



Le doudou méchant

Auteur: Claude Ponti

Editeur: L'école des Loisirs

1 *Comment se nomme le héros?*

- A Oum B Oups C Oust

2 *Comment peut-on qualifier les idées du doudou pour jouer ?*

- A Ses idées sont originales et intelligentes.
 B Ses idées sont très amusantes.
 C Ses idées sont complètement idiotes.

3 *Qui est Grabador Crabamorr?*

- A C'est un crabe facteur. C C'est un pêcheur d'enfant.
 B C'est un monstre invisible. D C'est un robot télécommandé.

4 *Que fait le héros à la demande de son doudou?(2 réponses)*

- A Il fait danser les montagnes.
 B Il fait crier les montagnes.
 C Il fait pleurer les montagnes.
 D Il fait se battre les montagnes.

5 *Quelle épreuve doit-il réaliser pour ne pas être mangé?*

- A Il doit effeuiller les arbres.
 B Il doit remplir d'eau une cruche percée.
 C Il doit trouver la première miette du repas du monstre.

6 *Où le doudou rencontre-t-il une doudoue?*

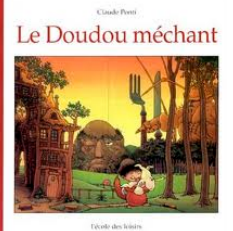
- A Il rencontre une doudoue à la page 11.
 B Il rencontre une doudoue dans un désert de ruines.
 C Il rencontre une doudoue chez Crabamorr.
 D Il rencontre une doudoue dans la chambre du héros.

6 bonnes réponses?
Bravo!
Tu obtiens **12 points**.

5 ou 4 bonnes réponses ?
C'est bien.
Tu obtiens **5 points**.

Moins de 3 bonnes
réponses ?
Relis le livre et retente ta
chance !

Score :
...../12



Le doudou méchant

Auteur: Claude Ponti

Editeur: L'école des Loisirs

1 Comment se nomme le héros?

- A Oum B Oups C Oust

2 Comment peut-on qualifier les idées du doudou pour jouer ?

- A Ses idées sont originales et intelligentes.
 B Ses idées sont très amusantes.
 C **Ses idées sont complètement idiotes.**

3 Qui est Grabador Crabamorr?

- A C'est un crabe facteur. C **C'est un pêcheur d'enfant.**
 B C'est un monstre invisible. D C'est un robot télécommandé.

4 Que fait le héros à la demande de son doudou?(2 réponses)

- A **Il fait danser les montagnes.**
 B Il fait crier les montagnes.
 C Il fait pleurer les montagnes.
 D **Il fait se battre les montagnes.**

5 Quelle épreuve doit-il réaliser pour ne pas être mangé?

- A Il doit effeuiller les arbres.
 B **Il doit remplir d'eau une cruche percée.**
 C Il doit trouver la première miette du repas du monstre.

6 Où le doudou rencontre-t-il une doudoue?

- A Il rencontre une doudoue à la page 11.
 B Il rencontre une doudoue dans un désert de ruines.
 C Il rencontre une doudoue chez Crabamorr.
 D **Il rencontre une doudoue dans la chambre du héros.**

6 bonnes réponses?
Bravo!
Tu obtiens **12 points**.

5 ou 4 bonnes réponses ?
C'est bien.
Tu obtiens **5 points**.

Moins de 3 bonnes
réponses ?
Relis le livre et retente ta
chance !

Score :
...../12