



1

# Mika l'ourson a peur du noir

1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Quand Mika joue aux pirates, de quoi n'a-t-il pas peur ?

Du noir.

De l'orage.

Des canons.

3 Qui vient lui rendre visite ?

Sa sœur Vanille.

Sa cousine Vanille.

Sa tante Vanille.

4 De quoi Mika a-t-il peur ?

5 En quoi Vanille se déguise-t-elle ?

Sa maman.

Son doudou.

Son papa.

6 Qui console Mika quand il pleure ?

7

Que fait Vanille quand elle découvre que Mika a peur du noir ?

Elle se moque de lui.

Elle le console.

Elle l'aide à affronter sa peur.

8

Qui est l'abominable géant avec un fusil ?

Un monstre.

Un bonhomme de neige.

Son grand-père.

9

Les deux serpents dressés face à eux sont ...

10

Dessine ce qu'est en réalité l'araignée qui fait sursauter Mika.





2

# Berlingot n'a peur de rien !

1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Quel animal est Berlingot ?

3 Où se retrouve Berlingot ?

À la plage.

À la campagne.

Au marché.

4 Qui a peur de Berlingot ?

Un chien.

Une limace.

Un pigeon.

5 Avec quoi soigne-t-il la patte du chien ?

Du poireau.

Des tomates.

Des courgettes.

6 Quel est le danger à la bibliothèque pour Berlingot ?

Un chien.

La bibliothécaire.

Un chat.

7 Dans quoi tombe Berlingot ?

Dans la boue.

Dans l'eau.

Dans une poubelle.

8 Qui ramène Berlingot chez lui ?

9 Pourquoi faut-il que les deux amis se lavent ?

10 Dessine Berlingot et son ami.



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





3

# L'ogre qui avait peur des enfants

1 Que voit-on sur la couverture ?

2 De quoi a peur l'ogre ?

Des serpents

Des araignées

Des enfants

3 Quels enfants se perdent et arrivent devant le château de l'ogre ?

Ralette et Ratus

Babette et Jojo

Camille et Clément

4 Que fait l'ogre lorsqu'il voit les deux enfants ?

Il se sauve.

Il attrape les enfants.

Il grimpe en haut d'un escabeau.

5 Que ramasse Jojo ?

6 Que font les enfants et l'ogre ?

Ils jouent aux billes.

Ils goûtent.

Ils dansent.

7 À quelle vitesse l'ogre marche-t-il avec ses bottes ?

150 à l'heure

120-130 à l'heure

50 à l'heure

8 Que leur prête l'ogre ?

Son couteau.

Des bottes.

Des vêtements.

9 Que font-ils le mercredi ?

Des ballades.

Des jeux de société.

Leurs devoirs.

10 Dessine l'ogre et les deux enfants.



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





4

# La maîtresse a peur du noir

1 Où partent les enfants cette semaine ?

En classe verte.

En classe rouge.

En classe bleue.

En classe jaune.

2 Pourquoi Éline a-t-elle besoin de son doudou ?

Pour s'endormir dans le noir.

Pour ne pas pleurer.

Pour jouer avec lui.

3 Que font-ils la première journée ?

Ils s'installent.

Ils dinent.

Ils jouent.

Ils défont les bagages.

4 Que pensent les enfants de cette maison ?

Elle est jolie.

Elle est hantée.

Elle est trop grande.

5 Qu'a fait la dame blanche ?

Elle a transformé une personne en fantôme.

Elle a fait quelque chose de terrible.

Elle a peint la maison en blanc.

6 Décris le fantôme que les enfants ont vu.

Une femme

avec un pantalon rouge à pois.

Un homme

avec une robe rouge à pois.

7 À quelle heure entendent-ils un grincement dans le couloir ?

8 Qui découvrent-ils dans la cuisine ?

9 Pourquoi est-elle dans la cuisine ?

Elle avait une terrible envie de crème fraîche.

Elle avait une terrible envie de fraise.

Elle avait une terrible envie de glace à la vanille.

10 Dessine la maîtresse dans la cuisine.



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





5

# La boîte à cauchemars

1 Où se déroule cette histoire ?

2 Que demande la maîtresse ?

3 Relie chaque enfant à son dessin.

un monstre poilu

Ludovic

un affreux vampire

Julie

un gangster

Amélie

une énorme

Robin

la maîtresse

Pascal

4 Où la maîtresse range-t-elle les dessins ?

5 Que demande la maîtresse à Robin ?

De distribuer les cahiers.

D'aller ouvrir la porte de la classe.

D'aller fermer la fenêtre de la classe.

6 Décris le fantôme que les enfants ont vu.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

7 Qui a crié « A la niche » ? Sois très précis !

8 Qu'ont alors fait les monstres ?

Ils ont sauté sur la maîtresse.

Ils sont retournés dans la boîte.

Ils ont dévoré Robin.

9 Comment Robin surnomme-t-il la maîtresse ?

Le cauchemar des monstres.

La gardienne des cauchemars.

La gardienne des monstres.

10 Dessine 3 monstres du livre.



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





6

# Zou n'a pas peur !

1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Pourquoi Zou ne peut-il pas regarder le film avec ses parents ?

Il est trop tard.

Il est malade.

Le film est déconseillé aux petits.

3 Que va-t-il arriver si Zou regarde le film ?

Il va faire pipi au lit.

