



- 1 Qui sont les deux pirates qui se disputent pour être le roi de la côte ?

- 2 Comment s'appelle le patron de l'auberge ?

Maître Oiseau

Maître Bec

Maître Plum

- 3 Relie chaque pirate aux adjectifs qui le qualifient.

Pille
Soute

Menteur, cupide, féroce

Fourbe, brutal, cruel

Braque
Poupe

Sanguinaire, extraordinaire

Impitoyable, formidable

- 4 Relie chaque jeu proposé par le patron de l'auberge à son explication

Croque
carambouille

Ramener le plus gros
trésor

Trousse trésor

Capter le plus de
bateaux remplis d'or

- 5 Où vont-ils se battre pour se départager ?



En mer

Sur le quai

A l'auberge

- 6 Remets dans l'ordre les étapes du combat.

Ils se lancent des objets et se tirent dessus.

Ils se battent sur des chaloupes.

Ils enflamment les voiles et tirent avec les canons.

Ils se donnent des coups de poing, de pied, se mordent.

- 7 Pourquoi arrêtent-ils le combat ?

- 8 Quelle dernière épreuve le patron de l'auberge leur propose-t-il ?

Manger de vieux harengs

Boire du vin moisi

Manger du fromage puant

- 9 Pourquoi aucun des deux pirates ne remportent-ils pas cette épreuve ?

- 10 Dessine les deux pirates qui font leur travail de marmiton.





1 Qui sont les deux pirates qui se disputent pour être le roi de la côte ?

Jack Pille-Soute et Robert Braque-Poupe

2 Comment s'appelle le patron de l'auberge ?

Maître Oiseau

Maître Bec

Maître Plum

3 Relie chaque pirate aux adjectifs qui le qualifient.

Pille
Soute

Menteur, cupide, féroce

Fourbe, brutal, cruel

Braque
Poupe

Sanguinaire, extraordinaire

Impitoyable, formidable

4 Relie chaque jeu proposé par le patron de l'auberge à son explication

Croque
carambouille

Ramener le plus gros
trésor

Trousse trésor

Capter le plus de
bateaux remplis d'or

5 Où vont-ils se battre pour se départager ?



En mer

Sur le quai

A l'auberge

6 Remets dans l'ordre les étapes du combat.

Ils se lancent des objets et se tirent dessus.

1

Ils se battent sur des chaloupes.

3

Ils enflamment les voiles et tirent avec les canons.

2

Ils se donnent des coups de poing, de pied, se mordent.

4

7 Pourquoi arrêtent-ils le combat ?

Car ils se noient

8 Quelle dernière épreuve le patron de l'auberge leur propose-t-il ?

Manger de vieux harengs

Boire du vin moisi

Manger du fromage puant

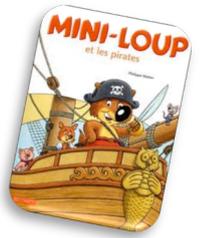
9 Pourquoi aucun des deux pirates ne remportent-ils pas cette épreuve ?

Car ils sont malades

10 Dessine les deux pirates qui font leur travail de marmiton.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Mini-Loup dans son bateau de pirate ;

2 Qu'a gagné Mini-Loup ?

Un bateau.

Un coffre.

Une carte au trésor.

3 Quelle île cherche Mini-Loup et ses amis ?

L'île au crâne.

4 Que trouvent-ils au fond de la grotte ?

Des serpents géants.

Le coffre au trésor.

Une pieuvre géante.

5 Qui a enfermée la pieuvre dans la grotte ?

Barbe-Rousse.

Mini-Loup et ses amis.

Barbe-Noire.

6 Que leur donne la pieuvre en échange de sa liberté ?

Le coffre au trésor.

7 Qui vient la nuit chez Mini-Loup ?

Barbe-Rousse et sa bande de pirates.

8 Que veut Barbe-Rousse en échange de Louna ?

La pieuvre géante.

Le bateau de Mini-Loup.

Le trésor.

