



1 Pourquoi les mamans cassent-elles les os ?

Elles vont fabriquer des perles.

Elles vont fabriquer des outils.

Elles les cassent pour sucer la moelle.

2 Que fait Cromignon avec les os ?

Il les casse.

Il les jette.

Il souffle dedans et fait des traces.

3 Quel animal rencontre Cromignon ?

Un mammouth.

4 Grâce à quoi, Cromignon peut-il retrouver la grotte ?

Il la retrouve grâce aux empreintes qu'il a laissées sur les rochers.

Il la retrouve grâce à la lumière.

Il la retrouve grâce à sa maman qui est venue le chercher.

5 Qu'utilise Cromignon pour dessiner sur la roche ?

Du charbon de bois.

6 Comment Cromignon explique-t-il aux autres qu'il a vu du gros gibier ?

Il écrit le nom.

Il chante une chanson.

Il dessine sur la roche.

7 Que fait Cromignon pour conduire les chasseurs jusqu'au mammouth ?

Il suit à nouveau les traces sur les rochers.

8 Que font les mamans avec la fourrure du mammouth ?

Elles font des vêtements.

Elles font des chaussures.

Elles font des couvertures.

9 Que fabrique Cromignon avec la queue ?

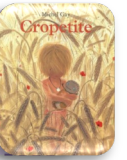
Il fabrique un pinceau.

10 Dessine Cromignon qui dessine un mammouth dans la grotte.



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





1 Que fêtent les Cro-Magnon en été ?

Ils fêtent la chasse.

Ils fêtent la moisson.

Ils fêtent les vacances.

2 Que récolte Cropetite ?

Elle récolte des fruits.

Elle récolte des galettes de blé.

Elle récolte des galettes d'argile.

3 Que fabrique Cropetite avec sa galette ?

Elle fabrique un bébé.

4 Pourquoi la grand-mère de Cropetite est-elle en colère ?

Cropetite a mis de la boue dans la nourriture.

Cropetite a fait tomber la farine.

Cropetite a joué avec le feu.

5 Que fait alors la grand-mère avec le bébé pâte ?

Elle le pousse dans le feu.

6 Où se cache Cropetite avec son bébé ?

Dans une petite grotte de la grotte.

7 Que fabrique le papa de Cropetite ?

Il fabrique un lit pour le bébé.

Il fabrique un autre bébé.

Il fabrique des bras pour le bébé.

8 Quelle grande découverte font les Cro-Magnon ?

Le feu.

Ils peuvent cuire des objets en terre.

La fabrication des galettes de blé.

9 Que va fabriquer la grand-mère de Cropetite ?

Elle tressera un petit lit de paille pour le bébé.

10 Dessine Cropetite et son bébé.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?



Rohar avec 2 personnages autour d'un feu dans une grotte.

2 Que fait la famille de Rohar ?

Elle chasse.

Elle emménage dans une nouvelle grotte.

Elle pêche.

3 Que veut faire Grand-mère dans la grotte ?

Dormir.

Décorer.

Chasser.

4 Qui prépare le lit de la tribu ?

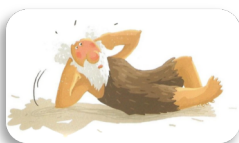
Rohar.

Vénus.

Oma.

5 Qu'est-ce qui sert de porte ?

Une peau de bête.



6 Qu'est-ce qui s'est éteint ?

Le feu

7 Où vont-ils chercher du feu ?

Dans la forêt.

Chez des voisins.

Dans le volcan.

8 A quoi sert le feu ?

Chauffer, chasser les bêtes féroces, s'éclairer, faire durcir la pointe des lances, sécher les peaux, manger de la viande grillée.

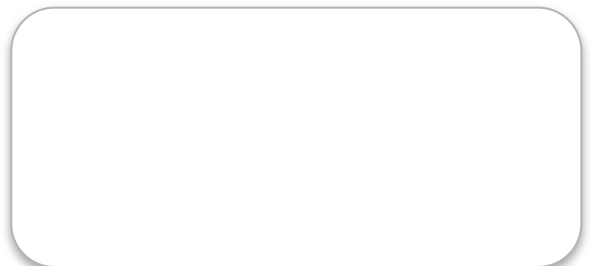
9 Que chasse la tribu ?

Un cerf.

Un mammouth.

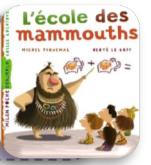
Un lapin.

10 Dessine la chasse au mammouth.



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





1 Avec qui joue Ran joue-t-il dans la prairie ?

Avec ses amis.

2 Qui vient saluer le drôle de bonhomme ?

Le vieux chef du clan.

3 Que font les enfants dans les autres tribus ?

Ils jouent toute la journée.

Ils regardent la télévision.

Ils étudient.

4 Comment s'appelle le maître de l'école ?

Dindon-Savant

5 Que demande le maître en échange de son travail ?
(2 réponses)

Une caverne propre

Être le grand chef

De la nourriture



6 Pourquoi les enfants ont-ils l'impression d'avoir des fourmis dans les fesses ?

Ils sont assis sur une fourmilière.

Il y a beaucoup d'insecte par terre.

Ils sont assis toute la journée.

