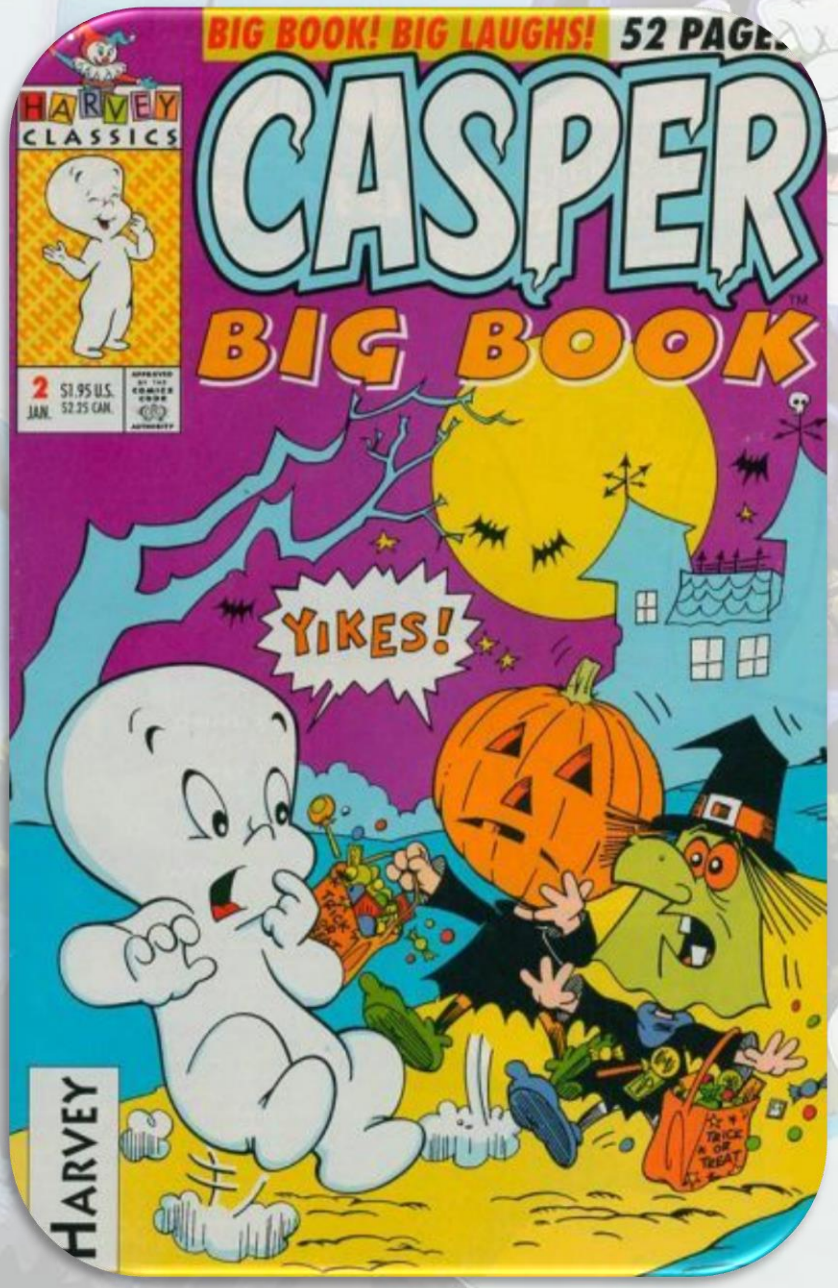
1 CASPER LE GENTIL FANTOME

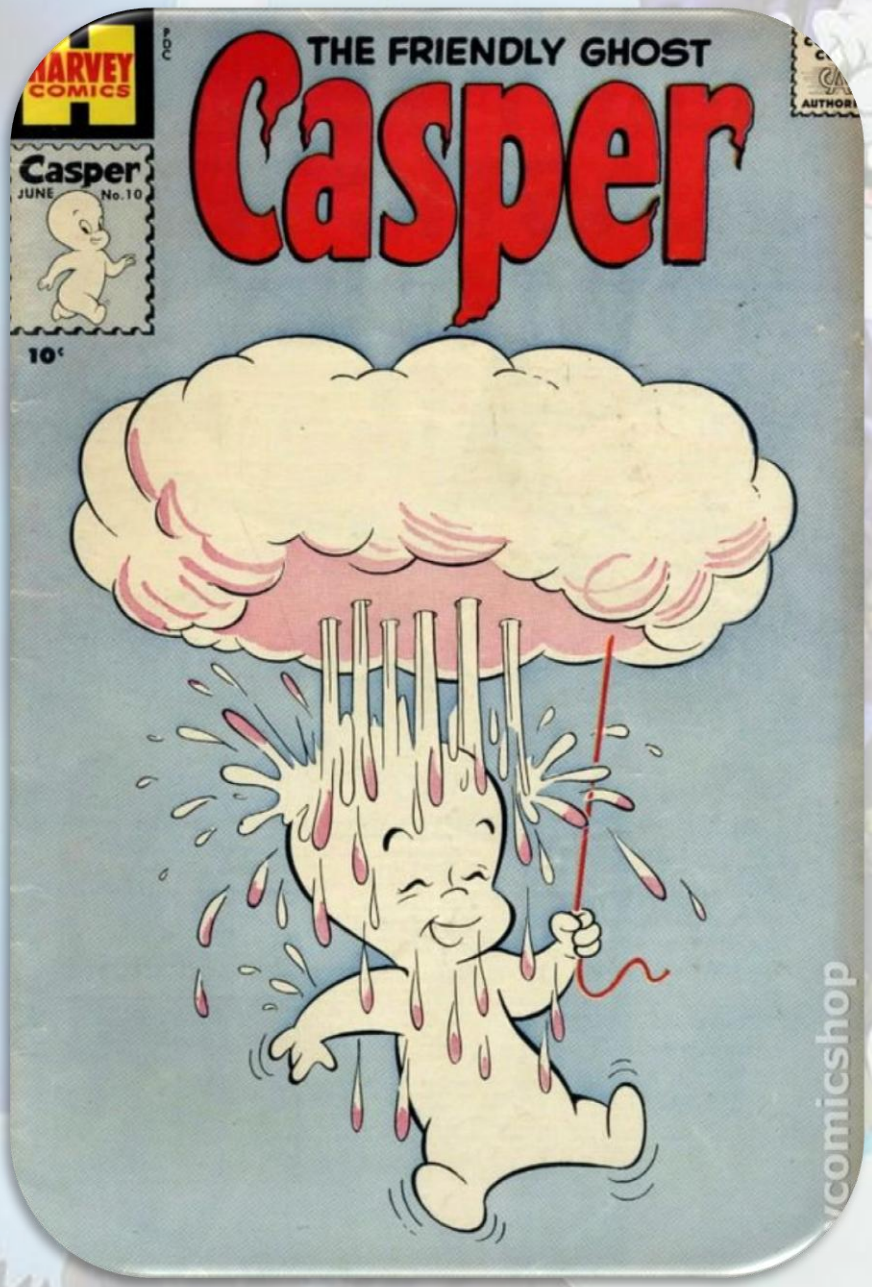


Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. C'est Halloween.		X
2. Casper est effrayé.		X
3. un enfant est déguisé en vampire.		
4. Il y a 4 chauve-souris dans le ciel.		X
5. Chaque enfant porte un sac de friandises.		X
6. Les enfants se moquent de Casper.		
7. La maison est bleue.		X
8. Quatre enfants rencontrent Casper.		
9. On voit la lune.		X
10. Un enfant est déguisé en sorcière.		X

