



1 Max utilise toute l'encre de l'imprimante .

Vrai

Faux

2 Max joue tranquillement avec ses monstres.

Vrai

Faux

3 Quelle est la spécialité de son monstre superpuissant ?

Transformer les limaces poilues et baveuses en grenouilles.

Transformer les êtres humains en grenouilles velues et baveuses.

Transformer les filles en limaces poilues et baveuses.

4 Lili dit que les monstres d'Halloween choisissent les enfants par ordre.

de grandeur.

d'arrivée.

alphabétique.

de préférence.

5 Où Lili a décidé de dormir une nuit pour faire peur à Max ?

6 En quoi se déguise Lili pour faire peur à Max dans la cabane ?

En vampire.

En chouette.

En Dracula.

En fantôme.

7 Que se passe-t-il cette nuit-là ?

Ils s'endorment

Ils rentrent chez eux.

Ils jouent toute la nuit.

8 En quoi est déguisée Lili le jour d'Halloween ?

9 Quelle est la phrase prononcée par les enfants pour demander des bonbons ? **Des bonbons ou ...**

10 Quel métier veut faire Max ?

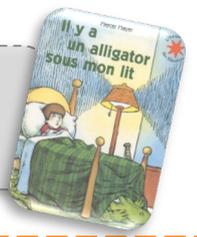
vétérinaire

médecin

géologue

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

Il y a un alligator sous mon lit



1 Qu'y a-t-il sous le lit du petit garçon ?

2 Que fait-il quand le petit garçon se penche pour le voir ?

3 Que fait alors le petit garçon ?

Il s'endort.

Il appelle ses parents.

Il se relève et le chasse.

4 Que se passe-t-il quand les parents arrivent ?

Ils ne voient pas l'alligator.

Ils disent au garçon de dormir.

Ils parlent à l'alligator.

5 Que fait alors le petit garçon ?

Il descend dans la cuisine.

Il se rendort.

Il va dormir avec ses parents.



6 Que dépose le petit garçon dans le garage ?

7 Pourquoi le petit garçon met-il à manger partout ?

8 Que fait le garçon quand l'alligator sort de dessous le lit ?

Il se dépêche de fermer la porte.

Il appelle ses parents.

Il le suit dans l'escalier.

9 Où le petit garçon enferme-t-il l'alligator ?

Dans le garage.

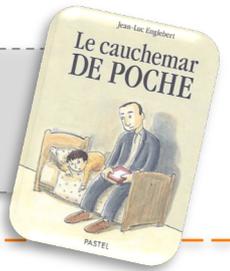
Dans la cuisine.

Dans la salle de bains.

10 Qu'a mis le petit garçon sur la porte du garage ?

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

Le cauchemar de poche



1 Pourquoi la petite fille regarde-t-elle partout ?

2 Que fait le papa avec le cauchemar ?

3 Qu'est-ce qui a réveillé la petite fille cette nuit ?

Des petits bruits.

Le réveil.

Ses parents.

4 Que décide de faire la petite fille ?

Elle appelle ses parents.

Elle sort dans le couloir.

Elle retourne dormir.

5 Que découvre la petite fille ?

Elle trouve une souris.

Elle ne découvre rien.

La poche de la veste de son papa est déchirée.

6 Que trouve la petite fille dans la cuisine ?

7 Pourquoi n'a-t-elle pas peur ?

8 Que fait alors la petite fille ?

Elle lui prépare à manger.

Elle le chasse de la cuisine.

Elle appelle ses parents.

9 A quoi jouent-ils toute la nuit ?

10 La petite fille a-t-elle rêvé ? Comment le sait-on ?

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

Un loup... dans ma chambre ?



1 Que découvre Benjamin un soir ?

2 Comment réagit la maman de Benjamin ?

Elle dit que c'est juste une tache.

Elle voit aussi le loup.

Elle lui dit d'aller se coucher.

3 Que se passe-t-il au milieu d'une nuit de pleine lune ?

4 Que fait alors Benjamin ?

Il appelle sa maman.

Il va voir son papa.

Il fait un bisou au loup.

5 Que se passe-t-il alors ?

Le loup est délivré.

Le loup continue à pleurer.

Le loup disparaît.

6 Pourquoi Benjamin a-t-il peur ?

7 Qui avait enfermé le loup ?

8 Que fait le loup pour remercier Benjamin ?

Il colle sa photo sur la tapisserie.

Il chasse les monstres.

Il lui donne un loup en peluche.

9 Que fait la photo du loup ?

Elle mange les mauvais enfants.

Elle mange les mauvais rêves.

Elle mange les mauvais loups.

10 Pourquoi Benjamin ne peut-il pas remercier le loup ?

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



1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Comment s'appelle le garçon de l'histoire ?

Léon

Jeannot

Victor

3 Qu'a ramassé le garçon ?

4 Qu'est-ce qui vient d'atterrir à côté de Léon ?

Un dragon

Un hélicoptère

Un avion

5 Décris le dragon.

6 Que fait le dragon ?

Il avale Léon.

