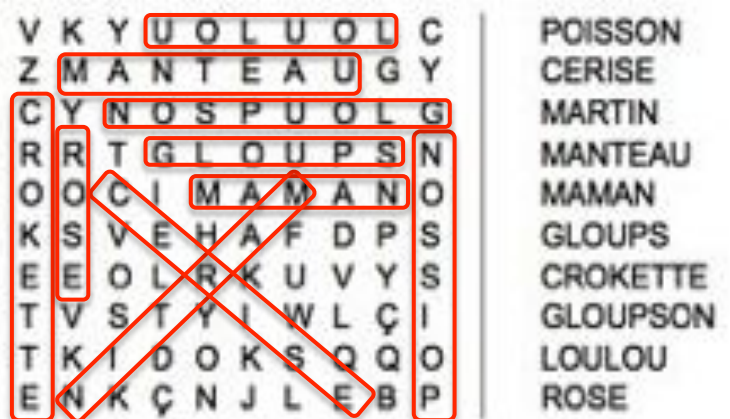
6 Que voudrait-il faire avec le poisson rouge ?

Il veut le manger.

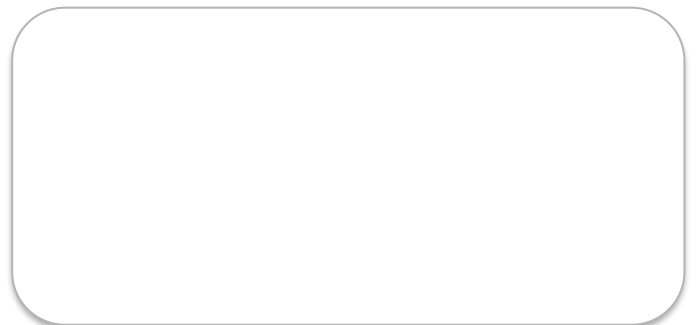
7 Que se passe t- il avec la dame qui met les manteaux ?

Il la mange.

8 Retrouve les 10 mots du livre dans ces mots mêlés.



9 Dessine Gloups et colorie le.



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



1 Qu'enfile Max ?

un costume de loup

2 Pourquoi sa mère lui dit qu'il est un monstre ?

Il a fait des bêtises et il a dit à sa maman qu'il voulait manger sa maman.

3 Que fait sa mère ?

Elle le punit.

Elle l'embrasse.

Elle le pardonne.



4 Que se passe-t-il dans la chambre de Max ?

Une forêt pousse.

5 Où va Max ?

Au pays des Animonstres.

Au pays des Maximonstres.

Au pays des Minimonstres.



6 Que font les Maximonstres ?

Ils poussent des cris horribles.

Ils ébouriffent leurs horribles poils.

Ils roulent des yeux terribles.

Ils font grincer leurs crocs.

7 Les Maximonstres décident que Max serait ...

...plus fort.

...le chef.

...le roi.

8 Que veut faire Max avec les Maximonstres

une fête épouvantable

une fête mémorable

une fête monstrueuse

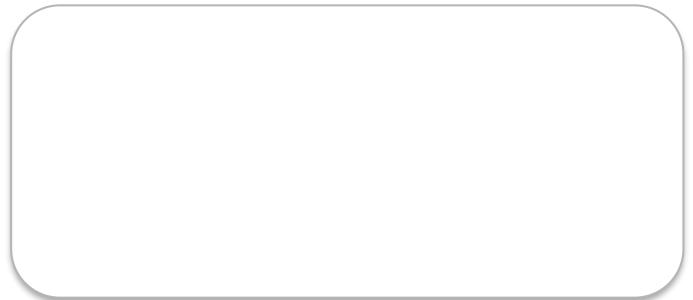
9 Pourquoi Max renonce-t-il à être roi ?

Il veut manger de bonnes choses.

Il veut être aimé.

Il n'aime pas les Maximonstres.