Les ateliers de Pat-in2Moi

Coralie caramel

2 CASPER LE GENTIL FANTOME

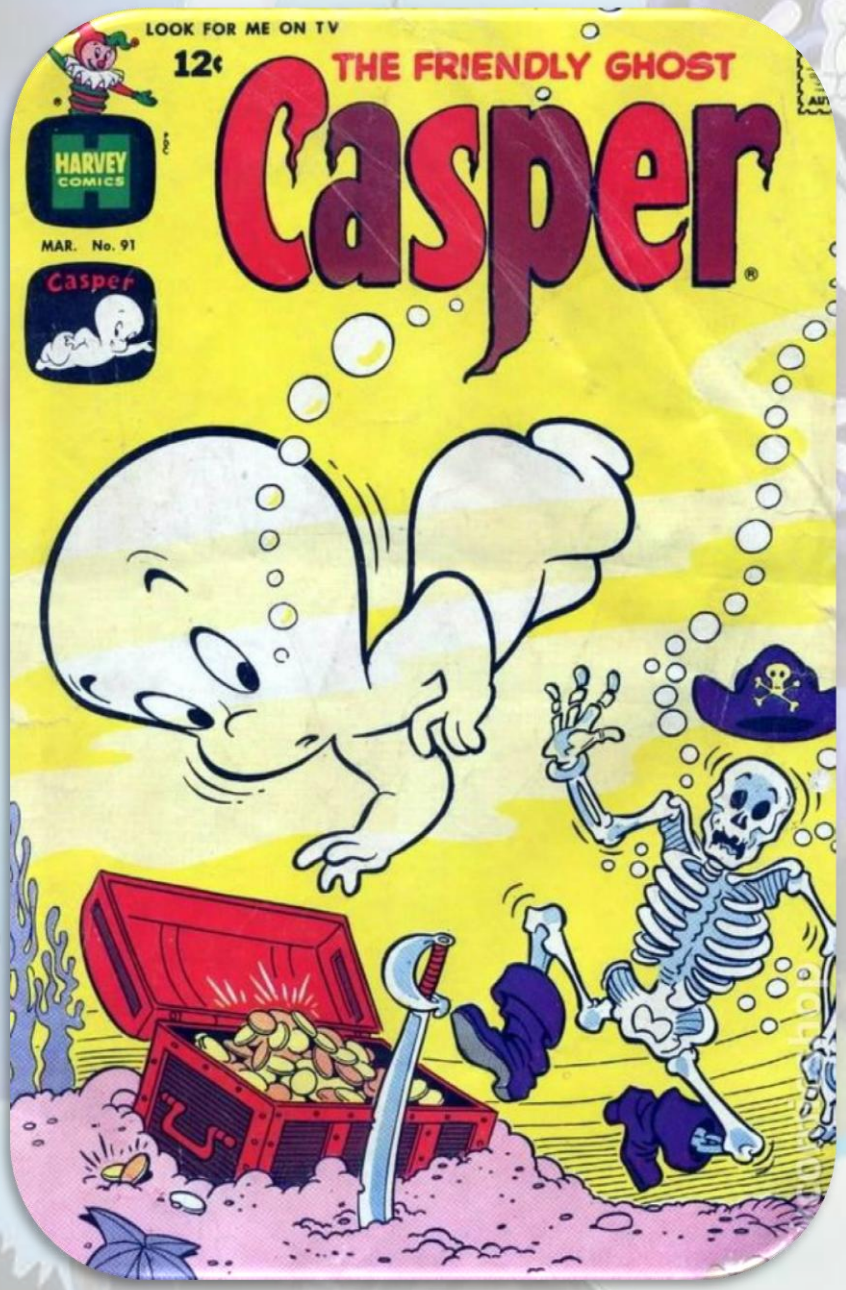


Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. C'est l'automne.		
2. Casper est heureux.		X
3. Casper aime la pluie.		X
4. Casper tient un ballon en main.		
5. Casper saute dans les flaques d'eau.		
6. Le nuage est de couleur bleue.		
7. Il y a 2 personnages différents sur la couverture.		
8. Casper saute sous la pluie.		X
9. On voit un gros nuage.		X
10. Casper sourit.		X

