

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 ?

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

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 ?



6 Que fait Anaël Riquiqui ? Relie le début et la fin de chaque phrase.

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.

9 Qu'arrive-t-il à la sorcière ?

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

Elle tombe dans la rivière et se noie.

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

10 Que devient Anaël quand la sorcière est morte ?

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



- 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).

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

- 4 Quelle est la formule magique qui rétrécit Julie ?

- 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.

- 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 ?

- 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 grenouille ? ?

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



Les apprentis sorciers.



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 :

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 ?

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 ?

9 Invente la formule que Quentin lance à la sorcière.

10 Que vont faire les garçons à la fin ?

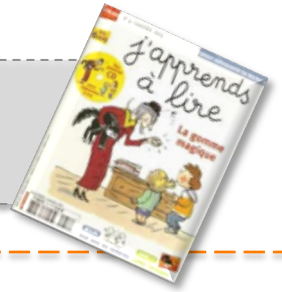
Ils vont se débarrasser des livres.

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 ?

3 Comment s'appelle la boutique ?

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

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.

Louis efface le zéro de la dictée.

Louis efface la tâche d'encre du bureau.

Louis efface les cheveux de Zoé.

Louis efface le chewing-gum collé.

7 Pourquoi Louis et Zoé retournent-ils chez Véra ?

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 ?

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 ?

- 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 ?

- 5 Décris la maitresse sorcière.

Elle a des cheveux ...

Sous ses oreilles il y a ...

Elle sent une odeur de ...



- 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 ?

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

- 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 ?

4 Comment Morgane le réveille-t-elle ?

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 ?

7 Où est le jean bleu de Paul ?

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.

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.

--



- 1 Comment s'appelle la vraie maitresse ?

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

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

Qu'est-ce qui craque ...

... bien croustillant ?

Qu'est-ce qui est ...

... aux enfants !

Une bonne tarte ...

... 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.



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

- 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 ...

d'enfants !

Qu'est-ce qui change ...

à pas de géant ?

Une grande ribambelle ...

en un instant ?

- 9 Que font les enfants une fois redevenus grands ?

- 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.

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

Vèzmô la sorcière.



1 Comment s'appelle le chien de la sorcière ?

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 ?

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

☐ Elle pense à une araignée enrhumée.

☐ Elle pense à un crapaud pustuleux.

☐ Elle pense à un cafard gluant.

☐ Elle pense à un serpent visqueux.

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

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

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) ?

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



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