

grand  
mercredi

# le cahier de mes petits-enfants

DE 7 À 77 ANS

En partenariat avec

Ravensburger



passez en  
**mode jeu**

JEUX • DEVINETTES • ÉPREUVES SPORTIVES • COLORIAGES • MOTS MÊLÉS • SURPRISES

# À vos dés, prêts, jouez !

Es-tu prêt à t'amuser ?

**Maya** adore aller chez **son Grand-Père André** tous **les mercredis**. Quand elle est avec lui, elle sait qu'elle n'a jamais le temps de s'ennuyer. Car André adore passer "**En mode Jeu**" quand il reçoit ses Petits-Enfants.

Il sort tous **les jeux de société** de ses placards et **organise des parties** qui durent des heures !

Mais ce mercredi là, ce que Maya ne sait pas encore, c'est qu'elle va faire **la connaissance d'une drôle de petite créature...** Es-tu prêt à la rejoindre dans **cette grande aventure** ?



## SOMMAIRE

Le p'tit quiz des animaux .....	page 3
Qui se cache dans le terrier ? .....	page 4
Par ici la sortie ! .....	page 5
Oups, des pièces du puzzle ont disparu ! .....	page 6
En mode crayons de couleur .....	page 7
Pour s'amuser encore et encore... ..	page 8



## DÉCOUVREZ GRAND-MERCREDI

Le premier site dédié aux Grands-Parents et à leurs Petits-Enfants qui vous livre des conseils, idées et activités pour une vie de famille joyeuse et créative !

Retrouvez vite nos guides d'activités offerts sur : [www.grand-mercredi.com](http://www.grand-mercredi.com)

## QUI EST RAVENSBURGER ?

Spécialiste dans la conception et distribution de jeux et de jouets depuis plus de 130 ans, Ravensburger est rapidement devenue une référence dans son domaine.

Des Grands-Parents jusqu'aux Petits-Enfants, les jeux de la marque ont amusé bien des générations.

# Le p'tit quiz des animaux

Ce jour-là, **Maya**, est très surprise de faire la connaissance de **Puzzly**, une **petite pièce de puzzle** qu'elle trouve, aux premiers abords, **très gentille et souriante**. La drôle de créature commence par se présenter et lui propose de **l'accompagner toute la journée** pour s'amuser avec elle ! Ravie, la petite fille a hâte de commencer la partie. Pour s'échauffer, **Puzzly** lui propose un **petit questionnaire sur les animaux...**

**1** À quoi sert la poche du kangourou ?

- a) à ranger les clés de sa maison
- b) à protéger ses petits
- c) à conserver sa nourriture au chaud

**2** Comment s'appellent les poils qui entourent le visage du lion ?

- a) la crinière
- b) les cheveux
- b) le pelage

**3** Quel est l'animal, encore vivant, le plus lourd du monde ?

- a) le rorqual
- b) l'éléphant d'Afrique
- c) la baleine

**4** Quel animal est-il bon de compter avant de s'endormir le soir ?

- a) les chats
- b) les moutons
- c) les lapins

**5** Pourquoi les tortues marines reviennent-elles parfois à terre ?

- a) pour se nourrir
- b) pour faire du shopping
- c) pour pondre leurs œufs

**6** Que mange le koala ?

- a) des feuilles d'eucalyptus
- b) des bananes
- c) du bambou

**7** Combien de pattes possèdent les insectes ?

- a) 2
- b) 4
- c) 6

**8** Comment s'appelle le bébé du hérisson ?

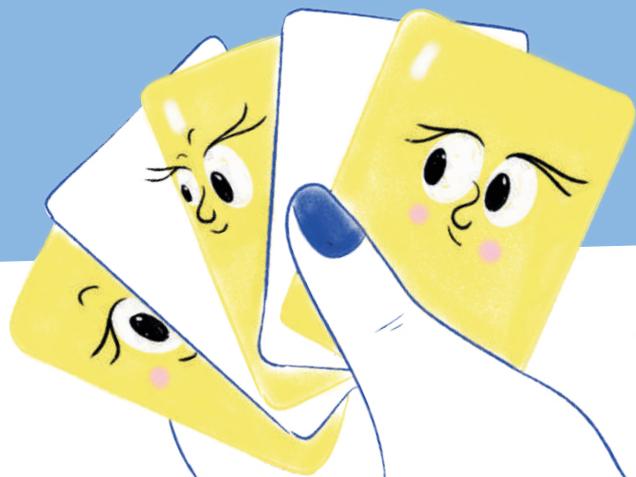
- a) le choupisson
- b) le hérissounet
- c) le pique-piquout