Les ateliers de Pat-in2Moi

Coralie caramel

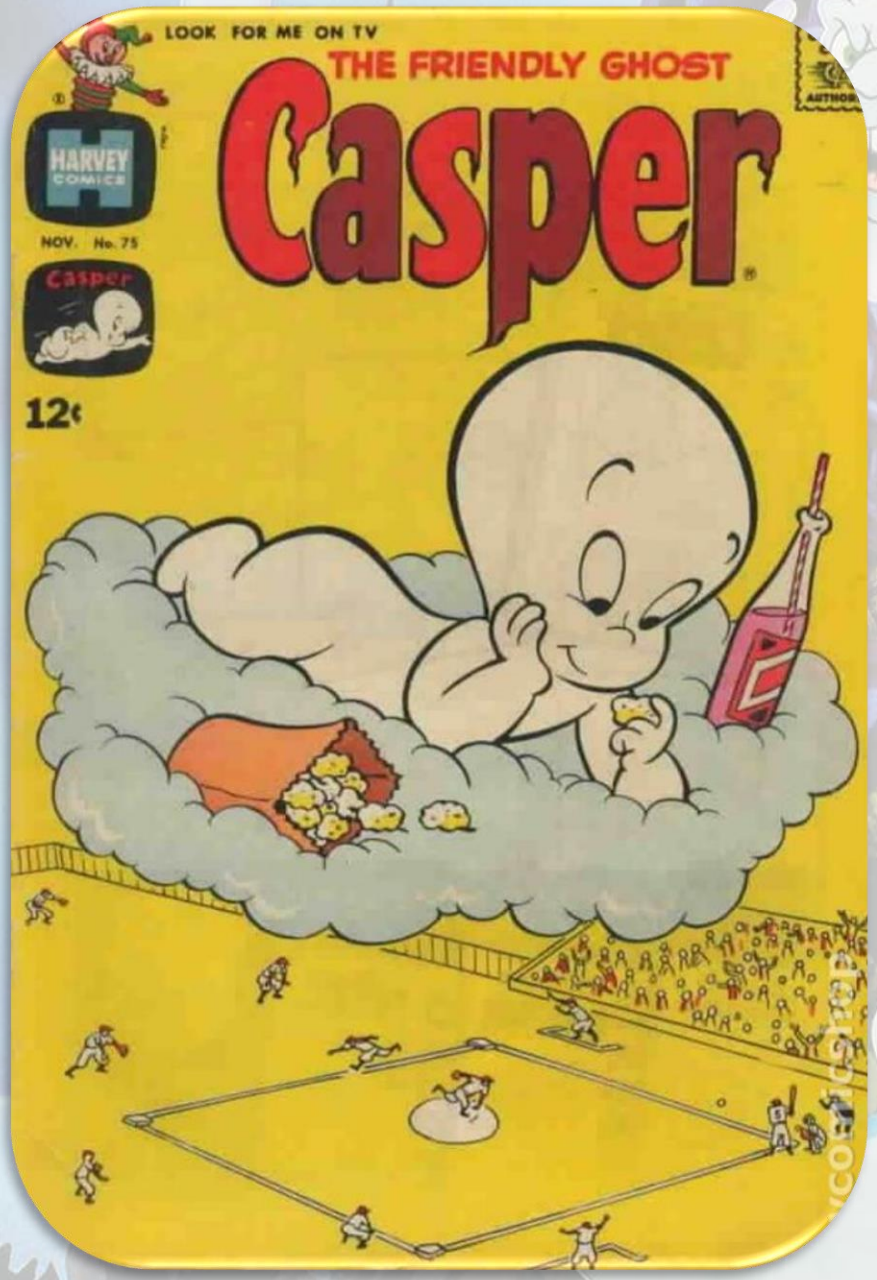
3 CASPER LE GENTIL FANTOME



Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Casper traverse la route.		
2. L'histoire se passe sous l'eau.		X
3. Le squelette est un pirate.		X
4. Le pirate porte des bottes rouges.		
5. Dans le coffre violet se trouve un trésor.		
6. Il y a plein de pièces d'or dans le coffre.		X
7. Le squelette est heureux de voir Casper.		
8. Casper attrape l'épée.		
9. Le coffre aux trésors est rouge.		X
10. C'est le squelette qui a peur du fantôme.		X

