Réponds aux questions sans oublier la majuscule et le point.

1. Pourquoi Meynrick fait-il le guet ?

2. Quelle surprise les enfants du passé ont-ils réservé aux CP 2086 ?

3. Quels objets y a-t-il dans la boîte à trésors ?

4. Que veut dire « enfouir » ?

5. Que faut-il faire pour ne pas oublier l'emplacement d'un trésor ?

6. Comment compte-t-on les déplacements sur une carte au trésor ?

7. Pourquoi les enfants veulent-ils tous terminer leur travail au même moment ?

8. Quelle activité simple la Cartablette© ne peut-elle pas faire ?

9. Que feront les CP 2086 de ce trésor ?

10. Crois-tu que cette histoire peut devenir vraie ? Pourquoi ?

11. As-tu aimé cette histoire ? Explique pourquoi.

Méthode de lecture Phonemus – Photocopie autorisée sans modification du support