

1

Quel grand chasseur



1 Comment s'appelle l'ami de Nitou ?

2 Pourquoi les enfants se moquent de Nitou ?

3 Que demande Nitou à son père pour aller chasser ?

Des mocassins neufs

Un arc

Des flèches

4 Quel animal voit-il en premier dans la forêt ?

Le bison

Le renard

La loutre

5 Nitou se vante d'être ?

6 Quel cri d'animal imite Nitou pour faire sortir.... ?

L'ours

Le renard

7 Quel animal se considère ?

inoffensif

stupide

faible

L'ours

La loutre

Le renard

8 Comment Nitou s'approche-t-il du bison ?

En nageant.

En rampant et serpentant en silence.

À cheval.

9 Quel est le monstre qui fait trembler tous les animaux

10 Que va finalement faire Nitou avec ses mocassins ?

Acheter des mocassins neufs.

Prendre les mocassins de son copain

Raccommoder ses mocassins.



Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que trouve Nitou enfoui sous les feuilles mortes ?

2 Qu'est-ce qui blesse l'animal ?

Une branche

Un piège

Une épine

3 Qui va voir Nitou pour le guérir ?

4 Comment Nitou prénomme l'animal ?

Boule de poils toute douce

Poils qui piquent

Boule piquante

5 Que doit faire Nitou à la première bêtise de l'animal ?

6 Quelle première bêtise fait le raton laveur ?

Il renverse la cruche

Il abime la coiffe

7 Quel objet glisse de la tunique de Nitou ?

Une flèche

Un couteau

Le calumet

8 Qu'arrive-t-il aux peintures de guerre du papa de Nitou ?

Elles sont toutes étalées

Elles sont sur le visage de Nitou

Le raton les a mangées

9 Qui s'accuse de toutes ces bêtises ?

10 À quoi jouent Nitou, Nawo et Fati ?

Saute bison

Cache cache

Ils tirent à l'arc

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.



3

Le démon de la montagne



1 Quel besoin éprouve Nitou ?

Il a faim

Il a soif

Il a envie de dormir

2 Qui danse pour faire tomber la pluie ?

3 À quoi sert chacune des plumes ?

Plume rouge

rend minuscule

Plume jaune

tue l'ennemi

Plume noire

mène au démon

4 Quel animal apparaît de sous terre ?

La taupe

Le renard

La souris

5 Par où va-t-il attaquer le volcan ?

6 À qui s'accroche Nitou pour traverser les galeries souterraines ?

7 Avec quoi Nitou confond-il le démon ?

Un tipi

Une flèche

Un rocher

8 Que perd Nitou dans la tempête ?

Une flèche.

Une plume noire

Un arc

9 Comment Nitou s'évanouit ?

Une pomme tombe sur sa tête

Il se heurte à une racine

Se cogne avec la taupe

10 À quelle condition Nitou ne sera pas puni ?

Acheter des mocassins neufs.

Prendre les mocassins de son copain

Raccommoder ses mocassins.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Sur quelle partie du visage Fati embrasse Nitou ?

2 Vers où s'enfuit Nitou ?

3 Qu'entend Nitou ?

4 Qui joue de la musique ?

5 Qui aide Nitou à construire son instrument ?

6 Quel est le 1^{er} animal que Nitou va voir pour trouver l'inspiration ?

7 Relie chaque animal au caractère que lui trouve Nitou .

8 Quelle partie du corps de Nitou le coyote menace-t-il de mordre ?

9 Qui s'excuse auprès de Nitou ?

10 Comment nomment-ils le nouvel instrument ?

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Qui se moque de Nitou ?

2 Que fête-t-on demain ?

3 Quel âge doivent avoir les enfants ?

6 printemps

7 printemps

8 printemps

4 Pourquoi Nitou est triste ?

Parce que Fati admire Chogan

Parce que Fati embrasse nawo

Parce que Fati ne l'aime pas

5 Où va se cacher Nitou ?

6 Que pense Fati du caractère de Nitou ?

C'est un vieux bison grincheux

C'est un renard rusé

7 Que conseille le chaman à Nitou ?

D'aller voir le renard

D'aller voir la montagne voisine du ciel

D'aller voir la rivière qui serpente

8 Sur quoi Nitou tire-t-il ses flèches sans faire exprès ?

Sur l'aigle

Sur un nid d'aigle.

Sur un nuage.

9 Par qui Nitou est-il aidé pour gagner ?

10 Qui veut se venger ?

L'aigle.

Chogan

Le chaman.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.



6

Au secours, Nitou !



1 Comment s'appelle l'ourson ?

2 Que voit Nitou dans la neige ?

3 Que se passe-t-il si les enfants arrivent en retard au camp ?

Ils seront de corvée vaisselle

Ils devront surveiller le feu

Ils ne pourront plus quitter le camp

4 Qui reste avec Nitou ?

Fati

Nawo

personne

5 Qui aide Nitou pour retrouver l'ourson ?

6 Qui est-ce qui cerne l'arbre où l'ourson a trouvé refuge ?

Les renards

Les loups

7 Que propose Nitou à la chouette pour empêcher l'ourson de s'endormir ?

de hululer

de caqueter

de piailler

8 Qui va chercher Nitou ?

Son père

L'aigle.

L'ourse.

9 Comment rentre Nitou au camp ?

10 Où s'endorment l'ourse et l'ourson ?

Dans la grotte.

Dans le tipi.

Près du feu.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Comment s'appelle l'aigle ?

