Drôles & Intelligents
496599
$ 6.89



Le grand livre des jeux drôles et intelligents



L'histoire en 130 jeux





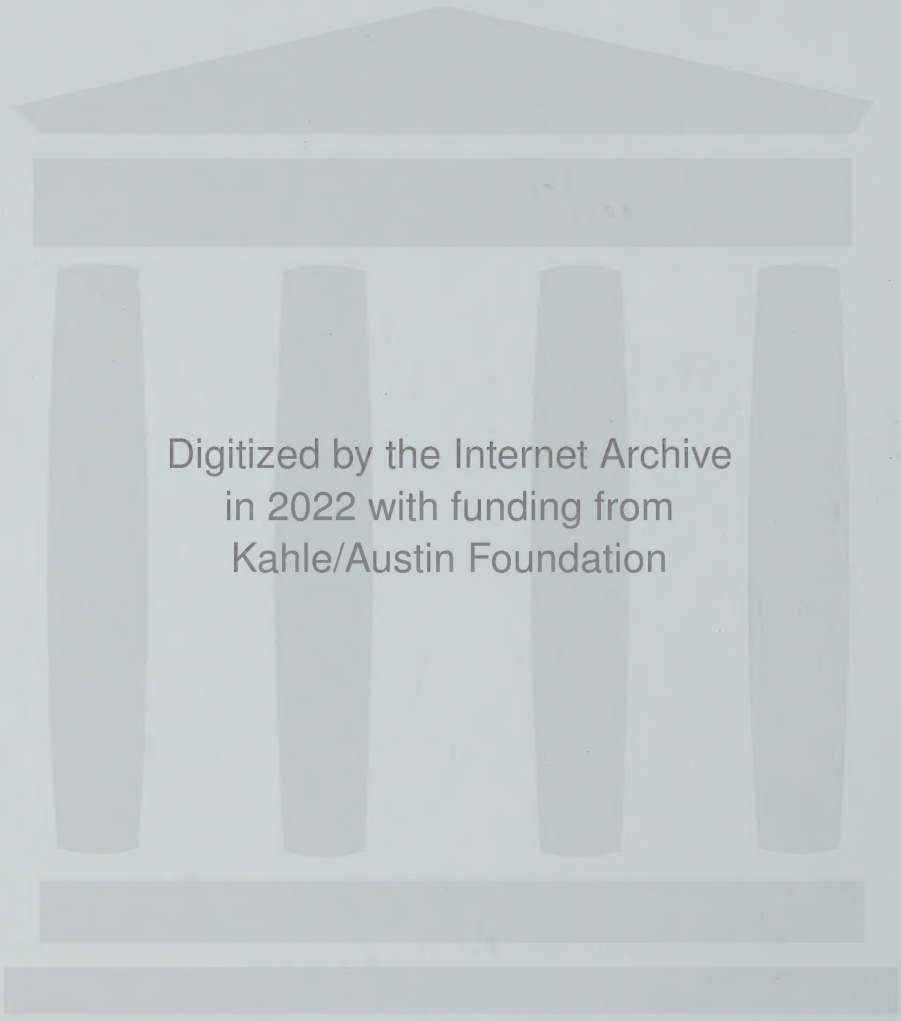


- Jeux de calcul et de logique
- Jeux de mots
- Jeux d'observation
- Mots croisés et mots mystère
- Quiz, charades et énigmes



Texte
Marie-Claude Favreau

Illustrations
Isabelle Charbonneau


Digitized by the Internet Archive
in 2022 with funding from
Kahle/Austin Foundation

https://archive.org/details/legrandlivredesj0000favr_z0e1

Ginette Tousignant



Le grand livre
des jeux
drôles et intelligents

L'histoire en 130 jeux

Texte

Marie-Claude Favreau

Graphisme

Annick McLean

Illustrations

Isabelle Charbonneau

EH Héritage jeunesse

Données de catalogage avant publication (Canada)

Favreau, Marie-Claude

Le grand livre des jeux drôles et intelligents. L'histoire en 130 jeux.

(Héritage jeunesse)
Publié antérieurement sous le titre : Le grand livre des jeux drôles et intelligents. La folle histoire du monde en 140 jeux. 1999
Comprend un index.
Pour les jeunes de 8 à 12 ans.

ISBN : 2-7625-1802-4

1. Jeux – ouvrages pour la jeunesse. 2. Jeux intellectuels – Ouvrages pour la jeunesse. 3. Jeux littéraires – Ouvrages pour la jeunesse. 4. Histoire universelle – Ouvrages pour la jeunesse. I. Charbonneau, Isabelle. II. Titre. III. Titre : Histoire en 130 jeux. IV. Titre : Le grand livre des jeux drôles et intelligents. La folle histoire du monde en 140 jeux. V. Collection.

GV1203.F392 2002 j793.7 C2002-941884-4

Aucune édition, impression, adaptation ou reproduction de ce texte, par quelque procédé que ce soit, tant électronique que mécanique, en particulier par photocopie ou par microfilm, ne peut être faite sans l'autorisation écrite de l'éditeur.

© Les éditions Héritage inc. 2002
Tous droits réservés

Conception typographique : Jean-Marc Gélineau

Dépôts légaux : 4e trimestre 2002
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

ISBN : 2-7625-1802-4

Imprimé au Canada

10 9 8 7 6 5 4 3 2

LES ÉDITIONS HÉRITAGE INC.
300, rue Arran, Saint-Lambert (Québec) J4R 1K5
Téléphone : (514) 875-0327
Télécopieur : (450) 672-5448
Courriel : info@editionsheritage.com

Sommaire

Un fouillis de formes	9
Archéologues au travail !	10
Énigme archéologique	10
Qu'est-ce qui cloche dans la plaine ?	11
Pagaille dans la préhistoire	12
Les pièces de monnaie	12
Blablabla d'australopithèques	13
Code secret	14
Scarabées à observer	15
Méli-mélo égyptien	15
Les erreurs de l'artiste	16
Mot mystère égyptien	17
Détails à trouver	18
Le défi des discoboles	18
Labyrinthe	19
La grille des jeux d'hier et d'aujourd'hui	20
Maths et mots	21
Nom d'un cheval !	22
À l'eau !	22
Jeu de dés	23
Une lettre de plus, une lettre de moins !	23
Bouclier à décomposer	24
Jeu de mémoire : les jeux du cirque	25
Jeu de mémoire : les jeux du cirque (suite)	26
Devinettes en vrac	26
Surprise !	27
Le casse-tête de Cassius	28
Rébus	28
La grille des dieux	29
Au voleur !	30
Chacun chez soi !	31
Logique !	32
Les intrus	32
Charades en balade	33
L'avis du Viking	34
À trouver : au village gaulois !	35
Code des Huns	36
Le roi se dissimule	37
D'un mot à l'autre	38
Un travail de moine	38

© Les éditions Héritage inc. 1999

C comme... château fort ! 39
Le jeu des blasons 40
Droit au but ! 41
En morceaux ! 42
À chacun son œuvre 43
Les médecins masqués ! 44
Elle tourne ! 45
Les armures 46
Le labyrinthe des croisades 47
Méli-mélo 48
Toile à restaurer 49
P comme... perruque poudrée ! 50
Mots en OUR 51
Fables en folie ! 51
La grille de Charles Perrault 52
Personnage mystère 53
Vrai ou faux ? 54
Une lettre ou l'autre 54
La route de la soie 55
Les grands explorateurs 56
À trouver : au Japon ! 57
Énigme marine 58
Ohé ! Oh ! 58
La grille en images 59
La grille des pauvres matelots 60
Qu'est-ce qui mijote ? 60
Un fabuleux fouillis ! 61
Labyrinthe maya 62
À trouver : à l'abordage ! 63
La grille des corsaires 64
La supergrille du voilier 65
Le partage de l'île 66
L'île aux trésors 66
Héritage amérindien 67
Un défi pour Dédé 67
Qu'est-ce qui cloche dans la bourgade ? 68
La grille d'Amérique 69
Énigme 70
Les intrus 70
Lieux amérindiens 71
À la chasse ! 72
Qu'est-ce qui cloche dans l'Ouest ? 73
Serpentin de serpents 74

© Les éditions Héritage inc. 1999

Méli-mélo amérindien 74
Le code du vieux sage 75
Les intrus en images 76
Les erreurs de la dessinatrice 77
Napoléon en Égypte 77
L'ombre de l'empereur 78
Devinettes à volonté 79
Le quiz de l'histoire 79
À trouver : en route pour Tombouctou ! 80
La grille-surprise 81
Jeu de mémoire : Benjamin s'amuse 82
Jeu de mémoire : Benjamin s'amuse (suite) 83
Le quiz des petits futés 83
Paires d'intrus 84
Qui fait quoi ? 85
Le téléphone est en dérangement ! 86
Les mots croisés de l'Océanie 87
Engagez-vous, rengagez-vous ! 88
Qui dit quoi ? 89
La grille méli-mélo en images 90
Le quiz des historiens en herbe 91
Villes à reconstituer 91
Jeu de calcul 92
La grille-surprise 92
La logique des drapeaux 93
De mots en animaux 93
Des dames à la mode ! 94
Les chiens cachés 95
Mots à faire 95
Rébus 96
Les voyelles disparues 96
Charades 97
Rectangles en folie 98
Billets de banque en pièces 98
Cache-cache 99
L'invention mystère 100
Habitants des villes 101
Suite de fleurs 101
Deux par deux 102
Mots et images 102
À trouver : au théâtre ! 103
Un pour tous ! 104
Les expressions imagées 104

© Les éditions Héritage inc. 1998

Les meubles cachés 105
Que de triangles ! 105
Labyrinthe chiffré 106
Montre à remonter 107
L'objet mystère 107
À trouver : sur la piste du tigre ! 108
Les mots croisés des historiens en herbe 109
À trouver : en plein vol ! 110
Les fausses statuettes 111
Les mousquetaires 112
La carte de l'Antiquité 113
Les inventeurs ont des visions 114
Suite de personnages 115
Chiffres à changer 115
Solutions 117

© Les éditions Héritage inc. 1999

Légendes

Jeux de calcul et de logique

Jeux de mots

Jeux d'observation

Mots croisés

Quiz, charades et énigmes

Facile

Moyen

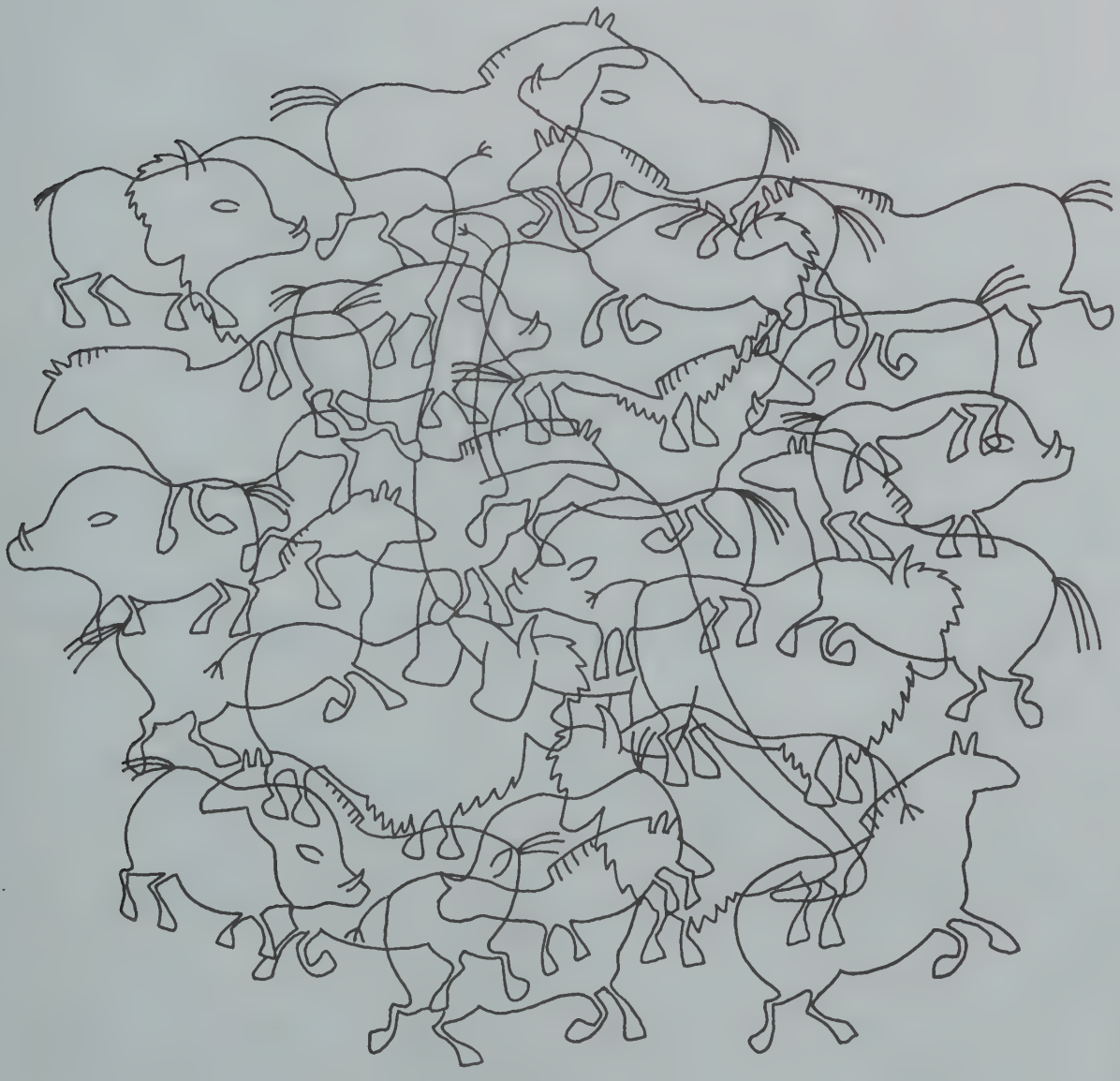
Difficile



© Les éditions Héritage inc. 1999

Un fouillis de formes

Les artistes préhistoriques s'en sont donné à cœur joie sur les murs de cette grotte. Combien vois-tu d'animaux dans ce fouillis de formes ? Une des créatures représentées ne devrait pas s'y trouver. Laquelle ?

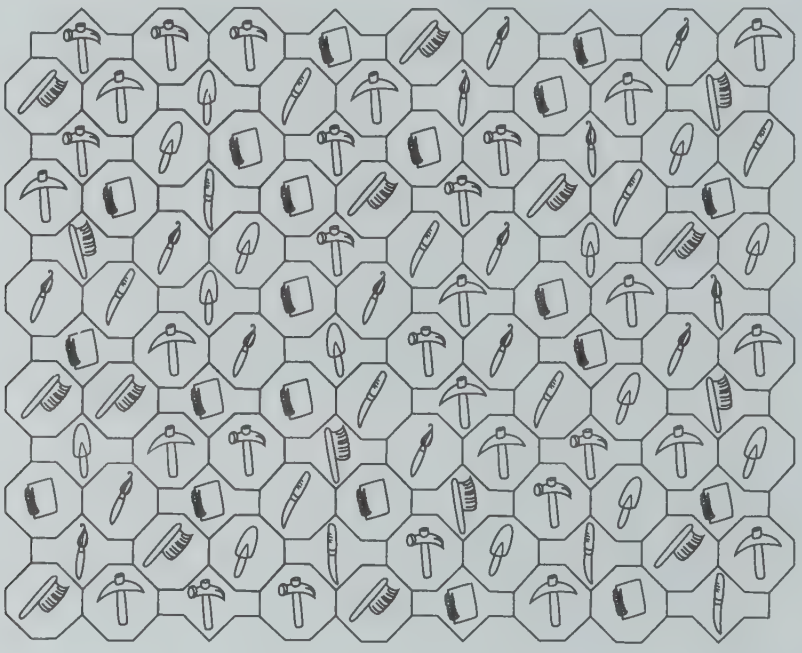


© Les éditions Héritage inc. 1999

Archéologues au travail !

1

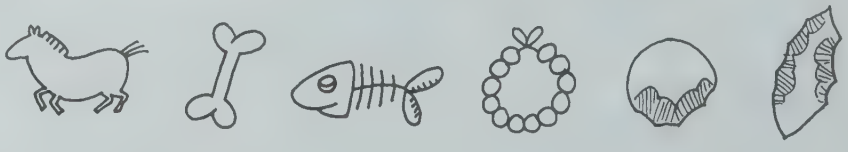
Les archéologues font des fouilles sur un site préhistorique. Mais ils ont éparpillé leur matériel un peu partout. Retrouve leurs six outils entourés de six objets différents.

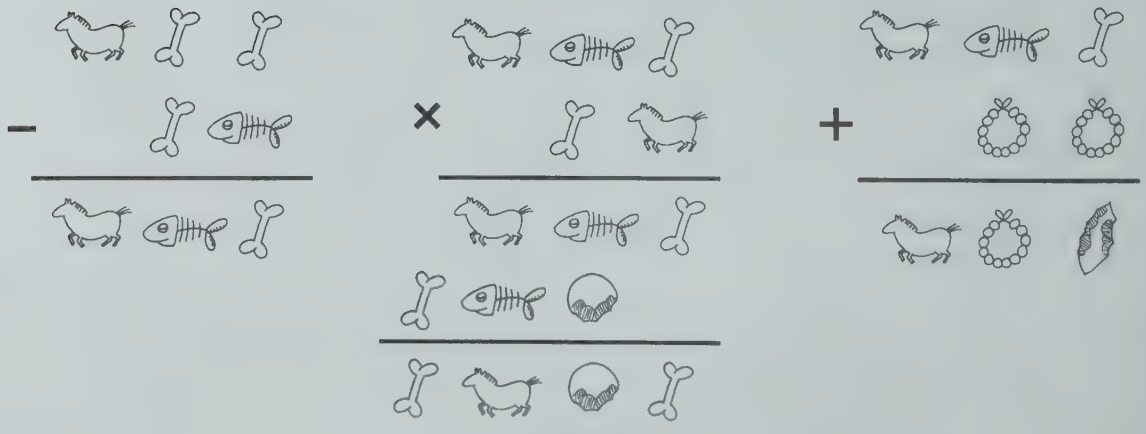


Énigme archéologique

3

Les six éléments ci-dessous représentent chacun un chiffre de 0 à 5. Les trois opérations suivantes t'aideront à déterminer la valeur de chaque élément.





© Les éditions Héritage inc. 1999

Qu'est-ce qui cloche dans la plaine ?

Hum ! 12 erreurs se sont glissées dans cette scène préhistorique. À toi de les découvrir !



© Les éditions Héritage inc. 1999

Pagaille dans la préhistoire

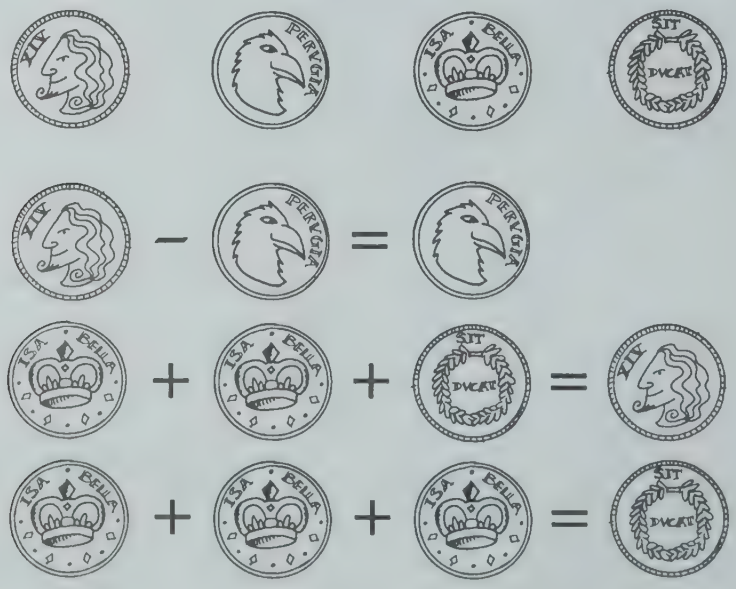
Peux-tu mettre en ordre ces braves hommes préhistoriques, du plus ancien au plus récent ?



❑ *homo erectus* ❑ *homo habilis* ❑ *homo sapiens* ❑ australopithèque

Les pièces de monnaie

Mimi a quatre pièces de monnaie très anciennes qui ont chacune une valeur différente (entre 2 et 10). À l'aide des opérations ci-dessous, trouve la valeur de chacune d'elles.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Blablabla d'australopithèques

Les hommes préhistoriques avaient un langage que nous ne connaîtrons jamais. Observe les illustrations et essaie de déchiffrer ce que disent les personnages ci-dessous. Devine ce que dira le personnage 5?



© Les éditions Héritage inc. 1999

Code secret

À l'aide du code, déchiffre ce que raconte ce marchand.

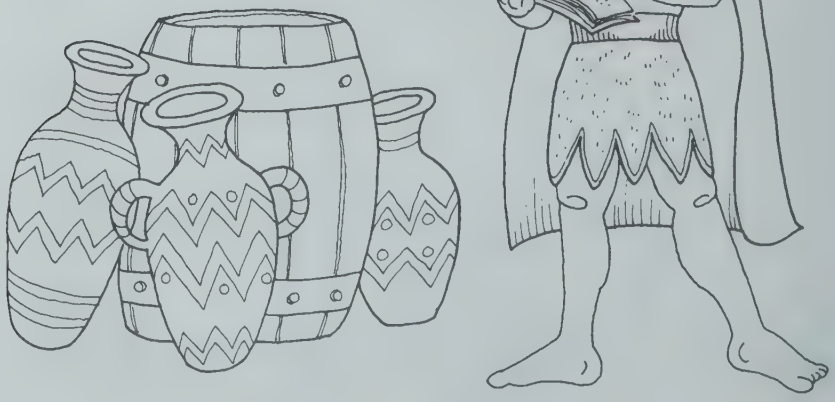










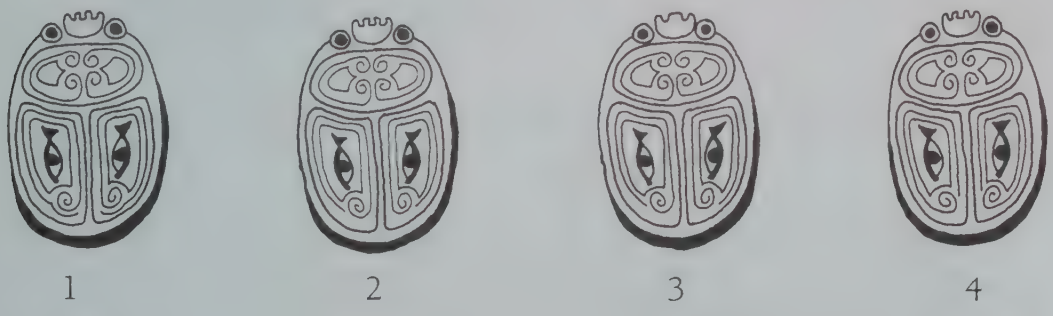


© Les éditions Héritage inc. 1999

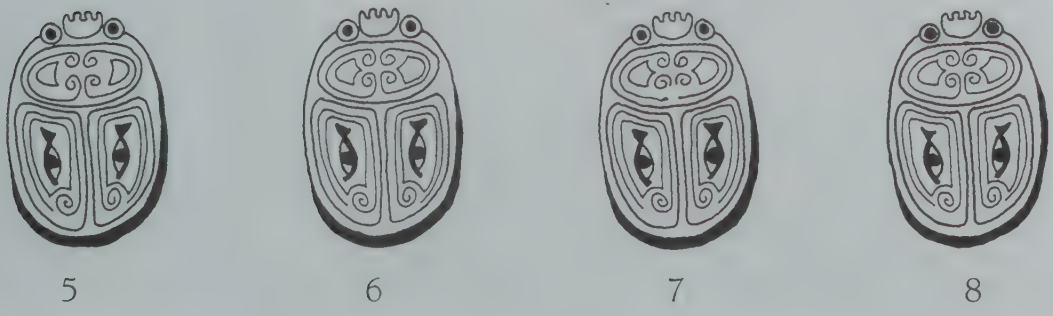
Scarabées à observer

1

Seuls deux de ces huit scarabées sont parfaitement identiques. Les vois-tu ?



1 2 3 4



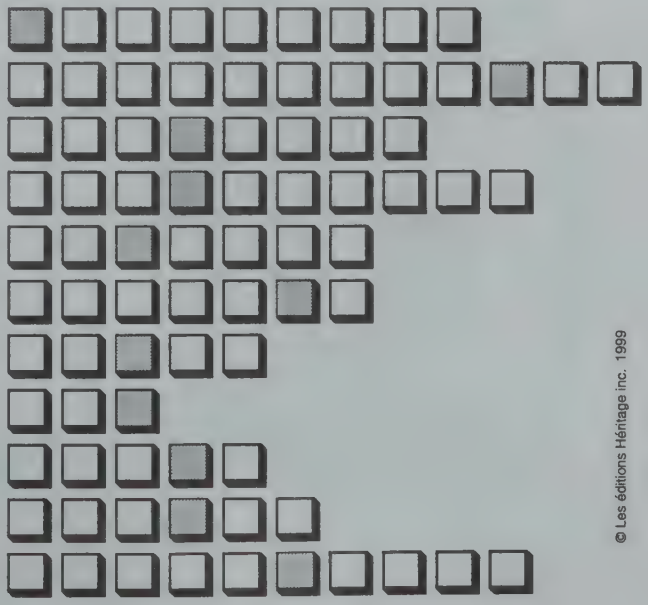
5 6 7 8

Méli-mélo égyptien

2

Démêle les mots, et les lettres inscrites dans les cases grises te donneront le nom du Français qui, en 1822, réussit à déchiffrer les hiéroglyphes.

1. ÉEOÂCTRPL (Reine d'Égypte.)
2. IÉEOYHHGLRPS (Écriture égyptienne.)
3. EAIYMDPR (Tombeau.)
4. AAIEODDRRM (Il a une seule bosse.)
5. AUYPPSR (Les Égyptiens écrivaient dessus.)
6. AAONHRP (Roi.)
7. EULJS (César.)
8. ILN (Fleuve.)
9. IEOMM (Elle est recouverte de bandelettes.)
10. ÉOSPCH (Une des pyramides.)
11. AAEEIDLRNX (Ville d'Égypte.)



Réponse : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

© Les éditions Héritage inc. 1999

Les erreurs de l'artiste

Ces deux fresques égyptiennes présentent au moins douze différences. Les vois-tu ?

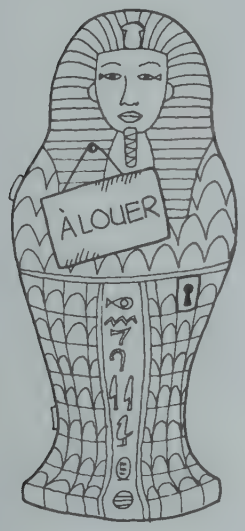




© Les éditions Héritage inc. 1999

Mot mystère égyptien

Trouve les mots de la liste dans la grille. Ils sont écrits verticalement, horizontalement ou en diagonale, aussi bien à l'endroit qu'à l'envers. Avec les dix lettres qui restent, tu obtiendras le nom de la ville d'Égypte où se trouvait la plus grande bibliothèque du monde antique.



I	S	I	S	B	A	N	D	E	L	E	T	T	E	S	S
T	O	U	T	A	N	K	H	A	M	O	N	A	A	P	C
I	E	R	C	N	E	X	N	I	H	P	S	R	H	E	I
T	S	E	B	I	R	C	S	L	H	L	C	A	D	C	E
R	A	N	U	B	I	S	E	O	I	O	R	I	V	H	N
E	D	E	S	E	R	T	R	N	P	A	M	T	I	E	C
F	P	A	P	Y	R	U	S	H	O	A	R	X	Z	O	E
E	I	M	O	M	S	A	A	N	R	O	N	D	I	P	S
N	H	I	E	R	O	G	L	Y	P	H	E	S	R	S	R
T	E	M	P	L	E	S	P	I	E	O	S	I	R	I	S



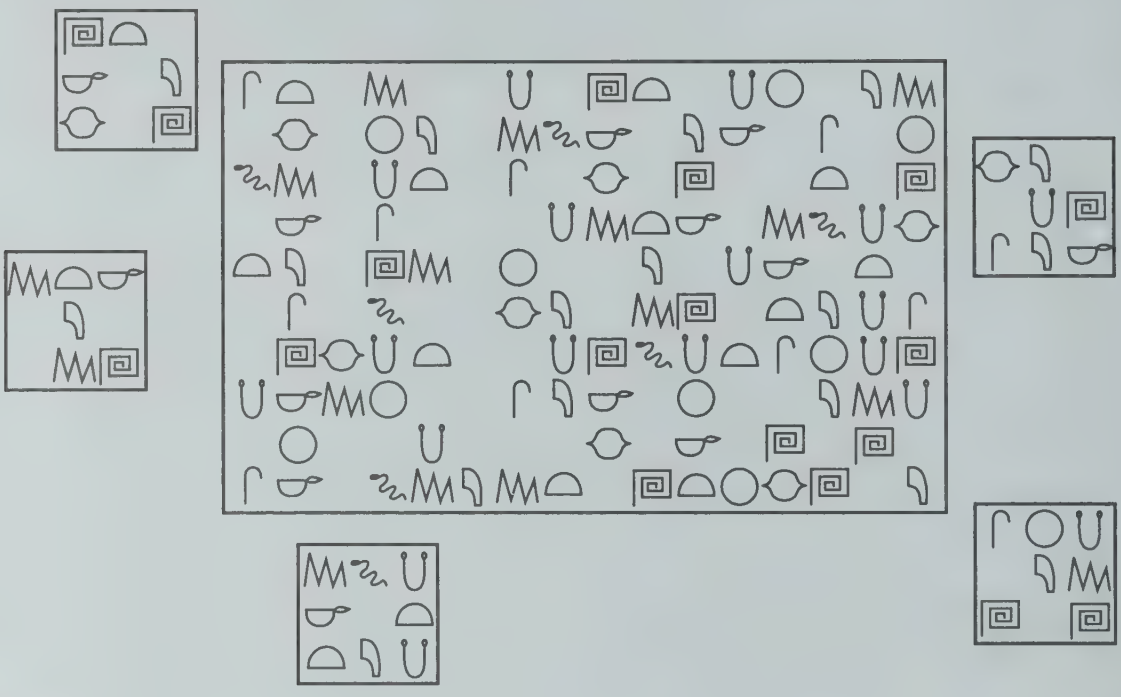
ANUBIS, BANDELETTES, CHÉOPS, DÉSERT, ENCRE, HORUS, HIÉROGLYPHES, ISIS, MOMIE, NEFERTITI, NIL, OSIRIS, PAPYRUS, PHARAON, PORT, PYRAMIDE, SARCOPHAGE, SCIENCES, SCRIBES, SPHINX, TEMPLES, TOUTÂNKHAMON, VIZIR.

Mot mystère : __ __ __ __ __ __ __ __ __ __

© Les éditions Héritage inc. 1999

Détails à trouver

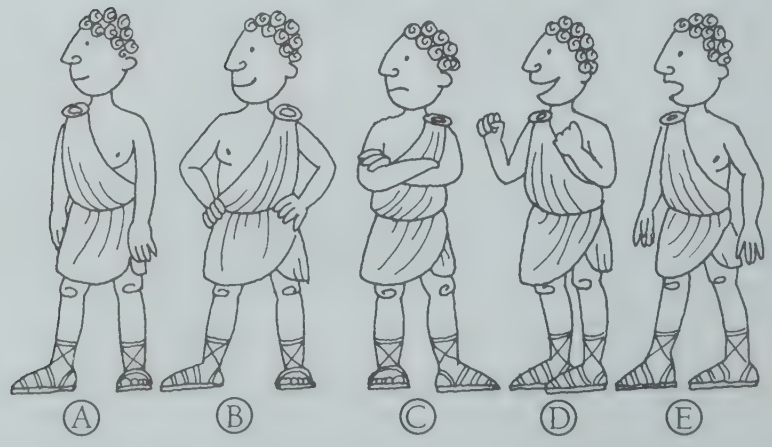
Retrouve dans cette grille les cinq détails encadrés.



Le défi des discoboles

Ça y est ! Les cinq discoboles ont lancé leur disque. Mais qui a gagné ? Essaie de le trouver à l'aide des indices.

