

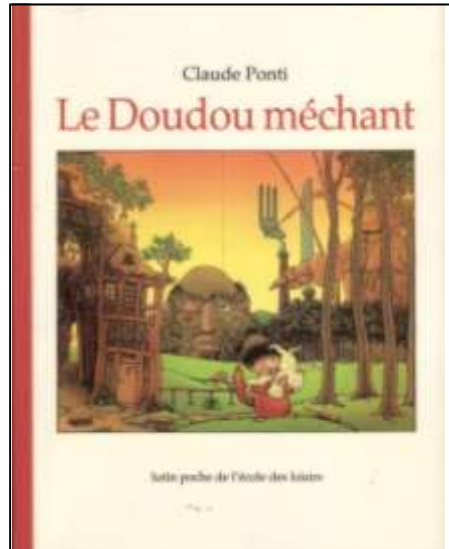
Observation (couverture)

1) Relie aux bonnes réponses sur la couverture :

l'éditeur

l'illustrateur

le titre



l'auteur

l'illustration

2) Que vois-tu sur l'image ? Colorie les mots correspondants.

- | | | | | |
|-----------------------|----------------|----------------------------|--------------|------|
| une porte | des arbres | un chien | une forêt | Oups |
| une fourchette | des balayettes | un rocher en forme de tête | un escalier | |
| une maison en briques | un chemin | un couteau | une cuillère | |

Compréhension (Page 7)

3) Réponds aux questions.

- Quels sont les deux principaux personnages ?
.....
- Quelle pièce de la maison est dessinée Page 7 ? *C'est*
- Que fait Oups ? | |
- Que trouve-t-il ? | |
- Comment est l'objet ? | |

4) Cite 3 objets dessinés :

.....

5) Fais le portrait de Oups :



Vocabulaire (Pages 7, 8, 9, 10, 11)

1) Complète la grille en te servant des devinettes et tu verras le mot mystère apparaître verticalement !

Le Doudou en a de bonnes :

				S
--	--	--	--	---

Il a trouvé le Doudou :

				S
--	--	--	--	---

Doudou les invente :

--	--	--	--	--

Oups ferme celui du Doudou :

			S	
--	--	--	---	--

Doudou était caché dedans :

--	--	--	--	--	--

Oups en met dans le Doudou :

				S
--	--	--	--	---

Grammaire (Pages 8, 9)

2) Combien y a-t-il de phrases pages 8 et 9 ? Il y a _____ phrases.

3) Recopie une phrase avec une virgule :

.....

4) Trouve un verbe au présent et un verbe au futur. Donne l'infinitif.

verbe au présent : infinitif :

verbe au futur : infinitif :

Compréhension (Pages 8, 9, 10, 11, 12, 13)

5) Pourquoi Oups est-il content ?

.....

6) Complète :

Le doudou a plein d'..... pour inventer des, trouver les
..... où se raconter des ou choisir le meilleur livre.

7) Coche les bonnes réponses :

- Les parents de Oups vont : chercher des Bouchanourris.
 chercher une maison.
 chercher des boulettes.
- Pendant leur absence, Oups doit : soigner les Bouchanourris.
 soigner les Blayettes.
 être gentil avec les Blayettes.
- Oups ne doit pas s'approcher de la tête de poisson car : c'est un piège.
 elle sent mauvais.
 il risque de disparaître.

Vocabulaire (Pages 12, 13)

1) Remplis la grille, avec les mots du texte qui conviennent.

Construis pour attraper un animal : un
 Papa et maman : mes
 Monstre dont Oups doit se méfier : le
 Animal qui vit dans l'eau : un
 Nourriture que l'on garde pour manger plus tard : les ...

P									
P									
P									
P									
P									

2) Classe ses mots par ordre alphabétique.

.....

Grammaire (Page 13)

3) Complète puis colorie.

« Et surtout, ne t'approche pas de la tête de poisson. Tu sais que c'est un piège du monstre Pêcheur d'enfants. Tous les enfants qui l'ont touchée ont disparu ! »

Nombre de phrases :

Nombre de lignes :

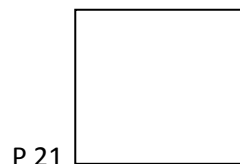
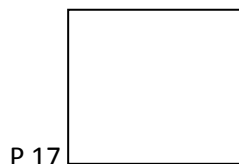
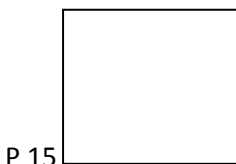
Ponctuation en vert, accent en rouge, apostrophe en bleu, majuscules en violet.

Compréhension (Pages 14 à 22)

4) Relie pour retrouver les bêtises de Doudou méchant.