9 Qu'y a-t-il dans le coffre ?

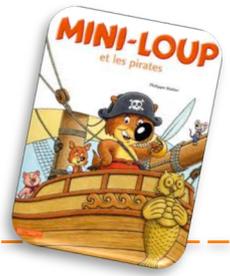
La pieuvre géante

10 Dessine Barbe-Rousse et ses complices à la fin de l'histoire.

Attachés au mât du bateau.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

2 Qu'a gagné Mini-Loup ?

3 Quelle île cherche Mini-Loup et ses amis ?

4 Que trouvent-ils au fond de la grotte ?

5 Qui a enfermée la pieuvre dans la grotte ?

6 Que leur donne la pieuvre en échange de sa liberté ?

7 Qui vient la nuit chez Mini-Loup ?

8 Que veut Barbe-Rousse en échange de Louna ?

9 Qu'y a-t-il dans le coffre ?

10 Dessine Barbe-Rousse et ses complices à la fin de l'histoire.

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





- 1 Comment s'appelle le cadeau sur lequel travaille Quentin ?
- Le Terrifiant
- Le Conquérant**
- Le Hurlant
- 2 Quel est le secret gardé par les marins ?
- Leur bateau est un bateau fantôme.
- Ils ont volé les bijoux du roi.
- Ils détiennent une rose des vents magiques.**
- 3 Qui attaque leur bateau ?
- Sam la pieuvre**
- Quentin
- Le capitaine d'Almeida
- 4 Où est caché Quentin ?
- Il est caché dans un coffre.**
- 5 Complète ce qui est inscrit sur la rose des vents : « Dans trente-trois vents, le dernier est sûrement... ».
- Le plus oublié
- Le mieux caché**
- Le plus dangereux
- 6 Quel vent Quentin fait-il souffler pour s'échapper ?
- Le vent du Nord
- Le vent des Pirates
- Le vent de folie**
- 7 Que promet Quentin à Sam la pieuvre pour ne pas être tué ?
- D'être son esclave
- De lui livrer le marquis d'Almeida
- De lui révéler le secret de la rose des vents**
- 8 Où l'équipage est-il retenu prisonnier ?
- Dans les cales du bateau**
- Dans une grotte
- Dans des cages de bois
- 9 Que propose le capitaine à Quentin pour le récompenser ?
- De devenir son second.**
- 10 Dessine les marins pendant que souffle le vent de folie.



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





1 Comment s'appelle le cadeau sur lequel travaille Quentin ?

Le Terrifiant

Le Conquérant

Le Hurlant

2 Quel est le secret gardé par les marins ?

Leur bateau est un bateau fantôme.

Ils ont volé les bijoux du roi.

Ils détiennent une rose des vents magiques.

3 Qui attaque leur bateau ?

Sam la pieuvre

Quentin

Le capitaine d'Almeida

4 Où est caché Quentin ?

5 Complète ce qui est inscrit sur la rose des vents : « Dans trente-trois vents, le dernier est sûrement... ».

Le plus oublié

Le mieux caché

Le plus dangereux



6 Quel vent Quentin fait-il souffler pour s'échapper ?

Le vent du Nord

Le vent des Pirates

Le vent de folie

7 Que promet Quentin à Sam la pieuvre pour ne pas être tué ?

D'être son esclave

De lui livrer le marquis d'Almeida

De lui révéler le secret de la rose des vents

8 Où l'équipage est-il retenu prisonnier ?

Dans les cales du bateau

Dans une grotte

Dans des cages de bois

9 Que propose le capitaine à Quentin pour le récompenser ?

10 Dessine les marins pendant que souffle le vent de folie.

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





1 Qui pleurent au château ?

les vilains

les villageois

2 Pourquoi pleurent-ils ?

Les pirates arrivent.

Les piles sont vides.

3 Combien y a-t-il de pirates sur la plage ?

7

17

5

4 Relie les personnages à la bonne couleur.



tout rouge

tout bleu

verte de rage

5 Dessine le chef des pirates.

6 Qui est le capitaine des pirates ?

un garçon

une fille

une sorcière

7 Pourquoi Gaspard se sent bizarre ?

Il aime Léna.

Il aime la fille pirate.



8 Que propose la fille pirate ?

de devenir pirates

de devenir amis

9 Que font alors les pirates, les villageois et le trio magique ?

Ils dînent ensemble.

Ils se bagarrent.

10 Dessine tes 2 personnages préférés.

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



1 Qui pleurent au château ?

les vilains

les villageois

2 Pourquoi pleurent-ils ?

Les pirates arrivent.

Les piles sont vides.

3 Combien y a-t-il de pirates sur la plage ?

7

17

5

4 Relie les personnages à la bonne couleur.



tout rouge

tout bleu

verte de rage

5 Dessine le chef des pirates.

6 Qui est le capitaine des pirates ?

un garçon

une fille

une sorcière

7 Pourquoi Gaspard se sent bizarre ?

Il aime Léna.

Il aime la fille pirate.



8 Que propose la fille pirate ?

de devenir pirates

de devenir amis

9 Que font alors les pirates, les villageois et le trio magique ?

Ils dinent ensemble.

Ils se bagarrent.

10 Dessine tes 2 personnages préférés.

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