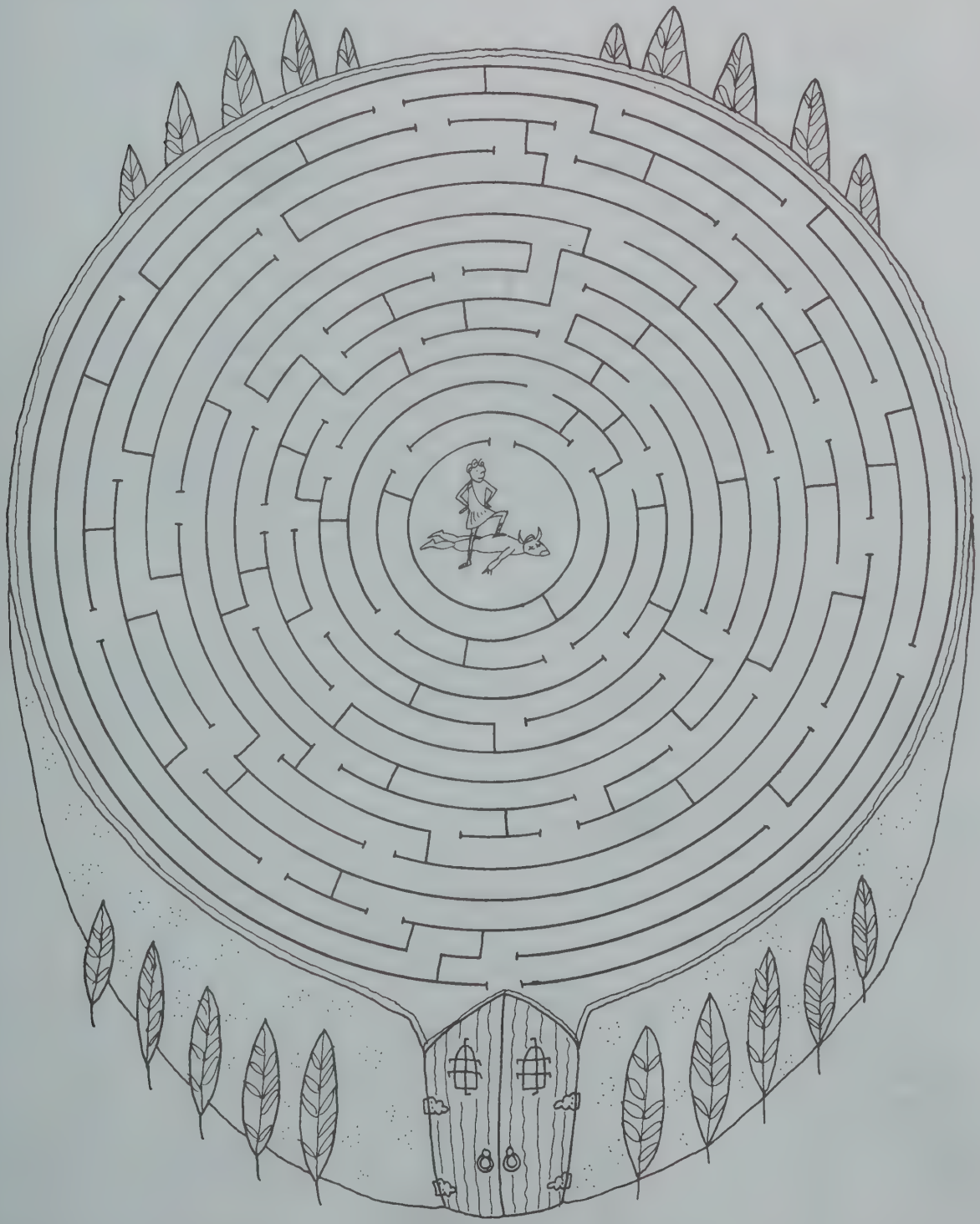
A n'est ni le premier ni le dernier.
B n'est pas le meilleur, mais il a mieux fait que E.
Entre B et E, il y a un autre discobole.
Le disque de C vient juste après celui de B.
B n'est pas le deuxième.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Labyrinthe

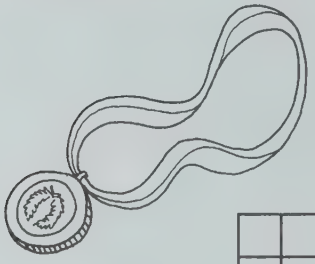
D'après la mythologie grecque, c'est dans le labyrinthe du roi Minos que le héros Thésée a combattu le terrible Minotaure, mi-homme mi-taureau, dévoreur de jeunes gens. Maintenant, aide Thésée à sortir du labyrinthe.

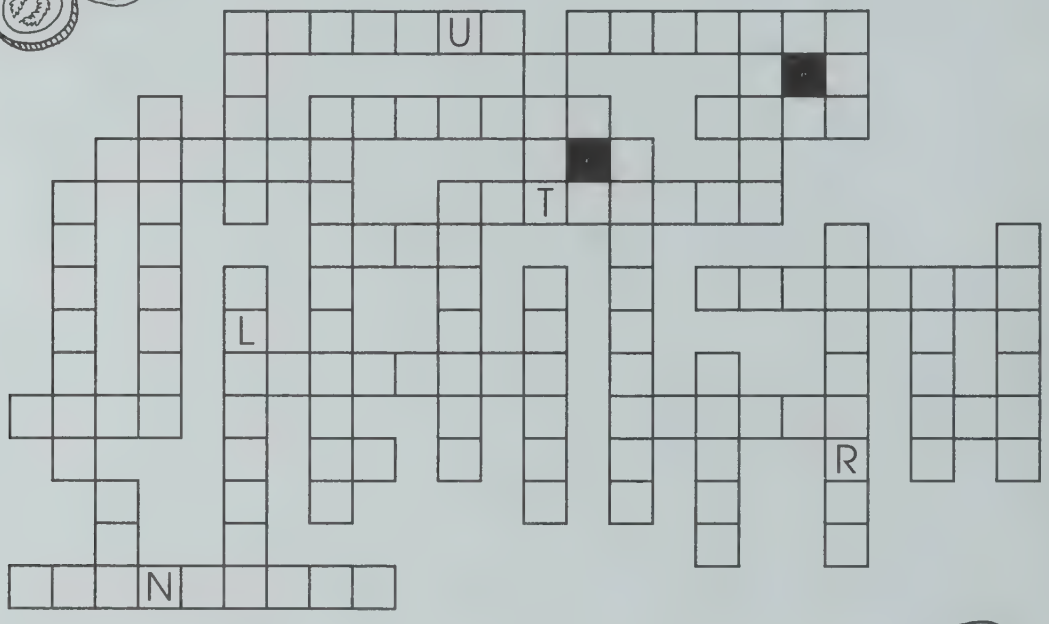


© Les éditions Héritage inc. 1999

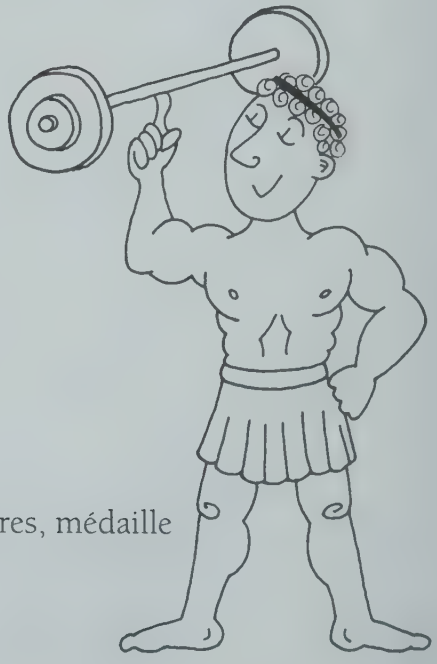
La grille des jeux d'hier et d'aujourd'hui

Les premiers Jeux olympiques ont eu lieu à Olympie en 776 avant J.-C. Évidemment, depuis ce temps, ils ont bien changé. Place les 30 mots de la liste dans la grille.









2 lettres : or
3 lettres : été, ski, tir
4 lettres : boxe, nage, saut, tour
5 lettres : chars, Grèce, lutte, stade
6 lettres : aurige, course, disque, record
7 lettres : arbitre, chevaux, javelot, pugilat, vitesse
8 lettres : athlètes, attelage, couronne, flambeau, haltères, médaille
9 lettres : olympiade, vainqueur
10 lettres : pentathlon

© Les éditions Héritage inc. 1999

Maths et mots

Résous d'abord chaque définition en inscrivant la réponse sur les tirets à côté. Ensuite, reporte la lettre correspondant à chaque chiffre sur les tirets du nom secret et tu connaîtras le nom d'un roi de Macédoine qui réussit à conquérir un immense empire.

1. Un animal que chassaient les Gaulois. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   21 1 17 5 15 9 2 12

2. Il comprend les consonnes et les voyelles. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   1 15 22 8 1 11 2 19

3. Les Romains allaient y voir des scènes sanglantes. ___ ___ ___ ___ ___ ___
   7 9 12 23 3 2

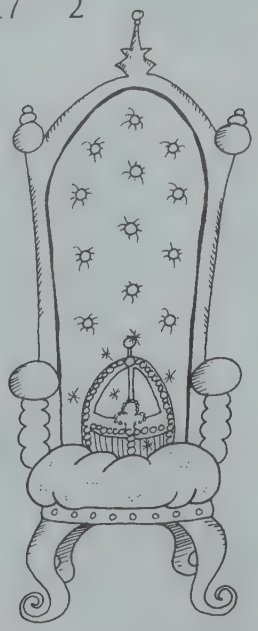
4. Ustensile inconnu au Moyen Âge. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   10 13 3 12 7 8 2 19 19 2

5. Chef de l'Église catholique. ___ ___ ___ ___
   22 1 22 2

6. Elle fut reine d'Égypte. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   7 15 2 13 22 1 19 12 2

7. Instrument de musique. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   14 26 15 13 22 8 13 17 2

8. Fruit du chêne. ___ ___ ___ ___ ___
   5 15 1 17 25



Le nom secret : ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
1 15 2 14 1 17 25 12 2

___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
15 2 5 12 1 17 25

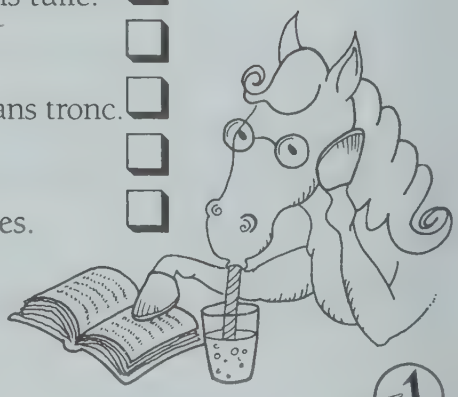
© Les éditions Héritage inc. 1999

Nom d'un cheval !

Alexandre le Grand avait un cheval qu'il aimait beaucoup. Pour connaître son nom, écris la bonne lettre pour chaque réponse, puis mets les lettres bout à bout.

1. Je suis dans cible et bac, mais pas dans pile ni dans cale. ☐
2. Je suis ce qu'on dit au cheval pour le faire avancer. ☐
3. Je suis le contraire d'« ignore ». ☐
4. Je suis dans épi et épée, mais pas dans tapis ni dans père. ☐
5. Je suis dans pays et épée, mais pas dans tamis ni dans tuile. ☐
6. Je sers à couper le bois. ☐
7. Je suis dans taupe et tante, mais pas dans troupe ni dans tronc. ☐
8. L'oiseau en a deux. ☐
9. Quand tu ne connais pas la réponse, tu me prononces. ☐

Réponse : _ _ _ _ _ _ _ _ _



À l'eau !

Le savant grec Archimède vient de comprendre le principe qui fait que certains objets plongés dans un fluide flottent tandis que d'autres coulent. Raye toutes les lettres de la grille qui reviennent plus de deux fois ; avec les lettres qui restent tu sauras ce qu'il s'écrie.



D	X	L	Q	G	Y	N	Z	J	Y	M	B	F
H	S	E	P	P	B	F	U	Q	O	T	Z	H
F	N	Y	H	R	V	X	F	W	O	J	M	V
L	T	P	B	G	T	O	J	S	B	W	F	T
J	I	Y	H	S	X	B	M	D	P	N	I	Q
M	B	O	L	Y	E	Q	I	F	Z	D	G	O
F	K	H	G	M	X	V	T	W	I	A	N	V

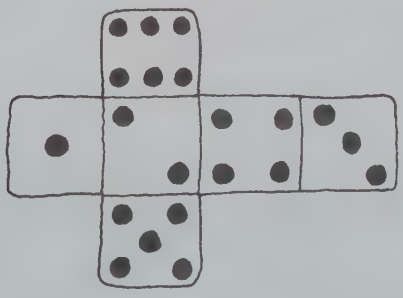
Réponse : _ _ _ _ _ _ !

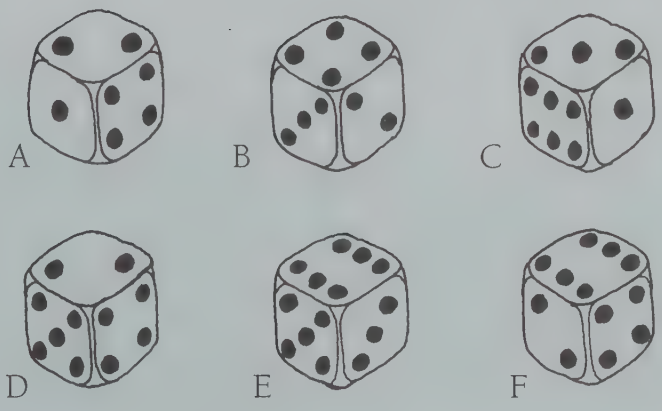
© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de dés

Les soldats romains jouent aux dés. Lequel des six dés ci-dessous correspond au modèle déplié ?







Une lettre de plus, une lettre de moins !

Ajoute une lettre à chacun de ces mots pour en créer un nouveau ayant un sens très différent.

ARME _____

ORAGE _____

SUITE _____

PLANTE _____

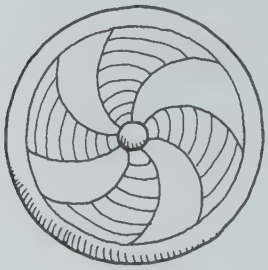
SOIE _____

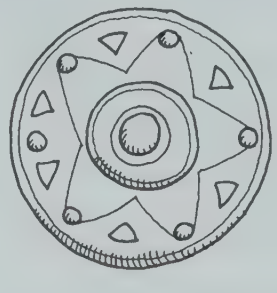


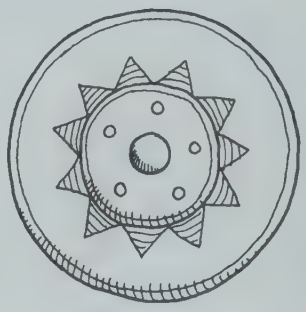
© Les éditions Héritage inc. 1999

Bouclier à décomposer

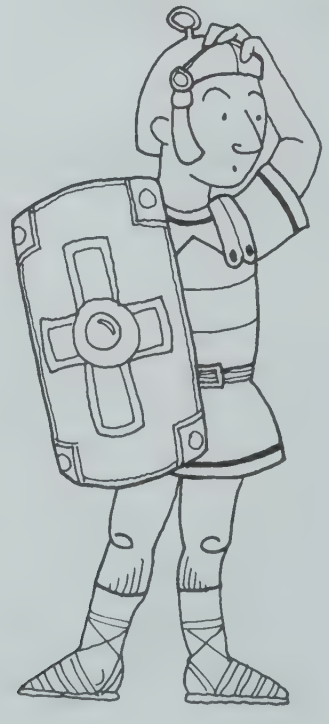
Avec les lettres du mot BOUCLIER, essaie de former le plus de mots possible en n'utilisant chaque lettre qu'une seule fois pour chacun des mots.







4 lettres	5 lettres	6 lettres	7 lettres

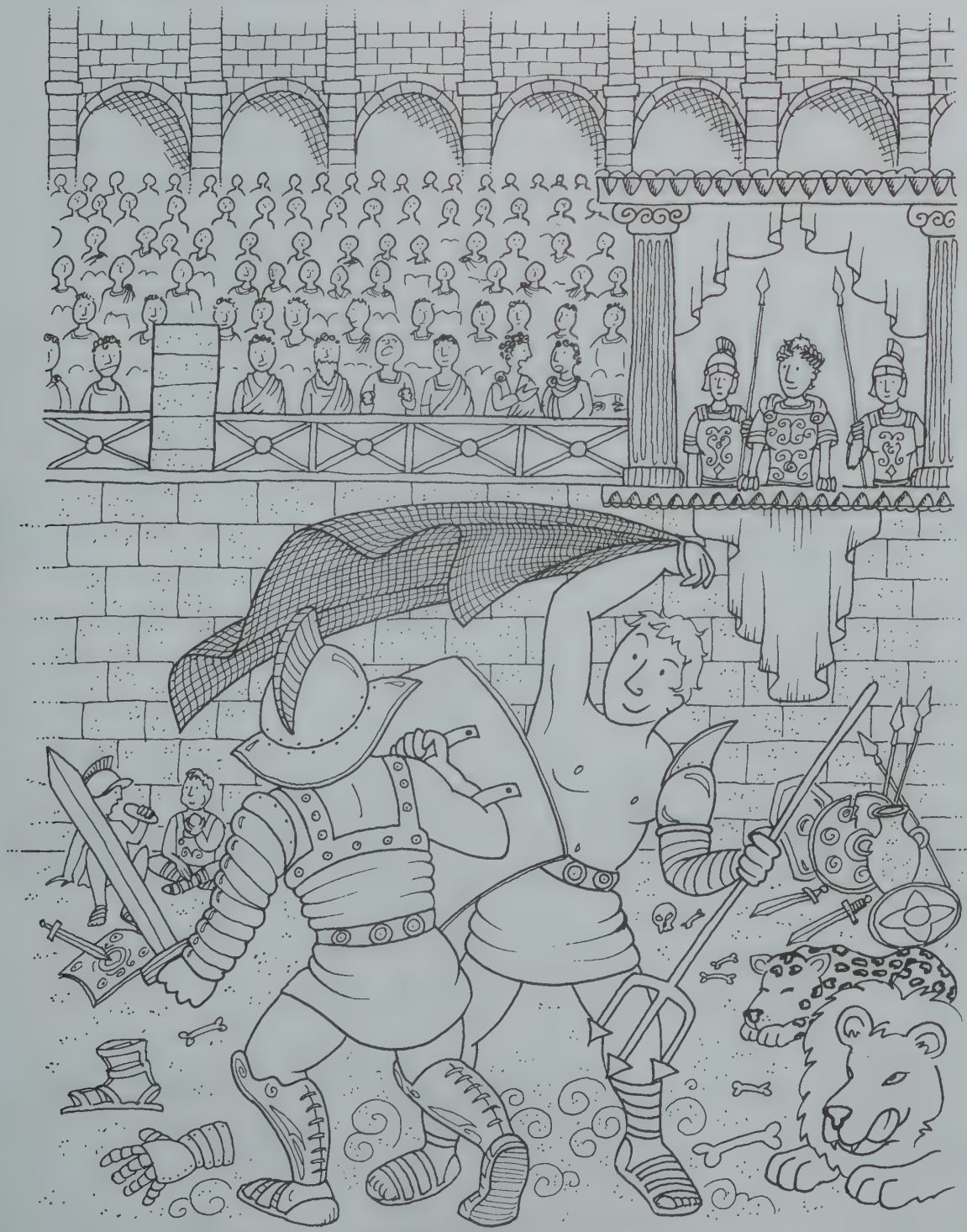




© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de mémoire : les jeux du cirque

Oh, oh ! tout le peuple de Rome s'est donné rendez-vous pour assister aux jeux du cirque. Les gladiateurs s'affrontent. Observe attentivement l'image pendant une minute, pas plus ; puis tourne la page et réponds aux questions sans regarder l'image. Auras-tu autant de mémoire que tu le crois ?

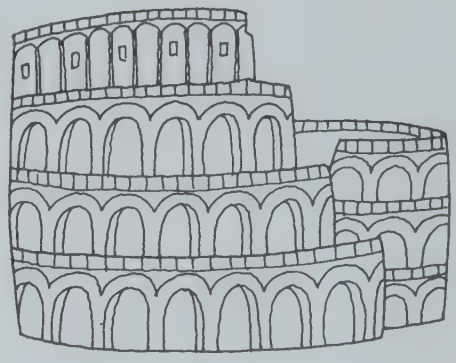


© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de mémoire : les jeux du cirque (suite)

Dans le cirque, y a-t-il :

- un escargot ? ❑
- Jules César ? ❑
- un bouclier fêlé ? ❑
- un taureau ? ❑
- un gladiateur triste ? ❑
- deux soldats cassant la croûte ? ❑
- une amphore ? ❑
- une lyre ? ❑
- un gladiateur portant un nez de clown ? ❑
- un trident ? ❑
- trois filets ? ❑
- une Romaine en sanglots ? ❑
- un lion ? ❑
- un char ? ❑
- un cadran solaire ? ❑



Devinettes en vrac

1. Qu'est-ce qu'un A et une île ont en commun ?

   _____

2. Quel est le meilleur client du marchand de chaussures ?

   _____



3. Qui est ce Gaulois ?

   _____



4. Quelles lettres de l'alphabet aiment l'équitation ?

   _____



© Les éditions Héritage inc. 1999

Surprise!

D'abord, effectue les opérations et résous les définitions en inscrivant les chiffres appropriés sur les tirets. Ensuite, reporte – par ordre croissant de grandeur – les nombres, ainsi obtenus, dans les cases au bas. Puis inscris sous chacun d'eux la lettre de la question à laquelle il correspond. Dans ce fouillis de lettres, tu verras apparaître un mot.

A . 121 divisé par 11. ___

B . Nombre de tours que fait la Terre sur elle-même en 24 heures. ___

C . Nombre de membres dans les « Trois Mousquetaires ». ___

D . Une demi-douzaine. ___

E . La moitié de 50. ___

F . Nombre de couleurs dans l'arc-en-ciel. ___

G . 50 moins 22. ___

H . Trois fois les doigts des deux mains. ___

I . Nombre de bras chez deux pieuvres. ___

J . Trois douzaines. ___

K . Nombre de cases sur un échiquier. ___

L . Nombre de millimètres dans un décimètre. ___

M . Nombre de côtés dans un octogone. ___

N . Nombre d'heures dans cinq jours. ___

O . Nombre de planètes dans le système solaire. ___

P . Douze douzaines. ___

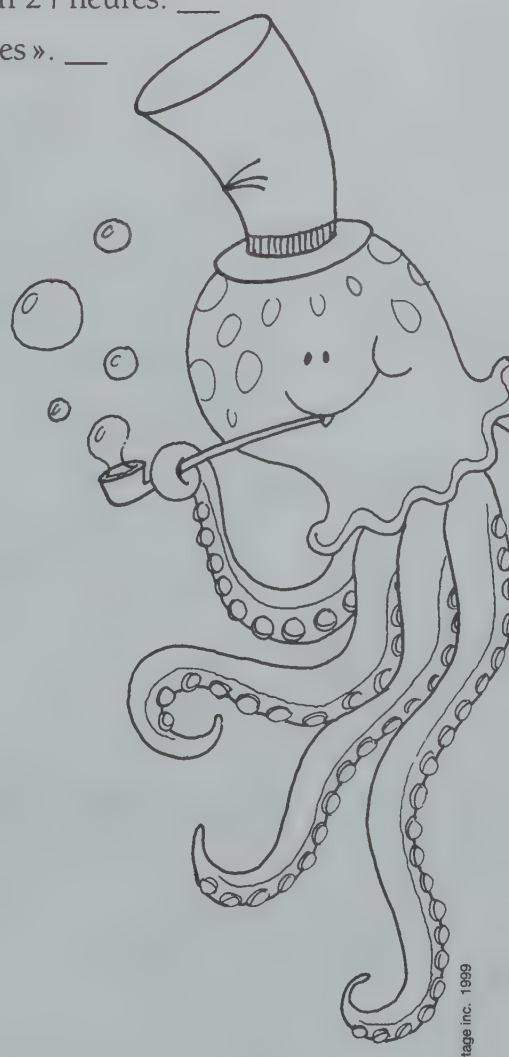
Q . Nombre de pattes chez trois insectes. ___

R . La moitié de trois centaines. ___

S . Nombre de centimètres dans un décimètre. ___

T . Les jours de l'année moins le mois de juin. ___

U . Le quart de 80. ___



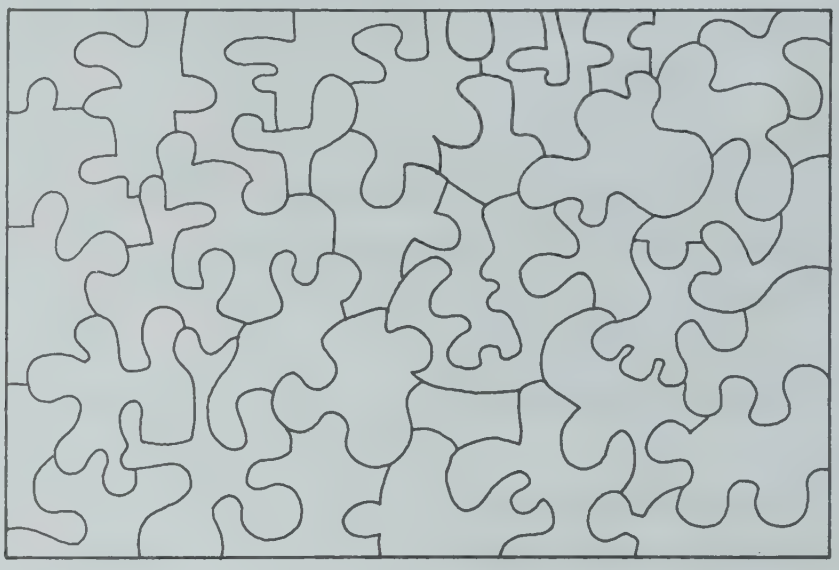
© Les éditions Héritage inc. 1999

Le casse-tête de Cassius

1

Aide le légionnaire Cassius à retrouver ces trois formes dans le casse-tête.











Rébus

2

Déchiffre ces rébus pour connaître cinq titres de livres très lus.

1.  3    _____

2.   x e+t    _____

3.    2  f+i _____

4.   bleu 2   t  _____

5.    e+t  b t+e _____

© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille des dieux

Cette grille cache les noms de personnages mythologiques. Ils sont écrits à la verticale, à l'horizontale, en diagonale, aussi bien à l'endroit qu'à l'envers. Trouve-les tous et avec les lettres qui restent tu formeras le nom de la montagne où vivaient les dieux grecs. Pour être sûr de réussir, garde les noms courts pour la fin.



T	S	V	U	L	C	A	I	N	O	M	R	S	R
O	E	S	E	P	O	L	C	Y	C	E	O	U	A
U	N	E	L	J	U	N	O	N	Y	R	H	N	C
T	E	S	O	M	O	M	A	R	S	C	T	E	E
A	R	U	D	D	B	A	C	C	H	U	S	V	N
T	I	M	I	T	I	T	A	N	S	R	R	E	T
I	S	P	N	P	J	U	P	I	T	E	R	S	A
S	U	E	Z	E	B	E	L	E	N	O	S	T	U
C	E	N	U	T	P	E	N	I	G	A	I	A	R
S	A	T	U	R	N	E	M	D	I	A	N	E	E
N	O	L	L	O	P	A	N	N	O	T	U	L	P



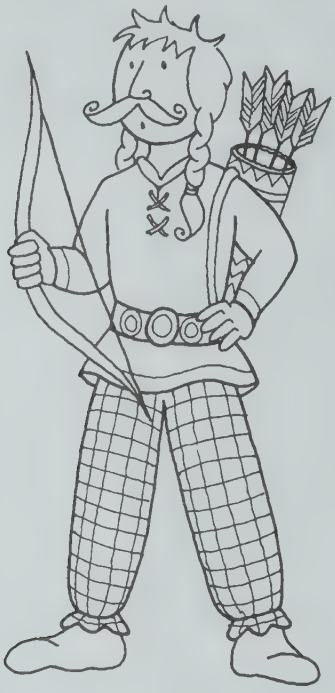
APOLLON, BACCHUS, BÉLÉNOS, CENTAURE, CUPIDON, CYCLOPE, DIANE, GAÏA, JUNON, JUPITER, MARS, MERCURE, MINERVE, MUSES, NEPTUNE, ODIN, PAN, PLUTON, RÂ, SATURNE, SIRÈNES, THOR, TITANS, TOUTATIS, VÉNUS, VESTA, VULCAIN, ZEUS.

Nom mystère : __ __ __ __ __ __

© Les éditions Héritage inc. 1999

Au voleur !

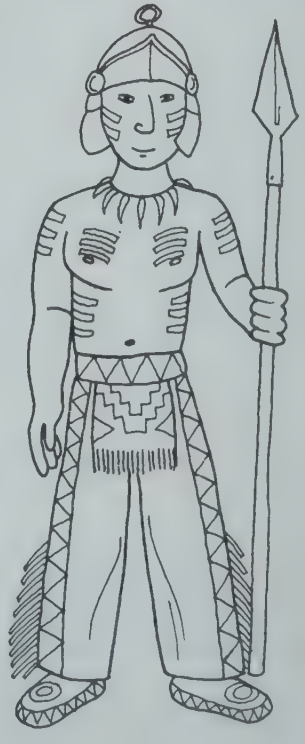
Ces cinq sympathiques personnages, un Gaulois, un Viking, un Grec, un Romain et un Amérindien, portent tous au moins un accessoire qui ne leur appartient pas. Rends à chacun d'eux les accessoires qui lui sont propres.







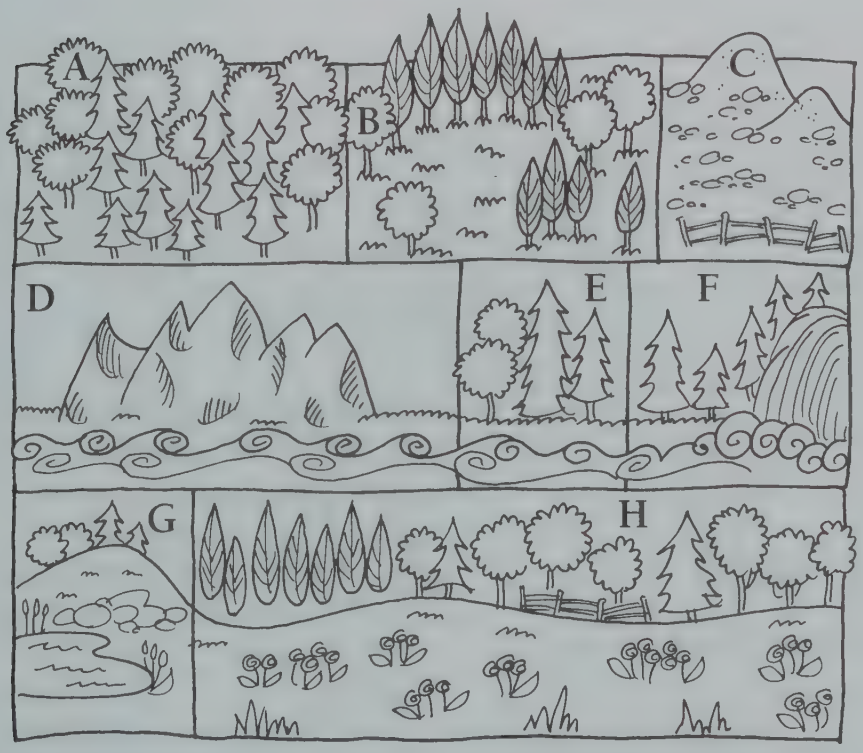




© Les éditions Héritage inc. 1999

Chacun chez soi !

Voici un territoire que se partagent huit peuples : les Celtes, les Goths, les Romains, les Francs, les Angles, les Saxons, les Vandales et les Huns. Seuls, les peuples qui ont une frontière commune peuvent s'attaquer ou commercer entre eux. À l'aide des indices, trouve la portion de territoire qui appartient à chaque peuple.



Indices :

Les Francs ne pourraient attaquer que les Saxons, les Angles, les Romains et les Huns.
Les Goths ne peuvent commercer qu'avec les Huns et les Saxons.
Les Angles occupent la plus grande portion de territoire.
Les Saxons ont un bout de frontière commune avec les Goths, les Huns, les Francs, les Romains et les Celtes.
Les Celtes font du commerce avec les Romains et les Saxons seulement.
Les Romains ont quatre voisins.
Les Francs et les Vandales n'ont pas de frontière commune.

Pour t'aider, refais le plan sur une autre feuille et inscris les noms de tous les peuples dans chacune des portions, puis raye-les au fur à mesure que les indices te permettent de le faire.

© Les éditions Héritage inc. 1999

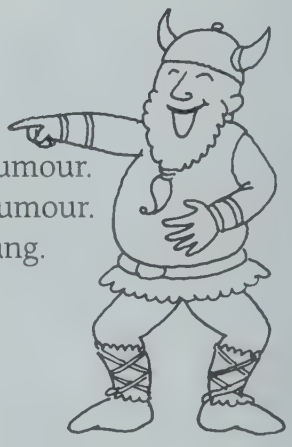
Logique !

Certains Vikings sont redoutables.
La plupart des guerriers redoutables sont assoiffés de sang.
Les guerriers assoiffés de sang ont parfois le sens de l'humour.