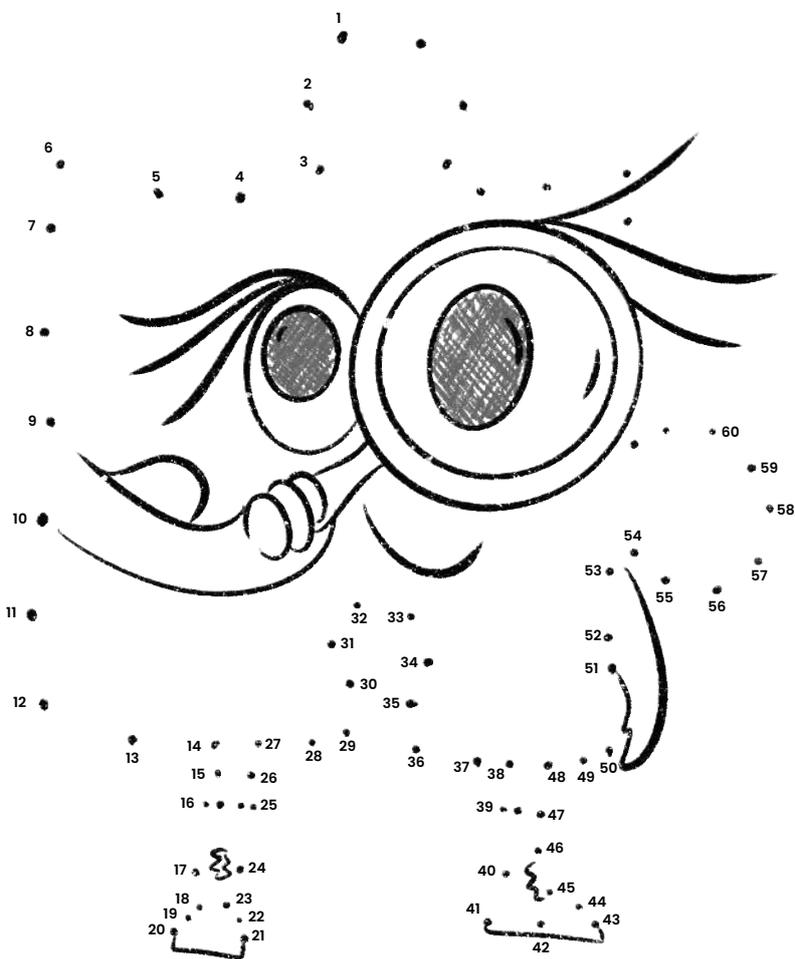
## C'EST À TOI DE JOUER

Avant de passer "En mode Jeu", vérifie bien que tout soit prêt pour passer un bon moment. Sors tous tes jeux de société. Installe **autant de chaises** autour de la table **qu'il y a de joueurs prêts à participer**. Prépare **des petits encas** (gâteaux, boissons, bonbons, fruits...). Bref, **tout doit être parfait** avant de lancer la partie !

# Qui se cache dans le terrier ?



André décide d'emmener sa petite Maya dans son beau jardin. Les carottes ne vont pas s'arracher toute seule... mais une fois sur place, ô désespoir ! Les légumes ont **tous été croqués**. Mais par qui ? Puzzly est là pour aider la petite fille à mener l'enquête.

