



# La rentrée catastrophe

1 Qui raconte l'histoire ?

2 A quelle heure Clémence doit-elle arriver à l'école ?

3 Qu'arrive-t-il à Clémence et à sa maman ?

Elles sont retournées à l'école maternelle.

Elles se sont perdues.

Elles sont restées dans la cour avec Robin.

4 Qui est resté à l'école maternelle ?

5 Quels objets ont emporté les déménageurs ?

La poussette avec le cartable.

Le doudou de Robin

Les jouets dans le camion.

6 Pourquoi Clémence a-t-elle honte lorsqu'elle arrive devant sa nouvelle école ?

7 Quelle promesse Mme Duchemin fait-elle à sa fille ?

Etre toujours en retard.

Etre toujours à l'heure cette année.

Prendre le vélo la prochaine fois.

8 Clémence n'a pas eu le temps d'avoir...

9 Que trouve Clémence à ses pieds dans la cour ?

10 Dessine la nouvelle école de Clémence.

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





# La rentrée de la petite sorcière

1 A qui ressemble la petite sorcière à sa naissance?

2 Que va-t-elle apprendre à l'école des sorciers ? (2)

A réciter des formules magiques.

A fabriquer des balais.

Dresser des crapauds.

A changer la couleur des chats.

A voler dans les airs.

3 Pourquoi la petite sorcière a peur d'aller à l'école ?

Parce qu'elle

4 Quand les petits sorciers vont-ils à l'école?

Le jour

La nuit

Tout le temps

5 Recopie la formule magique pour faire sortir son reflet du miroir :



6 Sur quoi les deux petites sorcières montent-elles pour se rendre à l'école ?

Elles montent sur un ballon tandem.

Elles montent sur un palais tandem.

Elles montent sur un balai tandem.

7 Comment les méchants petits sorciers appellent-ils les 2 petites filles ?

Les

8 En quoi les petites sorcières transforment-elles les petits sorciers ?

Un premier est transformé en

un deuxième en

et un troisième en .

9 Que fait apparaître la petite sorcière au chapeau bleu pour fêter leur victoire?

10 Je dessine le chat de la petite sorcière et je lui donne un nom.

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

--



1 Complète : A l'école, il est interdit d'apporter :

2 Où Rita cache-t-elle Machin pour pouvoir l'emmener à l'école ?

3 Que trouve-t-on dans le cartable de Rita ?

une boîte de peinture

un classeur

une règle

des chaussons de danse

des bonbons

un ballon

4 Trouve les deux activités que la classe de Rita a effectuées avant d'aller à la cantine.

mathématiques

piscine

peinture

gymnastique

écriture

lecture

5 Qui ne cesse d'embêter Rita durant la journée d'école ?

son copain, Bob-Edouard

la maîtresse

son chien, Machin

6 Quel est le menu de la cantine ?



7 Que fait Machin pendant la sieste des enfants ?

Il fait de la trottinette.

Il danse.

Il dessine sur les murs.

8 Que font les enfants pendant la récréation ?

un ogre de neige

un bonhomme de neige

un géant de neige

9 A la fin de sa journée d'école Rita n'a qu'une envie. Laquelle ?

gronder Machin

jouer avec Machin

dormir avec Machin

10 Demain où la classe de Rita se rendra-t-elle ?

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

--



# La rentrée des mamans

1 Pourquoi Pauline réveille-t-elle sa maman?

Parce qu'elle veut aller à la piscine.

Parce que c'est le jour de la rentrée.

Parce qu'elle a faim

2 Comment se lève la maman ?

En

3 Quels vêtements la maman enfle-t-elle ?

4 Quels objets elle ne trouve plus?

Son téléphone et ses clés

Ses clés et son agenda

Son sac et ses clés

5 Qui s'est fait couper les cheveux ?

Mimi

Pauline

Nina



6 Que font les mamans à la grille de l'école ?

Elles rient et parlent beaucoup.

Elles boudent et parlent sans entrain.

Elles pleurent et sortent leur mouchoir.

7 Que réclament les mamans?

« ..... »



8 Où les mamans vont-elles aller ?

A la piscine, chez le coiffeur ou au marché

A la salle de gym, chez une copine ou au marché

Au bureau, au marché ou à la maison.

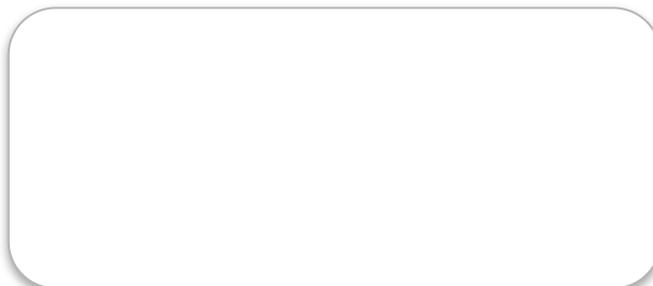
9 Quel temps fait-il le jour de la rentrée?

Il fait beau : le soleil brille.

Il pleut : le ciel est tout gris.

Il y a du vent et les feuilles tombent

10 Je dessine les enfants à la récréation.



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