7 Qu'arrive-t-il aux élèves qui se trompent ?

Ils sont punis

8 Que doivent faire chaque matin les enfants lorsqu'ils rentrent dans la grotte ?

Chanter

Poser leur empreinte sur le mur

Se laver les mains

9 Comment les enfants réussissent-ils à faire partir le maître ?

Ils lui font croire que la tribu va bientôt le manger.

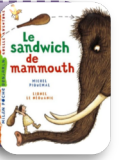
Ils n'apprennent pas assez leurs leçons.

Ils jettent leurs cahiers au feu.

10 Dessine Dindon-savant.

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





1 Pourquoi se moque-t-on toujours de Ran ?

Il est petit.

2 Quel animal chasse Ran au début de l'histoire ?

Un hérisson.

3 Que veut ramener Ran de la chasse ?

un ours

un lion

un tigre

un mammouth

un rhinocéros

une oie

4 Quel animal rencontre Ran ?

Un mammouth

5 Avec quel objet Ran frappe-t-il la grosse bête ?

un marteau

un masque

une massue

6 Pourquoi Ran ne pourra-t-il piéger qu'une souris dans le trou qu'il a creusé ?

Il ne sent pas bon.

Il est trop petit.

Il est déjà rebouché.



7 Comment Ran arrive-t-il à tuer l'animal ?

Il l'assomme avec sa massue.

Il tombe dans le trou.

Il glisse sur une pierre qui assomme le mammouth.

8 Qu'y a-t-il au menu du dîner chez Ran ?

Du sandwich au mammouth.

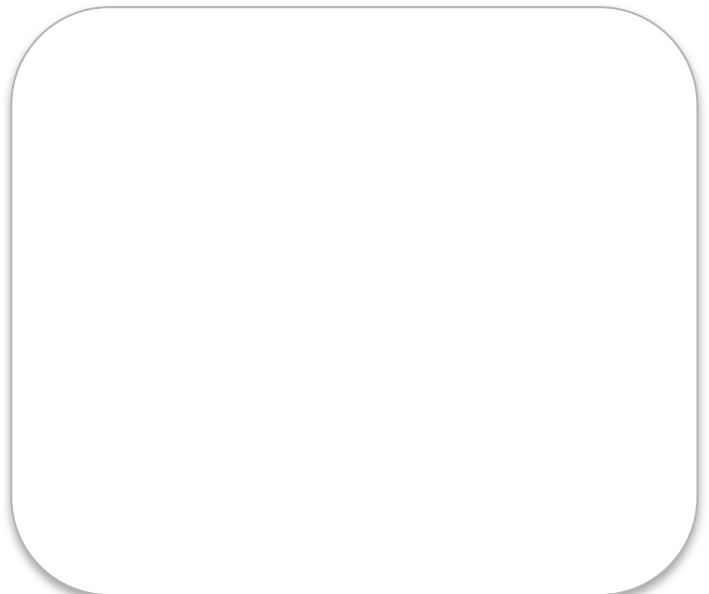
9 Quelle est la nouvelle façon de chasser ?

Assommer les animaux avec des massues.

Assommer les animaux avec des pierres.

Assommer les animaux avec des sandwiches.

10 Dessine la première de couverture du livre.



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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Solal et le chevalier Bernard.



2 Que cherche le chevalier Bernard ?

Un bouffon.

Un chevalier.

Un écuyer.

3 Qui se présente pour le travail d'écuyer ?

Solal.

Lasol.

Soleil.

4 Pourquoi Solal ne peut-il pas être écuyer ?

Il est trop grand.

Il est trop petit.

Il est trop gros.

5 Combien de concurrents doivent venir ?

3



6 Comment sont les concurrents ?

Petits et rapides.

Grands et costauds.

Fragiles et maigres.

7 Les concurrents sont-ils faits pour le travail d'écuyer ?

non

8 Que sait très bien faire Solal ?

Chanter.

Danser.

Faire le café.

9 Que décide de faire le chevalier Bernard ?

D'engager Solal.

10 Dessine le chevalier Bernard et Solal à la fin de l'histoire.

Tous les deux sur le même cheval, Sola est derrière.

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





1 Que vois-tu sur la couverture ?

Le chevalier et Solal sur leur cheval.

2 Qu'est-ce qu'un écuyer ?

Un bouffon.

Un aide chevalier.

Un paysan.

3 Pourquoi faut-il faire attention sur le chemin ?

Des gens peuvent avoir besoin

De ne pas tomber dans des trous.

De ne pas se perdre.

4 Qui a besoin d'aide ?

Un paysan et son fils.

Un paysan et sa fille.

Un chevalier et ses hommes

5 Que leur est-il arrivé ?

Leur charrette a une roue de casser.



6 Qui soulève la charrette ?

Le chevalier et Solal.

Le paysan et Solal.

Le paysan et le chevalier

7 Qu'arrive-t-il à Solal ?

Il tombe dans le fossé.

8 Qui arrive ?

Un autre chevalier.

Un voleur.

Un roi.

9 Qu'arrive-t-il à La Fouine ?

Il trébuche et tombe à cause de Solal.

10 Dessine ce que font les Bernard, Solal le paysan et sa fille.

Ils mangent des fraises à la crème.

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