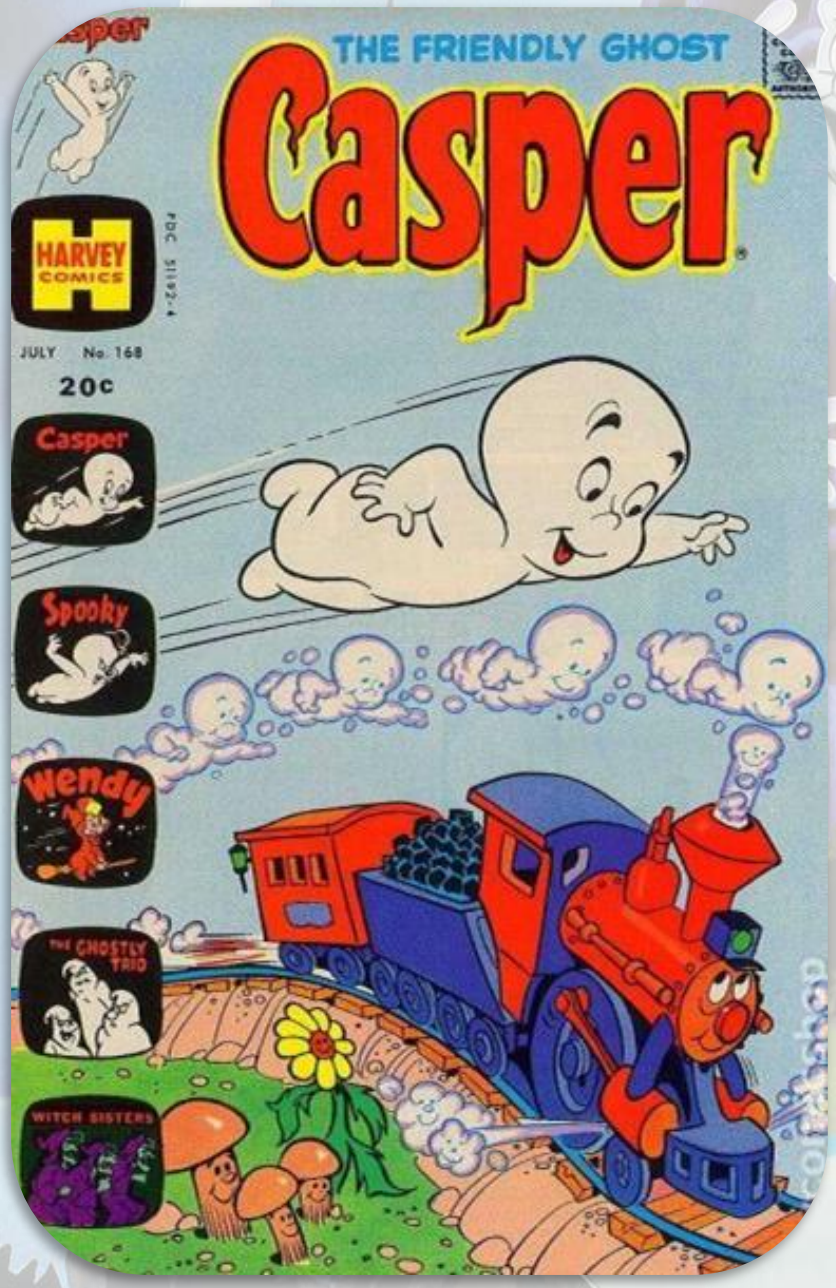
Les ateliers de Pat-in2 Moi

4 CASPER LE GENTIL FANTOME



Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Casper est couché dans l'herbe.		
2. Casper mange des pop-corns.		X
3. Sa boisson est rose.		X
4. Il y a une paille dans la bouteille.		X
5. Casper regarde un match de tennis.		
6. Il y a douze personnes sur le terrain.		X
7. Les lettres du titre sont rouges et bordeaux.		X
8. Casper tient un pop-corn dans la main gauche.		X
9. Les joueurs sont habillés en blanc.		X
10. Dans le public, je vois une petite fille rousse avec des lunettes mauves.		

