



1 Gare à la sorcière.

1 Où habite Anaël ?

Elle habite dans un village qui vole.

Elle habite dans un village créole.

Elle habite dans l'école.

2 Comment s'appelle la sorcière ?

Elle s'appelle braise d'Enfer.

3 Que fait Anaël qui rend la sorcière folle de colère ?

Elle chante et danse toute la journée.

4 Anaël est transformée. Relie le début et la fin de chaque phrase.

Bien plus large	comme un caïman.
Bien plus grande	qu'un orang-outan.
Elle doit ramper	qu'un palmier.

5 Que fait Anaël la géante avec les nuages ?

Elle les tire vers elle pour se faire une couverture.



6 Que fait Anaël Riquiqui ? Colorie de la même couleur ce qui va ensemble.

Elle fait une maison	sur le dos d'un martin-pêcheur.
Elle traverse la rivière	dans de grandes herbes sombres.
Elle vole dans les airs	sur une feuille d'hibiscus.
Elle s'endort	dans une fleur qui sent bon.

7 Où Anaël Riquiqui se réveille-t-elle ?

Elle se réveille sur le dos d'un crocodile.

Elle se réveille dans la crinière d'un lion.

Elle se réveille dans les cheveux de la sorcière.

8 Écris une chose que fait Anaël Riquiqui sur la sorcière.

Elle danse sur sa tête, elle chante dans son oreille, elle rit dans son cou.

9 Qu'arrive-t-il à la sorcière ?

Elle tombe dans l'eau et se fait croquer par un crocodile.

Elle tombe dans la rivière et se noie.

Elle glisse dans la boue et se cogne la tête sur une pierre.

10 Que devient Anaël quand la sorcière est morte ?

Elle retrouve sa taille normale.

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





2

Prisonnière de la sorcière.

1 Qui habite dans l'immeuble ? Relie les habitants et leur étage.

Mme Ratate

1^{er} étage

Lison

2^{ème} étage

Julie

3^{ème} étage

2 Écris à quoi ressemble la sorcière (page 4).

Elle a des ongles griffus, des dents pointues et un nez crochu plein de verrues.

3 Quel surnom Julie donne-t-elle à Mme Ratate ?

Elle l'appelle la sorcière Ratastrouille.

4 Quelle est la formule magique qui rétrécit Julie ?

Kouki, kouka, Riquiqui tu seras !

5 Que veut faire la sorcière avec Julie ?

Elle veut la faire frire.

Elle veut la faire rôtir.

Elle veut la faire bouillir.



6 Explique ce que fait Julie pour sortir du bocal.

Elle joue au jeu de la princesse évanouie : elle se laisse tomber et ne fait plus de bruit, elle ne bouge pas, elle ne répond pas.

7 Où se cache Julie ?

Elle se cache dans le chaudron.

Elle se cache dans un tiroir.

Elle se cache derrière un chapeau.

Elle se cache dans la poche de la sorcière.

8 Que fait la sorcière pour retrouver Julie ?

Elle prononce la formule magique pour la faire reprendre sa taille normale.

9 Quelle formule magique Julie utilise-t-elle ?

Kouki, kouka, grenouille te voilà !

Kouka, kouki, grenouille te voici !

Kouki, kouka, grenouille tu seras !

10 Où Julie et Lison vont-elles déposer la sorcière devenue grenouille ?

Elles vont la déposer dans le grand bassin du zoo.

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

--



1 Où vont Arthur et Quentin tous les samedis ?

Ils vont à la boulangerie.

Ils vont chez le bouquiniste.

Ils vont à la bibliothèque.

2 Écris le titre du livre que leur donne Monsieur Bigorneau :

Formules et philtres, tome 1.

3 Qu'arrive-t-il à Quentin quand il essaye une formule magique du livre ?

Il devient minuscule.

Il devient tout vert.

Il devient invisible.

Il devient une grenouille.

4 Retrouve la formule magique.

Rutagaga ...

... et bagaruta

Rugaruta ...

... et bugaruga

Rutabaga ...

... et barugata

5 Que doivent faire les garçons pour annuler l'effet des recettes magiques ?

Ils doivent consulter le second tome de Formules et philtres.

6 A quel numéro de la rue habite la vieille dame ?

1

53

5

2

35

12

7 Que fait la vieille dame quand Arthur frappe chez elle ?

Elle reprend son livre et le remercie.

Elle reprend son livre et le fait prisonnier.

Elle lui donne le tome 2 et le fait prisonnier.

Elle le fait prisonnier et mange le livre.

8 Explique pourquoi les livres de recettes magiques bougent tous seuls ?

C'est Quentin, invisible, qui les prend sur l'étagère.

9 Invente la formule que Quentin lance à la sorcière.

Toute formule mentionnant la transformation en grenouille.

