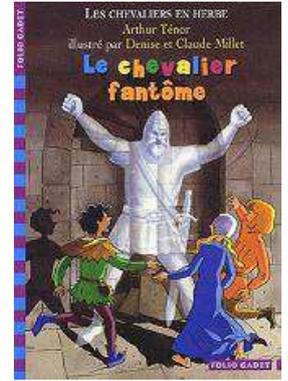


Titre : .....  
Auteur : .....  
Illustrateur : .....  
Editeur : .....  
Série : .....



1. Qui y a-t-il d'extraordinaire dans l'histoire que raconte l'aumônier aux trois enfants ?

.....  
.....  
.....

point(s) : / 2

2. Quelle farce cette histoire suggère-t-elle aux deux garçons ?

.....  
.....

point(s) : / 1

3. Pourquoi leur farce échoue-t-elle ?

.....  
.....

point(s) : / 1

4. Cette nuit-là, que croit tout le monde dans le château ? Pourquoi ?

.....  
.....

point(s) : / 2

5. Que se passe-t-il lors du conseil du seigneur de Montcorbier ? Pourquoi ?

.....  
.....

point(s) : / 2

6. Lors de leur propre conseil, que propose Aliénor à ses deux compagnons ?

.....  
.....

point(s) : / 2

7. Que veut le chevalier ?

.....  
.....

point(s) : / 1

8. Combien de temps le fantôme a-t-il laissé aux chevaliers en herbe pour accomplir leur mission ?

point(s) : / 1

9. Quelle est la ruse d'Aliénor pour pouvoir mener à bien leur enquête ?

point(s) : / 2

10. Que veulent à tout prix savoir les trois chevaliers en herbe ?

point(s) : / 1

11. Pour Cunégonde, quelle difficulté risque de faire échouer la rencontre des deux fantômes ?

point(s) : / 2

12. Pour ne pas avoir été avec elle pendant la nuit, que demande Aliénor à ses deux amis ?

point(s) : / 1

13. Comment les deux pages arrivent-ils à retourner au château de Hautecour voir Aliénor ?

point(s) : / 1

14. Enfin quelle idée trouvent les quatre amis pour résoudre le problème des deux fantômes ?

point(s) : / 1

15. Quelle nouvelle difficulté doivent-ils surmonter pour pouvoir réaliser leur plan ? Que font-ils ?

point(s) : / 2

Bonus (fiche d'identité du texte, 1 point par bonne réponse) : / 5

RÉUSSITE :

1<sup>er</sup> passage : %

après correction : %