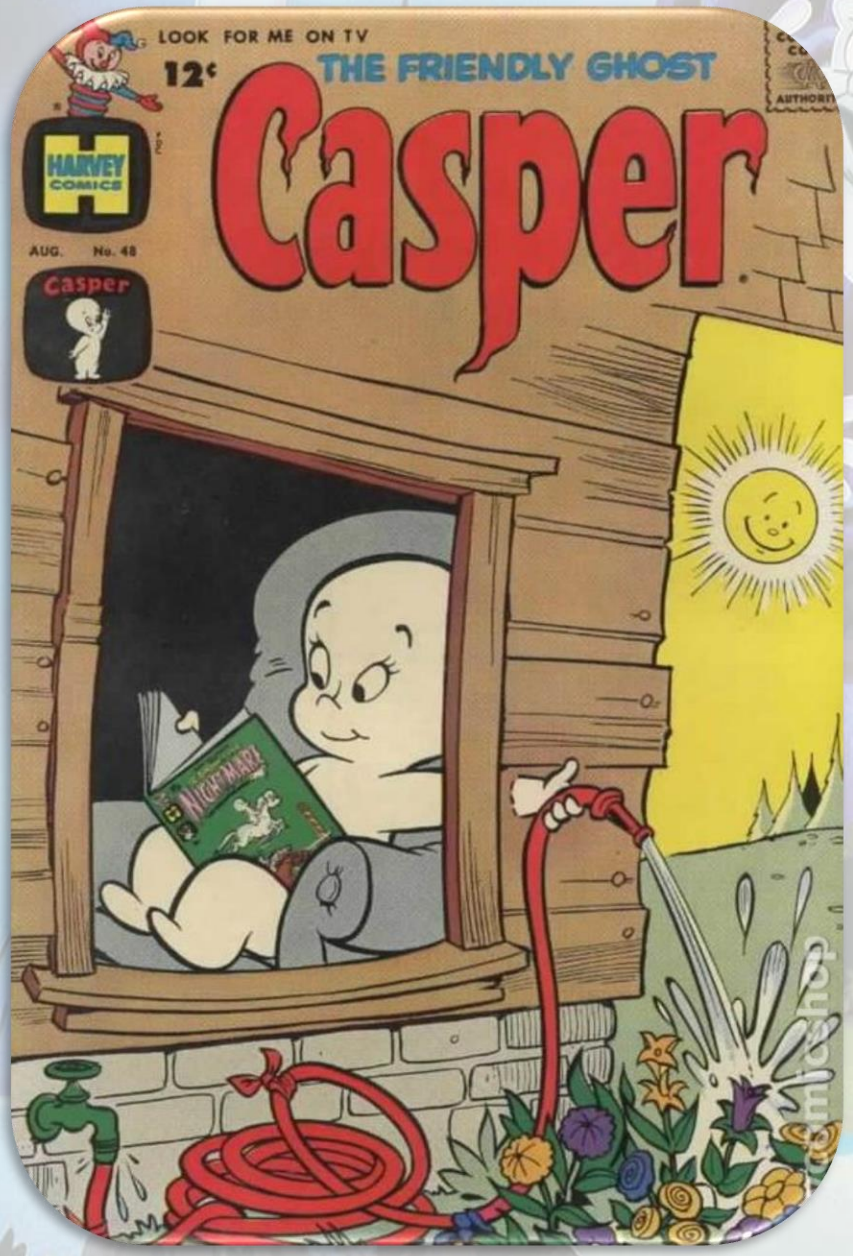
5 CASPER LE GENTIL FANTOME



Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Le petit train est rouge et bleu.		X
2. Il y a quatre champignons dans le pré.		
3. Le train fait beaucoup de fumée.		X
4. La locomotive a une casquette bleue, verte et blanche.		
5. La fumée prend la forme de Casper.		X
6. Il y a une fleur aux pétales jaunes à côté du train.		X
7. Casper et la locomotive ont le sourire.		X
8. Deux Casper en forme de fumée sont au-dessus du train.		
9. On voit un dinosaure sur l'image.		
10. Le dernier wagon a une lanterne verte.		X