10 Que vont faire les garçons à la fin ?

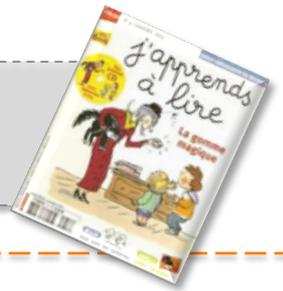
Ils vont se débarrasser des livres.

Ils vont garder les livres et s'en servir.



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

La gomme magique.



1 Entoure ce qui est vrai.

C'est mercredi, Louis s'ennuie.

C'est mercredi, Zoé dessine.

C'est mercredi, Zoé s'ennuie.

2 Pourquoi Zoé veut-elle emmener Louis dans une boutique ?

Elle veut lui acheter une gomme.

3 Comment s'appelle la boutique ?

Le grenier de Véra.

4 Pourquoi la vieille dame se met-elle en colère ?

Elle se met en colère parce que Louis dit qu'elle vend des cochonneries.

5 Que donne Véra aux enfants ?

Elle leur donne un œil gluant.

Elle leur donne une photo de chat noir.

Elle leur donne une gomme bizarre.

Elle leur donne une cochonnerie.

6 Écris les numéros dans l'ordre de l'histoire.

3

Louis efface le zéro de la dictée.

1

Louis efface la tâche d'encre du bureau.

4

Louis efface les cheveux de Zoé.

2

Louis efface le chewing-gum collé.

7 Pourquoi Louis et Zoé retournent-ils chez Véra ?

Ils retournent chez Véra pour lui demander de rendre ses cheveux à Zoé.

8 Comment Louis reconnaît-il le bon crayon ?

Le crayon saute tout seul dans sa main.

Le crayon lui chuchote à l'oreille.

Le crayon vibre entre ses doigts.

Le crayon dessine tout seul les couettes de Zoé.

9 Est-ce que la sorcière est d'accord pour les laisser partir ?

Elle est d'accord.

Elle n'est pas d'accord.

10 Comment Louis fait-il disparaître la sorcière ?

Il gomme la photo de la sorcière.

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



Perdu chez les sorciers.



- 1 Pourquoi Augustin doit-il aller dans une nouvelle école ?

Il change d'école parce qu'il a déménagé.

- 2 Qui va l'emmener à l'école le lendemain ?

Sa mamie va l'emmener.

Sa maman va l'emmener.

Son papa va l'emmener.

- 3 Quel est le chemin pour aller à l'école ?

Première à droite ... et première à gauche.

Deuxième à gauche ... et deuxième à droite.

Première à gauche ... et première à droite.

- 4 Quelle est la devise de mamie ?

Joyeux et sans souci.

- 5 Décris la maitresse sorcière.

Elle a des cheveux ... crasseux.

Sous ses oreilles il y a ... des vers de terre.

Elle sent une odeur de ... sardine.



- 6 Que veut faire la sorcière avec Augustin ?

Elle veut lui apprendre des sorts.

Elle veut qu'il passe le balai.

Elle veut qu'il transforme un rat en balai.

Elle veut le transformer en rat.

- 7 Quelles parties du rat la sorcière veut-elle utiliser pour ses potions magiques ?

Elle veut utiliser ses poils, sa queue, et ses oreilles.

- 9 Pourquoi Augustin ne reste-t-il pas un rat ?

Le mauvais sort n'a pas duré très longtemps parce que le petit sorcier était un débutant.

- 9 Que fait Augustin pour se sauver de l'école des sorciers ?

Il saute par une fenêtre.

Il s'envole sur un balai.

Il monte sur le toit.

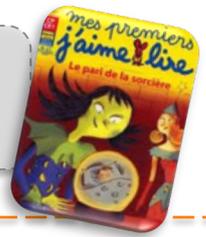
- 10 Que fait Louis quand le grand de CM2 lui parle ?

Il le transforme en rat.

Il lui répond gentiment.

Il ne dit rien.

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



6

Le pari de la sorcière.

1 Colorie ce qui est vrai.

Sassaba et Morgane sont deux sorcières.

Sassaba et Morgane sont deux sœurs.

Sassaba et Morgane sont deux cousines.

2 Quel est le pari de Sassaba ?

Elle veut que Paul n'aille pas à l'école.

Elle veut que Paul aille à l'école.

3 Pourquoi Paul s'est-il endormi ?

Il s'est endormi parce que Sassaba lui a envoyé un rêve.

4 Comment Morgane le réveille-t-elle ?

Morgane le réveille en sonnant 3 coups de sifflet (ou en sonnant à la porte).

5 Qu'y a-t-il dans le paquet ?

Dans le paquet il y a des boules de pétanque.

Dans le paquet il y a des super rollers.

Dans le paquet il y a un paquet de céréales.