À partir de ces trois phrases, laquelle des conclusions suivantes est la plus logique, selon toi ?



A. Les Vikings sont tous des guerriers.
B. Les Vikings redoutables ont le sens de l'humour.
C. La plupart des guerriers ont le sens de l'humour.
D. La plupart des Vikings sont assoiffés de sang.
E. Certains Vikings ont le sens de l'humour.
F. Tous les guerriers sont des Vikings.



Les intrus

Dans chaque liste, trouve l'intrus !

1. concombre, maïs, mil, patate, tomate

2. cannelle, menthe, muscade, poivre, safran

3. cari, farine, sel, sucre, talc

4. caribou, cerf, orignal, renne, sanglier

5. buse, chouette, grand-duc, harfang, perdrix



© Les éditions Héritage inc. 1999

Charades en balade



1. Mon premier est ivre.
   Mon deuxième tient les voiles.
   Mon troisième est un organe.
   Mon tout va sous l'eau.

2. Mon premier est synonyme de « personnes ».
   Mon deuxième vient avant trois.
   Mon troisième est la sixième note de la gamme.
   Mon quatrième se produit au printemps.
   Mon cinquième est le contraire d'amour.
   Mon tout est un célèbre auteur français.

3. Mon premier brûle.
   Mon deuxième est un animal dont ont peur les petits enfants.
   Mon troisième, l'être humain n'en a pas, mais le loup, oui.
   Mon tout est une embarcation qu'on peut voir sur la Méditerranée.

4. Mon premier est dans le pain.
   Mon deuxième est la septième note de la gamme.
   Mon troisième est comme mon deuxième.
   Mon quatrième se trouve sous la vache.
   Mon tout est un grand fleuve des États-Unis.

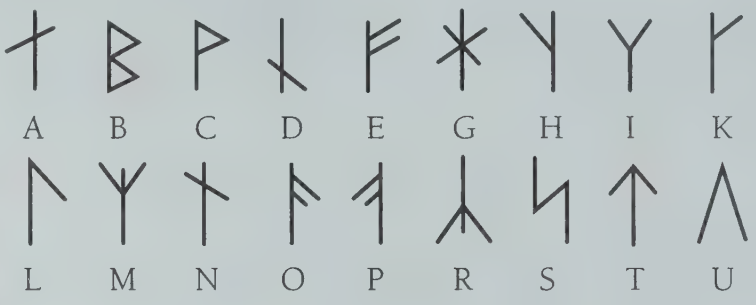
5. Mon premier est un établissement où l'on sert des boissons alcoolisées.
   Mon deuxième est un groupe de bovins destinés à la boucherie.
   Mon troisième fait un nœud.
   Mon quatrième, la danse et la peinture en sont.
   Mon tout est un célèbre pirate.

© Les éditions Héritage inc. 1999

L'avis du Viking

Les Vikings conduits par Leif Erikson ont débarqué en Amérique du Nord vers l'an mil. C'était bien avant Christophe Colomb ! Déchiffre ce que dit ce sympathique Viking en code runique.

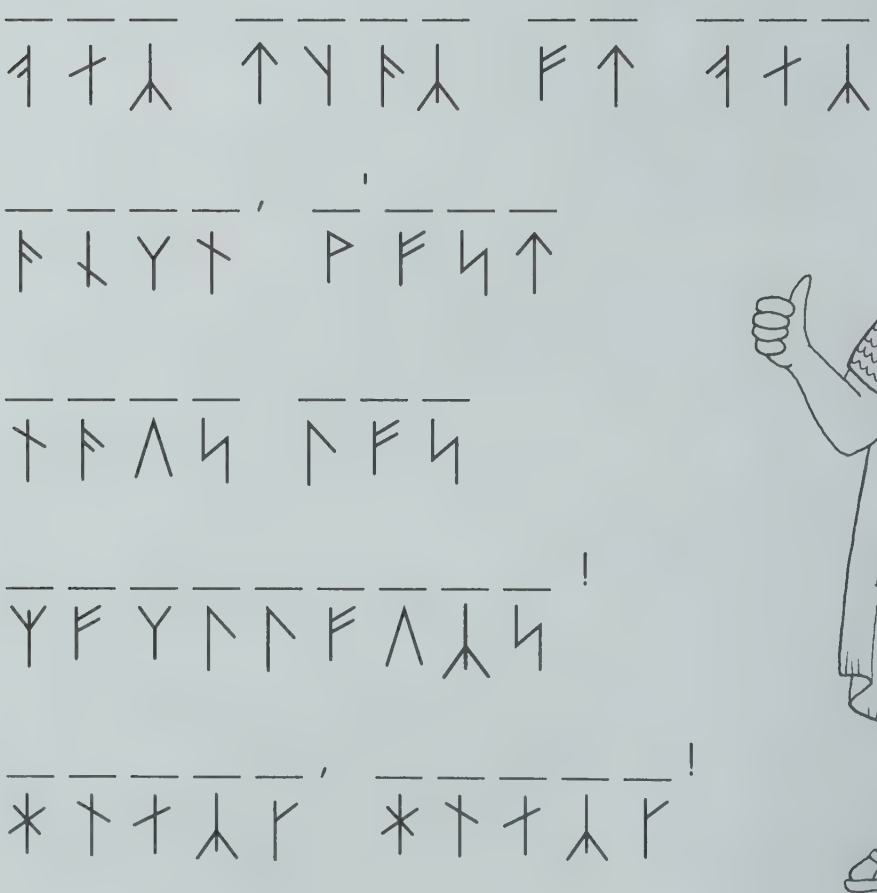
Runes :



A B C D E G H I K

L M N O P R S T U







© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : au village gaulois !

Trouve dans ce village une épée, six casques, un balai, une lyre, deux poissons, une serpe, une amphore, une louche et une lance.

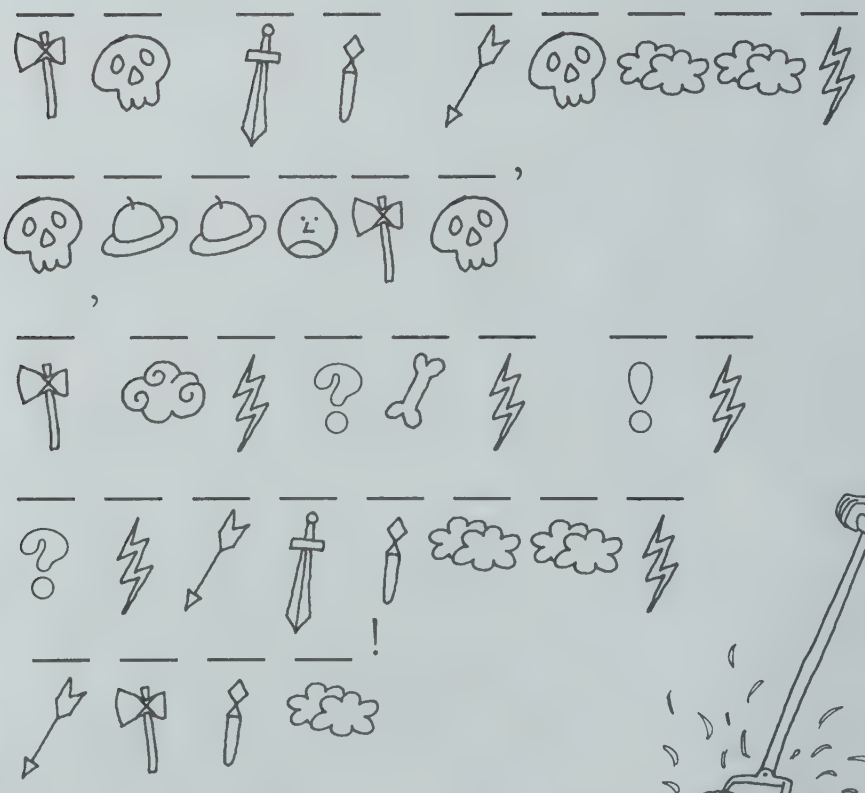


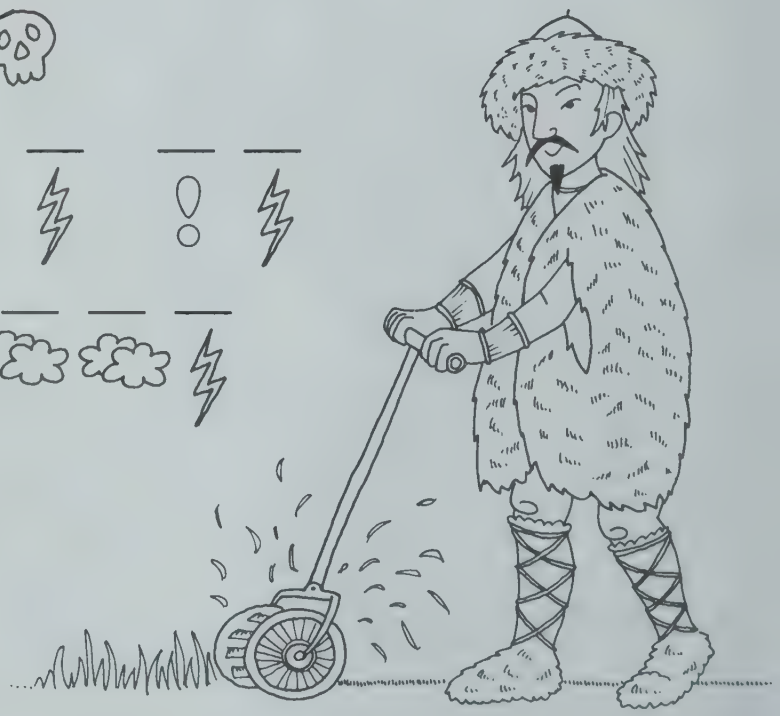
© Les éditions Héritage inc. 1999

Code des Huns

À l'aide du code, déchiffre ce message pour connaître la terrible réputation qu'avait Attila, le roi des Huns.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z





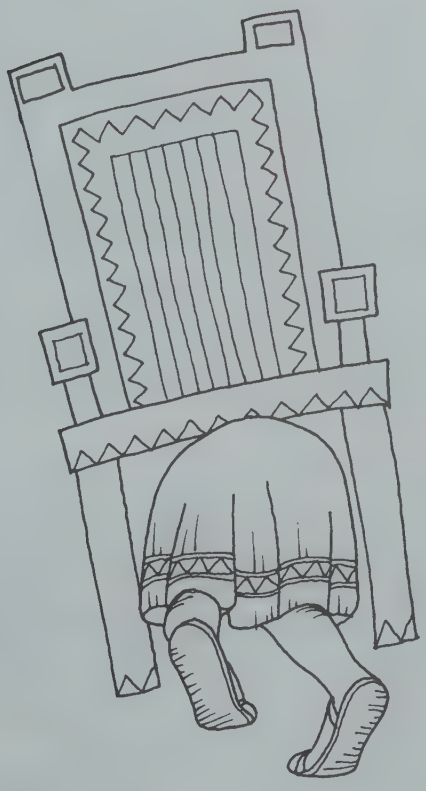
© Les éditions Héritage inc. 1999

Le roi se dissimule

Tu dois trouver le nom d'un illustre roi de Babylone.
D'abord, fais les opérations demandées. En haut, tu remarques que chaque chiffre correspond à une lettre majuscule. Dans les cases carrées, reporte la majuscule correspondant au résultat de chaque opération. Ainsi, si le résultat d'une opération est 8, tu inscriras N dans la case. À la fin, écris les lettres les unes à la suite des autres sur les traits pour avoir la réponse.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
8	6	12	10	5	1	3	7	4	2	11
N	B	H	C	D	O	U	A	N	S	R

Case 1 Divise c par g. ___
Case 2 Soustrais g de d. ___
Case 3 Additionne e et f. ___
Case 4 Soustrais i de h. ___
Case 5 Multiplie e par j. ___
Case 6 Multiplie b par j. ___
Case 7 Soustrais g de i. ___
Case 8 Additionne j et g. ___
Case 9 Soustrais d de k. ___
Case 10 Additionne b et j. ___
Case 11 Soustrais i de e. ___
Case 12 Multiplie f par j. ___
Case 13 Soustrais k de c. ___
Case 14 Additionne b et e. ___



Réponse : ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___

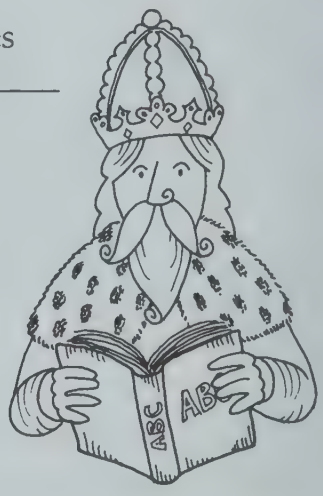
© Les éditions Héritage inc. 1999

D'un mot à l'autre

Avec les lettres de CHARLEMAGNE, essaie de faire le plus grand nombre de noms possible en utilisant chaque lettre une seule fois pour chacun des mots.

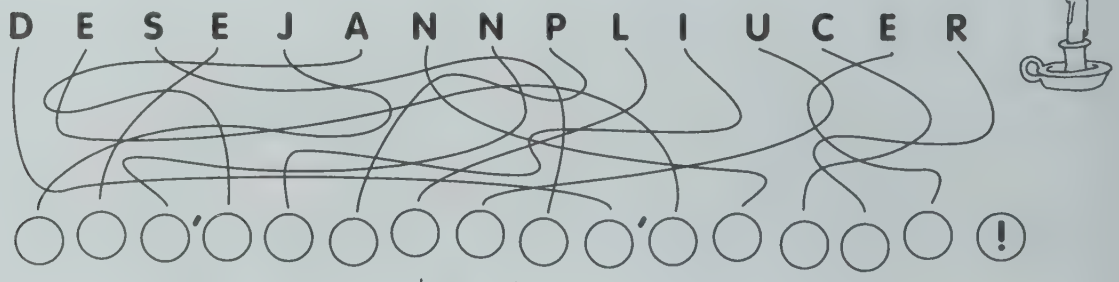
CHARLEMAGNE

4 lettres	5 lettres	6 lettres	7 lettres
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____		
_____	_____		
_____	_____		
	_____		
	_____		
	_____		



Un travail de moine

En Europe, avant l'invention de l'imprimerie, les livres étaient recopiés à la main et ornés d'enluminures par les moines copistes. Que dit celui-ci qui a l'air bien ennuyé ? Pour le savoir, reporte chaque lettre dans sa case.

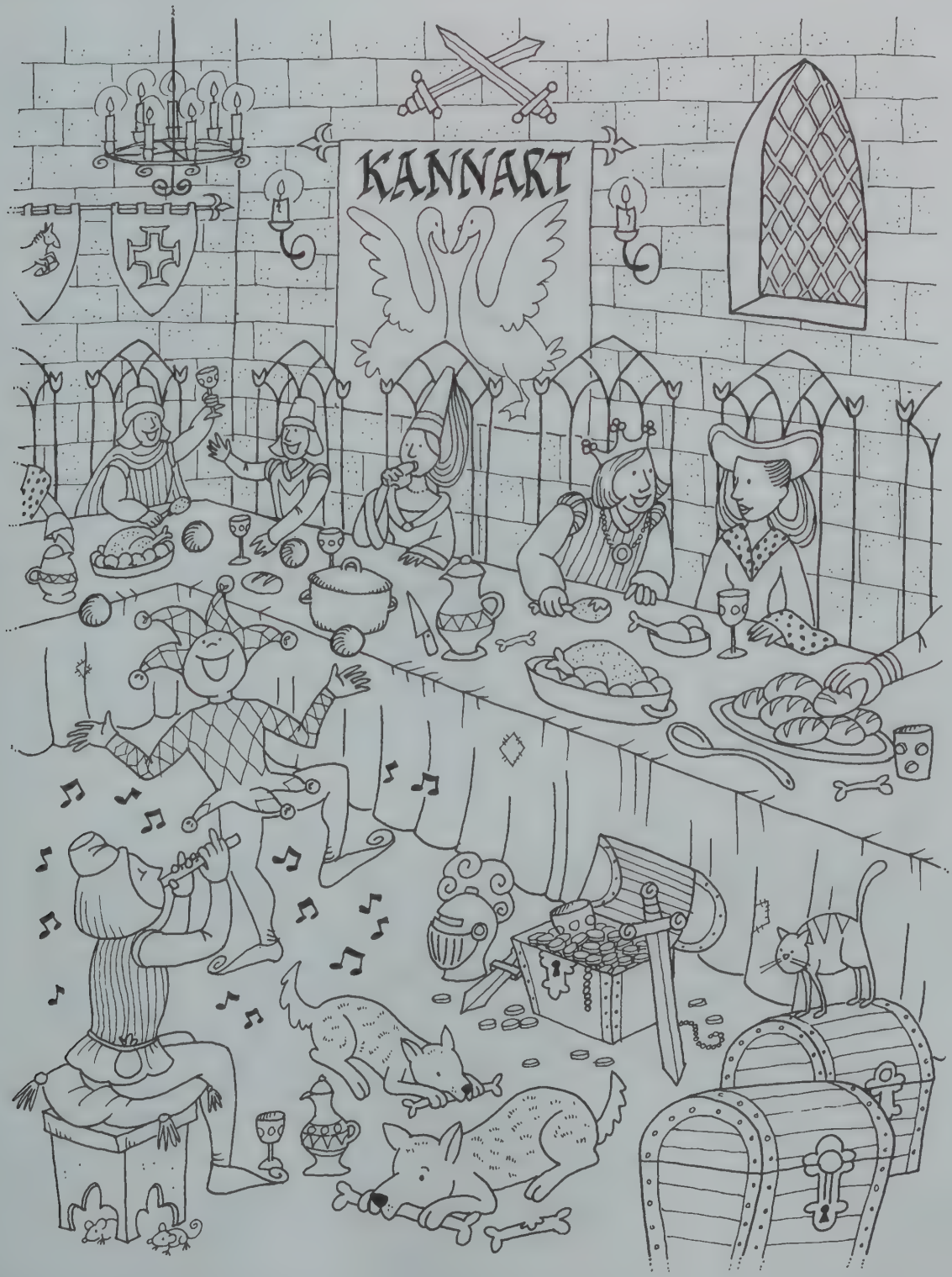




© Les éditions Héritage inc. 1999

C comme... château fort !

Le seigneur Godefroy de Kannart offre un banquet dans la grande salle du château. Essaie de trouver au moins 20 mots commençant par C dans ce dessin.

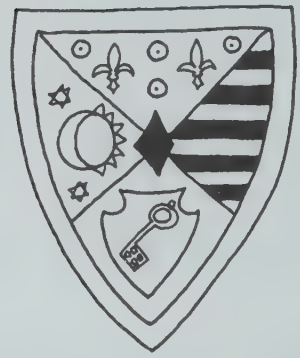


© Les éditions Héritage inc. 1999

Le jeu des blasons

Trouve le blason qui réunit au moins un élément de chacun des autres.

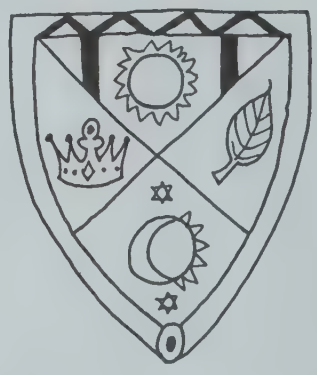
1



2



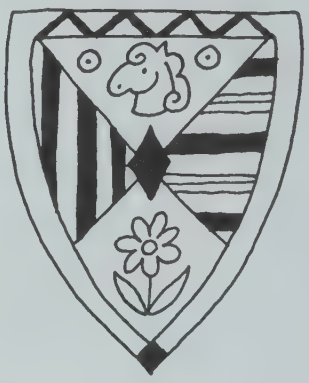
3



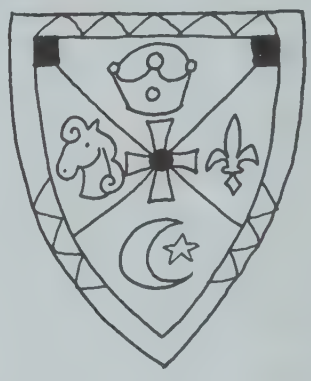
4



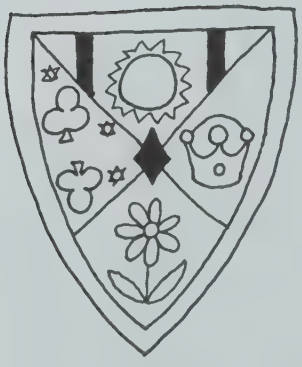
5



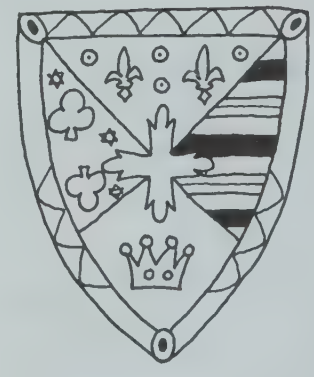
6



7



8



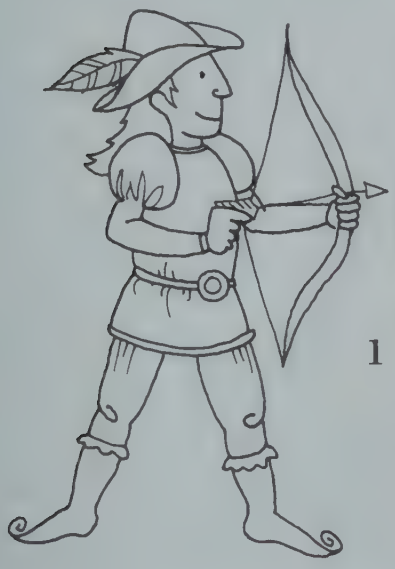
9



© Les éditions Héritage inc. 1999

Droit au but !

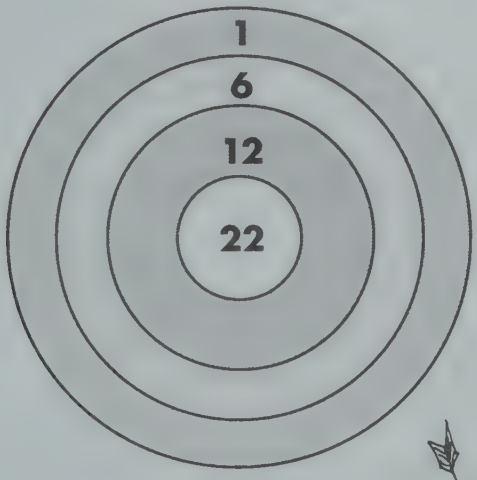
Sur laquelle de ces cibles Robin des Bois devra-t-il tirer pour obtenir 50 points avec trois flèches seulement ?



1

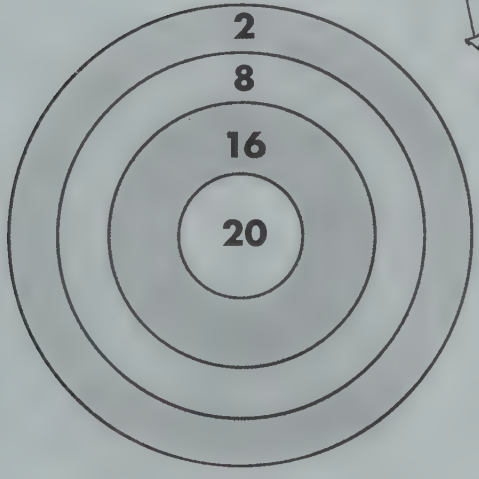


2





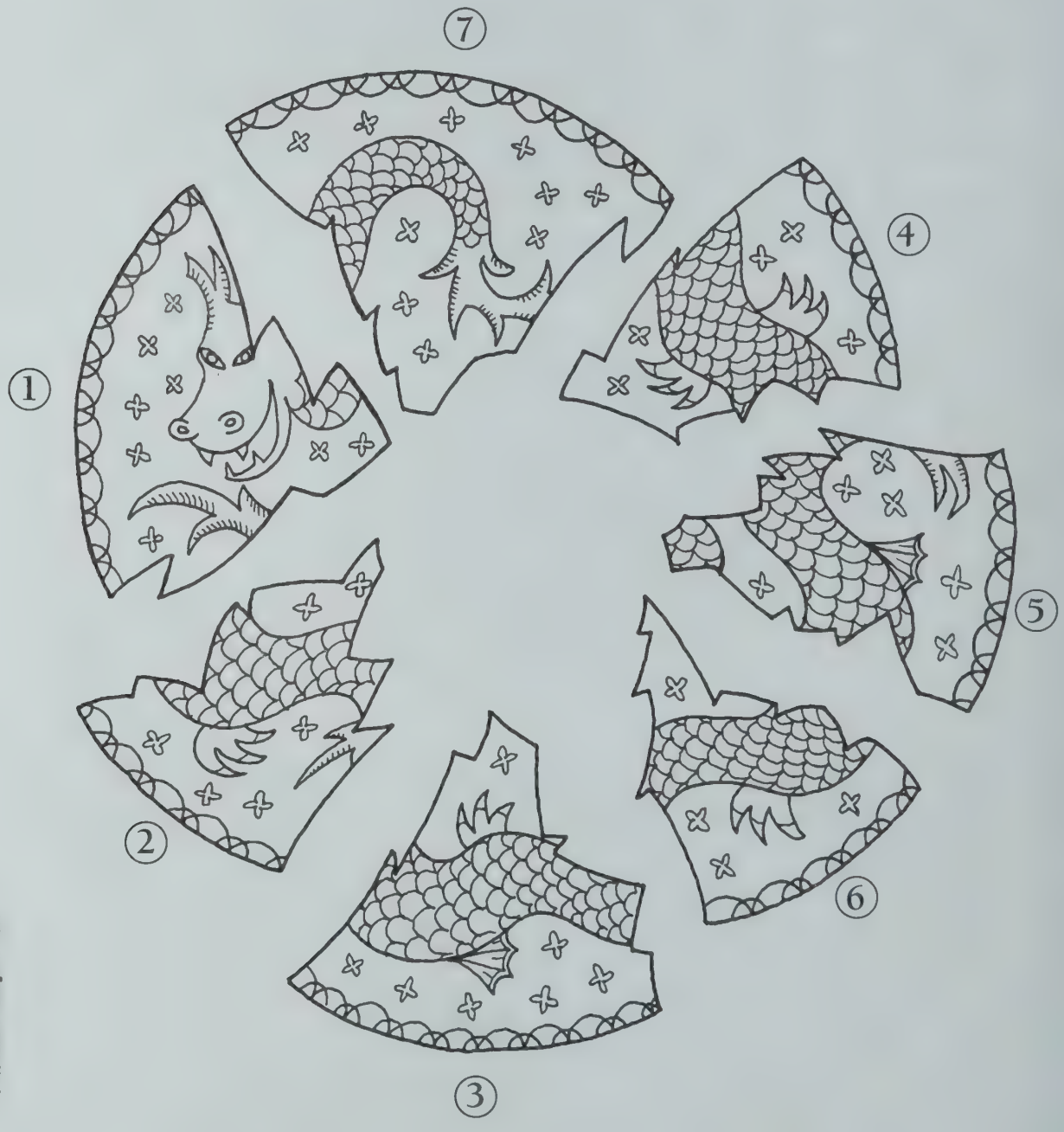
3



© Les éditions Héritage inc. 1999

En morceaux !

Cette assiette chinoise ancienne aurait une valeur inestimable si elle était entière... Il faudrait la reconstituer, mais un des morceaux appartient à une autre assiette. Vois-tu lequel ?



© Les éditions Héritage inc. 1999

À chacun son œuvre

Réussiras-tu à relier chaque personnage à son œuvre ?











A

B

C

D

E











1

2

3

4

5

© Les éditions Héritage inc. 1999

Les médecins masqués !

1347 - Une épidémie de peste frappe l'Europe et fait des millions de morts. À cette époque, certains médecins croyaient éviter la contagion en portant de curieux accoutrements. À l'aide des indices, trouve derrière quels masques se cachent les docteurs Sinus, Marcellus, Sacapus, Horatius, Rufus et Cactus.

Sinus est sous Horatius.
Sacapus a Sinus à sa gauche.
Cactus est sous Rufus.
Sinus n'est pas à côté de Cactus.
Horatius n'est pas à côté de Rufus.



1._____



2._____



3._____



4._____



5._____



6._____

© Les éditions Héritage inc. 1999

Elle tourne !

Alors qu'à son époque, tout le monde préférait croire que la Terre était le centre de l'univers, Galilée, lui, était persuadé qu'elle tournait autour du Soleil. Résous d'abord chaque définition en inscrivant la réponse sur les tirets à côté, puis reporte la lettre équivalant à chaque chiffre sur les tirets de la solution. Tu sauras alors ce qu'a dit Galilée quand les gens d'Église l'ont forcé à renier sa conviction.

1. Trajet de la Terre autour du Soleil. ___ ___ ___ ___ ___ ___
   10 5 11 2 3 6

2. Sixième planète à partir du Soleil. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   20 4 3 13 5 15 6

3. Nom de notre galaxie. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   18 10 2 6 17 4 9 3 6 6

4. On voit sa queue quand elle passe. ___ ___ ___ ___ ___ ___
   9 10 1 6 3 6

5. Lorsque la Lune passe entre la Terre et le Soleil. ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
   6 9 17 2 7 20 6

Solution : « ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ,
6 3 7 10 13 5 3 4 15 3

___ ___ ___ ___ ___ ___
6 17 17 6 20 6

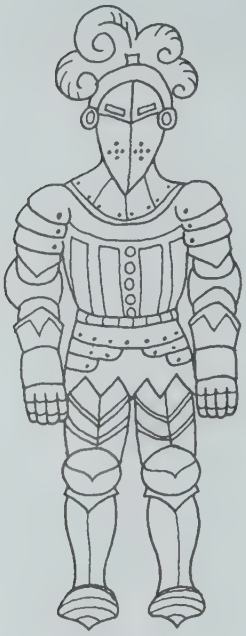
___ ___ ___ ___ !»
1 6 13 3



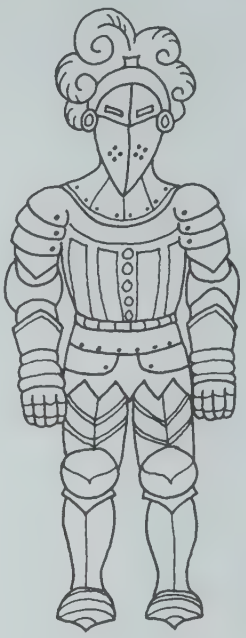
© Les éditions Héritage inc. 1999

Les armures

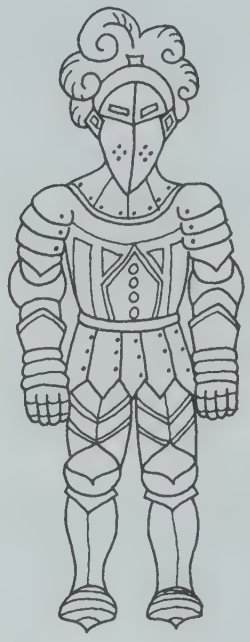
Parmi ces huit armures trouve les deux qui sont parfaitement identiques.