Il va pleurer.

Il va faire un cauchemar.

4 Que déchire Zou ?

Son mouchoir

Son drap

Son coussin

5 Dessine Zou déguisé.

6 À qui Zou fait-il peur ?

7 Quelle arme Zou prend-il ?

un couteau

un fusil

un laser

8 Où Zou se cache-t-il ?

9 Pourquoi Zou dort-il avec ses parents ?

Il a peur.

Ses parents ont peur.

Son lit est mouillé.

10 Dessine Zou et ses parents dans le lit.





1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Que voit Nathan en premier par la fenêtre ?




3 Quel éclair Nathan préfère-t-il ?

4 Que fait Nathan quand il y a du vent ?




5 Comment est le bruit du tonnerre ?




6 Qui a peur du tonnerre ?




7 Que fait Nathan pour montrer qu'il n'a pas peur du tonnerre ?




8 Pourquoi l'orage s'en va-t-il ?




9 Et toi as-tu peur de l'orage, du tonnerre et des éclairs ?

10 Dessine un orage avec ses éclairs.



10

# Il y a un cauchemar dans mon placard



1 Où est le petit garçon ?

2 Qu'y a-t-il dans le placard ?

3 Qu'a décidé le petit garçon, une fois pour toute ?

De dormir.

De se débarrasser de son cauchemar.

De ne plus jamais dormir.

4 Où va le monstre ?

5 Dessine le petit garçon sur son lit.

6 Que se passe-t-il lorsque le garçon tire ?

Le monstre se sauve.

Le monstre le mange.

Le monstre pleure.

7 Que fait le petit garçon pour que le monstre s'arrête ?

Il lui offre des gâteaux.

Il l'installe dans son lit.

Il le pousse dans le placard.

8 Pourquoi le petit garçon n'accepte pas quelqu'un d'autre dans son lit ?

Car il a peur.

Car il n'y a plus de place dans le lit.

9 Dessine le monstre et colorie-le.



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





1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Qu'entend-on le soir, quand la lune éclaire les maisons ?

3 Que font les monstres cachés dans un placard ou blottis sous un lit ?




4 De quoi ont peur les monstres ?

5 Que font les monstres la nuit ?




6 Que font certains monstres pour se rassurer ?

7 Comment est le chant des monstres ?




8 L'ombre de quel animal leur fait peur ?

9 Où se cachent les monstres les soirs d'orage ?




10 Dessine un monstre de la nuit.





7

# Le piège à gros chmar

1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Qui hurle dans la nuit ?

3 Pourquoi Pauline s'est-elle réveillée ?

Elle est malade.

Elle a fait pipi au lit.

Elle a fait un cauchemar.

4 Comment Pauline et sa mère appelle-t-elle les cauchemars ?

5 Pourquoi le cauchemar ne reviendra pas cette nuit ?

C'est un trouillard.

Il est parti embêter un autre enfant.

Il est parti manger.

6 Que vont-elles faire pour attraper le cauchemar ?

7 Que faut-il pour fabriquer le piège ?

Des bonbons.

Un piège à souris.

Un cercle et de la ficelle.

8 Pauline trouve-t-elle un cercle et de la ficelle ?

9 Que ramène-t-elle pour servir de piège ?

Des cerceaux.

Des raquettes de tennis.

Des raquettes de ping-pong.

10 Dessine un piège à cauchemar.



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





1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Que font faire les parents de Max et Lili ?

3 Pourquoi restent-ils seuls ?

Ils sont assez grands.

La baby-sitter ne peut pas venir.

La baby-sitter est malade.

4 Qui essaie de faire peur à Max ?

5 Pourquoi Max veut-il éteindre la télé ?

Le film lui fait peur.

Il veut entendre les bruits de dehors.

Il n'y a rien d'intéressant.

6 Que croit voir Max à la fenêtre ?

7 Quels sont en réalité les bruits qu'ils entendent ?

L'orage.

Le vent.

Des voleurs sur le toit.

8 Qui fait Houhouhou dans la nuit ?

9 Quel est en réalité le bruit du carreau cassé ?

Le chien qui casse un flacon de ketchup.

Le chat qui casse un flacon de ketchup.

Max qui casse un flacon de ketchup.

10 Dessine où Max et Lili vont se cacher.





1 Que voit-on sur la couverture ?

2 Comment s'appelle l'adorable petit bonhomme ?

Polichon

Potiron

Polochon

3 Qu'aime l'adorable bonhomme le soir ?

La soupe.

Les gâteaux.

Les histoires de sa maman.

4 Que n'aime-t-il pas ?

Se faire disputer.

Se retrouver seul dans le noir.

Aller à l'école.

5 Qui revient quand il crie très fort ?

6 Qui est l'horrible monstre qui surgit ?

Une petite fille.

Un monstre poilu.

Un monstre vert.

7 Que fait le monstre ?

Elle fait des bisous à Polochon.

Elle le pince, le frappe, lui fait des prises de karaté.

Elle lui fait des câlins.

8 Pourquoi s'en va-t-elle ?

Parce qu'elle a eu peur de sa maman.

Parce qu'elle a faim.

Parce qu'elle en a assez.

9 Que fait Polochon lorsque le monstre s'en va ?

10 Dessine le chasseur de monstre.