2 Pourquoi la rivière est-elle dangereuse ?

3 Qui construit les canoës aussi vite qu'un tipi ?

Saumon Agil

Rapide castor

Nitou

4 Que fait Chogan ?

Il tire des flèches

Il met le feu au tipi

Il défait le nœud qui retient le canoë

5 Que perd Nitou dans l'eau ?

6 Quels animaux vont aider Nitou ?

Les castors

Les loups

7 D'où vient le grondement ?

Du grizzli

Du tonnerre

De la chute d'eau

8 Comment Nitou arrive-t-il à retenir le canoë ?

Il l'accroche à une pointe rocheuse

Il l'accroche à un arbre

Il l'accroche à un castor.

9 Qui rattrape Nitou quand il tombe ?

10 Que vont faire Nitou, Fati et Saumon Agil ensemble ?

Ils vont construire un tipi.

Ils vont construire un arc.

Ils vont construire un canoë.

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Qui est malade?

2 Où se trouve le malade?

3 Quelle plante vont-ils chercher?

La fleur de l'âge

La fleur de jeunesse

La fleur de la vie

4 Où se trouve cette fleur?

Derrière la montagne

Dans le volcan

Dans le marais des ombres

5 Sur le dos de quel animal montent-ils?

6 Pourquoi Fati ne peut-elle plus bouger ?

Elle est attachée

Le marais l'aspire

7 Comment Nitou lui vient-il en aide ?

Il se sert d'une corde

Il se sert d'une branche

Il se sert de son arc

8 Qu'est-ce qui crée les démons ?

La lave

La fumée du feu

Le brouillard.

9 Que donne le grand-père à Nitou ?

10 Comment Nitou sait que son grand-père est auprès du grand manitou ?

Il lui fait signe.

Sa plume préférée s'envole dans le ciel.

L'aigle lui dit

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Qu'est-ce que Nitou va capturer ?

2 Comment s'appelle le poulain ?

3 Où va se cacher le poulain ?

Dans une grotte

Dans les bois

Dans un tipi

4 Qu'emporte Nitou ?

Une gourde, un couteau, un chien

Un cheval, un arc, une flèche

Corde couteau arc et carquois

5 Que fait en 1^{er} Nitou pour dresser le poulain ?

6 Qui veut manger triple galop ?

Les coyotes

Les loups

7 Où est coincée triple galop ?

Au bord de la rivière

Au bord du précipice

Au bord d'un lac

8 Pourquoi la bande de coyote s'enfuit ?

Les loup arrivent

La tribu arrive

Leur chef blessé abandonne

9 Que doit faire Nitou pour devenir ami avec le poulain ?

10 Comment Nitou soigne la blessure de triple galop ?

Avec un remède du chaman

Avec une écorce de jeune saule

Avec de l'argile

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 Que cherche la tribu ?

Une rivière

Une source d'eau

Un nouveau campement

2 Que sculpte la tribu ?

3 Qui tombe dans la rivière ?

Nitou

Fati

Le chef de la tribu

4 Où les enfants décident-ils de construire un tipi ?

Derrière la campement

Dans la forêt

Au bord de la rivière

5 Sur quoi les enfants marchent-ils dans la clairière ?

6 Que font les enfants pour qu'ils partent ?

7 À qui sont les yeux luisants ?

À un ours

À des loups

Aux coyotes

8 Qui se moque des enfants ?

Chogan

La tribu

Paco

9 Qui monte la garde autour de leur tipi ?

Les porcs-épics

Les loups

Les coyotes

10 Avec quoi Chogan tente d'effrayer à nouveau les porcs-épics ?

avec une flûte

Avec un tambour

avec un arc

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.





1 De qui est-ce l'anniversaire ?

Fati

Nitou

Paco

2 Pourquoi Paco donne l'alerte ?

3 Où se réunissent les membres du conseil ?

Dans la forêt

Au centre du campement

Dans le tipi du chef

4 Que propose le chaman pour faire tomber la pluie ?

Danser toute la nuit

Faire un feu

Arracher une plume à l'oiseau tonnerre

5 Pourquoi faut-il se méfier de cet oiseau ?

6 Qui aide Nitou et Fati ?

7 Qu'offre l'oiseau à l'iguane en échange de Fati ?

Une plume

Une grenouille

Un lièvre

8 Pourquoi Nitou fabrique-t-il un appeau ?

Pour imiter l'iguane

Pour jouer une mélodie à Fati

Pour imiter le vent

9 Avec quoi Nitou peut-il rendre l'oiseau aveugle ?

Avec un miroir

Avec une loupe

Avec le pendentif de Fati

10 Qui est le nouvel ami de Nitou ?

L'oiseau-tonnerre

L'iguane

Fati

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.



12

La malédiction du carcajou



1 Qui rôde autour du campement ?

Les loups

Le carcajou

Les coyotes

2 Quel animal effraie Fati en sortant de l'eau ?

3 Avec qui Chogan passe un marché pour ne pas se faire dévorer ?

4 Que doit-il faire ?

Rentrer au campement

Apporter les enfants au carcajou

Pêcher pour le carcajou

5 selon la légende, qui a transformé l'indien en carcajou ?

Le dieu de la pluie

Le grand manitou

Le dieu du soleil

6 Comment Chogan attire-t-il Nitou et Fati ?

En criant à l'aide

En chantant une mélodie

En imitant un cheval

7 En quoi Chogan commence-t-il à se transformer ?

8 Comment aide-t-il ses amis à s'échapper ?

En lançant une flèche sur le carcajou

En lançant une hache sur le carcajou

En lançant une pierre sur le carcajou

9 Que cueille Nitou pour respirer sous l'eau ?

Avec un miroir

Avec une loupe

Avec le pendentif de Fati

10 Comment Chogan a finalement échappé à la malédiction ?

En sauvant ses amis

En prenant une potion

En passant un marché avec le carcajou

Tu as 10 points au départ. On enlève 1 point par erreur.