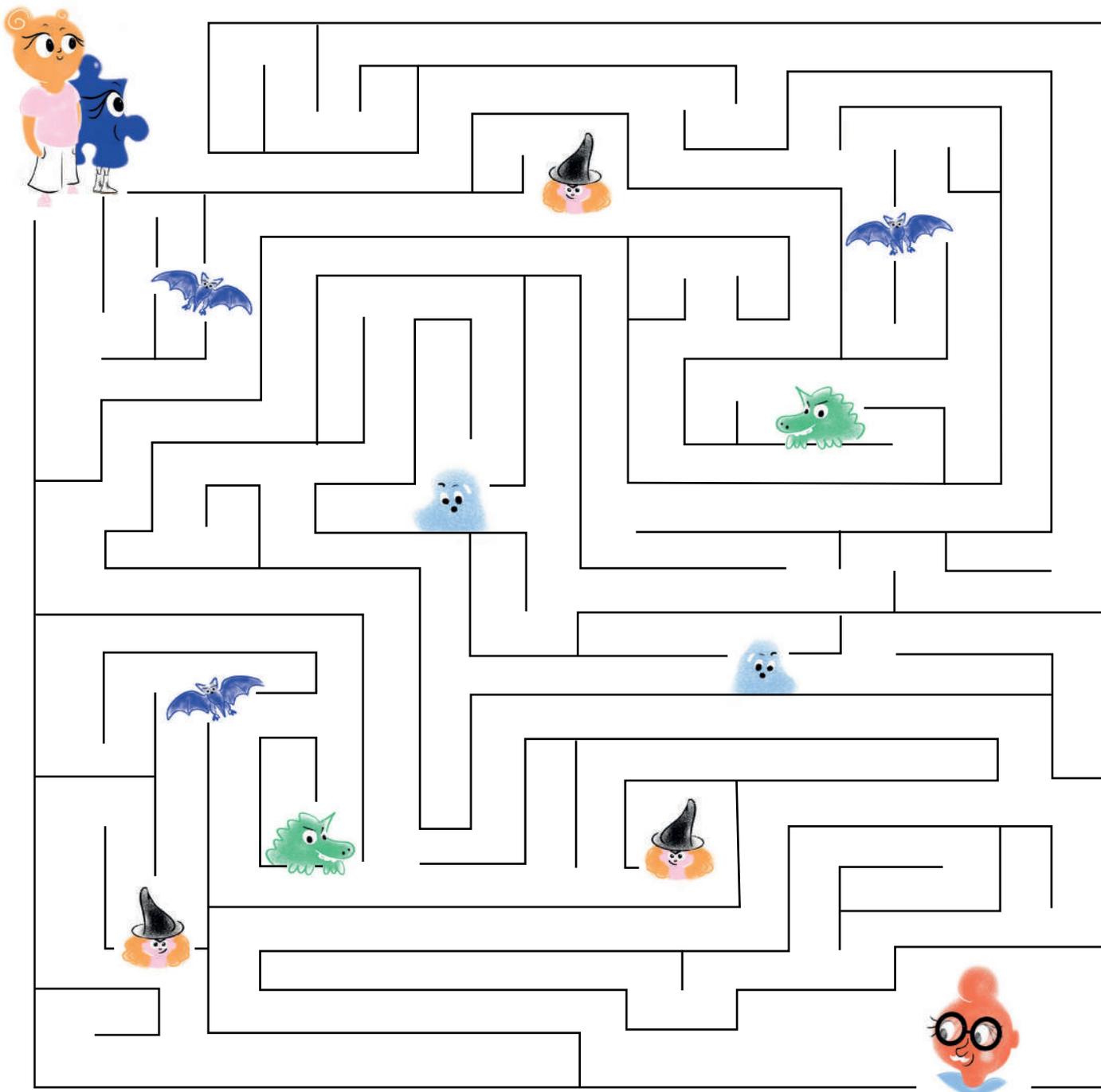


## C'EST À TOI DE JOUER

Afin de pimenter tes différentes parties de jeux de société avec tes Grands-Parents et les autres membres de ta Famille, n'hésite pas avant à créer des petits gages pour les perdants. Comme par exemple "Bon pour un tour de vaisselle" ou bien "Bon pour lire une histoire à mon Petit-Frère", etc. Amuse toi, mais attention ne sois pas trop méchant avec tes gages !

# Par ici la sortie !

C'est l'heure de l'histoire ! **Maya** adore quand son **Grand-Père** lui raconte **des aventures remplies de gentils fantômes, servants chevaliers et autres majestueux magiciens**. À elle de **trouver le chemin de la sortie** pour en découvrir la fin...



## C'EST À TOI DE JOUER

Lorsque tu passes **"En mode Jeu"** avec les membres de ta Famille, n'hésite pas à donner **la consigne suivante** à tous les joueurs : **les téléphones sont interdits !** Pour ça, prends **une petite boîte** sur laquelle tu viendras noter **"Boîte à portables"** et demande à tous tes invités d'y **mettre leurs smartphones** avant de commencer à jouer.

