

1

Une grand-mère au grand cœur



1 Quel est le problème de Jonas ?

Il ne veut pas aller en classe verte.

Il a très peur de l'accrobranche.

Il n'a pas d'argent pour payer le voyage.

2 Avec qui Jonas vit-il ? Pourquoi ?

3 Comment la grand-mère de Jonas réagit-elle à sa « fugue » ?

Elle se fâche et appelle toute la famille.

Elle se fâche et le prive de télé.

Elle ne dit absolument rien.

4 Le lendemain, que fait la grand-mère de Jonas ?

Elle l'accompagne à l'école.

Elle se fâche.

Elle téléphone à sa mère.

5 Qu'a-t-elle décidé de faire ? Qu'en pense Jonas ?



6 Où est le grand-père de Jonas ?

Dans un autre pays

Il est décédé

Jonas ne sait pas

7 Quel élément a permis de diminuer le coût de la classe verte ?

8 Quel élève n'est pas parti en classe verte ? Pourquoi ?

Jonas

Mike

Angelica

A cause d'un problème d'argent

Pour des raisons de santé

A cause d'un problème de comportement

9 Quel métier Jonas rêve-t-il de faire ?

10 Quel est le « trésor » du grand-père de Jonas ?

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





1 Quand le narrateur voit-il son papa ?

Le soir avant de se coucher

Une fois par an

Tous les week-ends

2 Combien de personnes composent l'équipage du papa du narrateur ?

3 Pourquoi le papa ne ramène-t-il pas les trésors qu'il vole ?

Il dépense tout avant de rentrer.

Il partage tout avec son équipage.

Il le cache dans un lieu secret.

4 Quel est le nom du navire du papa ? Pourquoi a-t-il choisi ce nom ?

5 Que se passe-t-il l'année des neuf ans du narrateur ?

Son papa abandonne la piraterie.

Son papa part vivre ailleurs.

Son papa ne rentre pas.



6 Où le narrateur va-t-il, en train, avec sa maman ?

A la mer

En Belgique

Chez ses grands-parents

7 Où est le papa du narrateur ?

A l'hôpital, il est mort.

A l'hôpital, il s'est blessé.

A l'hôpital, il s'est noyé.

8 Quel métier fait le papa du narrateur en réalité ?

9 Pourquoi le narrateur dit-il que son papa ne lui a pas vraiment menti ?

Il était pirate après son travail.

Il lui racontait ce dont il rêvait.

Son meilleur ami était un pirate.

10 Qu'annonce la lettre reçue à la maison ?

11 Que découvre le narrateur en retournant en Belgique ? et que fait-il ?

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





1 Qu'aperçoit Romane sur le chemin de l'école ?

Son amie Lucie

Une louve

Des enfants frigorifiés

2 A qui correspond la statue de glace que tous les villageois observent ? Que va-t-il se passer ?

3 Qu'est devenu le petit de la louve ?

Le père de Lucie l'a tué car il avait peur.

Le père de Lucie l'a tué pour faire un manteau.

Le père de Lucie l'a tué pour se venger.

4 Que les enfants décident-ils de faire ?

Soigner eux-mêmes Lucie

Se cacher dans l'église

Tendre un piège à la louve

5 Explique en détail le plan imaginé par Romane.



6 Comment se passe le premier essai ?

C'est un échec, la louve ne les croit pas.

C'est un échec, la louve les attaque.

C'est une réussite, Romane reste en forêt.

7 Que propose alors Romane ?

D'y retourner le lendemain

D'aller chercher leurs parents

De tuer la louve

8 Quelles différences Romane ressent-elle la deuxième fois ?

9 Quels sont les deux changements que Romane remarque le dernier soir ?

Sa main est une patte et ses yeux sont jaunes

Sa main est une patte et la peau est la sienne

La peau est la sienne et elle sent tout

10 Qu'est devenue Romane ? Et Lucie ?

11 Cherche un élément qui nous permet de deviner dès le début de l'histoire comment elle va se terminer.

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





1 Pourquoi Babakunde est-il un homme occupé ?

Il cherche un trésor.

Il est très puissant.

Il a beaucoup d'enfants.

2 Comment Babakunde se comporte-t-il avec les gens qui l'entourent ?

Il est ingrat et refuse de partager.

Il les ignore et reste seul.

Il est généreux et partage ses richesses.

3 Pourquoi Babakunde ne se rend-il pas aux funérailles de son ami le potier ? Que fait-il ?

4 Quelle phrase d'encouragements Babakunde répète-t-il ?

Il ne faut qu'un jour, demain le soleil brillera.

Il n'y a pas qu'un jour, demain le soleil brillera.

Il n'y a pas qu'un jour, demain le soleil se lèvera.

5 Qui est Fatoumata ?



6 Pourquoi Babakunde espère-t-il que ses amis viendront aux funérailles ?

Il a des choses à leur demander.

Il veut qu'on l'aide à porter son chagrin.

Il a prévu un grand banquet.

7 Qui vient aux funérailles de Fatoumata ?

Le Grand Prêtre et les villageois

Le Grand Prêtre et les serviteurs

Le Grand Prêtre seul

8 Quelle information le serviteur rapporte-t-il du village ?

9 Pourquoi, selon le Grand Prêtre, l'homme sera-t-il toujours meilleur que l'argent ?

10 Quel bruit Babakunde entend-il finalement ?

Les cris d'animaux

Les chants des villageois

Le crépitement du feu

11 A ton avis, que Babakunde a-t-il compris quand il se met à pleurer ?

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



5

Le mystère de la grande dune



1 Pourquoi le narrateur écrit-il son histoire ?

2 Où les parents du narrateur ont-ils décidé de passer la nuit ?

3 Quel bruit tire le narrateur de son sommeil ?

Ses parents le réveillent.

Un coup de klaxon

Les aboiements d'un chien

4 Que le narrateur décide-t-il de faire ?

D'aller faire du vélo avec ses parents

De suivre le chien

D'aller se baigner

5 Le narrateur a l'impression que la dune est entre « deux mers ». Quelles sont ces « deux mers » ?

L'océan et un lac

L'océan et une forêt

L'océan et des rivières



6 Pourquoi le couple de campeurs dit-il au narrateur de faire attention ?

Car il ne connaît pas le chien

Car la mer est agitée

Car il y a des débris sur le sable

7 Vers quel bâtiment le chien conduit-il le narrateur ?

Un blockhaus de la guerre

Le poste de secours

Une cabane de pêcheurs

8 Que découvre alors le narrateur ? Que voulait le chien ?

9 Quelle est l'action la plus urgente à faire ?

10 Comment le narrateur réussit-il le sauvetage ?

Avec de l'aide et un radeau

En appelant les pompiers

En attendant ses parents

11 Quel « souvenir » le narrateur a-t-il gardé depuis ce jour là ? Comment l'a-t-il appelé ? Pourquoi ?

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