Il l'enlève.

Il lui fait un câlin.

7 Que doit faire Léon pour le dragon ?

Lui gratter le dos.

Lui brosser le dos et les dents.

Lui lire une histoire.

8 Que vole Léon au dragon ?

Sa clé.

Une dent.

Une écaille de son dos.

9 Qu'arrive-t-il au dragon ?

Il disparaît.

Il s'envole.

Il brûle.

10 Dessine le dragon.

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



L'ogre qui avait peur des enfants



1 Que voit-on sur la couverture ?

2 De quoi a peur l'ogre ?

Des serpents

Des araignées

Des enfants

3 Quels enfants se perdent et arrivent devant le château de l'ogre ?

Ralette et Ratus

Babette et Jojo

Camille et Clément

4 Que fait l'ogre lorsqu'il voit les deux enfants ?

Il se sauve.

Il attrape les enfants.

Il grimpe en haut d'un escabeau.

5 Que ramasse Jojo ?

6 Que font les enfants et l'ogre ?

Ils jouent aux billes.

Ils goûtent.

Ils dansent.

7 A quelle vitesse l'ogre marche-t-il avec ses bottes ?

150 à l'heure

120-130 à l'heure

50 à l'heure

8 Que leur prête l'ogre ?

Son couteau.

Des bottes.

Des vêtements.

9 Que font-ils le mercredi ?

Des ballades.

Des jeux de société.

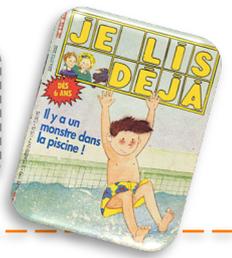
Leurs devoirs.

10 Dessine l'ogre et les deux enfants.

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



Il y a un monstre dans la piscine !



1 Que voit-on sur la couverture ?

2 De qui parle cette histoire ?

Paul

Victor

Pierre

3 Que vont faire les élèves tous les mardis ?

Faire de la gym.

Aller à la piscine.

Faire de la peinture

4 Combien le maître-nageur fait-il de groupes ?

3 groupes

5 groupes

6 groupes.

5 Que doivent faire les enfants ?

6 Qui a empêché Pierre de remonter à la surface ?

Un poisson.

Un monstre.

Un élève

7 Que décide de faire les élèves ?

Ne pas prendre leurs affaires de piscine.

Faire croire qu'ils sont malades

Se sauver de l'école.

8 Que fait le directeur ?

Il se moque des enfants.

Il punit les élèves.

Il fait vider la piscine.

9 Qui est le monstre en fait ?

Le maître-nageur

La peur.

Le directeur.

10 Dessine Pierre à la piscine.

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





1 Max utilise toute l'encre de l'imprimante .

Vrai

Faux

2 Max joue tranquillement avec ses monstres.

Vrai

Faux

3 Quelle est la spécialité de son monstre superpuissant ?

Transformer les limaces poilues et baveuses en grenouilles.

Transformer les êtres humains en grenouilles velues et baveuses.

Transformer les filles en limaces poilues et baveuses.

4 Lili dit que les monstres d'Halloween choisissent les enfants par ordre.

de grandeur.

d'arrivée.

alphabétique.

de préférence.

5 Où Lili a décidé de dormir une nuit pour faire peur à Max ?

Dans une cabane

6 En quoi se déguise Lili pour faire peur à Max dans la cabane ?

En vampire.

En chouette.

En Dracula.

En fantôme.

7 Que se passe-t-il cette nuit-là ?

Ils s'endorment

Ils rentrent chez eux.

Ils jouent toute la nuit.

8 En quoi est déguisée Lili le jour d'Halloween ?

En sorcière

9 Quelle est la phrase prononcée par les enfants pour demander des bonbons ? **Des bonbons ou ...**

On vous jette un sort

10 Quel métier veut faire Max ?

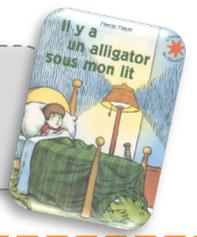
vétérinaire

médecin

géologue

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

Il y a un alligator sous mon lit



1 Qu'y a-t-il sous le lit du petit garçon ?

Un alligator

2 Que fait-il quand le petit garçon se penche pour le voir ?

L'alligator se cache.

3 Que fait alors le petit garçon ?

Il s'endort.

Il appelle ses parents.

Il se relève et le chasse.

4 Que se passe-t-il quand les parents arrivent ?

Ils ne voient pas l'alligator.

Ils disent au garçon de dormir.

Ils parlent à l'alligator.

5 Que fait alors le petit garçon ?

Il descend dans la cuisine.

Il se rendort.

Il va dormir avec ses parents.



6 Que dépose le petit garçon dans le garage ?

Un sandwich au beurre de cacahuètes, des fruits et de la tarte aux pommes.

7 Pourquoi le petit garçon met-il à manger partout ?

Pour attirer l'alligator.

8 Que fait le garçon quand l'alligator sort de dessous le lit ?

Il se dépêche de fermer la porte.