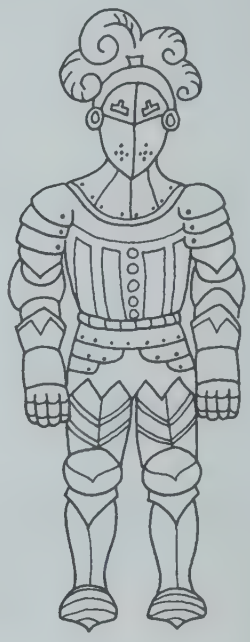
①



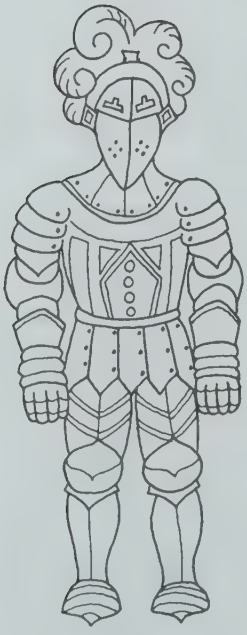
②



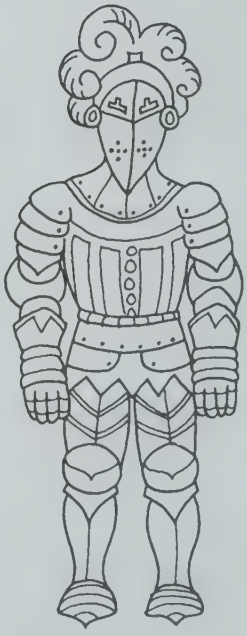
③



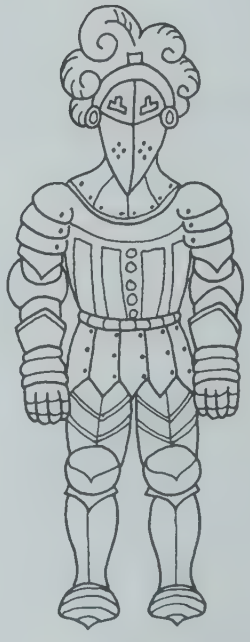
④



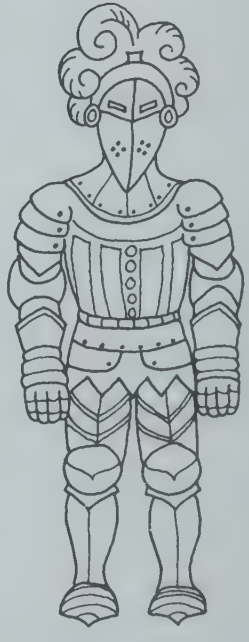
⑤



⑥



⑦

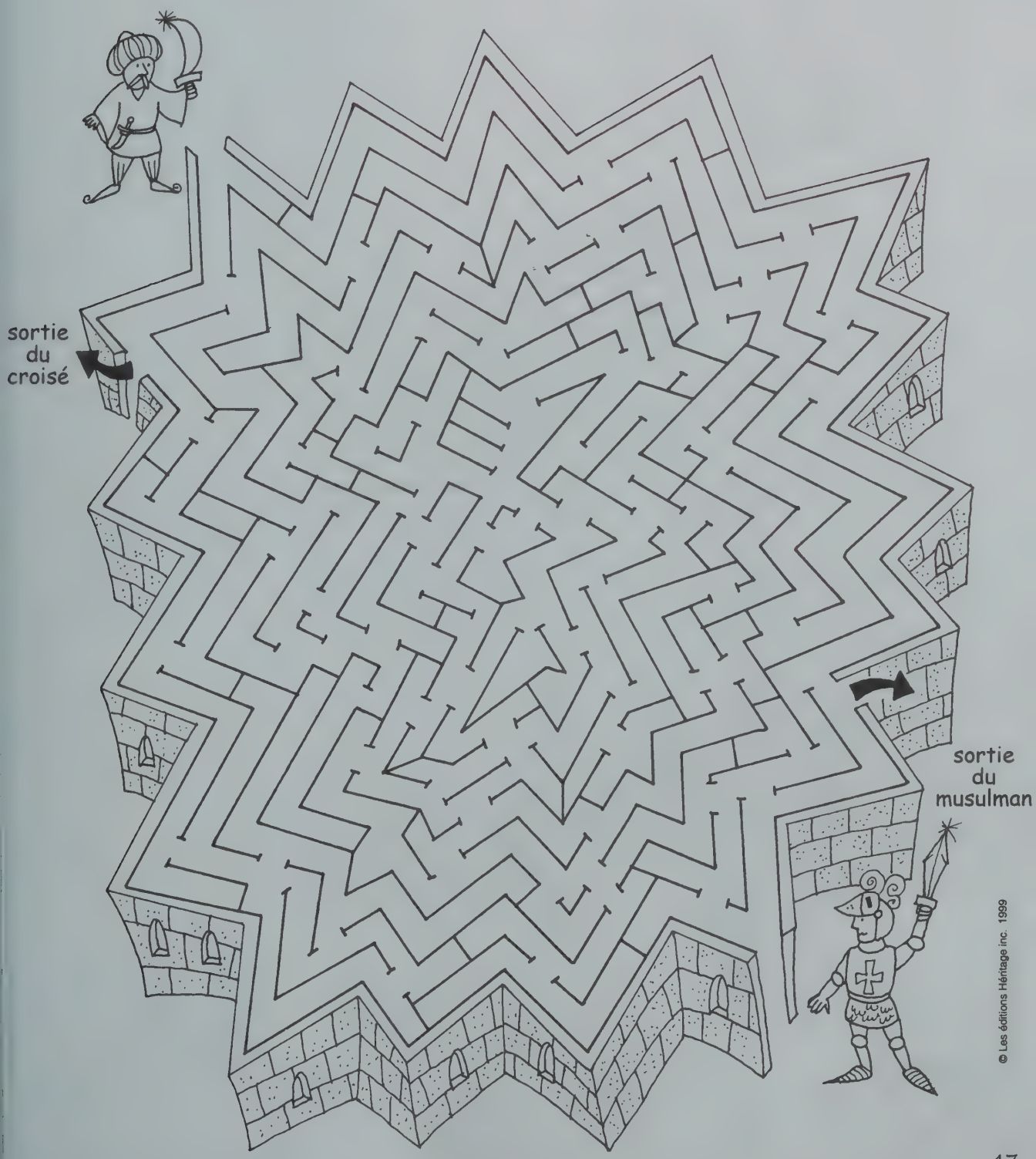


⑧

© Les éditions Héritage inc. 1999

Le labyrinthe des croisades

Ces deux ennemis doivent traverser le labyrinthe sans jamais se rencontrer. Aide-les à éviter un bain de sang !



© Les éditions Héritage inc. 1999

Méli-mélo

Démêle les lettres de l'adjectif correspondant à la religion de chaque personnage.



VUJIE _ _ _ _ _



NCTRHNÉEIE _ _ _ _ _ _ _ _ _ _



BDHSTOIUED _ _ _ _ _ _ _ _ _ _



HNDIOUE _ _ _ _ _ _ _



UUMMSLNAE _ _ _ _ _ _ _ _ _

© Les éditions Héritage inc. 1999

Toile à restaurer

1

Un des cinq détails ci-dessous n'appartient pas à cette toile représentant le roi de France, Louis XIV. Sauras-tu trouver lequel ?



1



2





3



4



5

© Les éditions Héritage inc. 1999

P comme... perruque poudrée!

Que de monde à la cour de Louis XIV! Essaie de trouver au moins 20 mots commençant par P dans ce dessin.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Mots en OUR

3

À l'aide des indices, complète ces mots qui se terminent tous par OUR. Avec les lettres encadrées, tu auras le nom de la favorite de Louis XV.



1. ❑_ _ _ _ ❑_ _ (Ce qui fait le tour.)
2. _ _ _ _ ❑_ _ _ _ (Jeu de mots.)
3. ❑_ _ _ (Contraire de contre.)
4. _ ❑_ _ _ _ _ (Oiseau charognard.)
5. _ _ _ _ _ _ ❑_ _ _ (Ménestrel.)
6. _ _ _ _ ❑_ _ (Instrument de percussion.)
7. _ _ _ ❑_ (Contraire de haine.)
8. _ _ _ ❑_ _ _ _ _ (Là où les rues se croisent.)

Réponse : C'est la marquise de _____ .

Fables en folie !

2

Relie chaque début de phrase au dessin qui la termine afin de trouver les titres de cinq fables de La Fontaine.

Le loup et ◯

Le corbeau et ◯

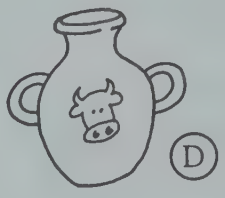
Le chêne et ◯

Le lièvre et ◯

La laitière et ◯









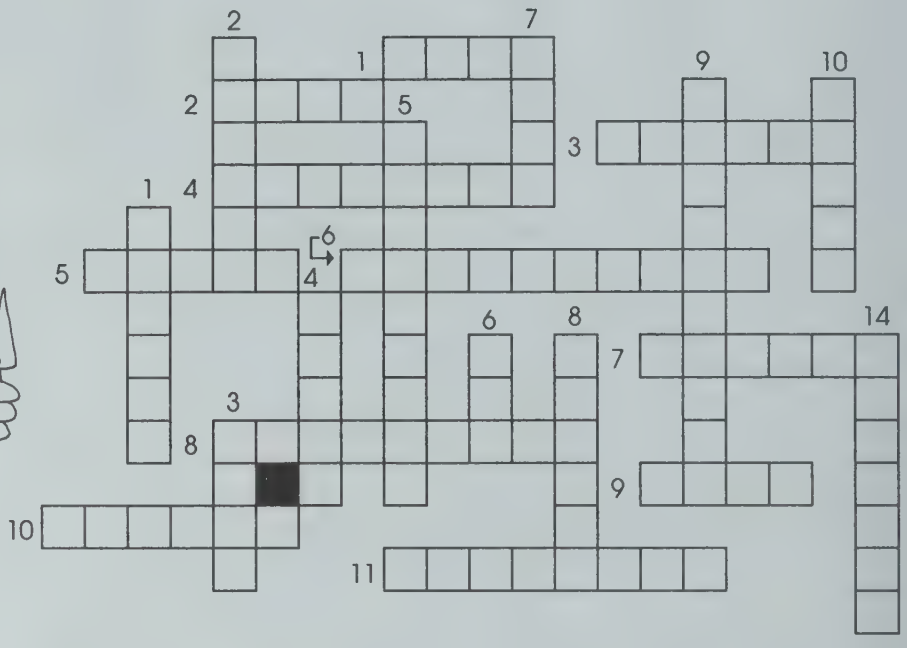


© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille de Charles Perrault

Tu ne connais peut-être pas Charles Perrault, mais tu connais certainement ses contes (c'est lui qui a écrit Le Petit Poucet, Cendrillon, etc.). Alors, complète la grille à l'aide des indices.





Horizontalement

1. Dans les contes, il veut toujours manger tout le monde.
2. Lui aussi veut manger tout le monde, surtout le Petit Poucet et ses frères.
3. Il est charmant.
4. Il est rouge.
5. Le loup en a de grandes pour mieux manger le Petit Chaperon rouge.
6. Elle perd un soulier à minuit.
7. À cause du Petit Poucet, l'ogre a mangé les siennes.
8. Objet que le Petit Chaperon rouge fait tomber en tirant la chevillette, lorsqu'il entre chez sa mère-grand.
9. Nombre de lieues que peuvent faire les bottes de l'ogre en une seule enjambée.
10. L'heure de rentrer, pour Cendrillon.
11. Il tue le loup.

Verticalement

1. Le Petit Chaperon rouge en apporte un petit pot à sa mère-grand.
2. Il chausse les bottes de l'ogre.
3. C'est là que se cache le loup.
4. Celle de Barbe-Noire est... noire.
5. C'est à elle que le Petit Chaperon rouge apporte le petit pot de beurre.
6. Le contenant dans lequel se trouve le beurre du Petit Chaperon rouge.
7. Le Petit Poucet en sème des morceaux pour pouvoir retrouver son chemin.
8. Le Petit Poucet en a six.
9. La marraine de Cendrillon en transforme une en carrosse doré.
10. La _____ au bois dormant.
11. C'est ce que perd Cendrillon en quittant le bal.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Personnage mystère

Trouve dans la grille tous les mots de la liste. Ils sont écrits horizontalement, verticalement ou en diagonale, aussi bien à l'endroit qu'à l'envers. Avec les cinq lettres qui restent, tu pourras écrire le nom du personnage mystère d'une des fables de La Fontaine.

Un conseil : garde les petits mots pour la fin.



L	A	B	O	U	R	E	U	R	G
A	G	N	E	A	U	C	H	N	R
C	L	O	U	P	E	E	O	E	E
H	I	R	O	L	U	R	R	Q	N
E	O	A	A	A	E	E	E	E	O
N	N	G	E	H	I	T	N	U	U
E	I	S	C	T	P	S	A	T	I
C	O	U	I	N	O	E	R	R	L
R	O	A	R	A	T	P	D	O	L
M	L	F	O	U	R	M	I	T	E



agneau, âne, chêne, cigale, coq, fourmi, grenouille, laboureur, laitière, lion, loup, moucheron, peste, pot, rat, renard, roseau, tortue.

Le personnage mystère : __ __ __ __ __

© Les éditions Héritage inc. 1999

Vrai ou faux ?

3

1. Robin des Bois est un personnage inspiré d'un homme qui a réellement vécu.
   Vrai ❑ Faux ❑

2. Au Moyen Âge, la peste a tué en Europe plus de 25 millions de personnes.
   Vrai ❑ Faux ❑

3. Bien avant l'invention du premier avion, Léonard de Vinci avait dessiné les plans d'un engin volant.
   Vrai ❑ Faux ❑

4. Des siècles avant l'invention du scaphandre, les Grecs avaient inventé un engin sous-marin.
   Vrai ❑ Faux ❑

5. Les premiers vélos n'avaient pas de pédales.
   Vrai ❑ Faux ❑



Une lettre ou l'autre

2

Change une seule lettre de chacun de ces mots pour en former un autre.

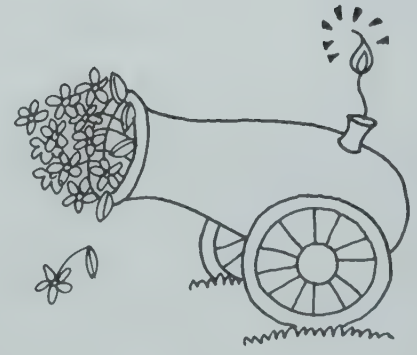
FEU _____

COLON _____

CORNE _____

CANON _____

FRAISE _____



© Les éditions Héritage inc. 1999

La route de la soie

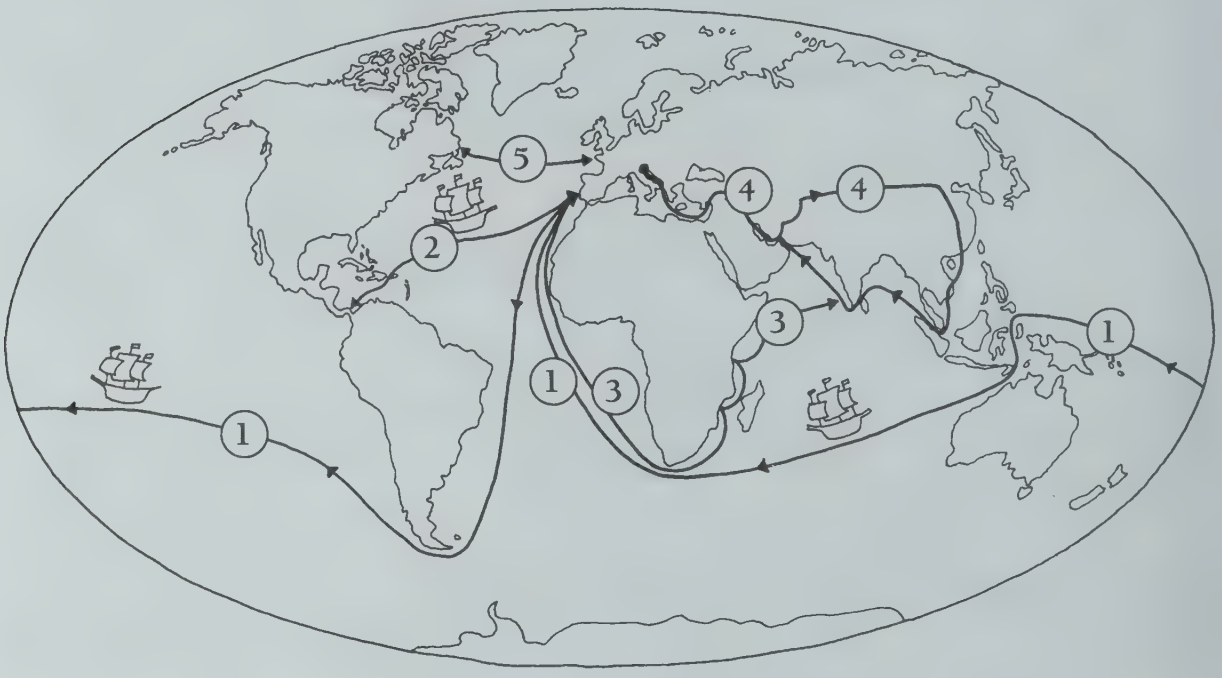
Ces marchands vénitiens se rendent en Asie chercher des épices et de la soie. Ils doivent éviter les brigands qui leur prendraient tout ! Dans cette image, trouve douze brigands.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Les grands explorateurs

À l'aide des indices, trouve sur la carte l'itinéraire de chacun des grands voyageurs suivants :



◯ Marco Polo (Il serait allé jusqu'en Chine.)

◯ Christophe Colomb (En cherchant un passage vers l'Inde, il a découvert l'Amérique.)

◯ Ferdinand de Magellan (Il a trouvé un passage au sud de l'Amérique pour passer de l'Atlantique au Pacifique.)

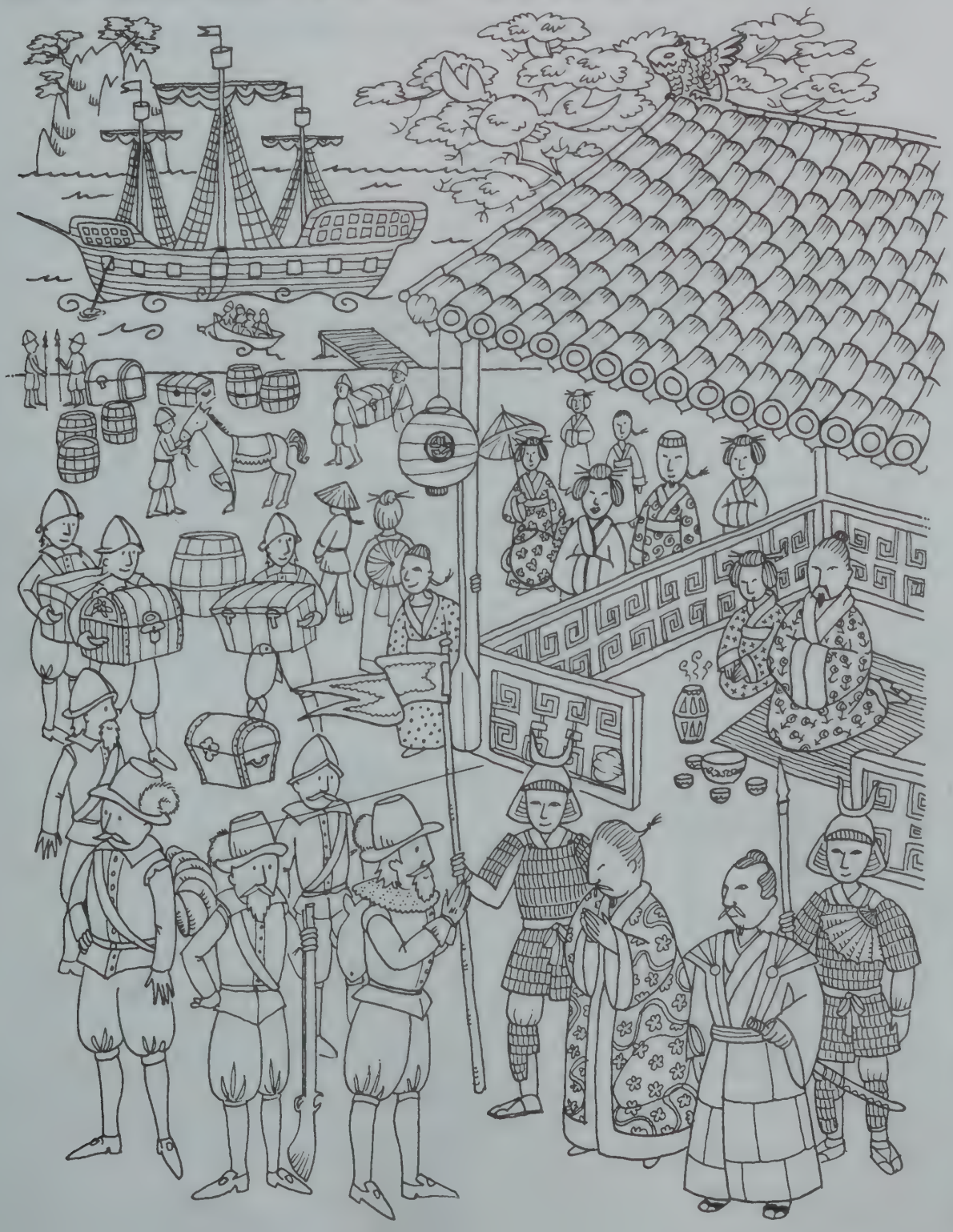
◯ Jacques Cartier (Il a pris possession du Canada au nom du roi de France.)

◯ Vasco de Gama (Il a atteint les Indes en passant par le cap de Bonne-Espérance.)

© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : au Japon !

Les Portugais débarquent au Japon. Les Japonais les trouvent bien bizarres dans leur accoutrement. Cherche dans cette illustration deux coquillages, un éventail, deux poissons, une théière, une rame, un crabe, un pinceau et un vase.



© Les éditions Héritage inc. 1999

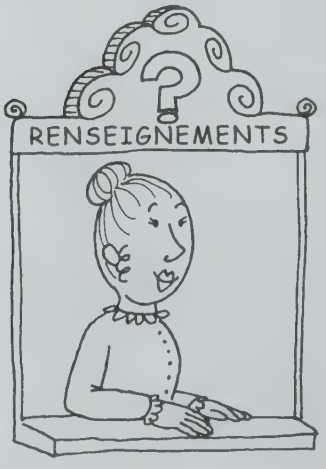
Énigme marine

Trois marins ont pris une barque pour rejoindre leur vaisseau qui mouille à trois kilomètres au large. C'est la marée montante. L'eau monte de 50 cm par heure et la coque du vaisseau fait trois mètres de haut. Quelle vitesse doivent-ils atteindre avec leur barque pour arriver avant que la marée ne submerge le vaisseau ?



Ohé ! Oh !

Christophe Colomb part à l'aventure ! Décode ce qu'il dit en remettant les bouts de phrase dans le bon ordre.



CHER TE CHE

VE RS VELLE

NOU IN DES ! LES

UNE JE ROU

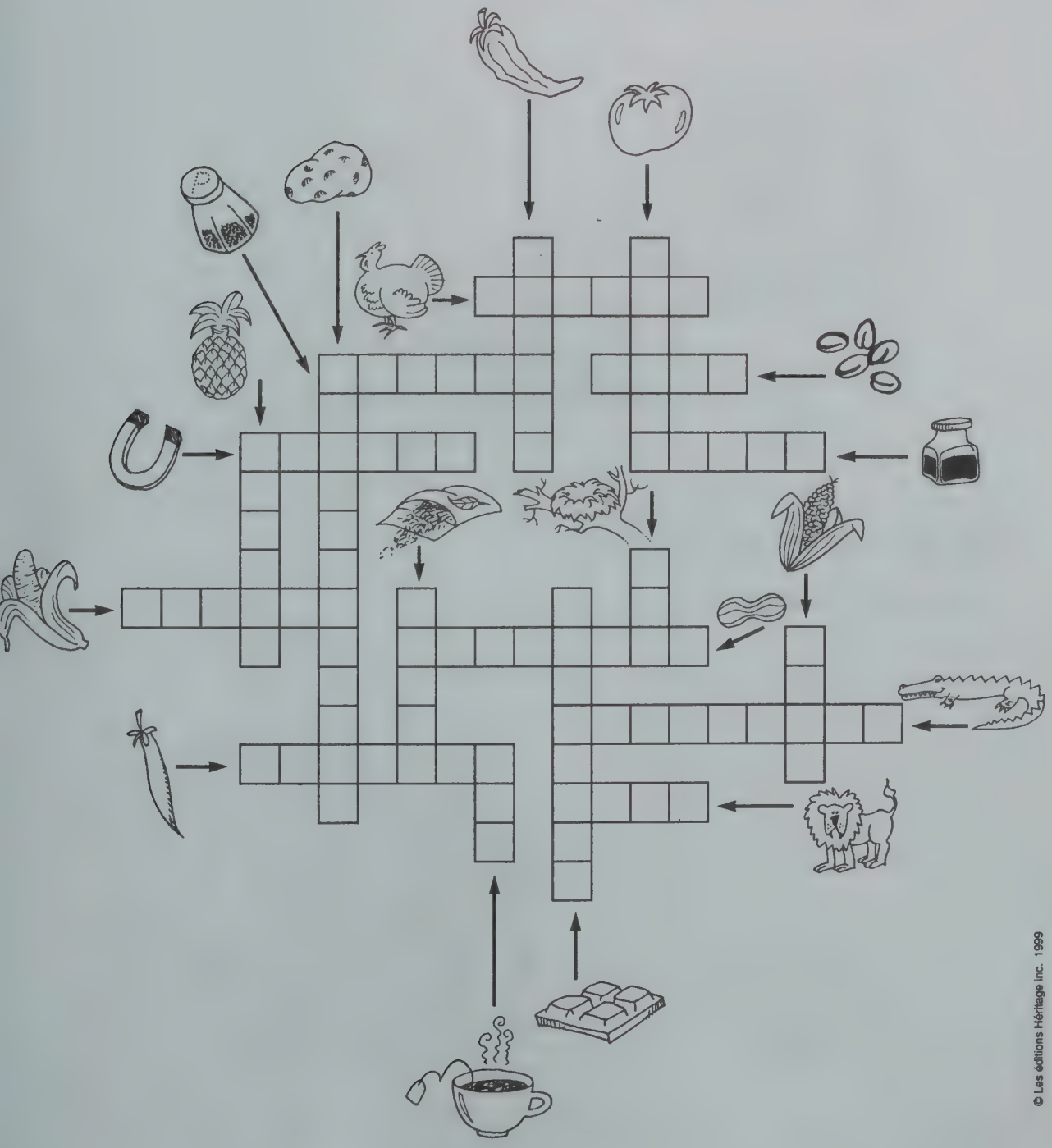


La phrase : _____ !

© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille en images

Remplis la grille à l'aide des indices donnés par les images. Les mots s'écrivent seulement de haut en bas et de gauche à droite.



© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille des pauvres matelots

3

Les lettres de cette grille forment une phrase complète. Commence à la flèche et passe d'une lettre à l'autre dans n'importe quelle direction, mais jamais en diagonale et sans repasser deux fois sur la même lettre, jusqu'à la sortie. Tu sauras ce que racontent ces pauvres marins qui accompagnent Christophe Colomb.

U	S	O	T	M	E
O	P	R	E	E	R
N	U	E	G	D	T
Q	E	D	S	S	N
U	I	U	O	E	E
E	D	G	R	R	P



Qu'est-ce qui mijote?

2

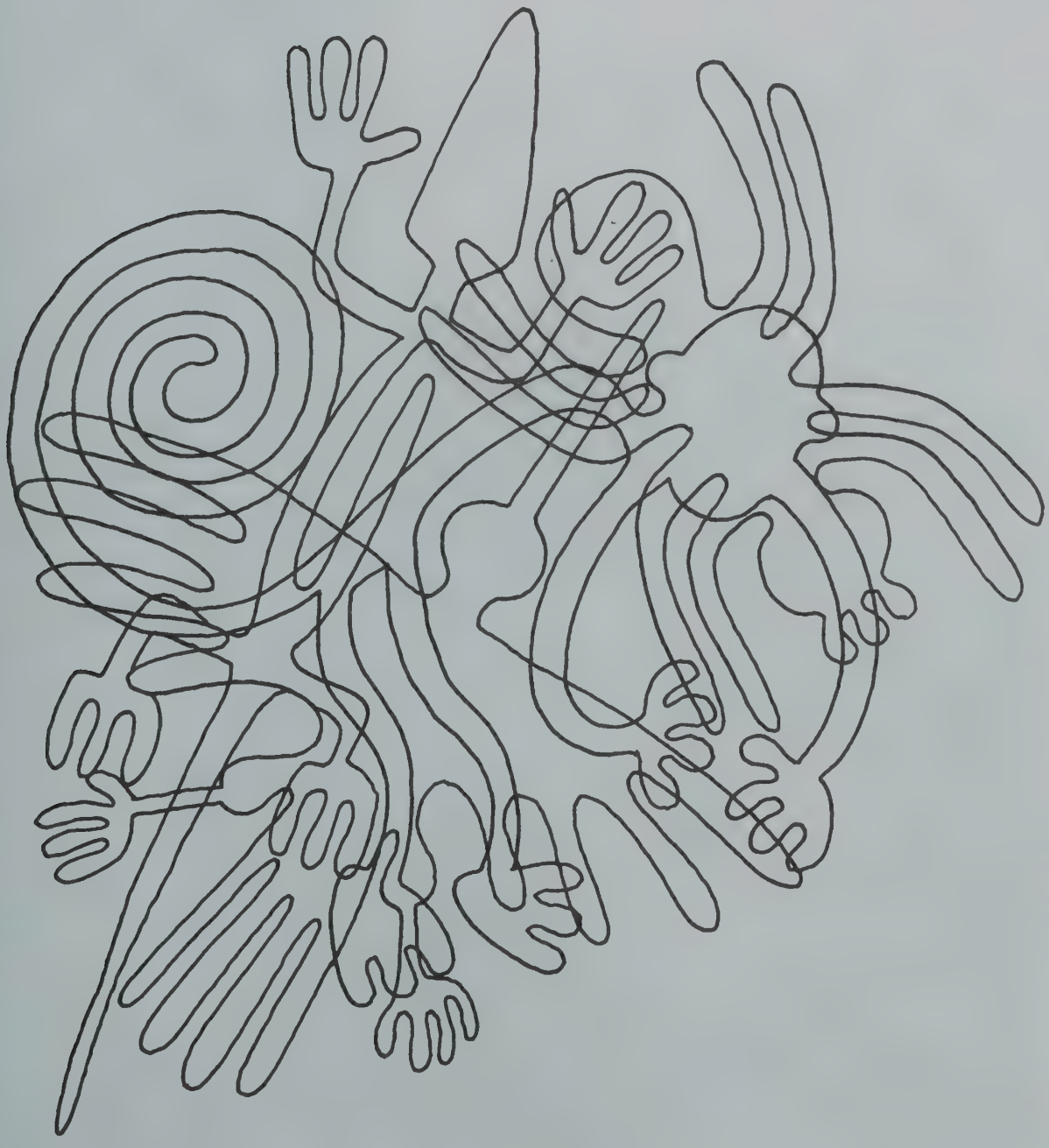
Trouve dans ce bouillon le nom de trois aliments.



© Les éditions Héritage inc. 1999

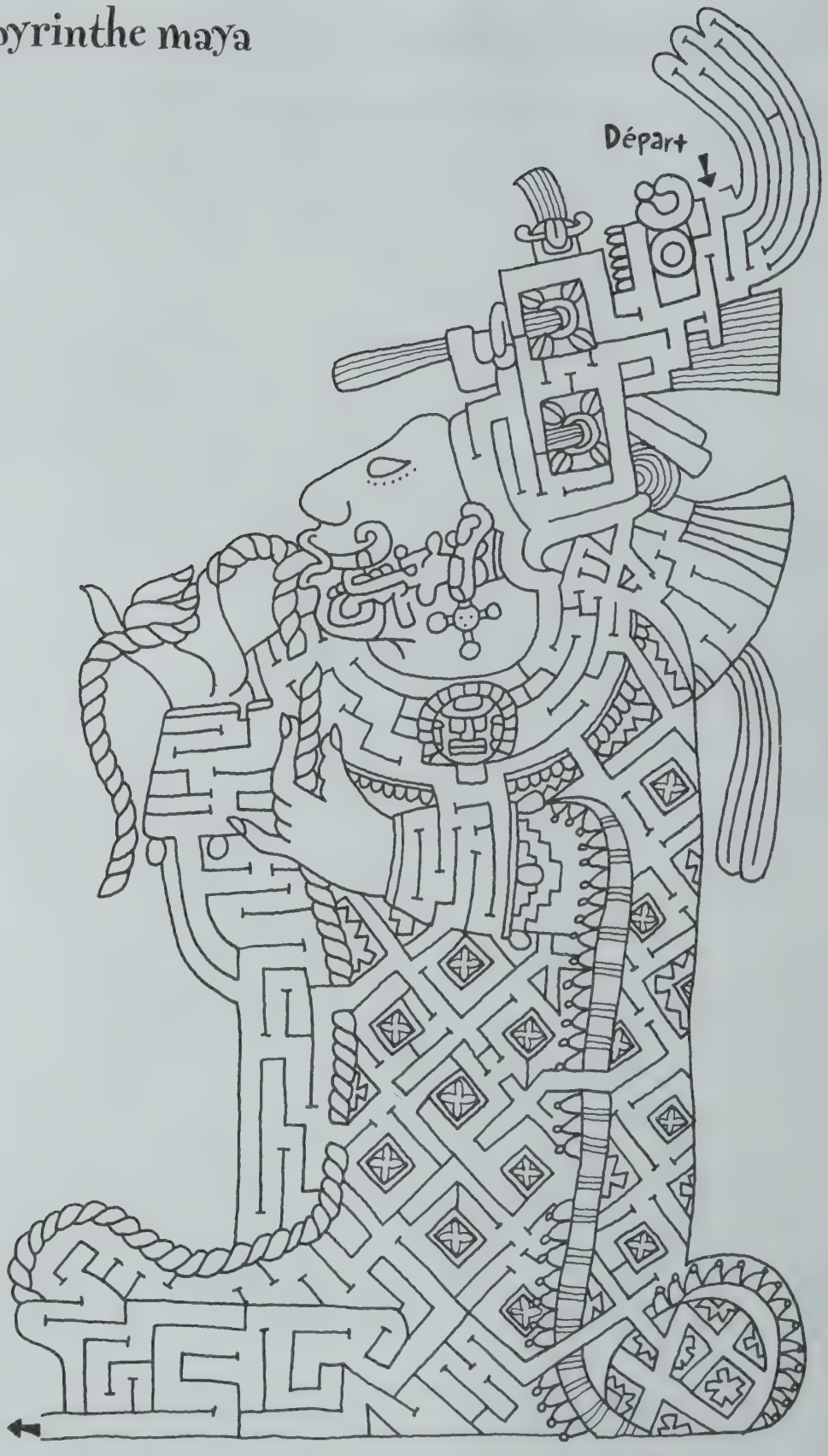
Un fabuleux fouillis !