- | | |
|--------------------------------|--|
| Arracher les pierres * | * du petit Migou-Louyou. |
| Vider les ordures pourries * | * avec les Blayettes. |
| Voler la sussouillette * | * de monsieur Dorlejour. |
| Jouer au tondeur de fesses * | * du chemin. |
| Jeter les boulettes * | * de Blayettes. |
| Crier dans la grande oreille * | * de monsieur Pachinose. |
| Faire un concours de vitesse * | * du haut du plafond. |
| Prendre le porte-nez * | * sur le magasin du marchand de légumes. |

5) Observe le Doudou de la page 15 à la page 22 puis dessine-le. Que remarques-tu ?



Vocabulaire (Pages 14 à 22)

1) Trouve le mot du texte qui convient.

- Pour faire un perchoir à Blayettes : _____
- Elle est toute collante : _____
- Il est emporté par le pêcheur d'enfants : _____
- Il a de grandes oreilles : _____

Grammaire (Pages 14 à 22)

2) Retrouve 3 verbes dans le texte et donne leur infinitif.

- infinitif :
- infinitif :
- infinitif :

Observation (17 et 19)

3) As-tu bien observé le dessin ? Que se passe-t-il pendant que Oups vide les ordures sur le magasin du marchand de légumes ?

.....
.....

Compréhension (Pages 23 à 33)

4) Réponds en entourant la bonne réponse.

- Oups s'enfuit car il a peur du monstre. Vrai Faux
- Les villageois sont furieux. Vrai Faux
- Doudou demande aux montagnes d'arrêter de se battre. Vrai Faux
- Les montagnes refusent de danser. Vrai Faux
- La montagne chauve a trois frères. Vrai Faux

5) Complète.

Quelque part, _____, il n'y a plus rien, plus de _____,
plus de _____, juste une _____ de morceaux du _____ qui
tombe _____ sur un désert de _____.

Vocabulaire (Page 29)

6) Relève les verbes inventés pour le combat des montagnes.

Elles _____

Grammaire (Pages 27 à 32)

1) Trouve 3 différentes phrases (déclaratives, interrogative et exclamative) dans le texte et recopie-les.

- _____
- _____
- _____

Compréhension (Pages 34 à 52)

2) Complète.

- **Trois objets tombent près de Oups :**

Avec le _____, il ferme la bouche de Doudou, puis avec la clé, il _____ qui contient des traces _____.

- **Grabador Crabamorr donne trois épreuves à Oups. Mais j'ai tout mélangé. A toi de les retrouver en coloriant chaque épreuve d'une couleur différente .**

Nettoyer	la dernière miette	et la remplir	en pierre.	
Chercher	une cruche percée	avec une éponge	avec l'eau	
Prendre	sa forêt de couverts	de son premier repas.		d'une source tarie.

3) Réponds aux questions.

- Pourquoi Grabador a-t-il des millions de couverts ? _____

- Qu'est-ce que Oups ne doit pas faire pour être libéré ? _____

- Qu'est-ce que Oups retire du Doudou ? _____

- Quelle idée gentille à le Doudou ? _____

Observation (Pages 34 à 52)

4) Compare la page 14 et la page 51. Qu'est-ce qui a disparu ? Pourquoi ?

JEUX

Barre les mots suivants dans la grille :

- | | | | |
|--------------------|--------------|-------------------|---------------|
| BLAYETTE | MECHANT | PACHINOSE | SPARADRA |
| DOUDOU | MIGOU LOUYOU | PECHEUR D'ENFANTS | SUSSOUILLETTE |
| FORET | OUPS | PIEGE | ZOIZEAUX |
| GRABADOR CRABAMORR | PLUMES | | |

P	O	N	T	I	D	O	U	D	O	U	P	M	O	N	T	I	P
O	U	P	S	Z	O	I	Z	E	A	U	X	E	O	N	T	I	P
P	M	I	G	O	U	L	O	U	Y	O	U	C	O	N	F	T	I
S	P	A	R	A	D	R	A	I	P	A	C	H	I	N	O	S	E
G	R	A	B	A	D	O	R	C	R	A	B	A	M	O	R	R	G
P	E	C	H	E	U	R	D'	E	N	F	A	N	T	S	E	P	E
P	L	U	M	E	S	O	B	L	A	Y	E	T	T	E	T	N	T
S	U	S	S	O	U	I	L	L	E	T	T	E	P	O	N	T	I

Parmi les lettres restantes, colorie le nom de l'auteur. Il est écrit fois.

Déchiffre le code secret pour trouver le message. Un dessin représente toujours la même lettre.

- O - - - - - j - - - - -
 - - - - - i - - - - - d -
 - - - - - X - - - - -
 - - - - - e - - - - -
 - - - - - m - - - - -

Tu as trouvé ? BRAVO !