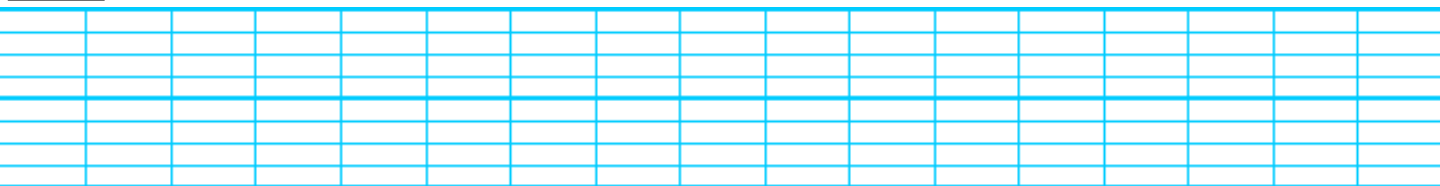


1 Découpe et colle les étiquettes au bon endroit.



2 Splat est un animal. Mais lequel ? Ecris une phrase pour répondre.



3 Colorie les étiquettes qui contiennent le titre.

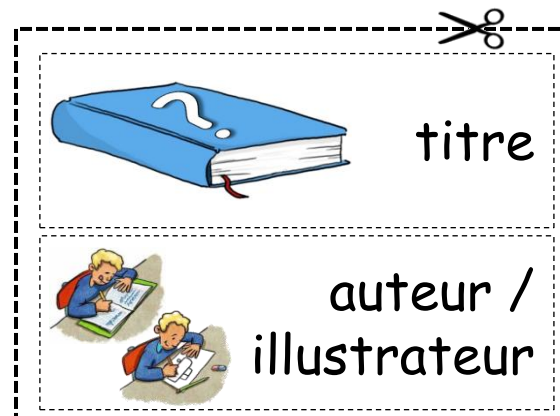
SPLAT AGENT SECRET

Splat détective privé

Splat Agent Secret

Splat Agent Secret

Splat est agent secret





1 Coche les phrases qui correspondent à l'histoire.

- Splat fabrique des tas de canards.
- Le papa de Splat fabrique des canards.
- Des canards ont disparu.
- Harry Souris sait qui a volé les canards.



2 Numérote les phrases dans l'ordre de l'histoire.

- Le canard bleu a disparu.
- Le canard vert a disparu.
- Le canard rouge a disparu.



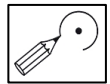
3 Complète cette phrase avec les mots de l'histoire.



Le rouge est de
mais sans son .



4 Réponds à la question : Où Splat met ses canards ?



1 Entoure les mots identiques au modèle :

Enquête

ENQUÊTE

Entête

question

enquêteur

enquête

enquête

embête

CROQUETTE

recherche

enquête

requête

emprunte

Splat



2 Coche la phrase qui veut dire la même chose que

- « Splat mène l'enquête. » :
- Splat prend son petit déjeuner.
 - Splat recherche le voleur.
 - Splat regarde la télé.



3 Remets les mots de la phrase dans l'ordre. Puis écris-la.

regarde

son

préférée.

Splat

émission



4 Relie les paires.

C'est le nom que Splat donne au voleur.



la maman, la petite sœur et le grand frère



Splat leur pose des questions.



Matou Agent Secret



C'est le nom de l'émission préférée de Splat.



Monsieur X





1 Colorie tout ce qu'il y a dans la panoplie d'espion de Splat.

de la farine

une poule

une trottinette

du sucre

une bougie

un appareil photo

une loupe

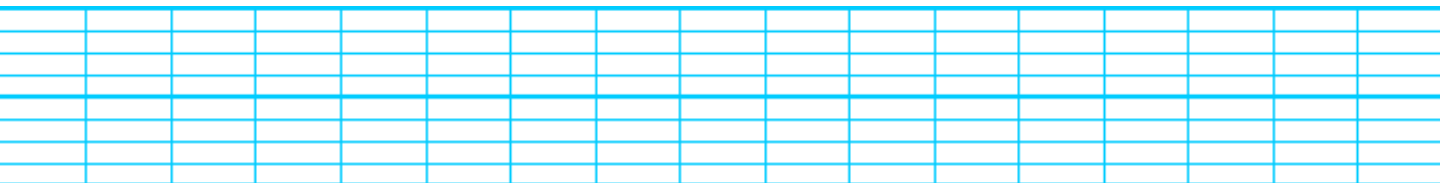
une torche

un gadget top-secret



2 Sépare les mots de cette phrase par des petits traits. Puis écris-la.

L'agent Splat suit son plan.



3 Lis et dessine.

Splat suit les empreintes jusqu'à une cabane.



1 Colorie le nom du voleur.

Splat

Grouff

Jo
Souriceau

Harry
Souris



2 Réponds à la question : Pourquoi le canard n'a plus de bec ?

Large grid for writing the answer to question 2.



3 Ecris les mots sous les images. Le nombre de lettres est indiqué.



5



6



6

Grid for writing the word for the magnifying glass (5 letters).

Grid for writing the word for the flashlight (6 letters).

Grid for writing the word for the duck (6 letters).



4 Lis et dessine.

Splat regarde par le trou.

Large rounded rectangular area for drawing the scene described in the text.



1 Coche la phrase juste.

- Jo souriceau vole les canards pour jouer dans son bain.
- Jo souriceau vole les canards car il cherche un ami.
- Jo souriceau vole les canards pour embêter Splat.



2 Colorie la phrase qui termine l'histoire.

Affaire classée.

Enquête terminée.

Mystère résolu.



3 Aide Splat à retrouver ses canards.