6 Pourquoi Paul a-t-il déchiré son pantalon ?

Paul a déchiré son pantalon parce qu'il l'a enfilé à toute vitesse.

7 Où est le jean bleu de Paul ?

Le jean bleu est dans la machine à laver le linge.

8 Colorie ce que Paul va faire.

Il a foot ce matin, il va rester chez lui.

Il a foot ce matin, il va mettre son survêtement.

Il fait chaud ce matin, il va garder son caleçon.

9 Explique pourquoi Sassaba ne peut pas empêcher Paul d'arriver à l'école.

Elle ne peut pas l'empêcher d'aller à l'école parce que Morgane, transformée en chatte blanche, lui a fait perdre l'équilibre et que sa boule de cristal lui est tombée sur la tête.

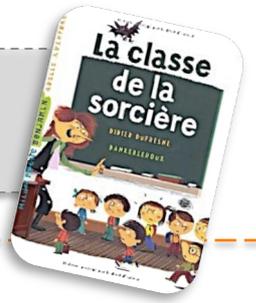
10 Qui a gagné le pari ?

Morgane a gagné le pari.

Sassaba a gagné le pari.

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

--



La classe de la sorcière.

1) Comment s'appelle la vraie maitresse ?

Elle s'appelle Annie.

2) Pourquoi Gardénia veut-elle prendre la place de la maitresse ?

Elle veut faire une tarte aux enfants.

3) Relie le début et la fin de chaque phrase.

Qu'est-ce qui craque ...	X	... bien croustillant ?
Qu'est-ce qui est ...	X	... aux enfants !
Une bonne tarte ...	X	... sous la dent ?

4) Qu'est-ce que Gardénia donne comme devoirs à faire à la maison aux enfants ?

- Ils doivent recopier dix fois la poésie.
- Ils doivent apprendre par cœur la poésie.
- Ils doivent écrire une nouvelle poésie.

4) Explique ce que décident Léo et Clarisse.

Ils décident de faire semblant de réciter la poésie.



6) Qu'arrive-t-il aux enfants qui récitent la poésie de Gardénia ?

Ils se ratatinent et rapetissent.

7) En quoi la sorcière Gardénia est-elle changée ?

- Elle est changée en statuette de chat.
- Elle est changée en statuette de chocolat.
- Elle est changée en tarte au chocolat.

8) Relie le début et la fin de chaque phrase.

Qu'est-ce qui pousse ...	X	... d'enfants !
Qu'est-ce qui change ...	X	... à pas de géant ?
Une grande ribambelle ...	X	... en un instant ?

9) Que font les enfants une fois redevenus grands ?

Ils vont délivrer la maitresse.

10) Que leur propose la maitresse ?

- Elle leur propose de retourner chez eux.
- Elle leur propose de retourner à la cantine.
- Elle leur propose de retourner en classe.

Vèzmô la sorcière.



1 Comment s'appelle le chien de la sorcière ?

Il s'appelle Poubelle.

2 En quoi la sorcière change-t-elle les animaux ?

Elle change le renard ~~en cafards.~~

Elle change les souris ~~en serpent.~~

Elle change le cerf ~~en papiers gras.~~

Elle change les papillons ~~en crapaud.~~

3 Que veut faire la sorcière avec le prince ?

Elle veut le manger.

Elle veut le tuer.

Elle veut le transformer.

4 Quelle est la première chose qui fait de la peine au prince ?

Il a mal aux fesses car le chien le mord.

5 La sorcière cherche en quoi transformer le prince. Remets dans l'ordre ses idées.

4 Elle pense à une araignée enrhumée.

3 Elle pense à un crapaud pustuleux.

1 Elle pense à un cafard gluant.

2 Elle pense à un serpent visqueux.

6 Quelle est la deuxième chose qui fait de la peine au prince ?

Il ne sait pas où il est.

7 Qu'arrive-t-il au prince quand Vèzmô l'embrasse ?

Il se transforme en sorcier.

8 Qu'était-il arrivé à Grûmo ?

Une sorcière l'avait changé en prince.

Une fée l'avait changé en prince.

Un enchanteur l'avait changé en prince.

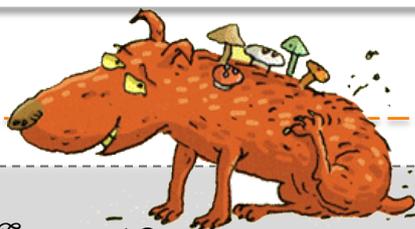
Une fée l'avait changé en sorcier.

9 Quelle était la quatrième chose qui faisait de la peine au prince (ou à Grûmo) ?

Il avait été changé en prince par une fée.

10 Explique ce qui se passe quand Vèzmô et Grûmo se voient.

Ils tombent amoureux.



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