10 Dessine Max et un Maximonstre.



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

10

Il y a un cauchemar dans mon placard.



1 Où est le petit garçon ?

dans sa chambre

2 Qu'y a-t-il dans le placard ?

un monstre

3 Qu'a décidé le petit garçon, une fois pour toute ?

De dormir.

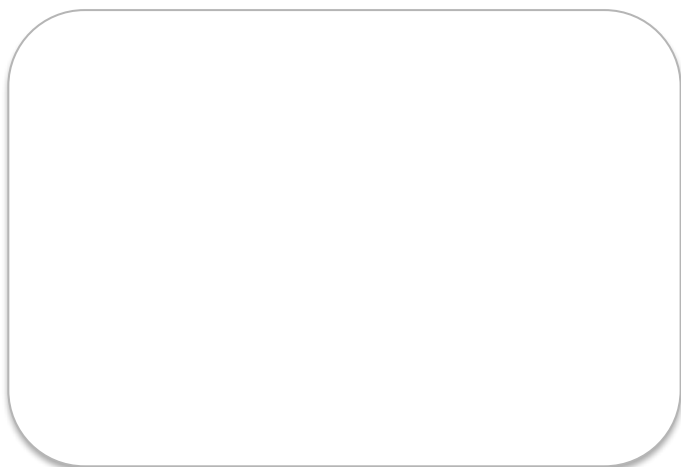
De se débarrasser de son cauchemar.

De ne plus jamais dormir.

4 Où va le monstre ?

au milieu de son lit

5 Dessine le petit garçon sur son lit.



6 Que se passe-t-il lorsque le garçon tire ?

Le monstre se sauve.

Le monstre lui saute dessus.

Le monstre le dévore.

Le monstre pleure.

7 Que fait le petit garçon pour que le monstre s'arrête ?

Il lui offre des gâteaux.

Il l'installe dans son lit.

Il le pousse dans le placard.



8 Pourquoi le petit garçon n'accepte pas quelqu'un d'autre dans son lit ?

Car il a peur.

Car il n'y a plus de place dans son lit.

9 Dessine le monstre et colorie le.



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

--

Attends que je t'attrape !



1 Qui sort du vaisseau ?

un effroyable monstre

2 Où l'histoire se passe-t-elle ?

Sur une affreuse planète.

Sur une adorable petite planète.

Sur Mars.

3 Qui vit sur cette planète ?

des bananes

4 Que fait le monstre ?

Il dévore les montagnes.

Il engloutit les montagnes.

Il engloutit les océans.

Il dévore la planète entière.



5 Que détecte le monstre sur son radar ?

La petite Léa Olivet.

Le petit Léo Olive.

Le petit Léo Olivet.

6 Que fait Léo quand c'est l'heure d'aller se coucher ?

Il écoute une histoire de monstres effroyables.

7 Est-ce que, le lendemain, Léo avait oublié ces histoires de monstres ?

oui

non

8 Que fait le monstre quand Léo sort de chez lui ?

Il le dévore.

Il se sauve.

Il lui saute dessus.

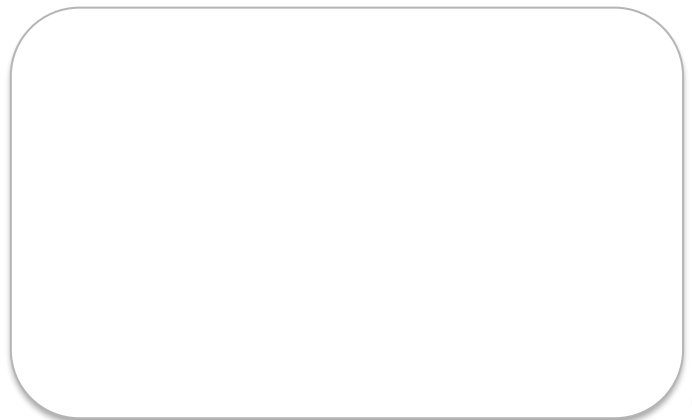
9 Que remarque-t-on alors ?