Quel animaux distingues-tu dans ce fouillis de lignes ?



© Les éditions Héritage inc. 1999

Labyrinthe maya



© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : à l'abordage !

Le galion espagnol est la proie des pirates ! Trouve deux bouteilles, trois rats, une ancre, deux chandelles, une lunette d'approche, deux clés, une boussole et une montre.



© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille des corsaires

Trouve dans cette grille tous les mots de la liste. Ils peuvent être écrits à l'horizontale, à la verticale, en diagonale, à l'endroit comme à l'envers. Une lettre peut servir plus d'une fois. Avec les lettres qui restent, tu pourras former le nom d'une confrérie de flibustiers des Antilles. Un conseil : garde les petits mots pour la toute fin.

F	M	A	T	E	L	O	T	G	N	A	S
R	E	C	E	R	F	F	O	C	R	A	M
S	N	O	N	A	C	F	E	S	B	C	E
B	O	U	C	A	N	I	E	R	S	A	R
R	E	T	R	A	C	C	E	D	E	P	N
I	U	E	M	U	T	I	N	E	R	I	E
G	A	L	L	S	L	E	A	E	T	T	G
A	E	A	I	N	C	R	G	U	O	A	A
N	S	S	S	O	T	A	B	R	O	I	D
T	S	T	U	I	L	I	L	E	S	N	R
I	I	N	F	L	I	B	U	S	T	E	O
N	A	O	I	A	T	R	E	S	O	R	B
S	V	P	E	G	E	U	Q	R	A	B	A



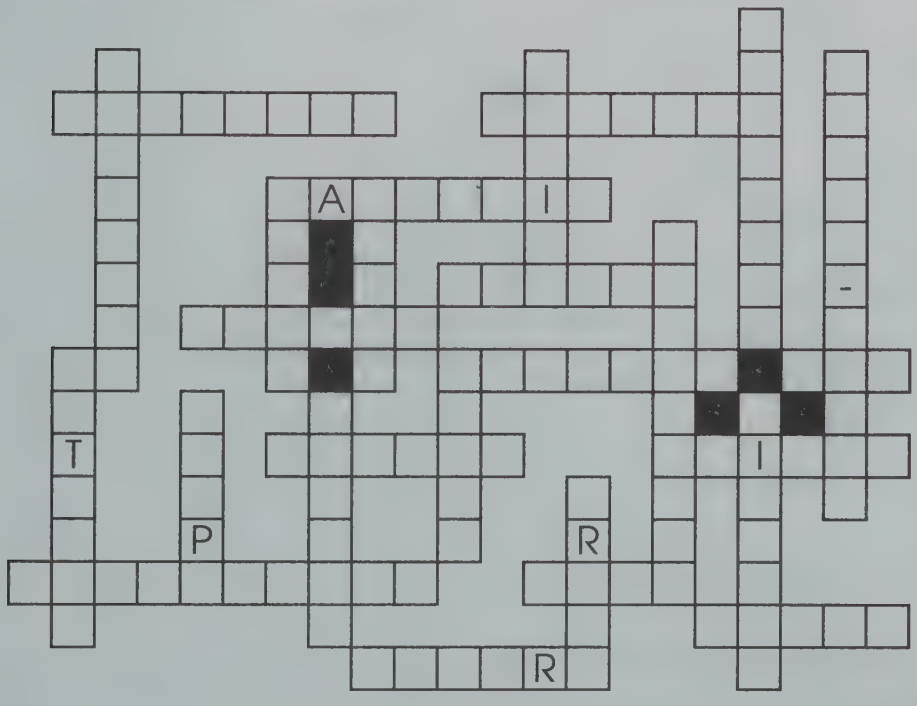
abordage, barque, boucaniers, brigantins, butin, canons, capitaine, carte, coffre, coutelas, flibuste, fusil, galions, îles, matelot, mer, mutinerie, officier, pillage, pont, roi, sabre, sang, trésor, vaisseau.

Nom de la confrérie : _

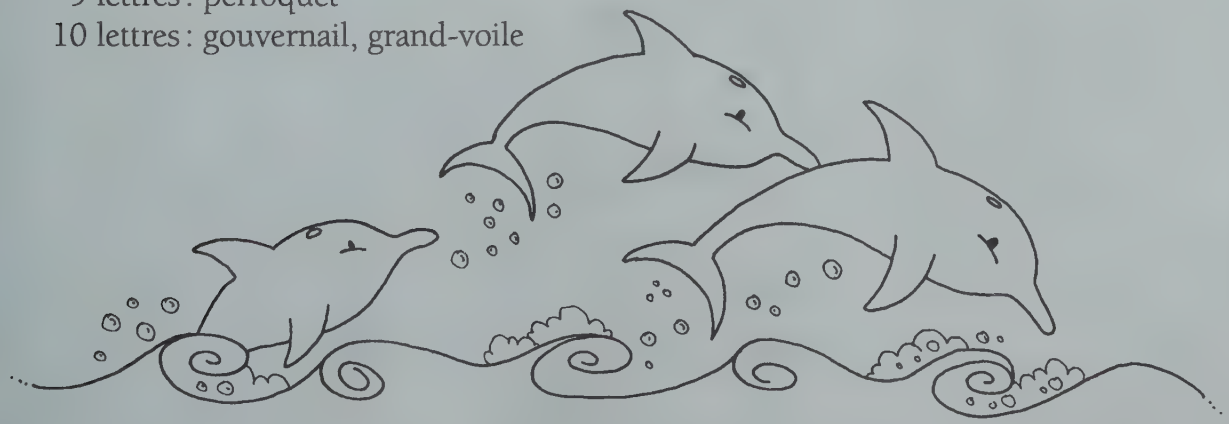
© Les éditions Héritage inc. 1999

La supergrille du voilier





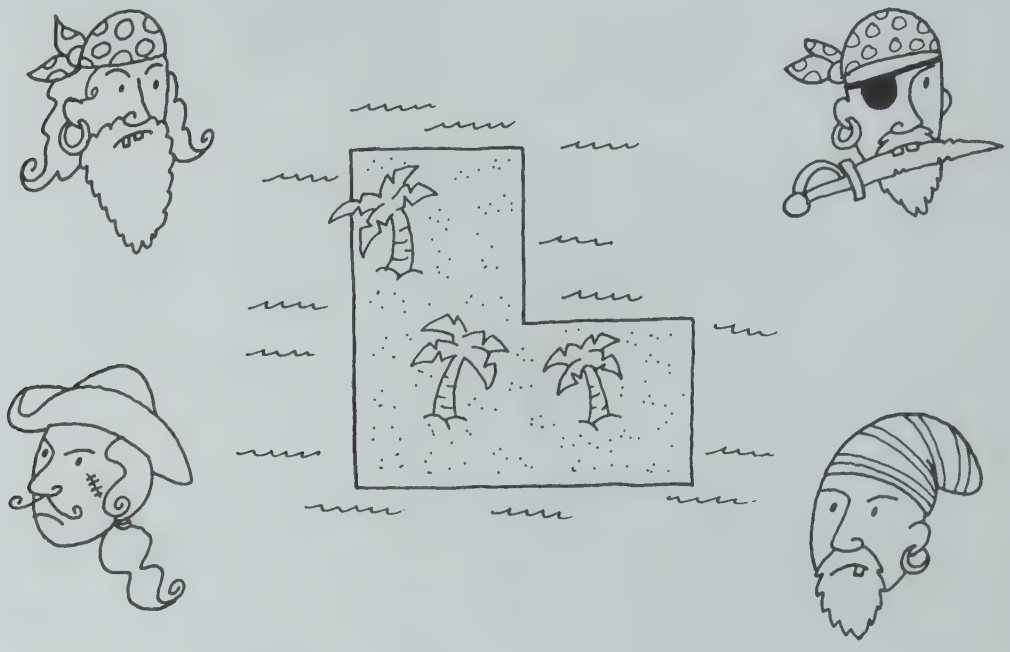
2 lettres : an
3 lettres : foc
4 lettres : pont
5 lettres : ancre, barre, canon, coque, poupe, proue
6 lettres : figure, hauban, hunier, quille, sabord, vergue, youyou
7 lettres : artimon, beaupré, dunette, misaine
8 lettres : cabestan, cacatois, gaillard, gréement
9 lettres : perroquet
10 lettres : gouvernail, grand-voile



© Les éditions Héritage inc. 1999

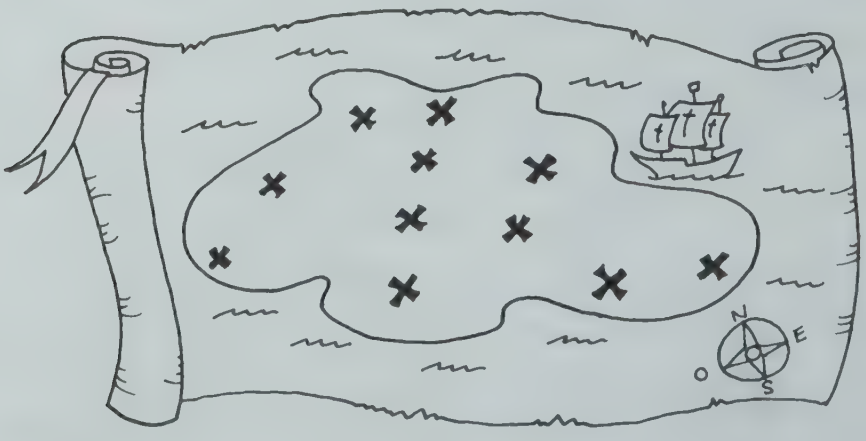
Le partage de l'île

Ces quatre pirates doivent se partager l'île en quatre territoires égaux et parfaitement identiques. Aide-les un peu !



L'île aux trésors

Défi colossal pour le capitaine Barbe-Grise. Chaque croix indique l'emplacement d'un trésor. Avec seulement quatre lignes droites, il doit partager l'île en onze parcelles de façon que chacune contienne un trésor. Sinon, il risque la mutinerie. Vite ! Ses dix marins s'impatientent !



© Les éditions Héritage inc. 1999

Héritage amérindien

3

Les Amérindiens ont fait découvrir beaucoup de choses aux colons venus d'Europe. Sauras-tu démêler le nom de certaines d'entre elles ?

QUEAERTTS (On s'en sert pour marcher sur la neige.)

— — — — — — — — —

POISR'DEEALBR (Délicieusement sucré !)

— — — — — — — — — — — — —

AL RSSOCE (C'est un sport.)

— — — — — — — —

TCNAO 'DEEOCCR (Utile pour descendre les rivières.)

— — — — — — — — — — — — —

TCBAA (On le fume.)

— — — — —

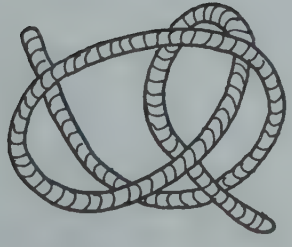


Un défi pour Dédé

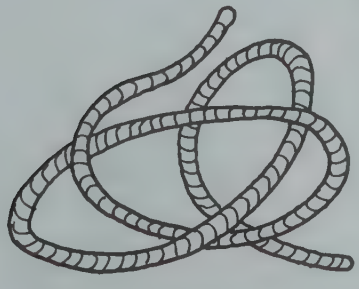
1

Avec laquelle de ces trois ficelles Dédé le pirate obtiendra-t-il un nœud s'il tire sur les deux bouts ?

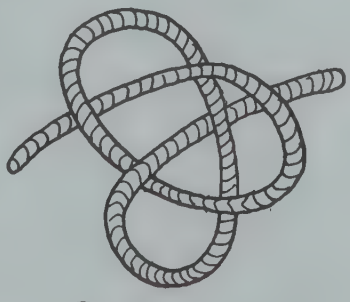




1



2



3

© Les éditions Héritage inc. 1999

Qu'est-ce qui cloche dans la bourgade?

Dans cette bourgade de Nouvelle-France, 15 détails insolites se sont glissés. Les trouveras-tu tous?



© Les éditions Héritage inc. 1999

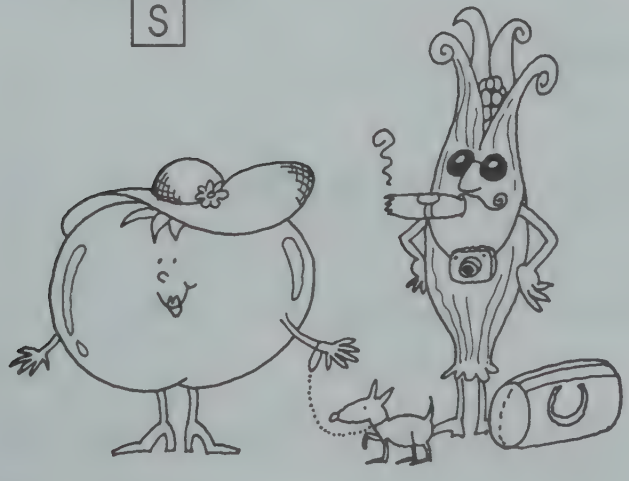
La grille d'Amérique

Dans cette grille, trouve les noms de huit produits d'Amérique du Sud introduits en Europe par les explorateurs: haricot, tomate, ananas, sucre, cacao, coton, maïs et vanille.

Pour former un mot, passe d'une lettre à l'autre, toujours en diagonale, mais dans la direction de ton choix. Chaque lettre ne peut servir qu'une fois. Ensuite, avec les six lettres qui restent éparpillées ici et là, tu pourras former le nom de fruits aussi originaires d'Amérique.



			H					
			A	I	I			
		R	A	R	S	C		
	P	A	E	M	O	T	O	
E	C	L	O	I	O	T	O	T
A	L	E	E	N	A	N	O	C
	C	I	R	T	A	M	A	
		C	N	N	V	S		
			U	A	A			
				S				

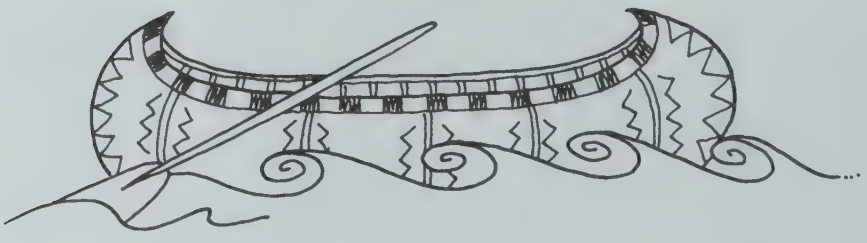


Le nom des fruits: __ __ __ __ __ __

© Les éditions Héritage inc. 1999

Énigme

Une Amérindienne et ses deux filles, Poca et Hontas, veulent aller sur une île au milieu du lac. Mais leur canot ne peut transporter que la mère seule ou les deux filles. Combien d'allers et retours devra faire le canot pour que tout ce petit monde se rende à l'île ? (N'oublie pas qu'il faut toujours quelqu'un pour pagayer !)



Les intrus

Dans chaque liste, trouve le mot qui n'est pas à sa place.

1. Hurons, Incas, Inuits, Mayas, Mongols

2. Cartier, Colomb, Cortez, César

3. choléra, famine, lèpre, peste, sorcière

4. barque, bathyscaphe, brigantin, caravelle, galion

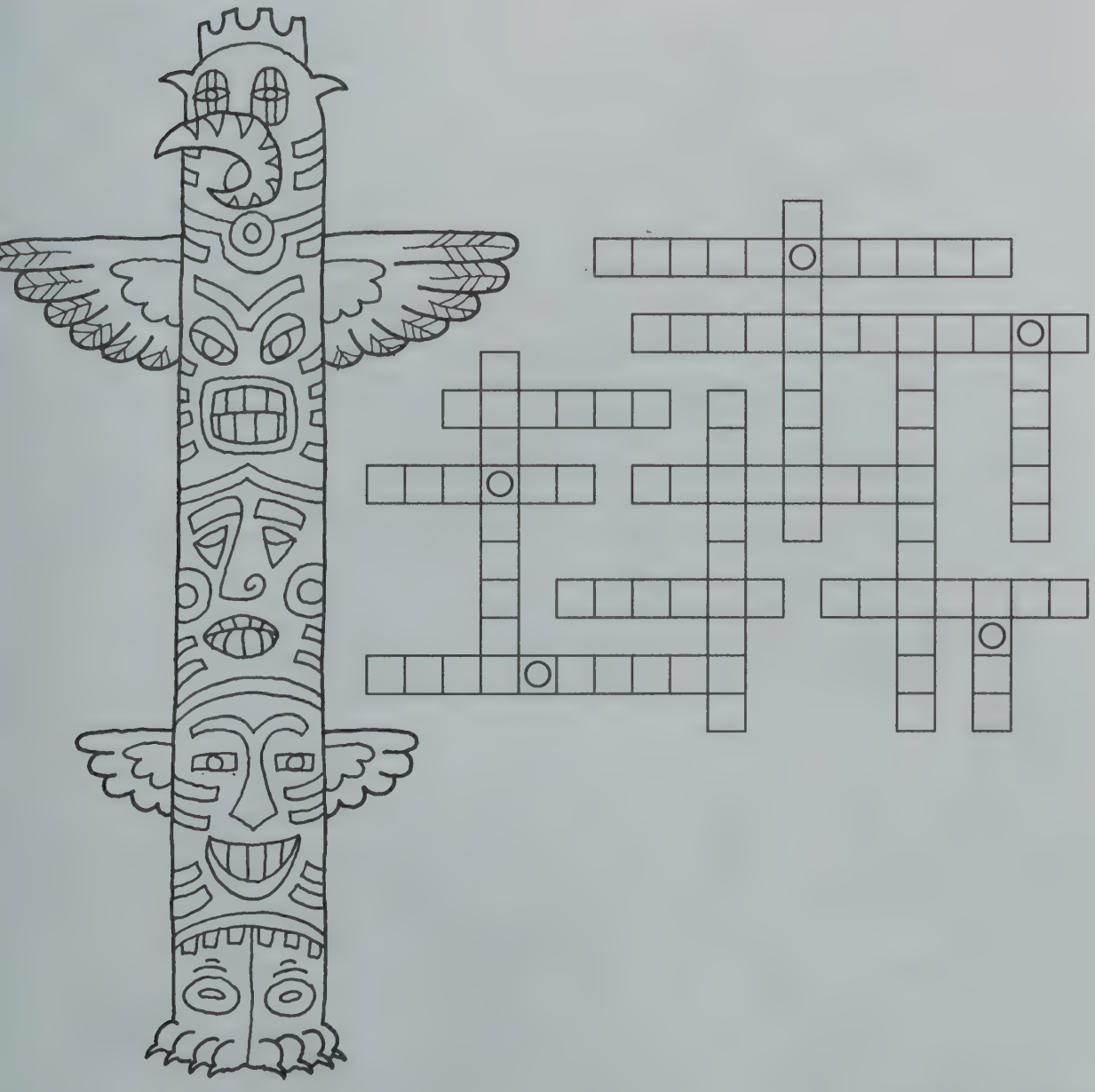
5. arbalète, fleuret, mousquet, oubliettes, sabre



© Les éditions Héritage inc. 1999

Lieux amérindiens

Remplis cette grille à l'aide des mots de la liste. Ce sont tous des noms de lieux d'origine amérindienne.



ABITIBI, CANADA, CHICOUTIMI, DAKOTA, HOCHELAGA, IOWA, MANICOUAGAN, MATAGAMI, MATAPÉDIA, MEMPHRÉMAGOG, MISSISSIPPI, OTTAWA, QUÉBEC, TADOUSSAC.

© Les éditions Héritage inc. 1999

À la chasse!



On ne le dirait pas à première vue, mais Petit Ours a trouvé dans cette grille 12 animaux à chasser. Leurs noms sont écrits de gauche à droite, de haut en bas ou en diagonale, toujours en ligne droite. Une lettre ne peut servir qu'une fois.





P	L	A	X	I	T	O	T	R	R	O	B	E	T	C
P	E	R	D	R	I	X	O	R	T	P	R	A	E	O
S	C	B	P	A	F	T	R	U	S	O	T	I	N	Y
O	A	U	A	B	S	U	W	R	T	I	L	G	T	O
E	R	S	C	A	E	Z	U	I	F	S	I	L	E	T
T	I	I	C	B	O	O	C	I	L	S	E	E	C	E
T	B	L	O	R	I	G	N	A	L	O	V	F	E	T
O	O	L	F	L	A	M	M	E	T	N	R	E	R	W
R	U	E	B	O	F	B	I	S	O	N	E	U	F	U
G	R	E	N	A	R	D	S	O	U	R	C	I	L	Z

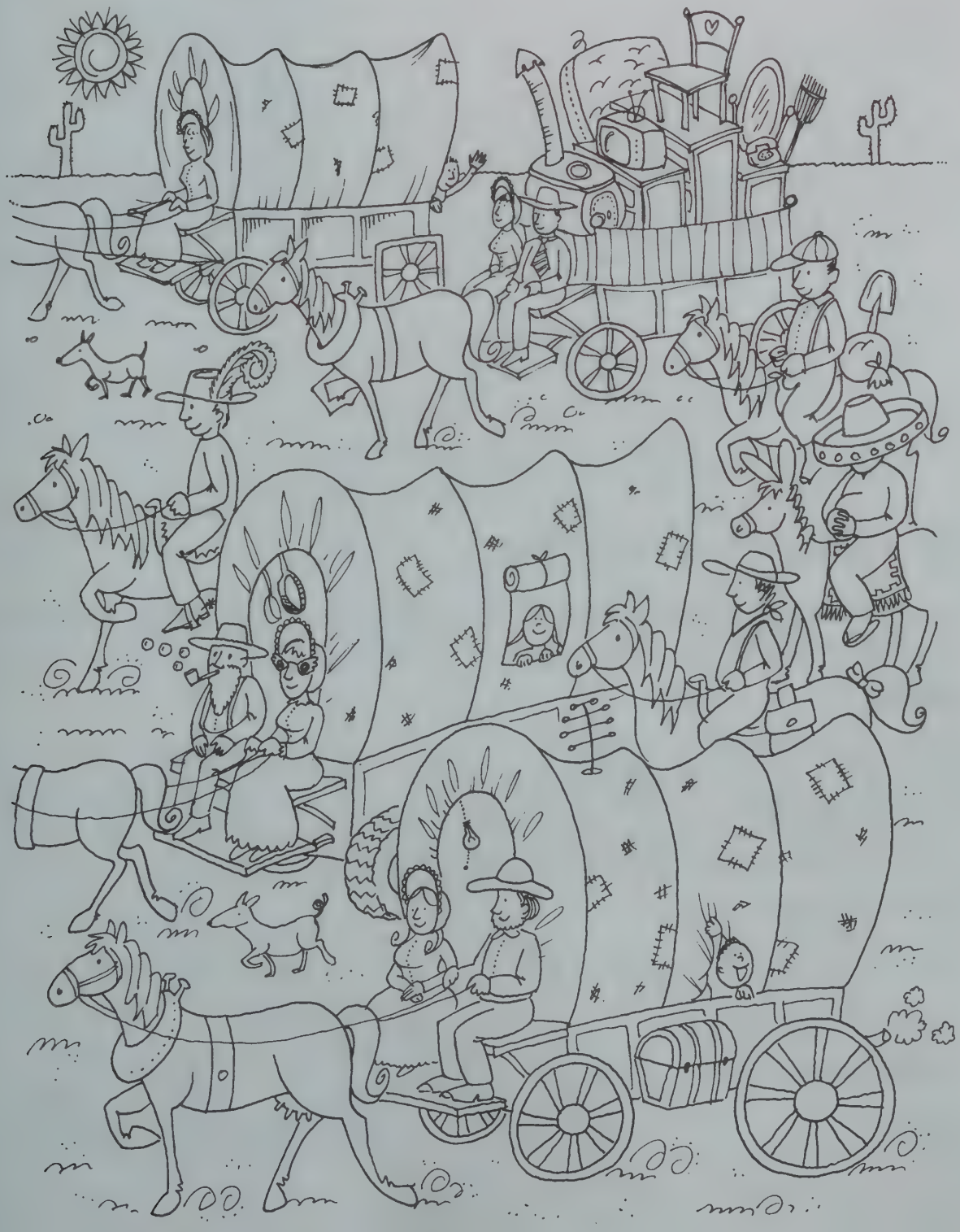




© Les éditions Héritage inc. 1999

Qu'est-ce qui cloche dans l'Ouest ?

Ils sont des dizaines, des centaines ! Ils partent faire fortune à l'ouest. Mais bien des embûches les guettent durant leur long périple. Trouve les 15 détails qui clochent dans cette caravane de pionniers.



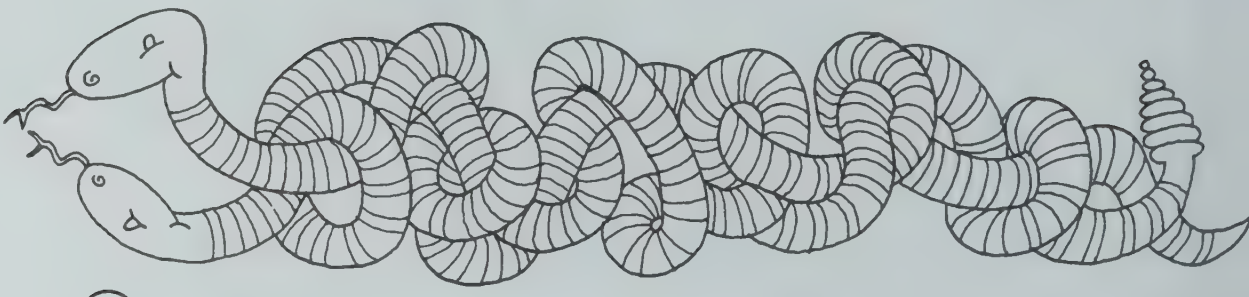
© Les éditions Héritage inc. 1999

Serpentin de serpents

1

Lequel de ces deux reptiles est le serpent à sonnettes ?

1



2

Méli-mélo amérindien

3

Démêle les sept mots d'origine amérindienne, et les lettres dans les cases te donneront le nom d'un pain amérindien.



AIOURBC (cousin du renne) _ _ _ _ _ ☐ _ _

AOATC (petit fruit rouge) _ _ _ _ _ ☐

AAIGNCH (poisson) _ _ _ _ _ _ _ ☐

AOICMSSN (chaussure de peau) _ _ _ _ _ _ _ _ ☐

WWGMIA (tente) _ ☐ _ _ _ _ _

EEBCQU (province du Canada) ☐ _ _ _ _ _ _

MNTOUAI (divinité) _ _ _ _ _ _ _ ☐

AAOUIENNCH (poisson) _ _ _ _ _ _ _ _ _ ☐

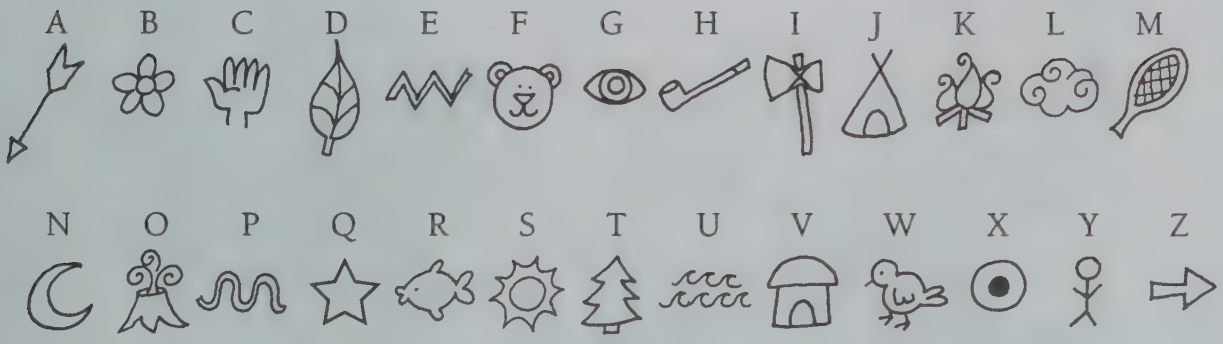
Le nom du pain : _ _ _ _ _ _ _ _ _

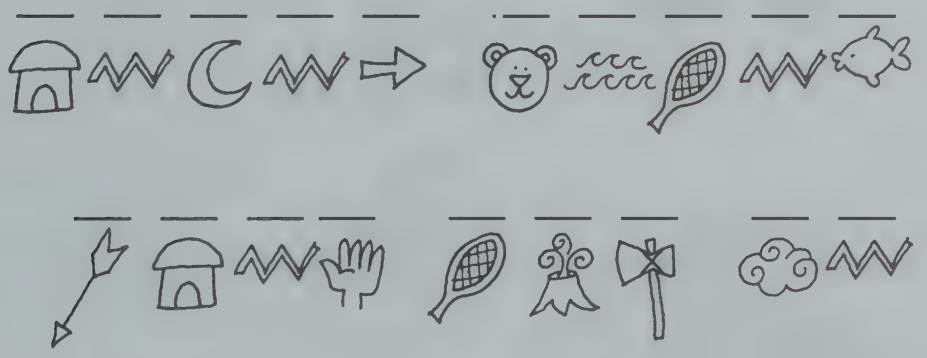
© Les éditions Héritage inc. 1999

Le code du vieux sage

1

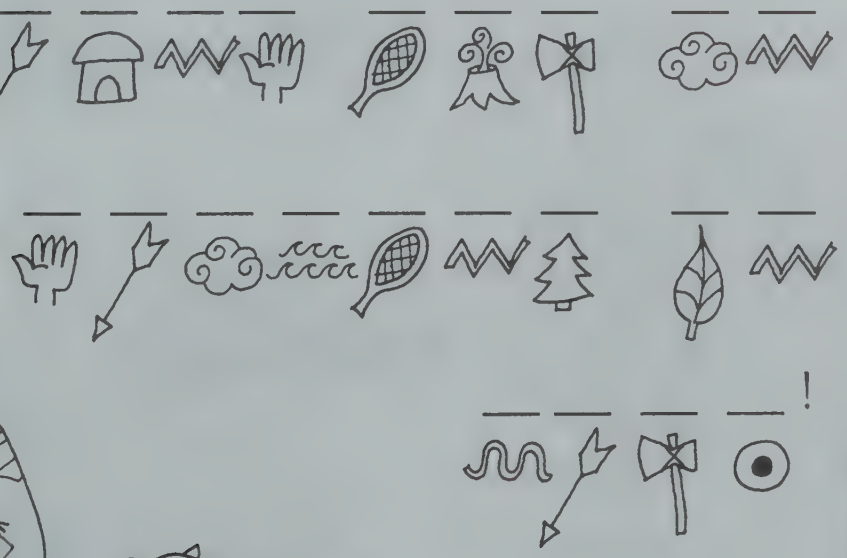
À l'aide du code, déchiffre ce que dit ce vieil Amérindien.







