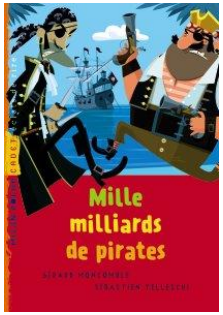


RALLYE LECTURE

Nom : ……..……

Prénom : …..……

Mille milliards de pirates

De Gérard Moncomble – Milan Poche Cadet

1. **Comment commence cette histoire ?**
   a. Par une bagarre.
   b. Par une dispute.
   c. Par une disparition.

2. **Pour calmer les esprits, maître Plum propose une partie de coque-carambouille. De quoi s'agit-il ?**
   a. C'est une partie de cartes.
   b. C'est une course en bateau.
   c. C'est un jeu où il faut capturer le plus de bateaux et les ramener.

3. **Que doivent faire Braque-Poupe et Pille-Soute à la fin du chapitre 2 ?**
   a. Ils doivent découvrir l'île aux trésors.
   b. Ils doivent ramener le plus gros trésor.
   c. Ils doivent échanger leur trésor.

4. **Pourquoi n'y a-t-il pas de vainqueur à la fin de ce nouveau défi ?**
   a. Parce que les navires coulent.
   b. Parce qu'il n'y a pas de trésor.
   c. Parce que les pirates refusent de creuser.

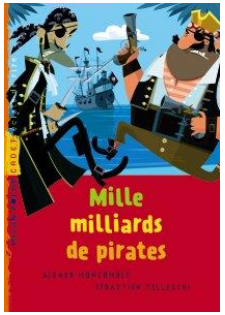
5. **Quel est le nom du quatrième défi inventé par maître Plum ?**
   a. Coque-carambouille.
   b. Trousse-trésor.
   c. Croque-ragougnasse.

6. **Que réussissent à faire les deux pirates à la fin de cette épreuve ?**
   a. A se départager.
   b. A se rendre malades.
   c. A se réconcilier.

7. **Comment se termine cette histoire ?**
   a. Les deux pirates finissent par s'entretuer.
   b. Les deux pirates se partagent le titre de « Roi des pirates ».
   c. Les deux pirates, malades et sans bateau, finissent comme marmitons chez maître Plum.

8. **Quel est le personnage le plus sage de cette histoire ?**
   a. Maître Plum.
   b. Robert Braque-Poupe.
   c. Jack Pille-Soute.

QUESTION	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
NOTE OBTENUE									
NOTE MAXIMALE	2	2	2	2	2	2	2	2	16



RALLYE LECTURE

Nom : ……..……

Prénom : …..……

Mille milliards de pirates

De Gérard Moncomble – Milan Poche Cadet

1. **Comment commence cette histoire ?**
   a. Par une bagarre.
   b. Par une dispute.
   c. Par une disparition.

2. **Pour calmer les esprits, maître Plum propose une partie de coque-carambouille. De quoi s'agit-il ?**
   a. C'est une partie de cartes.
   b. C'est une course en bateau.
   c. C'est un jeu où il faut capturer le plus de bateaux et les ramener.

3. **Que doivent faire Braque-Poupe et Pille-Soute à la fin du chapitre 2 ?**
   a. Ils doivent découvrir l'île aux trésors.
   b. Ils doivent ramener le plus gros trésor.
   c. Ils doivent échanger leur trésor.

4. **Pourquoi n'y a-t-il pas de vainqueur à la fin de ce nouveau défi ?**
   a. Parce que les navires coulent.
   b. Parce qu'il n'y a pas de trésor.
   c. Parce que les pirates refusent de creuser.

5. **Quel est le nom du quatrième défi inventé par maître Plum ?**
   a. Coque-carambouille.
   b. Trousse-trésor.
   c. Croque-ragougnasse.

6. **Que réussissent à faire les deux pirates à la fin de cette épreuve ?**
   a. A se départager.
   b. A se rendre malades.
   c. A se réconcilier.

7. **Comment se termine cette histoire ?**
   a. Les deux pirates finissent par s'entretuer.
   b. Les deux pirates se partagent le titre de « Roi des pirates ».
   c. Les deux pirates, malades et sans bateau, finissent comme marmitons chez maître Plum.

8. **Quel est le personnage le plus sage de cette histoire ?**
   a. Maître Plum.
   b. Robert Braque-Poupe.
   c. Jack Pille-Soute.

QUESTION	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
NOTE OBTENUE									
NOTE MAXIMALE	2	2	2	2	2	2	2	2	16