Les ateliers de Pat-in2Moi
Coralie caramel

7 CASPER LE GENTIL FANTOME



Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Casper lit un livre.		x
2. C'est la nuit.		
3. Casper est assis dans le jardin.		
4. Il arrose les fleurs.		x
5. Son visage a l'air triste.		
6. Le tuyau d'arrosage est rouge.		x
7. La couverture de son livre est bleue.		
8. Le soleil brille.		x
9. On voit des sapins.		x
10. Ce n'est pas l'hiver.		x

Les ateliers de Pat-in2Moi
Coralie caramel

8 CASPER LE GENTIL FANTOME

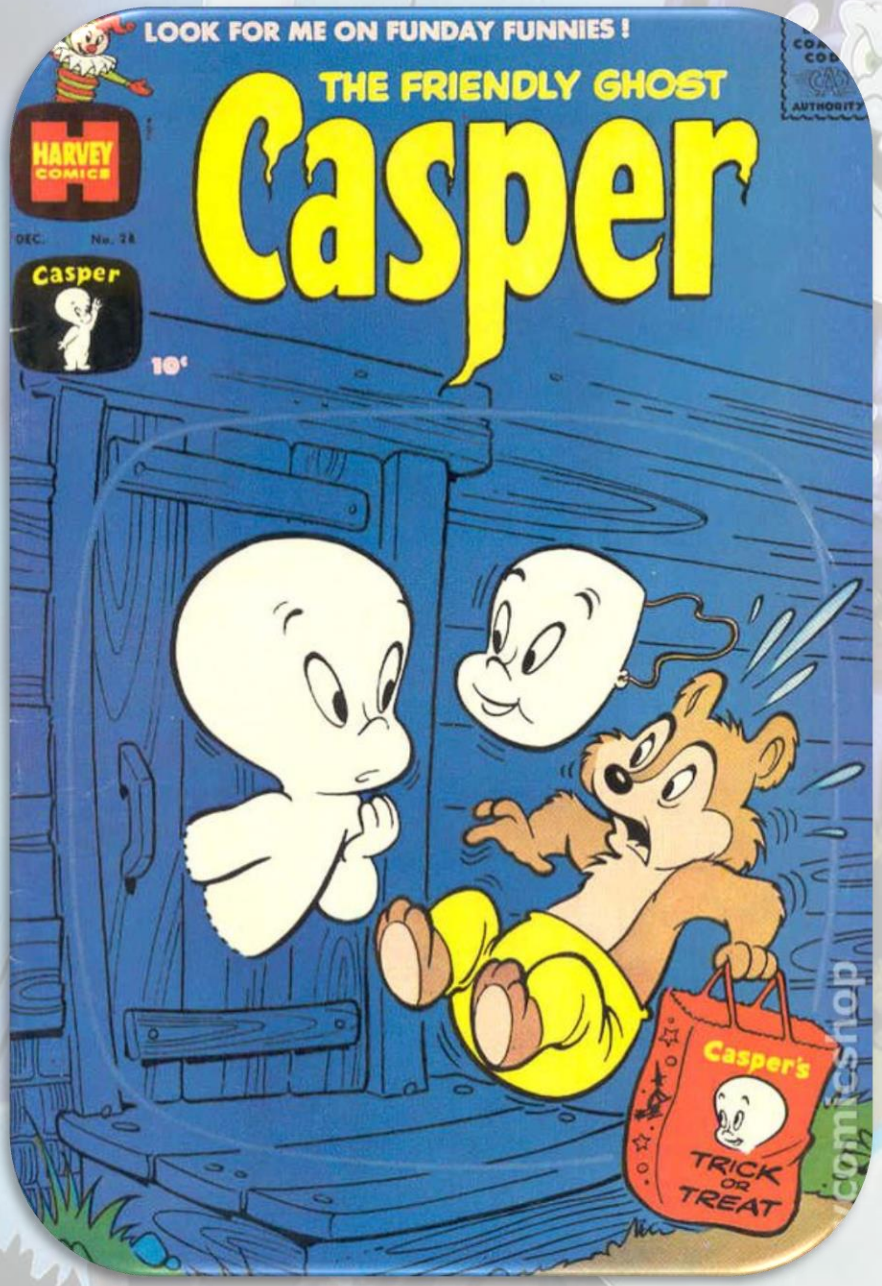
Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Des rennes tirent le traîneau.		
2. Une sorcière est assise dans le traîneau.		X
3. La hotte est pleine de cadeaux.		X
4. On voit la lune dans le ciel.		
5. Il y a plein de grelots sur Casper.		X
6. La sorcière tient un balai dans la main droite.		
7. Le traîneau est tiré par Casper.		X
8. La sorcière est habillée en rouge.		X
9. Un bonhomme de neige est dessiné sur le traîneau.		
10. Casper porte un bonnet rouge.		