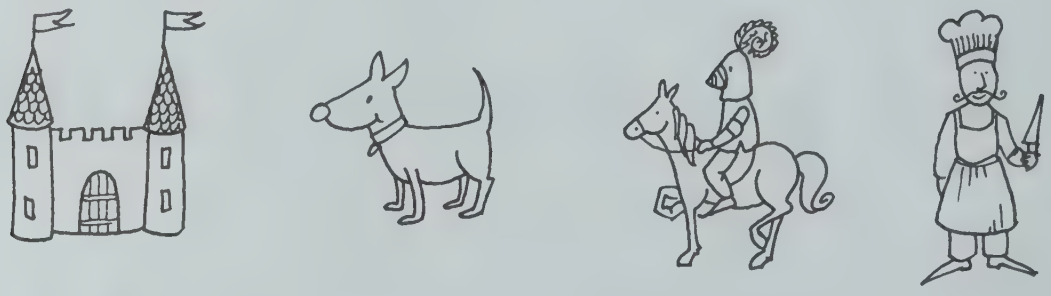


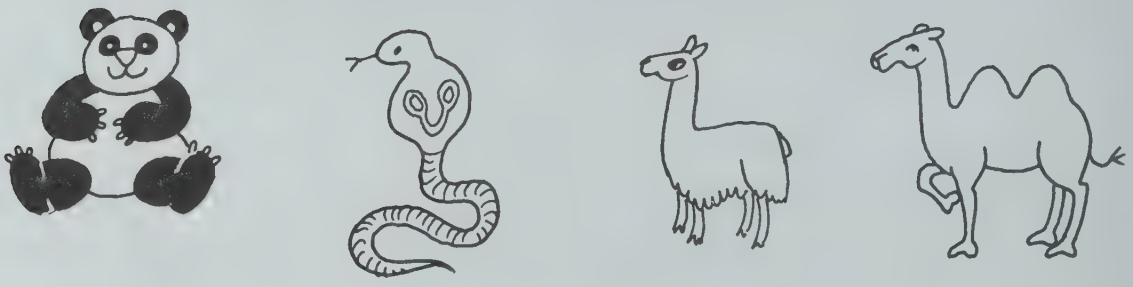


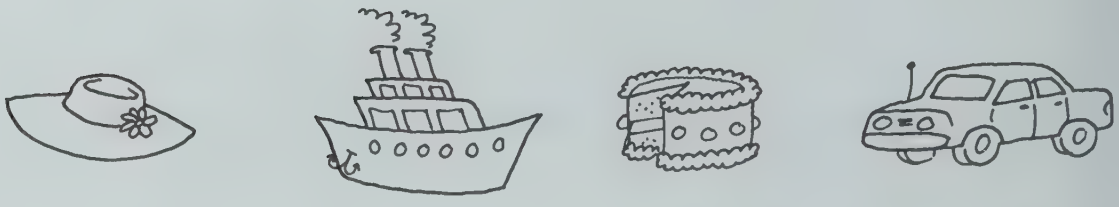
© Les éditions Héritage inc. 1999

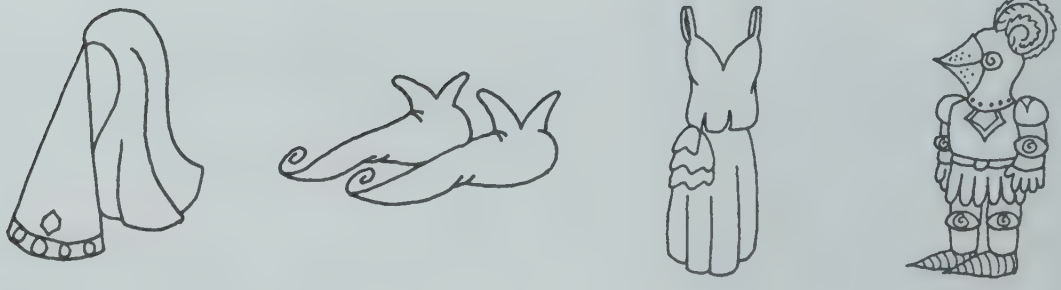
Les intrus en images

Observe bien les séries d'images ci-dessous. Dans chaque série, tu dois trouver un intrus.

1. 

2. 

3. 

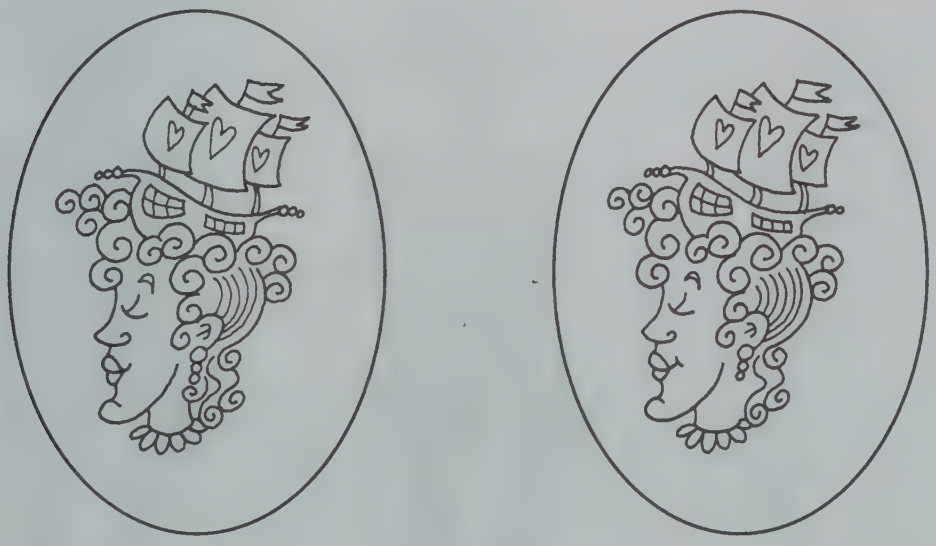
4. 

5. 

© Les éditions Héritage inc. 1999

Les erreurs de la dessinatrice

Quelle coiffure étrange ! Pourtant, certaines dames de la cour en portaient de semblables au temps de Marie-Antoinette... Trouve les sept différences qui se sont glissées dans les dessins d'Isabelle.



Napoléon en Égypte

Sachant que NAPOLÉON se dit ANCBYRBA, déchiffre ce que raconte le général Bonaparte à ses braves grognards.





Q	H	U	N	H	G	Q	R

P	R	G	G	R

C	L	E	N	Z	V	Q	R

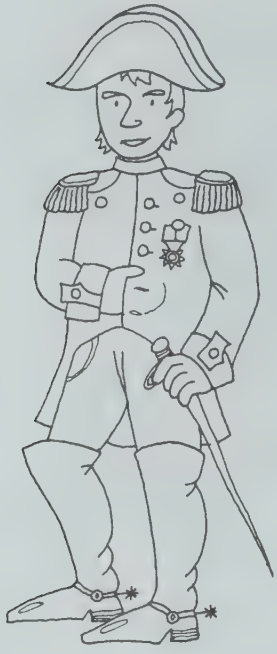
D	H	N	E	N	A	G	R	F	V	R	P	Y	R	F

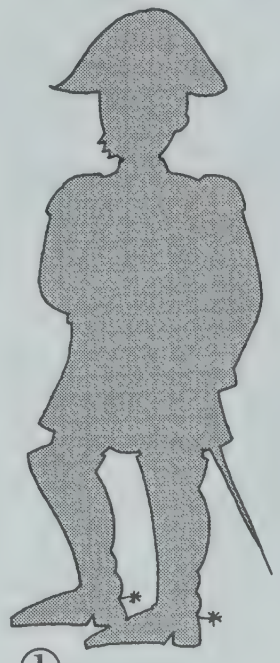
I	B	H	F	P	B	A	G	R	Z	C	Y	R	A	G

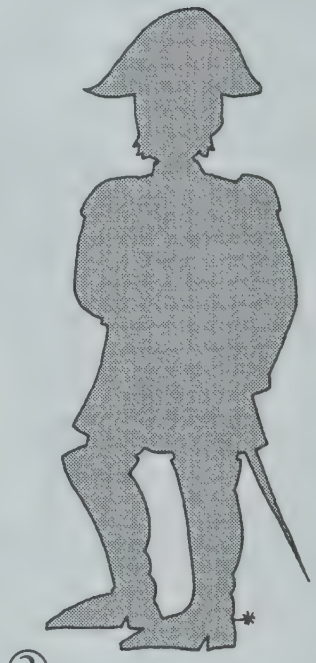
© Les éditions Héritage inc. 1999

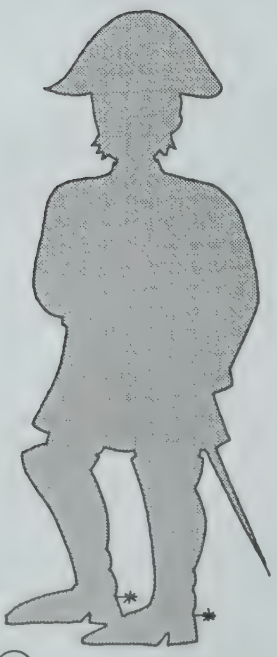
L'ombre de l'empereur

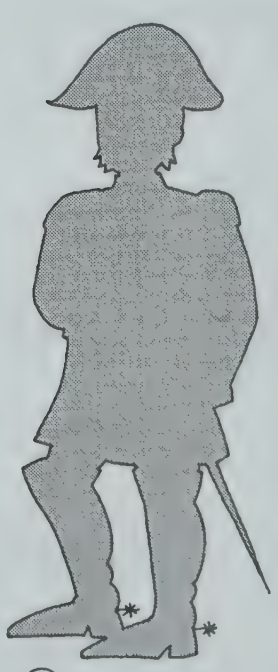
Parmi ces cinq ombres, trouve celle de Napoléon Bonaparte.





① 

② 

③ 

④ 

⑤

© Les éditions Héritage inc. 1999

Devinettes à volonté

1. En Russie, les troupes de Napoléon viennent d'être défaites. Elles doivent se replier sur la frontière. Le jour, elles réussissent à franchir 30 km, mais la nuit elles sont repoussées de 20 km. Combien de jours leur faudra-t-il pour faire les 50 km qui les séparent de la frontière ?

2. Quel est l'oiseau préféré des ouvriers d'un chantier ?

3. Qu'est-ce que Napoléon ne peut pas écraser avec son pied droit ?

4. Il parle toutes les langues, sans jamais les avoir apprises. Qui est-ce ?

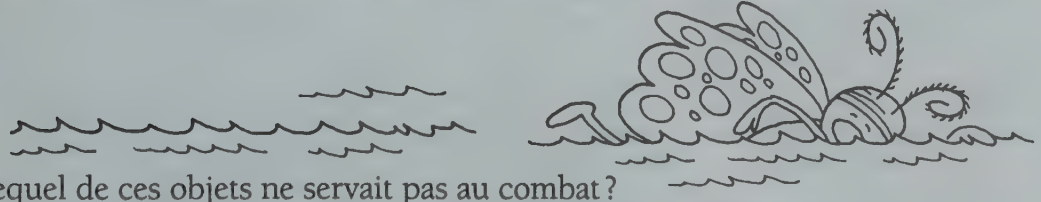
5. Qui peut entrer dans la cage du lion sans danger ?



Le quiz de l'histoire

1. Qui posait pour Léonard de Vinci lorsqu'il a peint la Joconde ?
   ❑ Jeanne d'Arc ❑ Mona Lisa ❑ Esméralda ❑ Cléopâtre

2. Une de ces épreuves ne faisait pas partie des Jeux olympiques de l'Antiquité. Laquelle ?
   ❑ le lancer du disque ❑ la lutte ❑ la nage papillon ❑ la course à pied



3. Lequel de ces objets ne servait pas au combat ?
   ❑ écu ❑ casse-tête ❑ javelot ❑ catapulte ❑ étendard

4. Lequel de ces termes ne désigne pas une pièce de vêtement ?
   ❑ fraise ❑ hennin ❑ plastron ❑ redingote ❑ cerise

5. Un seul de ces personnages a réellement existé. Sais-tu lequel ?
   ❑ Richard Cœur-de-Lion ❑ Louis XXII ❑ Elizabeth III d'Angleterre ❑ Gargantua

© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : en route pour Tombouctou !

Trouve dans cette scène cinq flèches, cinq tarentules, un parapluie, cinq papillons et trois paires de lunettes.



© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille-surprise

Noircis les cases dont le nombre est un multiple de 5 et tu sauras ce que cache cette grille !

24	83	46	33	116	17	92	25	30	48	68	99	7	101	44	13
86	52	69	53	38	87	45	10	5	45	77	98	41	67	38	117
1	84	201	72	44	100	35	15	115	15	75	24	77	151	99	12
82	23	41	32	15	80	20	50	800	25	220	85	47	42	4	81
71	48	31	30	20	35	70	305	210	175	35	40	405	32	78	22
6	32	15	555	23	67	200	17	99	115	32	36	45	45	66	73
14	92	25	80	15	55	205	9	12	35	85	25	25	25	24	24
46	102	111	105	125	25	65	2	88	80	65	25	220	8	96	39
57	77	33	110	55	405	90	107	23	75	70	50	55	22	11	56
79	93	69	200	30	10	102	114	101	163	45	200	315	17	94	26
21	88	24	30	55	310	60	40	85	75	40	80	60	2	52	22
13	59	11	111	700	75	115	105	45	85	105	320	23	87	33	54
41	19	91	106	7	300	5	8	11	220	5	104	3	116	503	109
31	16	56	97	121	65	80	100	210	70	555	78	107	301	42	62
58	78	88	61	66	98	95	3	7	10	16	411	17	18	56	58
33	313	89	284	113	64	100	175	5	85	77	28	108	102	48	111
9	104	122	57	77	98	111	20	65	76	88	117	29	33	88	74



© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de mémoire : Benjamin s'amuse

As-tu une bonne mémoire ? Voici un moyen de le savoir ! Pendant une minute (pas plus), observe attentivement cette image de Benjamin Franklin étudiant la foudre lors d'une belle soirée orageuse. Ensuite, tourne la page et réponds aux questions sans regarder l'image. À toi de jouer !



© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de mémoire : Benjamin s'amuse (suite)

Dans la cour de Benjamin Franklin, y a-t-il :

- un chien ? ❑
- des rosiers ? ❑
- des nénuphars ? ❑
- une clé ? ❑
- des poissons ? ❑
- une cabane à oiseaux ? ❑
- une nappe ? ❑
- des sapins ? ❑
- des pommiers ? ❑
- une cheminée sur la maison ? ❑
- un écureuil ? ❑
- des poules ? ❑
- une clôture ? ❑
- une bouteille ? ❑
- un ballon ? ❑



Le quiz des petits futés



1. Quel mois de l'année a été nommé en l'honneur de Jules César ?

❑ janvier ❑ mars ❑ juin ❑ juillet ❑ septembre

2. Lequel des aliments suivants ne vient pas d'Amérique ?

❑ le cacao ❑ la pomme de terre ❑ la tomate ❑ le riz ❑ le maïs

3. Les Amérindiens se sont installés en Amérique

❑ il y a plus de 3000 ans. ❑ il y a plus de 300 ans.

❑ il y a plus de 30 000 ans. ❑ il y a plus de 3 millions d'années.

4. Classe les inventions suivantes de la plus ancienne à la plus récente.

❑ boussole ❑ ampoule électrique ❑ téléphone ❑ roue ❑ télévision

5. Classe les inventions suivantes de la plus récente à la plus ancienne.

❑ planche à roulettes ❑ gomme à mâcher

❑ jeux d'échecs ❑ patins à roulettes

© Les éditions Héritage inc. 1999

Paires d'intrus

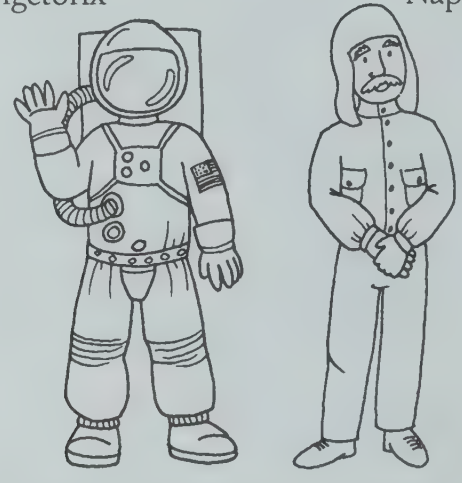
Parmi ces paires, trouve celles dont les illustres personnalités ne se sont pas rencontrées.



Jules César et Vercingétorix



Napoléon et Louis XIV



Neil Armstrong et Louis Blériot



Jacques Cartier et Donnacona



Cléopâtre et Léonard de Vinci

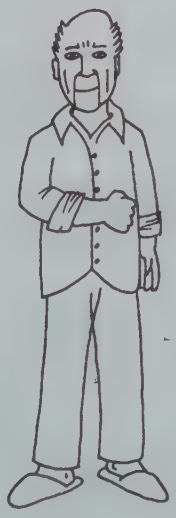
© Les éditions Héritage inc. 1999

Qui fait quoi ?

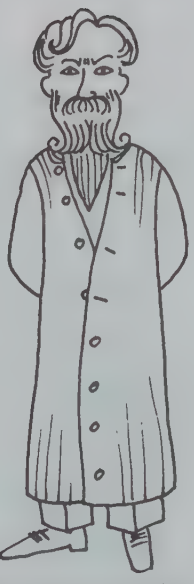
Pourras-tu relier chacun de ces grands artistes à son œuvre ?



1. Léonard de Vinci ____



2. Pablo Picasso ____

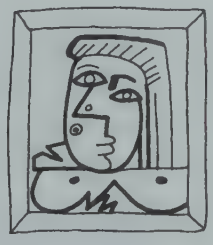


3. Auguste Rodin ____



4. Roger, l'*homo sapiens* ____

A



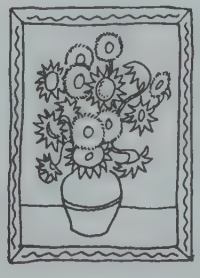
B



C



D



E





5. Vincent Van Gogh ____

© Les éditions Héritage inc. 1999

Le téléphone est en dérangement!

1876 - Alexander Graham Bell vient d'inventer le téléphone, mais son système n'est pas encore au point et les lignes sont emmêlées. Associe les bons correspondants en reliant les phrases par paires.

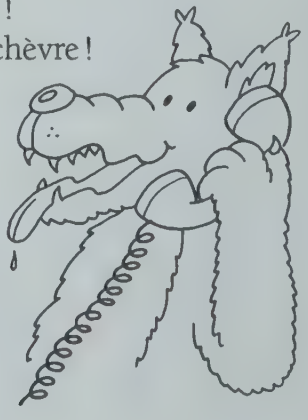




1. Allô? J'aimerais parler au Roi-Soleil!
2. Allô? J'aimerais parler à Napoléon Bonaparte!
3. Allô? J'aimerais parler au Petit Chaperon rouge!
4. Allô? J'aimerais parler à Cléopâtre!
5. Allô? Passez-moi Christophe Colomb!

A. Il est chez sa mère-grand!
B. Il a la main coincée dans sa veste!
C. Elle est dans son bain de lait de chèvre!
D. Il est parti en Amérique!
E. Il est resté à Versailles!



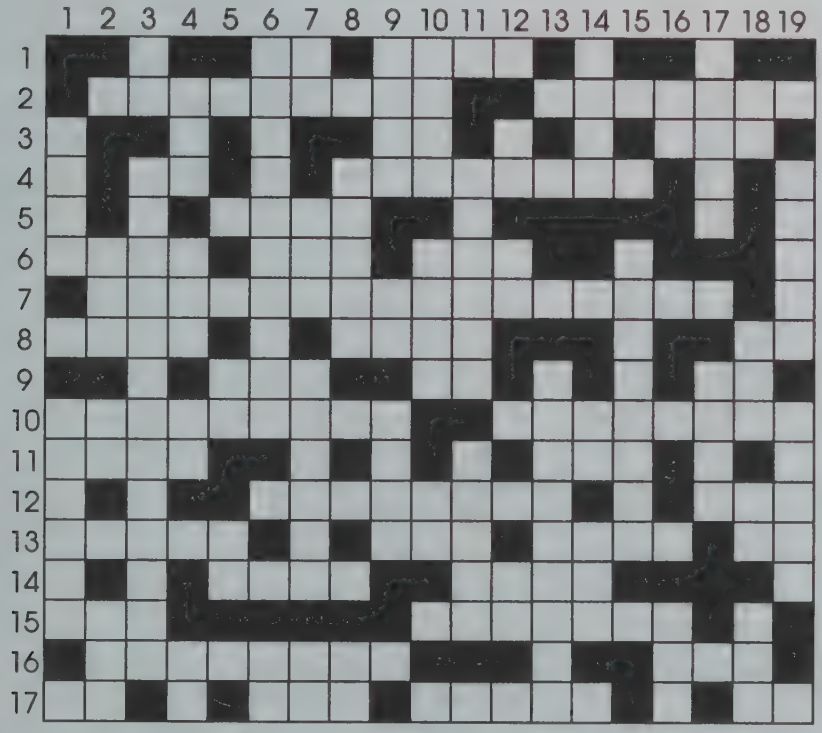




© Les éditions Héritage inc. 1999

Les mots croisés de l'Océanie

En abordant dans les îles d'Océanie, c'est tout un monde que les Anglais ont découvert. Remplis la grille en t'aidant des indices.





Verticalement

1. Il contient du jaune et du blanc. Troupes.
2. Poème. Elles sont dans loir et poire, mais pas dans parle. Enleva.
3. À elle. Animal australien à bec de canard.
4. Contraire de oui. Petit monticule. Début de melon. Deuxième note de la gamme.
5. On s'en sert pour jouer ou pour coudre. On les trouve dans œuf et dans poêle, mais pas dans faux ni dans plat.
6. Il adore les fourmis. Pronom personnel, troisième personne du singulier.
7. Fin de beau. Exclamation espagnole. Plaine herbeuse d'Afrique et d'Australie. À toi.
8. Pas très chaud. On les trouve dans sec et dans pêche.
9. Déroba. Fin de arrêt. Personnes.
10. Le participe passé féminin pluriel du verbe avoir. Pays. Contraction de à le.
11. Araignée. Commandement.
12. Aller à l'impératif. Dans le squelette. Dans pelle, mais pas dans pas.
13. Le kangourou en est un.
14. Un oiseau mais aussi un fruit. Cela. Jus, sève.
15. Habitante de l'Angleterre.
16. Préposition. Propre.
17. Elle creuse des galeries dans la terre. Celui de Tasmanie est en voie de disparition.
18. Habitudes. Fin de poilue. Conjonction qui indique le choix. Celui du pélican est très gros.
19. Le kangourou en a une. Synonyme de bonds.

Horizontalement

1. Quatrième note de la gamme. On s'en sert pour pêcher.
2. Grand marsupial d'Australie. Le pélican et l'émeu en sont.
3. Article défini. Pas habillés.
4. Pronom indéfini. Un diable de _____ .
5. Synonyme de trouble.
6. Le verbe faire au présent et à la troisième personne du pluriel. La Nouvelle-Zélande en est une. Moi, en latin.
7. Animal de Tasmanie (3 mots).
8. Plats. Au marché, c'est ainsi qu'on appelle un présentoir à légumes. Singulier de les.
9. Pluriel de un. Début de têtu. Participe passé de lire.
10. Il revient quand on le lance. Genre de perroquet.
11. Le nid de l'aigle. Synonyme de rayon.
12. Ils sont au bagne. Il se promène sur la tête des gens.
13. Milieu de redingote. L'Australie se trouve dans l'hémisphère _____. Utiliser. C'est ainsi qu'on appelait le do, autrefois.
14. Oiseau d'Australie qui ressemble à l'autruche. Qui n'a plus faim.
15. Pièce de monnaie. Oiseau à très gros bec.
16. Insectes qui rongent le bois. Quand c'est l'hiver chez nous, en Australie, c'est l' ____.
17. Sixième note de la gamme. Étendue d'eau douce. Animal d'Australie. Contraction de cela.

© Les éditions Héritage inc. 1999

Engagez-vous, rengagez-vous!

3

Associe chaque texte au personnage correspondant.

Ⓐ Napoléon vient d'être défait !

Ⓒ Notre chef, Vercingétorix, vient de se rendre. C'est César qui doit être content !



1 __

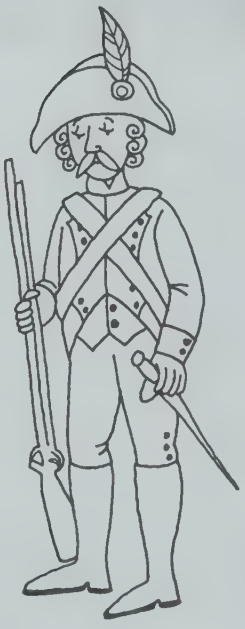


2 __



3 __

Ⓑ César ne sera pas content du tout !



4 __



5 __

Ⓔ *Damned* ! Les Nordistes ont gagné. Je dois affranchir mes esclaves !

Ⓓ Montcalm a perdu. Ouin ! ouin !

© Les éditions Héritage inc. 1999

Qui dit quoi ?

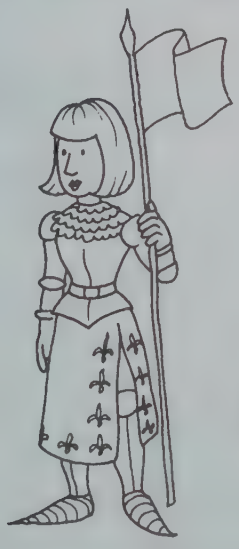
1

Essaie de relier chaque personnage célèbre à la phrase qu'il aurait pu dire.

Ⓐ Du clavecin, toujours du clavecin !



1. Jean de La Fontaine __



2. Jeanne d'Arc __

Ⓑ Je suis sûr que c'est la Terre qui tourne autour du Soleil !



3. Victor Hugo __

Ⓒ Je dois aller bouter les Anglais hors de France !



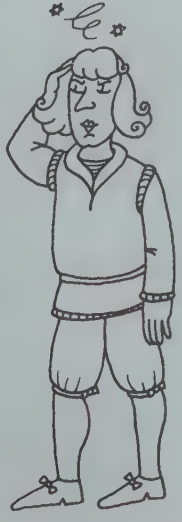
4. Molière __

Ⓓ Esméralda, le Bossu de Notre-Dame ; tout ça, c'est de moi ! Comme j'ai de l'imagination !



5. Jean-Sébastien Bach __

Ⓔ J'en ai assez de faire rire les gens ! Si je pouvais écrire une bonne tragédie !



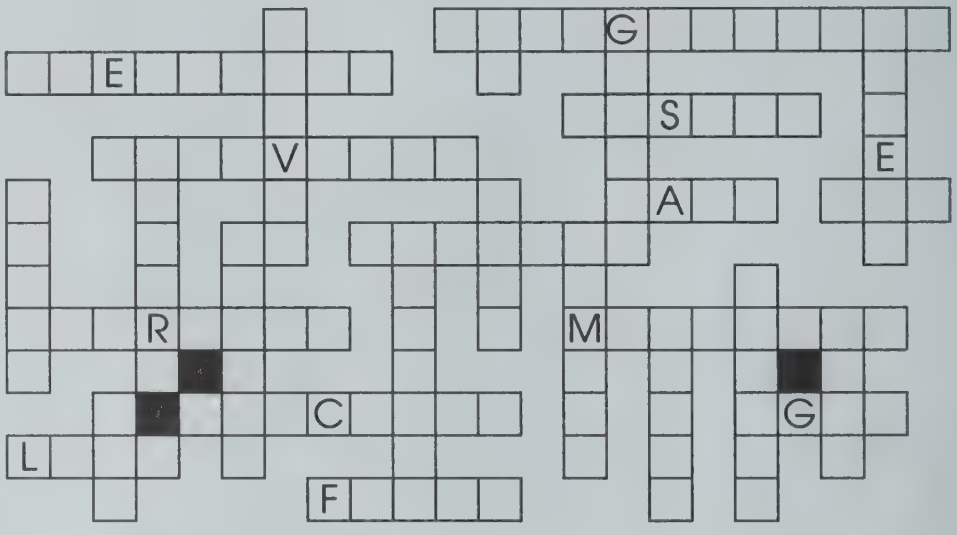
6. Nicolas Copernic __

Ⓕ Rien ne sert de courir, il faut partir à point !

© Les éditions Héritage inc. 1999

La grille méli-mélo en images

Démêle les mots mélangés en t'aidant des illustrations, puis remplis la grille avec les mots.



ro 

éd 

rco 

asc 

lnio 

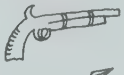
vsae 

oegr 

hcra 

lrye 

troue 

fslui 

lncae 

csqaue 

djnoon 

rmnaio 

lgvaie 

mrrioi 

lvrièe 

rdaaeu 

mrraue 

mnreish 

mpohrae 

mrlluaie 

bclireuo 

crnnouoe 

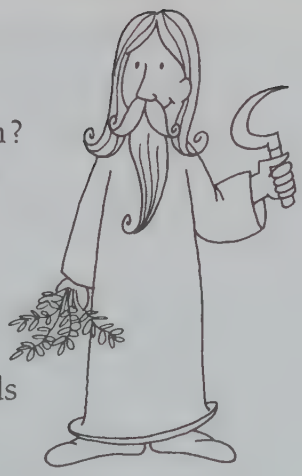
chvlreaie 

crvllaaee 

mntglfrooièe 

© Les éditions Héritage inc. 1999

Le quiz des historiens en herbe



1. Sur quel continent les Mayas vivaient-il ?
❑ Afrique ❑ Amérique du Sud ❑ Amérique du Nord ❑ Asie

2. Quel peuple a construit les pyramides de Chéops et de Chéphren ?
❑ les Aztèques ❑ les Chinois ❑ les Égyptiens ❑ les Sumériens

3. Jules César était un empereur
❑ gaulois ❑ romain ❑ roumain ❑ viking

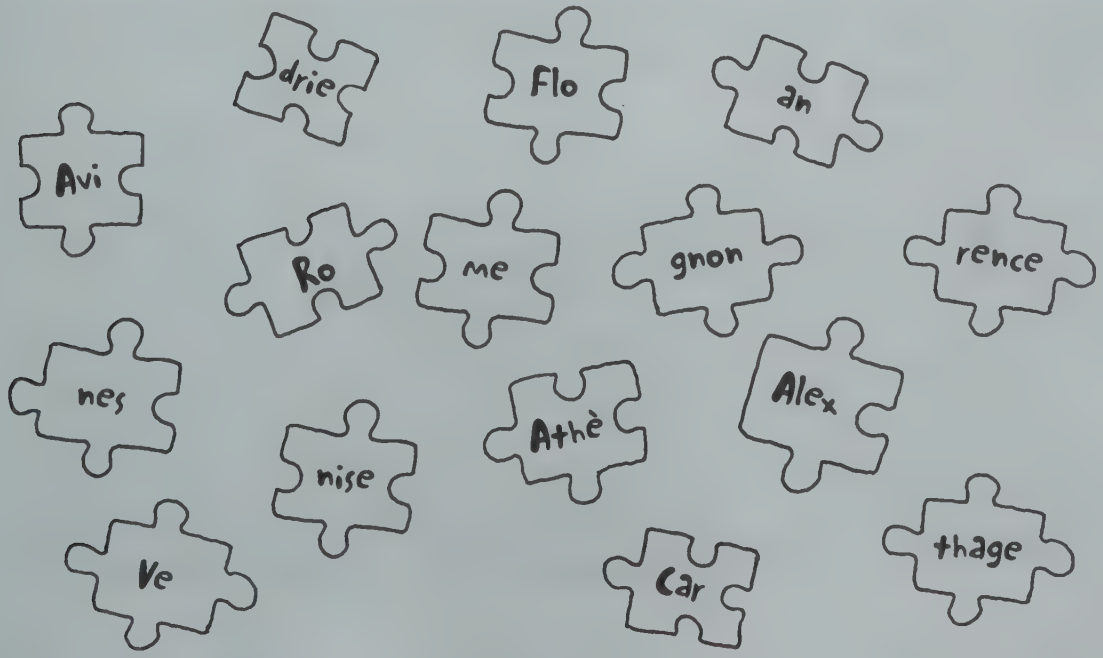
4. Comment s'appelaient les navires vikings ?
❑ des dragées ❑ des dragons ❑ des drakkars ❑ des traquenards

5. Chez les Gaulois, comment s'appelait le guérisseur, le sorcier ?
❑ un chaman ❑ un charlatan ❑ un devin ❑ un druide

6. Parmi ces inventions, laquelle était inconnue des derniers hommes préhistoriques ?
❑ l'aiguille à coudre ❑ la boussole ❑ le feu ❑ la flèche

Villes à reconstituer

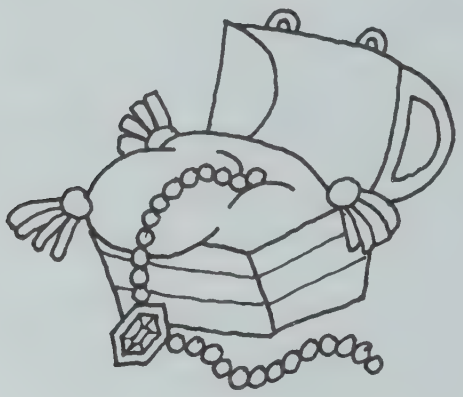
Assemble ces pièces de casse-tête pour former le nom de sept grandes villes.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Jeu de calcul

Dans un château, il y a dix chambres. Dans chacune se trouvent sept coffrets qui contiennent chacun deux colliers comportant chacun deux diamants dont le quart sont faux. Combien de vrais diamants le châtelain pourra-t-il léguer à chacune de ses trois filles ?