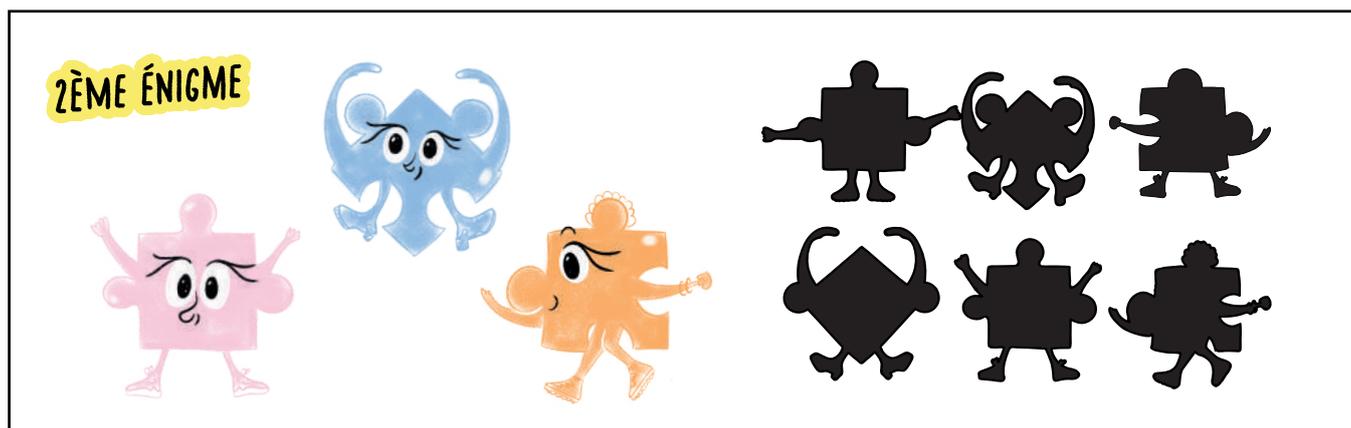
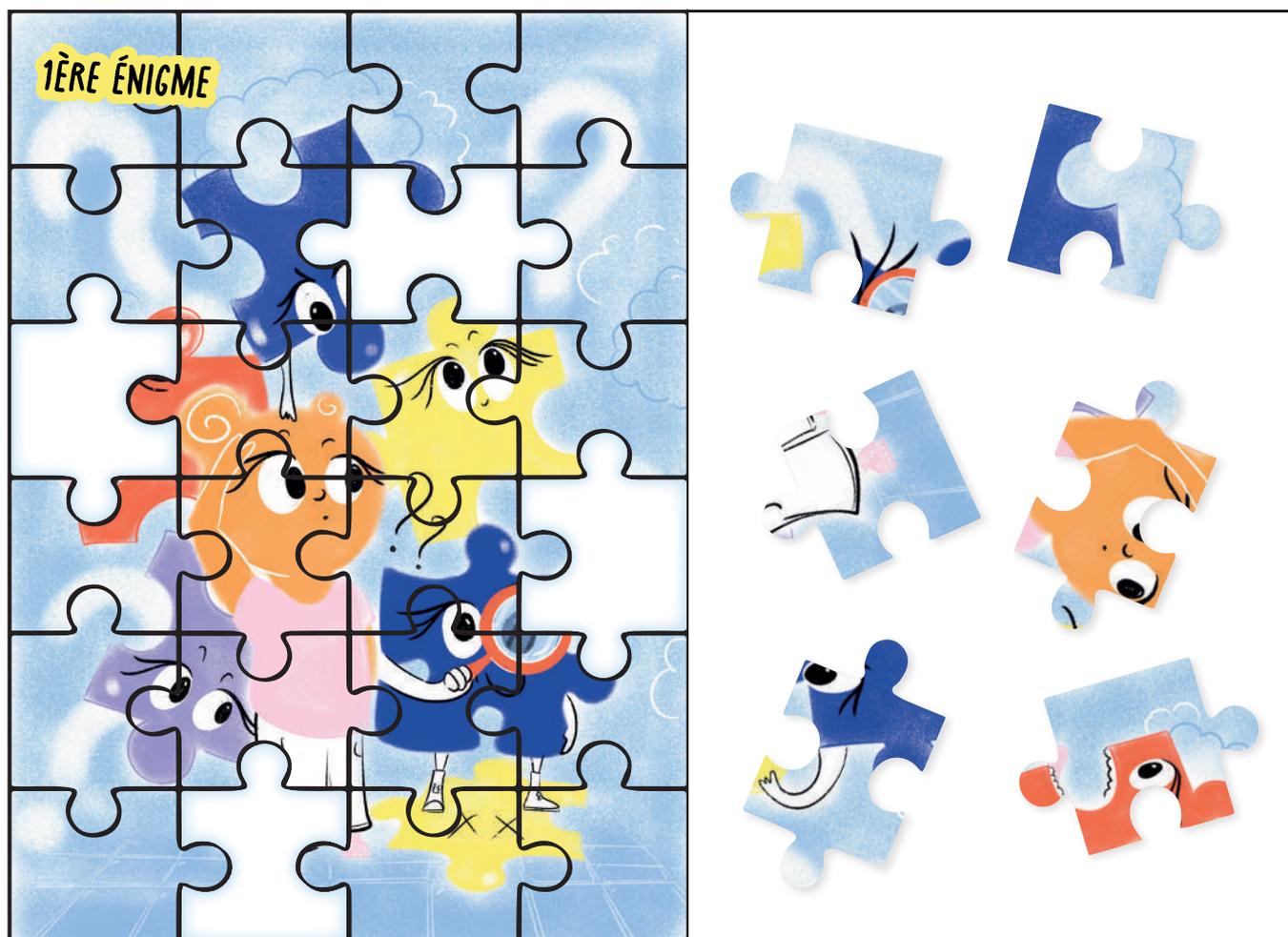
# Oups, des pièces du puzzle ont disparu !