9 CASPER LE GENTIL FANTOME

Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Casper fait un pique-nique.		X
2. Il est avec une sorcière.		X
3. Ils se trouvent dans un champ.		
4. La sorcière est habillée en noir.		
5. Elle fabrique des sandwichs à l'aide de sa baguette magique.		X
6. Un enfant a fabriqué une statue de sable de la sorcière.		X
7. Cet enfant porte un short rouge.		
8. Les ingrédients volent.		X
9. On voit un gros nuage.		X
10. Il y a une paille dans chaque bouteille.		X

Les ateliers de Pat-in2Moi
Coralie caramel

10 CASPER LE GENTIL FANTOME

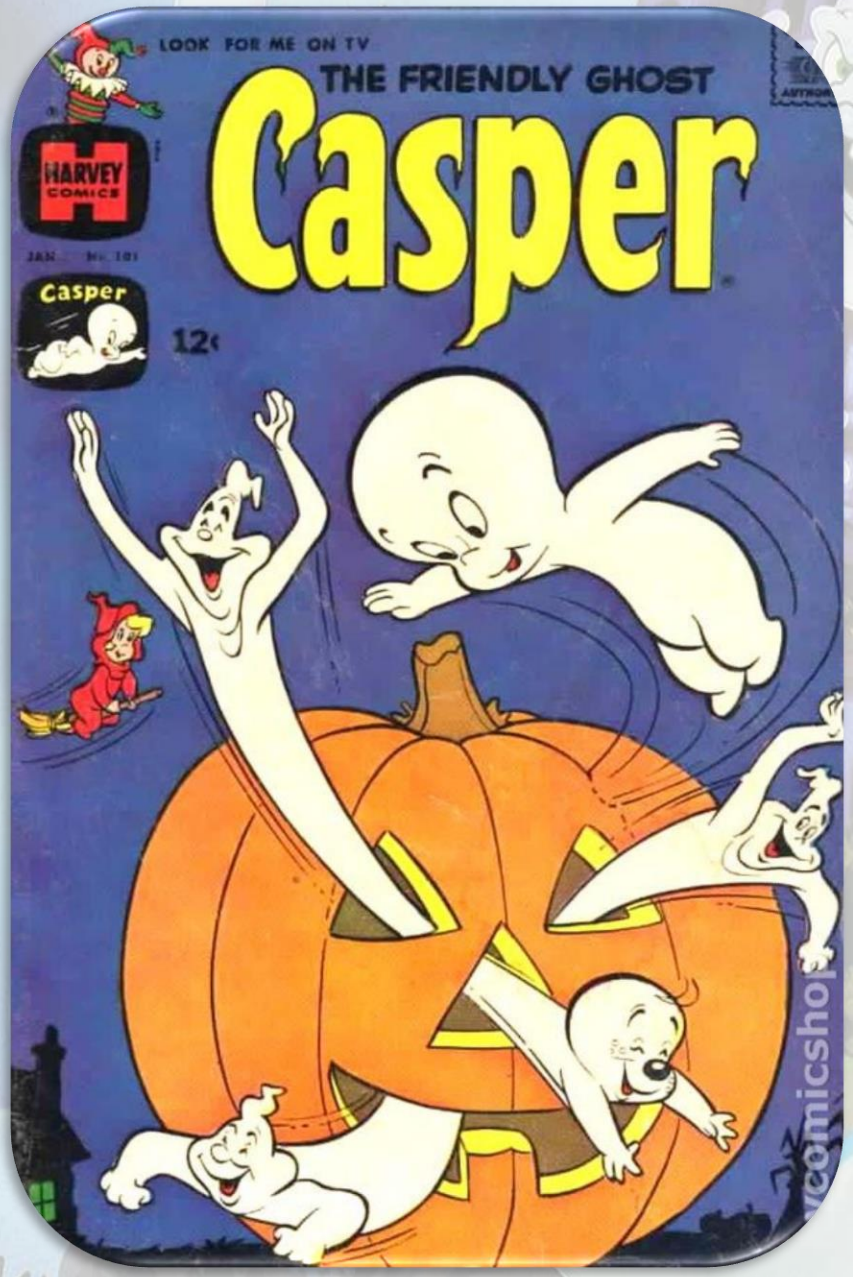


Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. C'est Noël.		
2. Casper ouvre la porte.		
3. Le raton laveur est effrayé.		X
4. L'animal porte un pantalon jaune.		X
5. La maison de Casper est en brique.		
6. On voit un masque de Casper.		X
7. Casper passe à travers la porte.		X
8. Le sac déborde de bonbons.		
9. Casper est surpris.		X
10. Un vampire est dessiné sur le sac.		