La grille-surprise

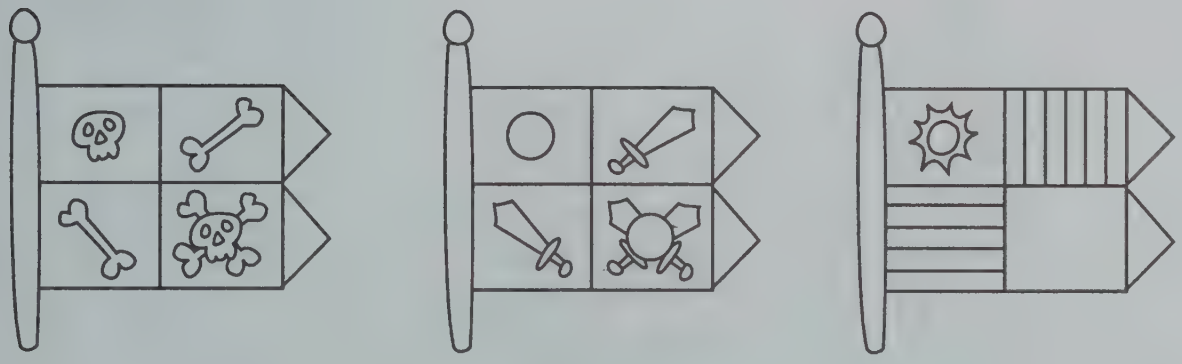
Noircis les cases contenant un multiple de 3 pour découvrir l'invention très utile que cache cette grille ! (Petit truc : pour savoir si un nombre se divise par 3, additionne les deux ou trois chiffres qui le composent; si le résultat se divise par 3, alors le nombre de base est un multiple de 3 !)

4	14	94	44	50	34	42	66	41	52	56	1	58	25	20	8	10	82	5	2	88	200	44	46
8	57	5	79	16	12	10	11	6	0	4	7	83	7	124	200	17	28	71	47	66	27	99	34
13	74	2	23	6	31	8	57	16	46	25	23	92	49	68	62	11	70	13	63	10	59	45	16
20	13	24	3	48	13	7	44	17	52	56	210	87	105	79	28	20	71	36	44	5	101	34	14
17	27	10	94	11	84	127	17	4	77	111	61	74	13	12	5	16	54	7	49	103	29	46	34
33	8	14	1	73	13	66	90	15	105	16	29	25	11	113	69	18	38	73	4	11	75	1	8
12	16	65	83	982	116	30	8	130	36	44	16	68	2	17	99	8	13	70	20	98	73	100	122
82	54	56	74	100	12	49	13	19	31	39	8	46	16	123	8	37	86	100	55	10	25	85	79
28	56	36	15	339	216	28	104	37	71	5	24	201	36	2	80	32	28	76	5	44	64	125	7
26	4	38	88	7	38	122	83	29	76	35	13	121	137	13	82	29	25	109	95	7	56	38	53
23	85	70	61	128	11	44	47	107	52	20	82	14	14	131	10	5	46	23	91	20	100	5	13

© Les éditions Héritage inc. 1999

La logique des drapeaux

Observe bien les deux premiers drapeaux, puis essaie de terminer le dernier.



De mots en animaux

En changeant une lettre de chacun de ces mots, tu obtiendras des noms d'animaux !



CHENAL _____

COL _____

BOISSON _____

BOUT _____

BÂCHE _____

NERF _____

SAPIN _____

ÂME _____

CHAR _____

BOL _____

CISEAU _____

© Les éditions Héritage inc. 1999

Des dames à la mode!

3

Sauras-tu classer ces six grandes dames selon leur tenue vestimentaire, de la plus ancienne à la plus moderne ?



A ☐



B ☐



C ☐



D ☐



E ☐

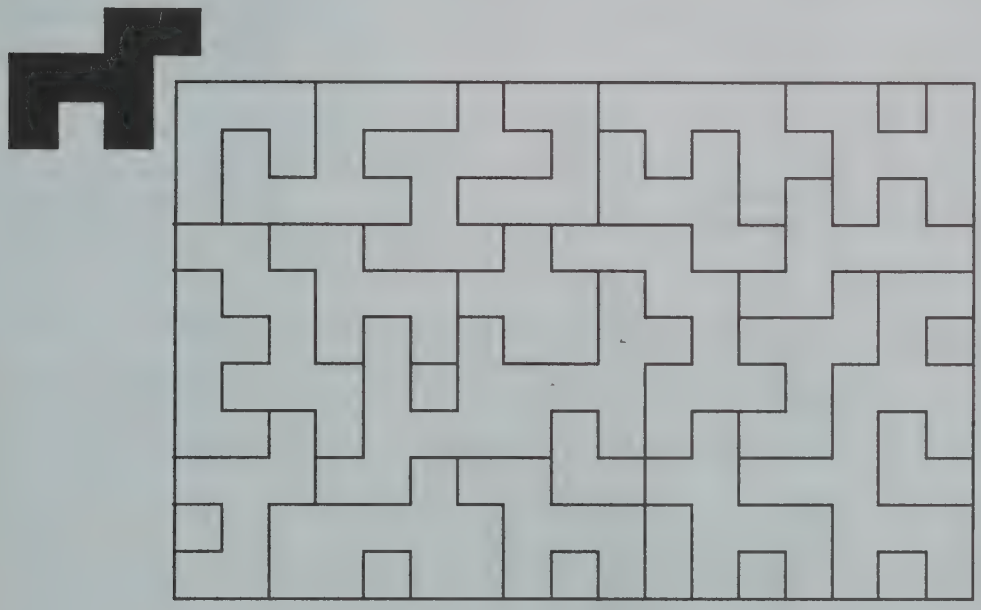


F ☐

© Les éditions Héritage inc. 1999

Les chiens cachés

Combien de fois trouveras-tu la silhouette de ce chien dans la grille ?



Mots à faire

Avec les lettres de cette grille, essaie de former le plus de mots possible de quatre lettres et plus. Les lettres doivent se toucher (même en diagonale) et chacune ne peut être utilisée qu'une seule fois. Par exemple, si les mots de trois lettres étaient acceptés, tu pourrais faire bol, mais pas toi, ni bue. En cherchant bien, tu trouveras peut-être le mot qui contient toutes les lettres de la grille !

B	I	B
T	L	O
E	U	Q

4 lettres

_____
_____
_____
_____
_____

5 lettres

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

6 lettres

_____
_____
_____

9 lettres

_____

© Les éditions Héritage inc. 1999

Rébus

1.   _____

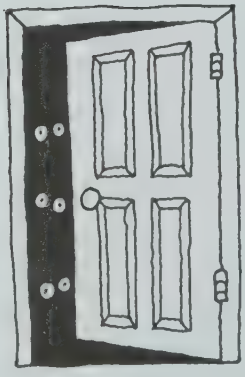
2.    2 _____

3.    _____

4.    _____

Les voyelles disparues

Mais où sont donc passées les voyelles ? Trouve-les pour obtenir trois proverbes bien connus.



__PR__S L__ PL__ __ __ L__ B__ __ __

T__ M P S !

L'H__B__T N__ F__ __T P__S L__

M__ __N__ .

R__ __N N__ S__RT D__ C__ __R__R,

__L F__ __T P__ RT__R __ P__ __NT.

© Les éditions Héritage inc. 1999

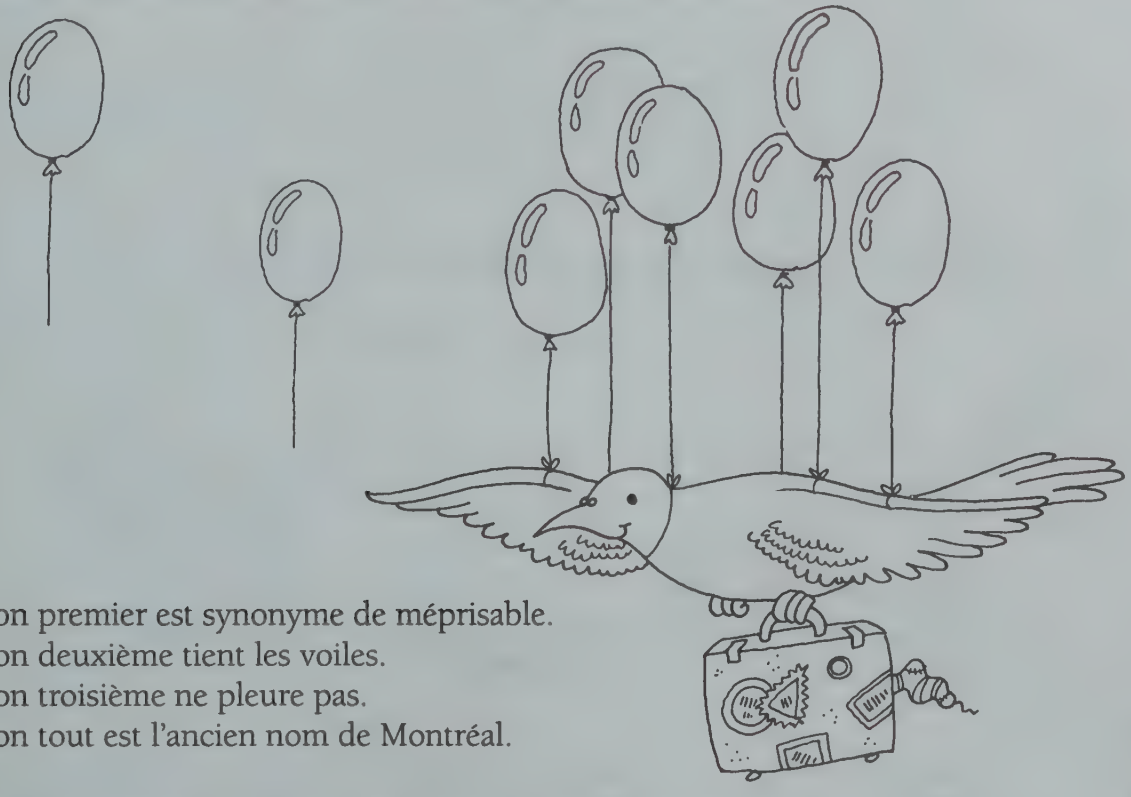
Charades



1. Mon premier est une petite montagne.
   Mon deuxième se joue avec une petite balle blanche et dure.
   Mon troisième est le jour qui a précédé aujourd'hui.
   Mon tout est un engin volant.

2. Mon premier est un garçon.
   On se couche dans mon deuxième.
   Mon troisième se boit.
   Mon tout est un savant de la renaissance.

3. Mon premier fait partie de la famille du chevreuil.
   Mon deuxième est le petit de la vache.
   Mon troisième n'est pas rapide.
   Mon tout a servi à Benjamin Franklin pour étudier la foudre.



4. Mon premier est synonyme de méprisable.
   Mon deuxième tient les voiles.
   Mon troisième ne pleure pas.
   Mon tout est l'ancien nom de Montréal.

5. Mon premier est un animal très présent dans les contes.
   L'oreille est l'organe de mon deuxième.
   On cultive beaucoup mon troisième dans les prairies canadiennes.
   Mon quatrième est une céréale asiatique.
   On fait cuire mon quatrième dans mon cinquième.
   Mon tout fut un célèbre aviateur.

© Les éditions Héritage inc. 1999

Rectangles en folie

3

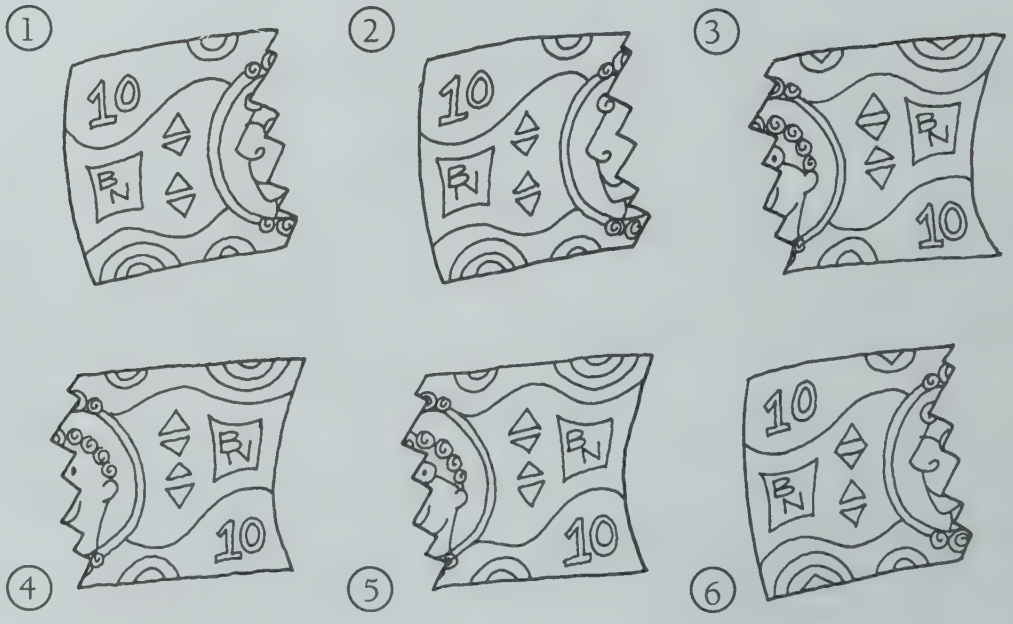
Combien de rectangles peux-tu obtenir en reliant ces points les uns aux autres avec des lignes horizontales et verticales ?



Billets de banque en pièces

2

Pourras-tu reconstituer ces trois billets de banque déchirés ?



© Les éditions Héritage inc., 1999

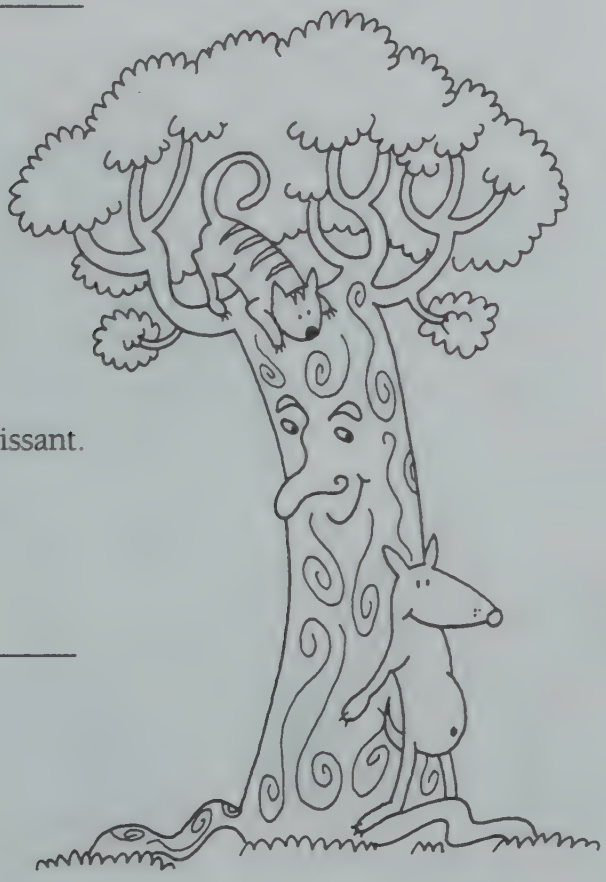
Cache-cache

Choisis deux lettres qui se touchent dans chaque mot pour former un mot nouveau qui correspond à l'indice.

(Exemple)
Indice : corsaire.
PIRE
C**RA**N
RI**TE**
Réponse : pirate

1.
Indice : une ville d'Italie.
VERT
UNIE
ROSE
Réponse : _____

2.
Indice : de Rome.
ROBE
MAIN
FINE
Réponse : _____



3.
Indice : homme très puissant.
SEMÉ
PEUR
PORE
SURE
Réponse : _____

4.
Indice : il fut empereur.
NAJA
PONT
PILÉ
MONT
Réponse : _____

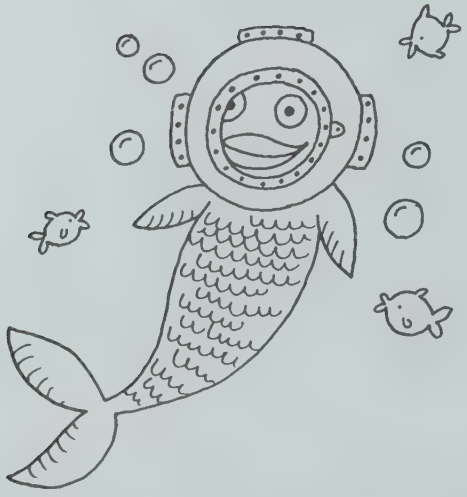
5.
Indice : sans lui, pas de livres !
PAIR
PIPE
CERF
Réponse : _____

© Les éditions Héritage inc. 1999

L'invention mystère

Trouve dans la grille tous les mots de la liste. Ils sont écrits horizontalement, verticalement ou en diagonale, aussi bien à l'endroit qu'à l'envers. Avec les neuf lettres qui restent, tu pourras écrire le nom de l'invention mystère.

H	T	E	L	E	S	C	O	P	E
O	P	A	P	I	E	R	E	R	P
R	H	E	I	O	S	N	D	O	E
L	A	A	E	N	D	N	U	R	I
O	R	O	I	U	A	D	P	L	G
G	E	T	L	H	R	A	R	C	N
E	A	E	P	E	R	O	U	E	E
P	A	A	I	G	U	I	L	L	E
N	C	S	E	T	T	E	N	U	L
S	B	O	U	S	S	O	L	E	E



aiguille, arc, boussole, horloge, lunettes, papier, patins, peigne, pendule, phare, poudre, roue, scaphandre, soie, télescope.

L'invention mystère : _ _ _ _ _ _ _ _ _

© Les éditions Héritage inc. 1999

Habitants des villes

3

Les Montréalais habitent Montréal, les Parisiens habitent Paris, mais sais-tu dans quelle ville vivent les gens ci-dessous ?

1. Trifluviens (Canada) _____

2. Bordelais (France) _____

3. Cariocas (Brésil) _____

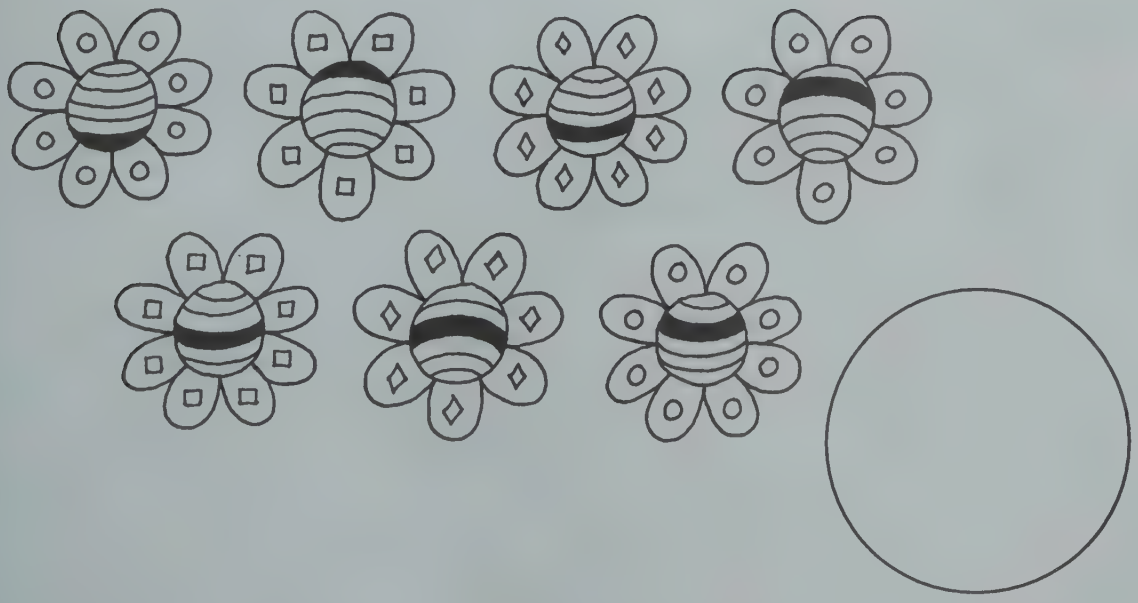
4. Cairotes (Égypte) _____



Suite de fleurs

2

Comment sera la huitième fleur ?



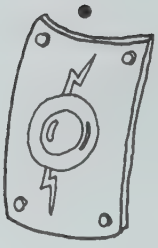
© Les éditions Héritage inc. 1999

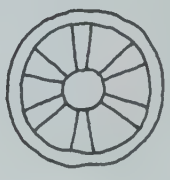
Deux par deux

Tous les éléments suivants vont deux par deux, même si ça ne se voit pas au premier coup d'œil ! Essaie de les relier !







Mots et images

Relie chaque illustration au titre de livre qui d'après toi lui convient.



A



B



C



E



D

1. Le corbeau et le renard
2. Don Quichotte
3. Robinson Crusoé
4. Le bossu de Notre-Dame
5. Le Petit Chaperon rouge

© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : au théâtre !

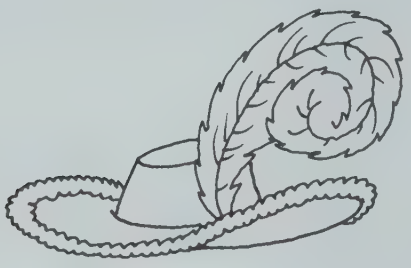
La troupe de monsieur Molière est en ville ! Les spectateurs s'en donnent à cœur joie. Trouve deux pains, une cruche, une épée, une fourche, une poule, une bouteille, une flûte, un verre à vin, une chaîne, un fromage, un chandelier, une chandelle, une bague et six clés.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Un pour tous!

Un même petit terme peut compléter les mots de chaque groupe. Le trouveras-tu?



1. __ __ __ CAGE
   __ __ __RIFICE
   RES __ __ __
   MAS__ __ __ RE
   __ __ __ HET

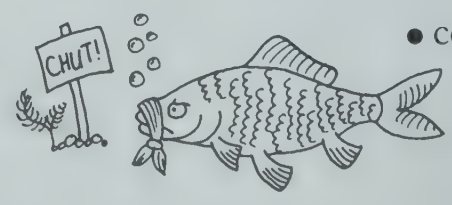
2. A __ __ __
   __ __ __ CI
   __ __ __ LE
   __ __ __ ITE
   A __ __ __ IQUE

3. __ __ IER
   P __ __ TE
   D __ __ E
   ARR __ __ ER
   PR __ __ E

Les expressions imagées

Voici quelques expressions bien étranges! À toi de les reconstituer pour qu'elles retrouvent leur vrai sens.

Jurer •	• comme une carpe
Pleurer •	• comme un cochon
Trembler •	• comme une pie
Répéter •	• comme une Madeleine
Dormir •	• comme une feuille
Manger •	• comme un charretier
Être muet •	• comme une souche
Être bavard •	• comme un perroquet



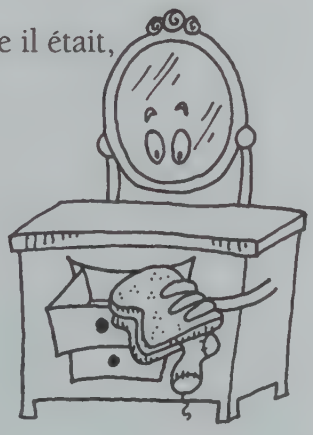
© Les éditions Héritage inc. 1999

Les meubles cachés

Cherche dans ces phrases les meubles qui s'y dissimulent ! Il y en a deux par phrase, le premier est souligné pour te donner un exemple.

Après nous avoir fait visiter ses chais et goûter son vin, il jeta, bleu de rage, carcasse et vieux fond de sauce aux cochons.

Antoine Colomb, ancien clown, aurait pu, pitre comme il était, nous faire rire. Hélas, il était absent.



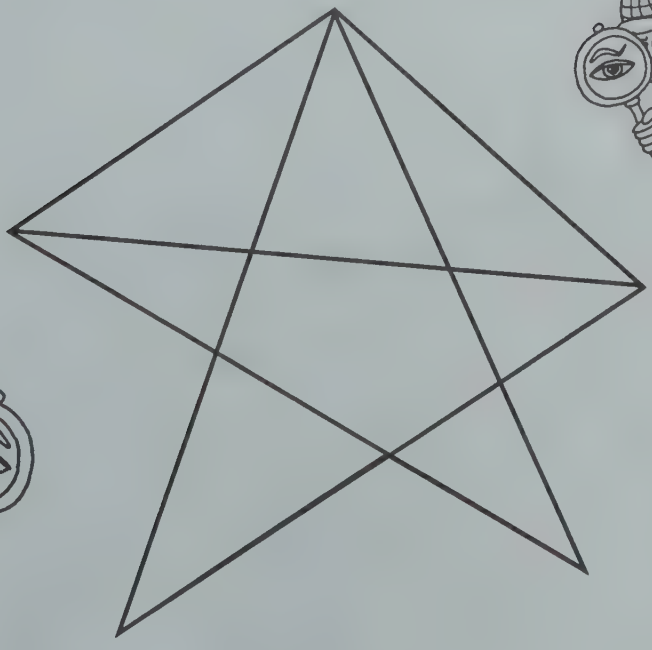
« C'est samedi, va nous chercher du poisson.
Et si tu t'es sali, tu le regretteras ! » lui dit sa mère.

Que de triangles !

Combien de triangles vois-tu dans cette figure ?



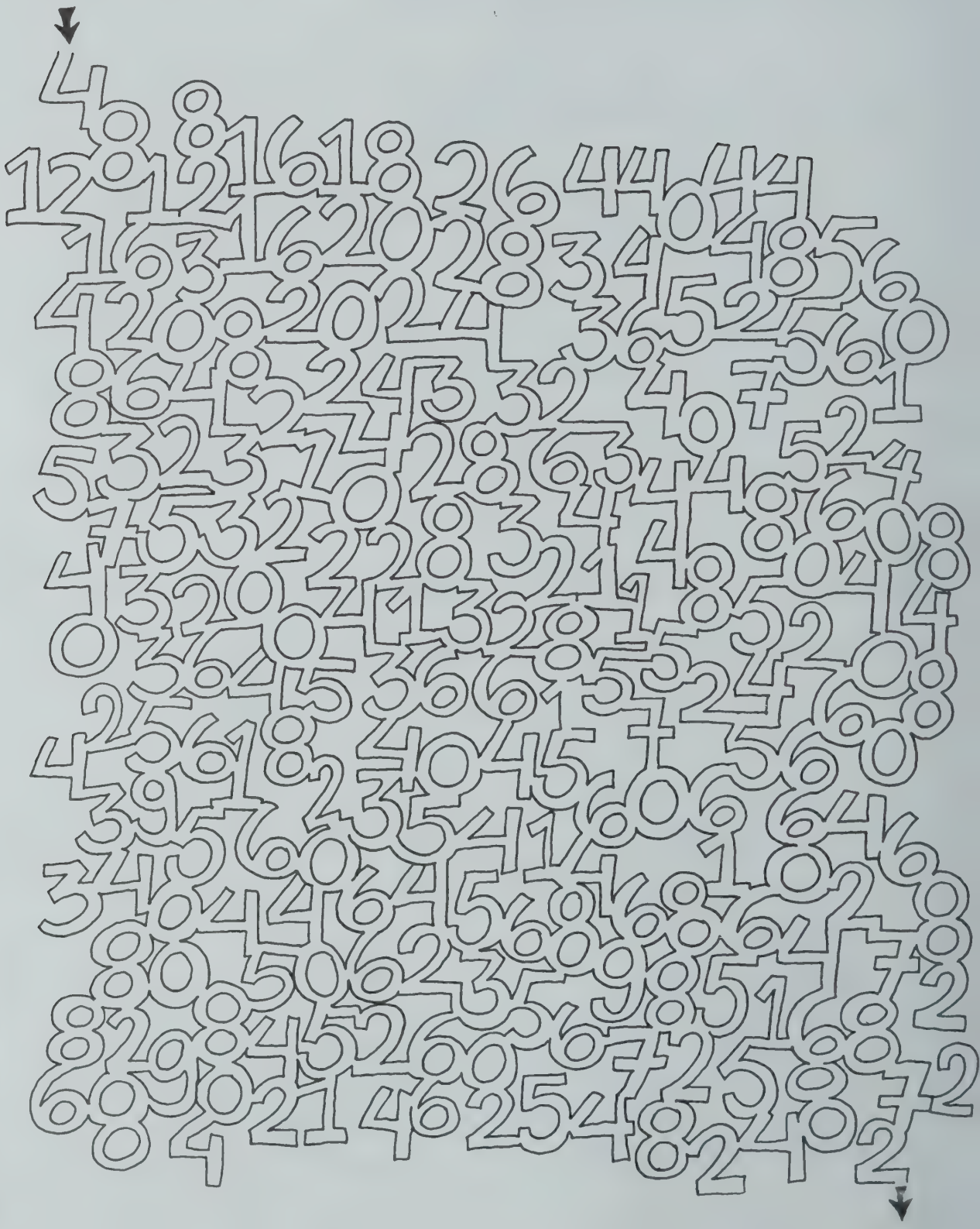




© Les éditions Héritage inc. 1999

Labyrinthe chiffré

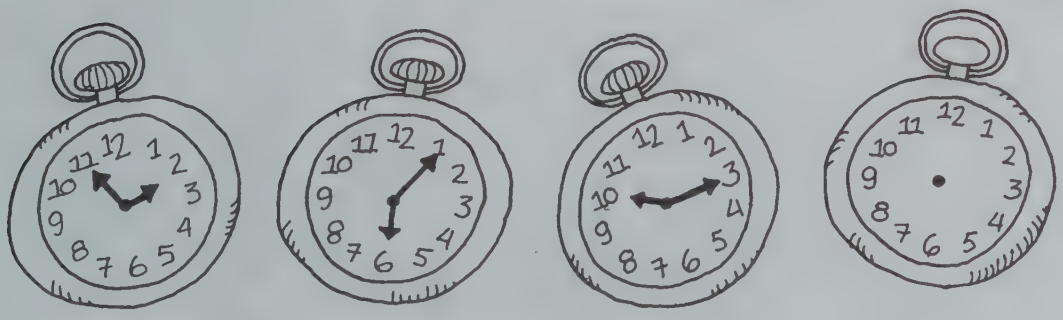
Traverse ce labyrinthe en faisant des bonds de 4.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Montre à remonter

En suivant la logique des trois premières montres ci-dessous, quelle heure devrait indiquer la quatrième ?



L'objet mystère

Cette grille contient plusieurs éléments, mais trouveras-tu l'objet mystère ? Il est sous le scorpion qui se trouve à droite de l'araignée qui se trouve sous le serpent situé à gauche d'un masque qui se trouve à gauche d'un vase placé sous un collier qui se trouve à droite d'un os qui, lui, se trouve sous un scorpion.



© Les éditions Héritage inc. 1999

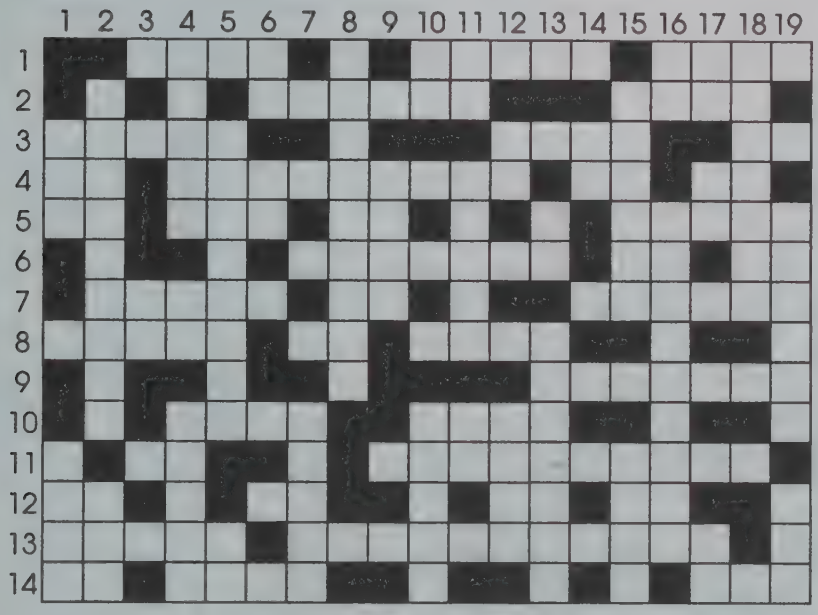
À trouver : sur la piste du tigre !

Dans cette jungle indienne, trouve : dix serpents, sept tasses et trois singes.



© Les éditions Héritage inc. 1999

Les mots croisés des historiens en herbe





Verticalement

1. La Méditerranée en est une. Jules César y vivait.
2. Inventeur de l'imprimerie. Les marins connaissaient bien ce rongeur.
3. Morceau de squelette.
4. Gouffre très profond. Ancien do. Ils peuplaient l'actuel Pérou.
5. Prénom de l'empereur Bonaparte. Os inversé.
6. Être à la deuxième personne du singulier. Rire au participe passé.
7. Le poivre en est une.
8. Elle fut reine d'Égypte.
9. Au Moyen Âge, on devait la trouver sur tous les chiens.
10. Six en chiffres romains. Unité de mesure.
11. Pronom personnel. _____ XIV, roi de France. Quatre en chiffres romains.
12. Dieu des vents.
13. Synonyme d'habitudes. Allume de nouveau.
14. Adjectif possessif.
15. Ville d'Italie, très puissante autrefois, sillonnée par de nombreux canaux. Vêtement porté par les Romains.
16. Négation. Aux États-Unis, la guerre de _____ opposa les Sudistes aux Nordistes.
17. Fin de faon. Pronom personnel. Fin de amer.
18. Il fait un travail sans être payé et il n'a pas sa liberté.
19. Ils naviguent. Contraire de là.