Puzzly adore les puzzles ! Bien évidemment, puisqu'il est la **pièce maîtresse** de l'un de ces jeux.

Il a donné **deux énigmes** à sa copine Maya. Va-t-elle réussir à **les résoudre** ?

Pour la première, aide Maya à **trouver les 4 bonnes pièces** de puzzle et **relie-les** à leur emplacement.

Pour la seconde, **associe la bonne ombre** à chacune des trois pièces de puzzle.



# En mode crayons de couleur

Place au temps calme ! Après s'être amusée avec son **Grand-Père** tout l'après-midi, **Maya** décide de **sortir ses plus beaux crayons de couleurs** afin de **réaliser ce coloriage magique** ci-dessous. Tu vas vite le remarquer, tu vas devoir **respecter certains codes couleurs**...

## LES CODES COULEURS

- 1 6
- 2 7
- 3 8
- 4 9
- 5



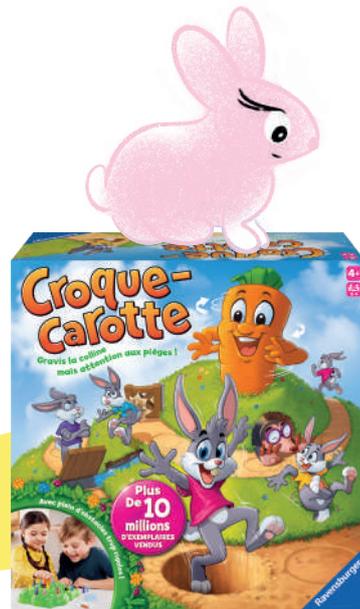
# Pour s'amuser encore et encore...

On espère que tu t'es bien amusé avec **Maya**, son **Grand-Père André** et **Puzzly**. Comme eux, on t'invite désormais à passer "**En mode Jeu**" avec tes Grands-Parents, tes Parents, et tous les autres membres de ta Famille afin de te **créer des souvenirs pour toute la vie** ! Et pour cela, voici une petite **sélection de jeux** rencontrés au fil des pages de ce cahier avec lesquels **tu pourras bien t'amuser** !



## MEMORY DES PETITS ANIMAUX

Pour partir à la **rencontre des animaux**, il n'y a pas mieux ! Ce jeu éducatif mêle **observation, association et mémorisation**. Alors seras-tu le plus fort ?



## CROQUE-CAROTTE

De 4 à 77 ans, amuse-toi comme un petit fou avec tes Grands-Parents durant cette **course épique de lapins**. Qui sera le premier à **rejoindre la succulente carotte** au sommet de la colline ?



## LABYRINTHE

Es-tu prêt à partir à la **chasse aux trésors** dans un **labyrinthe en mouvement** ? Depuis sa création en 1986, ce jeu a enchanté bien des familles. Et toi ?



**grand  
mercredi**

x

**Ravensburger**