Le monstre est féroce.

Le monstre est tout petit.

Le monstre est immense.

10 Dessine le monstre et Léo.



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

Le monstre poilu



1 Le monstre a ...

une tête énorme

trois yeux globuleux

deux énormes pieds

deux petits pieds

2 Pourquoi le monstre ne peut-il pas quitter sa caverne

Car il ne peut pas courir.

Car il ne peut pas marcher.

Car il est trop grand.

3 Grâce à quelle partie de son corps attrape-t-il les souris ?

ses bras

4 Qu'attrape le monstre ?

Le roi.

La reine.

Le prince.

5 Que propose le roi au monstre pour s'échapper ?

Des enfants bien sages.

Des enfants bien tendres.

Des enfants bien gentils.

6 Que fait le monstre pour ne pas perdre le roi ?

Il attache une longue ficelle à la jambe du roi.

7 Qui est Lucille ?

La fille du roi.

8 La petite Lucille est d'accord pour...

se faire consoler par le monstre.

se faire manger par le monstre.

tuer le monstre .

9 Que réussit à faire Lucille ?

Elle réussit à faire éclater de rire le monstre.

Elle réussit à faire éclater en pleurs le monstre.

Elle réussit à faire éclater le monstre.

10 Qu'apparaît en dessous de la peau du monstre ?

Un prince charmant.

11 Pourquoi était-il transformé en monstre ?

Il avait reçu un mauvais sort.



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

Le Poilu le Griffu et le Cornu



1 Pourquoi les trois monstres sont-ils tristes ?

- ☒ personne ne pense plus à eux.
tout le monde a peur d'eux.
☒ personne ne raconte leur histoire.

2 De quelle couleur est chaque monstre ?

Le Poilu → **vert**

Le Griffu → **jaune**

Le Cornu → **bleu**

3 Comment les monstres arrivent-ils chez les hommes ?

Ils prennent le souterrain qui conduit chez les hommes.

4 A quel moment de la journée arrivent-ils chez les hommes ?

Le matin

Le midi

La nuit

Le soir

5 Que font les enfants ?

Ils sont au lit et leurs parents leur racontent des histoires.



6 Complète les phrases.

Les parents lisent des histoires **gentilles**.

Les monstres sont **découragés**.

7 Relie le début et la fin de chaque phrase.

Le Cornu

pousse des cris affreux.

Le Griffu

renverse les poubelles.

Le Poilu

sonne à toutes les portes.

8 Quel monstre n'abandonne pas la recherche ?

Le Cornu

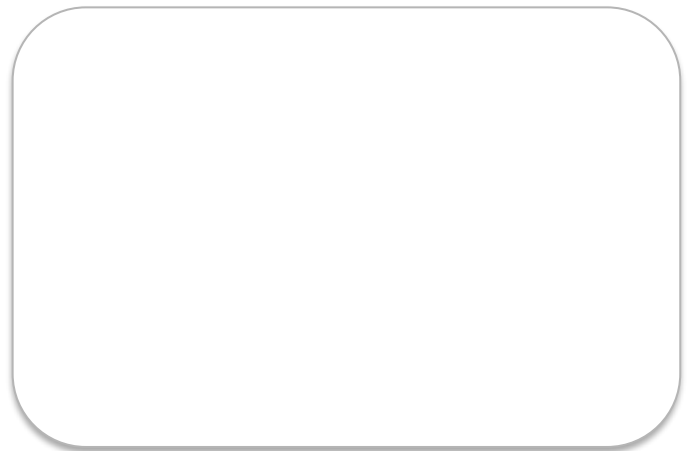
9 Que donne chaque monstre à la petite fille ?

Le Poilu → **un poil**

Le Griffu → **une griffe**

Le Cornu → **une corne**

10 Dessine les 3 monstres du livre.



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