Les ateliers de Pat-in2Moi
Coralie caramel

11

CASPER LE GENTIL FANTOME



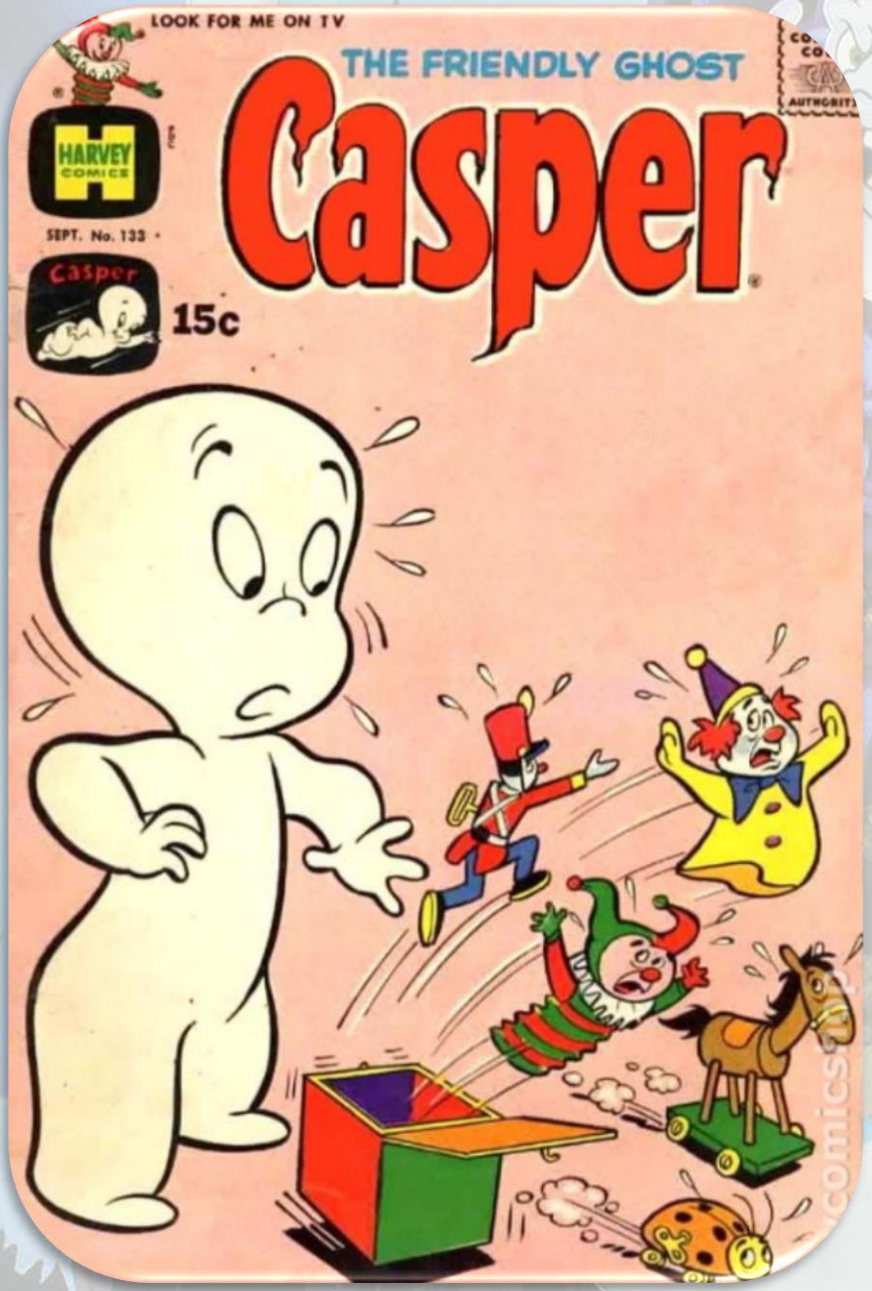
Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Le nom de Casper est écrit en jaune.		x
2. C'est la nuit.		x
3. Casper est triste.		
4. Il y a une sorcière.		x
5. Le soleil brille.		
6. La citrouille n'a pas de nez.		
7. Un fantôme sort de sa bouche.		x
8. Le costume de la sorcière est noir.		
9. On voit cinq fantômes.		x
10. La maison a une cheminée .		x

Les ateliers de Pat-in2 Moi

Coralie caramel

12

CASPER LE GENTIL FANTOME



Place une pince à linge si c'est vrai.		
1. Casper est furieux.		
2. Trois personnages sortent de la boite.		X
3. Le cheval et la coccinelle partent.		X
4. Il y a 6 personnages sur la couverture.		X
5. Le cheval n'a pas de selle.		
6. Le clown porte une cravate.		
7. La tenue du joker est verte et rouge.		X
8. Il y a une clé dans le dos du soldat.		X
9. On voit un chien.		
10. Le cube est fermé.		

Les ateliers de Pat-in2Moi

Coralie caramel