Il appelle ses parents.

Il le suit dans l'escalier.

9 Où le petit garçon enferme-t-il l'alligator ?

Dans le garage.

Dans la cuisine.

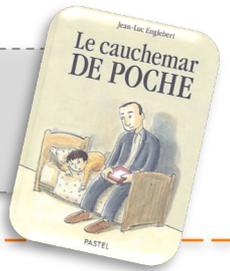
Dans la salle de bains.

10 Qu'a mis le petit garçon sur la porte du garage ?

Un message pour prévenir son papa qu'il y a un alligator dans le garage.

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

Le cauchemar de poche



1 Pourquoi la petite fille regarde-t-elle partout ?

Parce qu'elle cherche un cauchemar

2 Que fait le papa avec le cauchemar ?

Il le met dans la poche de sa veste.

3 Qu'est-ce qui a réveillé la petite fille cette nuit ?

Des petits bruits.

Le réveil.

Ses parents.

4 Que décide de faire la petite fille ?

Elle appelle ses parents.

Elle sort dans le couloir.

Elle retourne dormir.

5 Que découvre la petite fille ?

Elle trouve une souris.

Elle ne découvre rien.

La poche de la veste de son papa est déchirée.

6 Que trouve la petite fille dans la cuisine ?

Elle trouve un tout petit cauchemar.

7 Pourquoi n'a-t-elle pas peur ?

Parce qu'il est tout petit.

8 Que fait alors la petite fille ?

Elle lui prépare à manger.

Elle le chasse de la cuisine.

Elle appelle ses parents.

9 A quoi jouent-ils toute la nuit ?

A se faire peur.

10 La petite fille a-t-elle rêvé ? Comment le sait-on ?

Non elle n'a pas rêvé. La poche de la veste de son papa est déchirée.

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



1 Que voit-on sur la couverture ?

Un dragon et un enfant

2 Comment s'appelle le garçon de l'histoire ?

Léon

Jeannot

Victor

3 Qu'a ramassé le garçon ?

Une canne à pêche, une pompe à vélo,
une boussole, un vieux drapeaux, un
gouvernail

4 Qu'est-ce qui vient d'atterrir à côté de Léon ?

Un dragon

Un hélicoptère

Un avion

5 Décris le dragon.

Tête plein de pustules, un museau de chien
méchant, deux énormes crocs coupants, du poil
au menton, des yeux comme des phares de
camion

6 Que fait le dragon ?

Il avale Léon.

Il l'enlève.

Il lui fait un câlin.

7 Que doit faire Léon pour le dragon ?

Lui gratter le dos.

Lui brosser le dos et les dents.

Lui lire une histoire.

8 Que vole Léon au dragon ?

Sa clé.

Une dent.

Une écaille de son dos.

9 Qu'arrive-t-il au dragon ?

Il disparaît.

Il s'envole.

Il brûle.

10 Dessine le dragon.

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

L'ogre qui avait peur des enfants



1 Que voit-on sur la couverture ?

Un ogre avec un couteau

2 De quoi a peur l'ogre ?

Des serpents

Des araignées

Des enfants

3 Quels enfants se perdent et arrivent devant le château de l'ogre ?

Ralette et Ratus

Babette et Jojo

Camille et Clément

4 Que fait l'ogre lorsqu'il voit les deux enfants ?

Il se sauve.

Il attrape les enfants.

Il grimpe en haut d'un escabeau.

5 Que ramasse Jojo ?

Le couteau de l'ogre

6 Que font les enfants et l'ogre ?

Ils jouent aux billes.

Ils goûtent.

Ils dansent.

7 A quelle vitesse l'ogre marche-t-il avec ses bottes ?

150 à l'heure

120-130 à l'heure

50 à l'heure

8 Que leur prête l'ogre ?

Son couteau.

Des bottes.

Des vêtements.

9 Que font-ils le mercredi ?

Des ballades.

Des jeux de société.

Leurs devoirs.

10 Dessine l'ogre et les deux enfants.

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



Il y a un monstre dans la piscine !



1 Que voit-on sur la couverture ?

Un enfant à la piscine

2 De qui parle cette histoire ?

Paul

Victor

Pierre

3 Que vont faire les élèves tous les mardis ?

Faire de la gym.

Aller à la piscine.

Faire de la peinture

4 Combien le maître-nageur fait-il de groupes ?

3 groupes

5 groupes

6 groupes.

5 Que doivent faire les enfants ?

Sauter dans l'eau

6 Qui a empêché Pierre de remonter à la surface ?

Un poisson.

Un monstre.

Un élève

7 Que décide de faire les élèves ?

Ne pas prendre leurs affaires de piscine.

Faire croire qu'ils sont malades

Se sauver de l'école.

8 Que fait le directeur ?

Il se moque des enfants.

Il punit les élèves.

Il fait vider la piscine.

9 Qui est le monstre en fait ?

Le maître-nageur

La peur.

Le directeur.

10 Dessine Pierre à la piscine.

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

--