Horizontalement

1. Chef de l'Église catholique. Le peintre Léonard de _____. Fête religieuse chrétienne.
2. Louis XIV était surnommé le Roi- _____ . Boissons faites avec le raisin.
3. Marin qui se révolte. Épouse du seigneur. Cela.
4. Fin de minet. Ce Vénitien fit un long séjour en Chine. 365 jours. Pronom personnel.
5. Dieu du soleil chez les Égyptiens. Celui du maïs a de nombreux grains. Participe passé de pouvoir. Religion fondée par Mahomet.
6. Prénom du navigateur Cartier. Pronom personnel. Aller, à la troisième personne du singulier.
7. Sphère. Pronom personnel. Ôter l'humidité.
8. Maladie qui fit des millions de morts au Moyen Âge. Métal précieux. Empereur de Russie.
9. D'Abyssinie.
10. Pays producteur d'épices. Les abeilles en font.
11. Article. Bouleversement.
12. Ou, en anglais. Note de la gamme. Participe passé de lire. Ils sont deux dans zoo.
13. Ancien peuple d'Amérique du Sud. On dit qu'il a inventé l'école.
14. Conjonction de coordination. Étoffe fabriquée d'abord en Chine. François 1er en fut un.

© Les éditions Héritage inc. 1999

À trouver : en plein vol !

Les frères Montgolfier viennent de s'envoler ! La foule les acclame. Trouve les dix chapeaux haut de forme et les sept marguerites dans l'illustration.

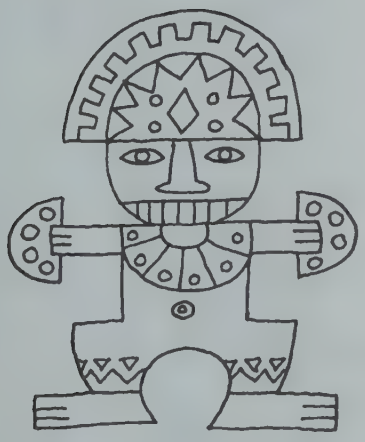


© Les éditions Héritage inc. 1999

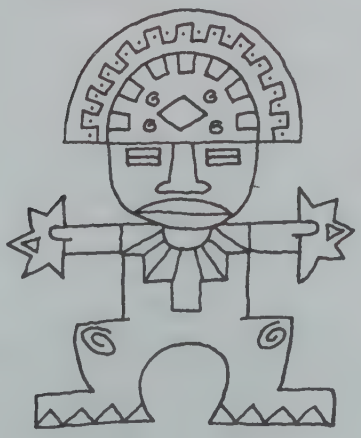
Les fausses statuettes

Parmi ces six statuettes incas, une seule n'est pas fausse : celle qui réunit au moins un attribut de chacune des cinq autres. La vois-tu ?

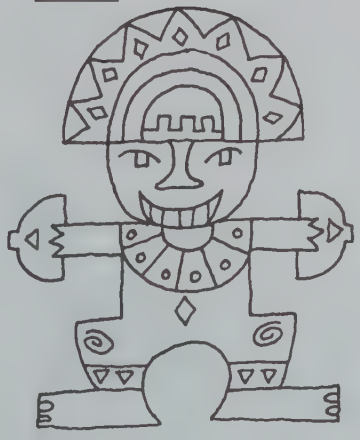
1



2



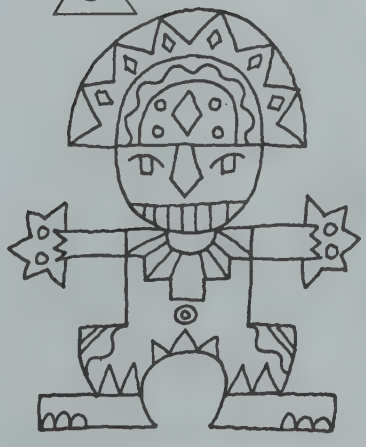
3



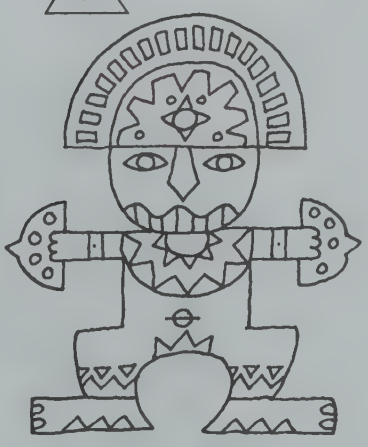
4



5



6



© Les éditions Héritage inc. 1999

Les mousquetaires

Deux espions du cardinal Richelieu se sont glissés parmi les mousquetaires du roi. Pourras-tu les trouver à l'aide des indices suivants ?

D'Artagnan, qui aime beaucoup manger,
a deux plumes à son chapeau et se tient près de Porthos.
L'espion A a lui aussi deux plumes à son chapeau.
L'espion B, qui est voisin d'Aramis, n'a pas de moustache et n'aime pas le vin.
Aramis, lui, aime le vin et est le voisin d'Athos.



© Les éditions Héritage inc. 1999

La carte de l'Antiquité

Associe chacun de ces quatre personnages au pays qu'il habitait dans l'Antiquité.





A _____



B _____



C _____

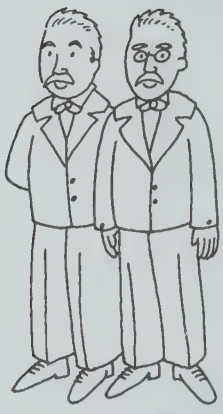


D _____

© Les éditions Héritage inc. 1999

Les inventeurs ont des visions

Essaie de relier les inventeurs ci-dessous à leur invention.



1



2



3

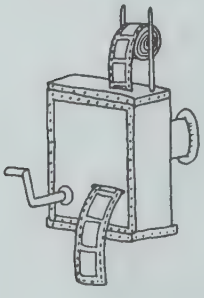


4

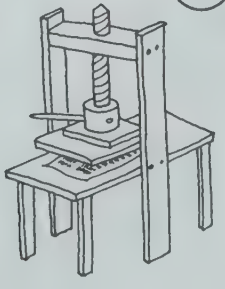


5

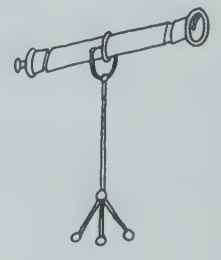
1. Les frères Lumière ___
2. Morse ___
3. Louis Pasteur ___
4. Gutenberg ___
5. Galilée ___



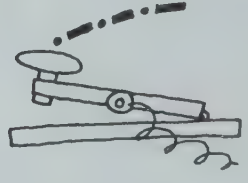
A



B



C



D



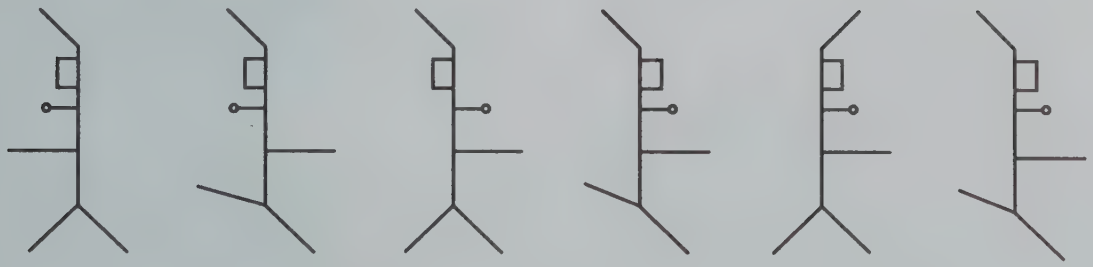
E

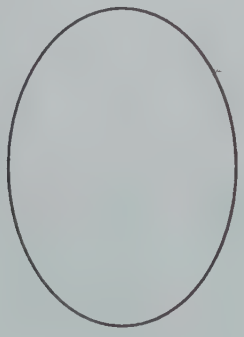
© Les éditions Héritage inc. 1999

Suite de personnages

2

Peux-tu dessiner le septième personnage ?





Chiffres à changer

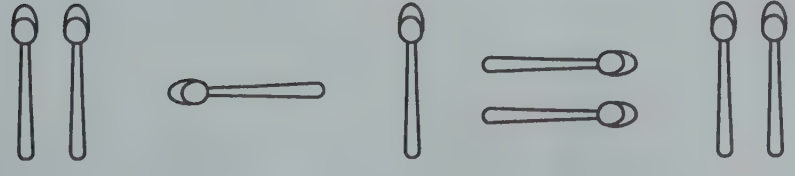
3

Si tu connais les chiffres romains, tu devrais pouvoir résoudre ces problèmes.
En bougeant seulement deux allumettes dans A et une seule dans B, fais en sorte que ces opérations soient justes.

A.



B.



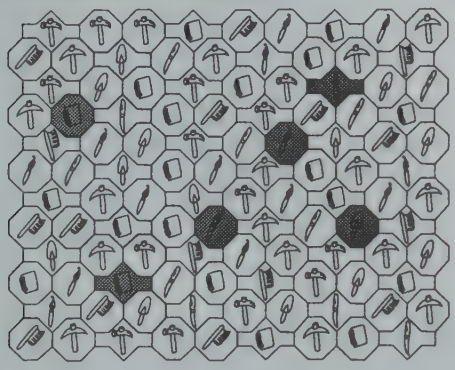
© Les éditions Héritage inc. 1999

Solutions

Page 9
UN FOUILLIS DE FORMES

Il y a 5 bisons, 1 brontosaure, 9 sangliers et 11 chevaux. Au temps des hommes préhistoriques, les dinosaures n'existaient plus depuis longtemps. Il ne devrait donc pas y avoir de brontosaure.

Page 10
ARCHÉOLOGUES AU TRAVAIL!



Page 10
ÉNIGME ARCHÉOLOGIQUE

= 0 = 3
= 1 = 4
= 2 = 5

Page 11
QU'EST-CE QUI CLOCHE DANS LA PLAINE?



Page 12
PAGAILLE DANS LA PRÉHISTOIRE

1. australopithèque
2. *homo habilis*
3. *homo erectus*
4. *homo sapiens*

Page 12
LES PIÈCES DE MONNAIE

vaut 2
vaut 6
vaut 5
vaut 10

Page 13
BLABLABLA D'AUSTRALOPITHÈQUES

1. Un cercle!
2. Un carré!
3. Une maison carrée!
4. Un cercle cassé!
5. *I urubi karne plotche!* (Une maison carrée cassée!)

Page 14
CODE SECRET

Ce sont les Sumériens qui ont inventé l'écriture!

Page 15
SCARABÉES À OBSERVER

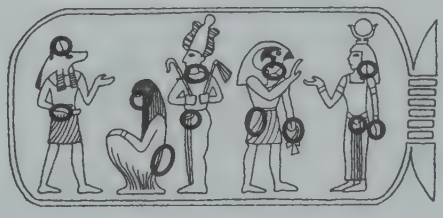
Les scarabées 2 et 8 sont identiques.

Page 15
MÉLI-MÉLO ÉGYPTIEN

Réponse: Champollion

1. Cléopâtre
2. hiéroglyphes
3. pyramide
4. dromadaire
5. papyrus
6. pharaon
7. Jules
8. Nil
9. momie
10. Chéops
11. Alexandrie

Page 16
LES ERREURS DE L'ARTISTE

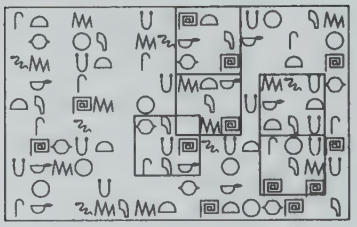


Page 17
MOT MYSTÈRE ÉGYPTIEN

Réponse: Alexandrie

I	S	I	S	B	A	N	D	E	L	E	T	T	E	S
T	O	U	T	A	N	K	H	A	M	O	N	A	A	P
I	E	R	C	N	E	X	N	I	H	P	S	R	H	E
T	S	E	B	I	R	C	S	I	H	U	C	A	D	E
R	A	N	U	B	I	S	E	O	I	O	R	I	V	H
E	D	E	S	E	R	T	R	N	P	A	M	T	I	E
F	P	A	P	Y	R	U	S	H	O	A	R	X	Z	O
E	I	M	O	M	S	A	A	N	R	O	N	D	I	P
N	H	I	E	R	O	G	L	Y	P	H	E	S	R	S
T	E	M	P	L	E	S	P	I	E	O	S	I	R	I

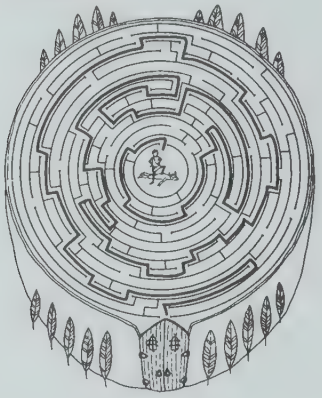
Page 18
DÉTAILS À TROUVER



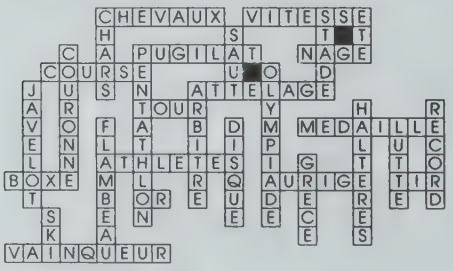
Page 18
LE DÉFI DES DISCOBOLES

C'est D qui a gagné. Ensuite viennent A, B, C et E.

Page 19
LABYRINTHE



Page 20
LA GRILLE DES JEUX D'HIER ET D'AUJOURD'HUI



Page 21
MATHS ET MOTS

Le nom secret : Alexandre le Grand

1. sanglier
2. alphabet
3. cirque
4. fourchette
5. pape
6. Cléopâtre
7. xylophone
8. gland

Page 22
NOM D'UN CHEVAL!

Réponse : Bucéphale

1. B
2. U (hue !)
3. C (sait)
4. É
5. P
6. H (hache)
7. A
8. L (ailes)
9. E (euh...)

Page 22
À L'EAU!

Eurêka!

Page 23
JEU DE DÉS

C'est le dé F.

Page 23
UNE LETTRE DE PLUS, UNE LETTRE DE MOINS!

larme, orange, subite, plainte ou planète, sosie

Page 24
BOUCLIER À DÉCOMPOSER

4 lettres : bile, bouc, boue, bure, cire, clou, club, cour, cube, cuir, lier, loir, ocre, ouïe, robe, roue...
5 lettres : boule, cible, écrou, licou, lubie...
6 lettres : boucle, courbe, rouble...
7 lettres : boucler, boulier...

Page 25
JEU DE MÉMOIRE : LES JEUX DU CIRQUE

Il y a Jules César, un bouclier fêlé, deux soldats cassant la croûte, une amphore, pas d'escargot, pas de taureau, pas de gladiateur triste, pas de lyre, pas de nez de clown, un trident, un filet, un lion, pas de romaine en sanglots, pas de char ni de cadran solaire.

Page 26
DEVINETTES EN VRAC

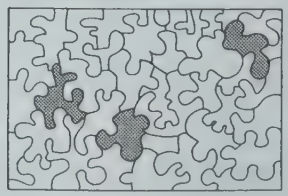
1. Ils sont tous les deux au milieu de l'eau (eAu).
2. Le mille-pattes
3. Astérix (as-terre-x)
4. É-Q-I-R (écuyère)

Page 27
SURPRISE!

Réponse : BCDFMOSAIQUEGHJKLNPRT

A : 11
B : 1
C : 4
D : 6
E : 25
F : 7
G : 28
H : 30
I : 16
J : 36
K : 64
L : 100
M : 8
N : 120
O : 9
P : 144
Q : 18
R : 150
S : 10
T : 335
U : 20

Page 28
LE CASSE-TÊTE DE CASSIUS

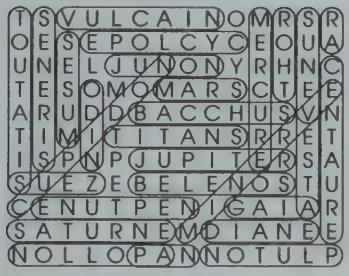


Page 28
RÉBUS

1. Les Trois mousquetaires (lait-trois-mousse-queue-terre)
2. Astérix et Cléopâtre (as-terre-X-et-clé-eau-pâtre)
3. Les malheurs de Sophie (lait-mal-heure-deux-seau-fi)
4. Les fables de La Fontaine (lait-fa-bleu-deux-la-fond-T-nœud)
5. La Belle et la Bête (la-B-lait-et-la-B-te)

Page 29
LA GRILLE DES DIEUX

Nom mystère : Olympe



Page 30
AU VOLEUR!

Le légionnaire romain porte le casque gaulois, le Gaulois a l'arc et le carquois amérindiens, le Viking porte le casque grec, l'Amérindien porte le casque et le javelot romains, le guerrier grec a le casque viking.

Page 31
CHACUN CHEZ SOI!

A. Goths, B. Saxons, C. Celtes, D. Huns, E. Francs, F. Romains, G. Vandales, H. Angles.

Page 32
LOGIQUE!

E. Certains Vikings ont le sens de l'humour.

Page 32
LES INTRUS

1. patate (le seul mot à ne pas contenir de m)
2. menthe (ce n'est pas une épice)
3. talc (ce n'est pas un aliment)
4. sanglier (le seul qui ne soit pas de la famille)
5. perdrix (elle n'est pas de la même famille)

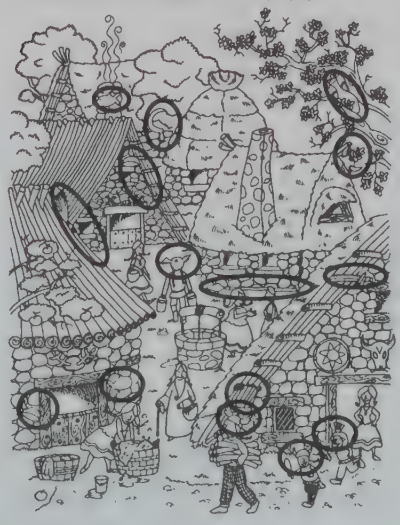
Page 33
CHARADES EN BALADE

1. Sous-marin (soûl-mât-rein)
2. Jean de La Fontaine (gens-deux-la-fonte-haine)
3. Felouque (feu-loup-queue)
4. Mississippi (mie-si-si-pie)
5. Barbe-Noire (bar-bœufs-noue-arts)

Page 34
L'AVIS DU VIKING

Par Thor et par Odin, c'est nous les meilleurs! Gnark, gnark!

Page 35
À TROUVER: AU VILLAGE GAULOIS!



Page 36
CODE DES HUNS

La phrase codée : Là où passe Attila, l'herbe ne repousse plus!

Page 37
LE ROI SE DISSIMULE

Réponse : Nabuchodonosor

Page 38
D'UN MOT À L'AUTRE

4 lettres : ange, arme, char, gale, lame, mage, mâle, mare, râle
5 lettres : arche, armée, carne, châle, lâche, lange, large, larme, mâche, marge, mèche, merle
6 lettres : charge, charme, galère, hargne, manche, marche
7 lettres : caramel
Et il y en a d'autres!

Page 38
UN TRAVAIL DE MOINE

Je n'ai plus d'encre!

Page 39
C COMME... CHÂTEAU FORT!

Les mots en C : casque de chevalier, chandelier, chandelle, chapeau, chat, chaudron, chaussures, cheval, chien, clochettes, clou, coffre, coffret, collier, cou, coupe, couronne, coussin, couteau, croix, cuillière, cuisse de poulet, cygne.

Page 40
LE JEU DES BLASONS

C'est le 8.

Page 41
DROIT AU BUT!

Sur la cible 2. (Deux fois sur le cercle 22 et une fois sur le cercle 6.)

Page 42
EN MORCEAUX!

Le morceau 5 n'est pas bon.

Page 43
À CHACUN SON ŒUVRE

1. E, 2. B, 3. A, 4. D, 5. C

Page 44
LES MÉDECINS MASQUÉS!

1. Rufus, 2. Marcellus, 3. Horatius, 4. Cactus, 5. Sacapus, 6. Sinus

Page 45
ELLE TOURNE!

1. orbite
2. Saturne
3. Voie lactée
4. comète
5. éclipse

« Et pourtant, elle se meut ! »

Page 46
LES ARMURES

Les armures 2 et 8 sont identiques.

Page 47
LE LABYRINTHE DES CROISADES



Page 48
MÉLI-MÉLO

juive, chrétienne, bouddhiste, hindoue, musulmane

Page 49
TOILE À RESTAURER

Le 4 n'est pas bon.

Page 50
P COMME... PERRUQUE POUDRÉE!

Les mots en P : palmier, paon, papillon, parchemin, peigne, peintre, pelle, perroquet, perruque, piedestal, pierre, pinceau, plante, plume, poche, poisson, pomme, poney, porte, pot à fleurs. En as-tu vu d'autres ?

Page 51
MOTS EN OUR

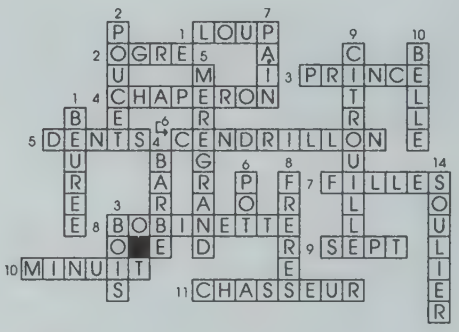
Réponse : Pompadour

1. pourtour
2. calembour
3. pour
4. vautour
5. troubadour
6. tambour
7. amour
8. carrefour

Page 51
FABLES EN FOLIE!

Le loup et l'agneau, Le corbeau et le renard, Le chêne et le roseau, Le lièvre et la tortue, La laitière et le pot au lait.

Page 52
LA GRILLE DE CHARLES PERRAULT



Page 53
PERSONNAGE MYSTÈRE

Le personnage mystère : héron



Page 54
VRAI OU FAUX?

1. vrai
2. vrai
3. vrai
4. faux
5. vrai

Page 54
UNE LETTRE OU L'AUTRE

fer, coton, corde ou borne, canot, braise

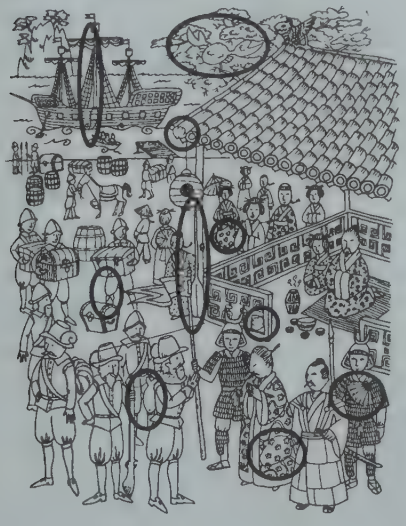
Page 55
LA ROUTE DE LA SOIE



Page 56
LES GRANDS EXPLORATEURS

1. Magellan
2. Christophe Colomb
3. Vasco de Gama
4. Marco Polo
5. Jacques Cartier

Page 57
À TROUVER: AU JAPON!



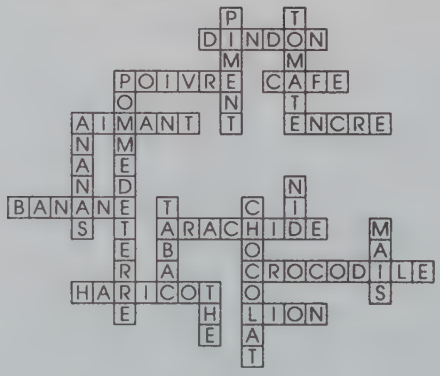
Page 58
ÉNIGME MARINE

La marée ne submergera jamais le vaisseau, puisque celui-ci monte avec elle.

Page 58
OHÉ! OH!

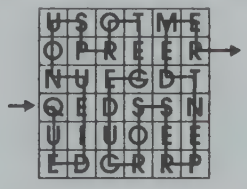
Je cherche une nouvelle route vers les Indes!

Page 59
LA GRILLE EN IMAGES



Page 60
LA GRILLE DES PAUVRES MATELOTS

Réponse: Que Dieu nous protège du gros serpent de mer!



Page 60
QU'EST-CE QUI MIJOTE?

Tomate, pomme de terre, maïs.

Page 61
UN FABULEUX FOUILLIS!

Il y a une araignée, un singe, un oiseau, un lézard.

Page 62
LABYRINTHE MAYA



Page 63
À TROUVER: À L'ABORDAGE!



Page 64
LA GRILLE DES CORSAIRES

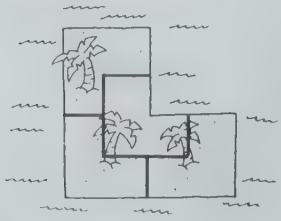
Nom de la confrérie: Frères de la côte

F	M	A	T	E	L	O	T	G	N	A	S			
R	E	C	E	R	F	F	O	O	R	A	M			
S	N	O	N	A	C	F	E	S	B	C	E			
B	O	U	C	A	N	I	E	R	S	A	R			
R	E	T	R	A	C	C	E	D	E	P	N			
I	U	E	M	U	T	I	I	N	E	R	I	E		
G	A	L	L	Y	S	L	E	A	E	T	T	G		
A	E	A	I	N	C	R	G	U	O	A	A			
N	S	S	S	O	T	A	B	R	O	I	D			
T	S	T	U	I	L	L	E	S	N	R				
I	I	N	F	L	I	B	U	S	T	E	O			
N	A	O	I	A	T	R	E	S	O	R	B			
S	V	P	E	G	E	U	Q	R	A	B	A			

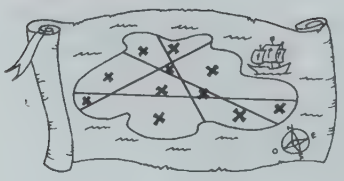
Page 65
LA SUPERGRILLE DU VOILIER

		C					H				G			
G	A	I	L	L	A	R	D		D	U	N	E	T	T	E		G	R
		B							N			E			A			
		E			C	A	C	A	T	O	I	S			M			N
		S			O		A			E		P			E			D
		T			Q		N		V	E	R	G	U	E	N			-
		A		Y	O	U	Y	O	U					R	T			V
A	N				E		N		B	E	A	U	P	R	E		F	O	C
R			P			H			A					O		M		I	
T	I		O		S	A	B	O	R	D				Q	U	I	L	L	E
I			U			U			R		P			U	S			E	
M			P			B			E		R			E		A			
G	O	U	V	E	R	N	A	I	L			P	O	N	T		A		
	N					N					U					A	N	C	R	E
							F	I	G	U	R	E				E			

Page 66
LE PARTAGE DE L'ÎLE



Page 66
L'ÎLE AUX TRÉSORS



Page 67
HÉRITAGE AMÉRINDIEN

Raquettes, sirop d'érable, la crosse, canot d'écorce, tabac.

Page 67
UN DÉFI POUR DÉDÉ

La ficelle 2.

Page 68
QU'EST-CE QUI CLOCHE DANS LA BOURGADE?



Page 69
LA GRILLE D'AMÉRIQUE

Le nom des fruits: POIRES



Page 70
ÉNIGME

Il faudra 3 allers et 2 retours. Les deux filles partent ensemble, Poca revient seule vers sa mère. La mère part seule rejoindre Hontas. Enfin, Hontas revient seule chercher sa sœur.

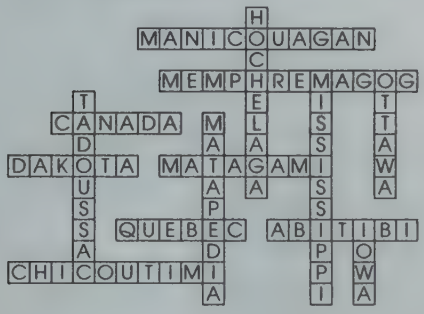
Page 70

LES INTRUS

1. Mongols (ce n'est pas un peuple d'Amérique)
2. César (ce n'est pas un navigateur)
3. sorcière (ce n'est pas une calamité)
4. bathyscaphe (le seul à aller sous l'eau)
5. oubliettes (ce ne sont pas des armes)

Page 71

LIEUX AMÉRINDIENS



Page 72

À LA CHASSE!

P	L	A	X	I	T	O	T	R	R	O	B	E	T	C
P	E	R	D	R	I	X	O	R	T	P	R	A	E	O
S	C	B	P	A	F	T	R	U	S	O	T	I	N	Y
O	A	U	A	B	S	U	W	R	T	I	L	G	T	O
E	R	S	C	A	E	Z	U	I	F	S	I	L	E	T
T	I	I	C	B	O	O	C	I	L	S	E	E	C	E
T	B	L	O	R	I	G	N	A	L	O	V	F	E	T
O	O	L	F	L	A	M	M	E	T	N	R	E	R	W
R	U	E	B	O	F	B	I	S	O	N	E	U	F	U
G	R	E	N	A	R	D	S	O	U	R	C	I	L	Z

Page 73

QU'EST-CE QUI CLOCHE DANS L'OUEST?



Page 74

SERPENTIN DE SERPENTS

Le serpent à sonnettes est le 2.

Page 74

MÉLI-MÉLO AMÉRINDIEN

Le nom de pain : bannique

1. caribou
2. atoca
3. achigan
4. mocassin
5. wigwam
6. Québec
7. manitou
8. ouananiche

Page 75

LE CODE DU VIEUX SAGE

Venez fumer avec moi le calumet de paix!

Page 76

LES INTRUS EN IMAGES

1. Château, chien, chevalier, cuisinier. Cuisinier est le seul mot à ne pas commencer par ch.
2. Panda, cobra, lama, chameau. Chameau est le seul mot à ne pas finir par a.
3. Chapeau, bateau, gâteau, auto. Auto est le seul mot à ne pas contenir eau.
4. Seule la robe ne se portait pas au Moyen Âge.
5. Seule la montre à gousset n'est pas un accessoire de dame.

Page 77

LES ERREURS DE LA DESSINATRICE



Page 77

NAPOLÉON EN ÉGYPTE

Du haut de cette pyramide, quarante siècles vous contemplent!
(A = N, B = O, C = P, D = Q, E = R, etc.)

Page 78

L'OMBRE DE L'EMPEREUR

L'ombre 4 est celle de Bonaparte.

Page 79

DEVINETTES À VOLONTÉ

1. Trois jours (**jour 1**: 30 - 20 = 10, **jour 2**: 10 + 30 = 40 - 20 = 20, **jour 3**: 20 + 30 = 50
2. La grue.
3. Son pied droit.
4. L'écho.
5. Le lion.

Page 79

LE QUIZ DE L'HISTOIRE

1. Mona Lisa
2. la nage papillon
3. étendard
4. cerise
5. Richard Cœur-de-Lion

Page 80

À TROUVER : EN ROUTE POUR TOMBOUCTOU !



Page 81

LA GRILLE-SURPRISE

C'est un masque africain !

24	83	46	33	116	17	92	28	30	49	68	99	7	101	44	13
86	52	69	63	38	87	48	133	5	48	77	98	41	67	38	117
1	84	201	72	44	100	36	15	238	18	75	24	77	181	99	12
82	23	41	32	28	80	80	80	800	28	220	89	47	42	4	81
71	46	31	30	20	35	70	200	230	125	35	40	400	32	78	22
6	32	18	656	23	67	200	17	90	118	32	36	45	45	66	73
14	92	28	80	18	66	2205	9	12	28	65	28	28	35	24	24
46	102	111	128	125	28	66	2	88	80	65	28	220	8	90	30
87	77	33	110	36	400	90	107	23	76	70	80	55	22	11	60
79	93	69	200	30	10	102	114	101	163	45	200	318	17	94	20
21	88	24	30	66	310	60	40	88	76	40	80	98	2	82	22
13	99	11	111	200	26	116	108	48	86	106	220	23	87	33	84
41	10	91	106	7	300	8	8	11	220	8	104	3	116	505	109
31	16	86	97	121	88	89	160	210	70	660	78	107	301	42	62
68	78	88	61	66	98	98	3	7	10	16	411	17	18	86	68
33	313	89	264	113	64	100	128	8	86	77	28	108	102	48	111
9	104	122	87	77	98	111	80	68	76	88	117	20	33	88	74

Page 83

JEU DE MÉMOIRE : BENJAMIN S'AMUSE

Dans la cour de Benjamin, il y a des rosiers, des nénuphars, une clé, une nappe, des sapins, des pommiers, une bouteille et un ballon, il n'y a pas de chien, ni de poissons, ni de cabane à oiseaux, ni de cheminée sur la maison, ni d'écureuil, ni de poules, ni de clôture.

Page 83

LE QUIZ DES PETITS FUTÉS

1. juillet
2. le riz
3. il y a plus de 30 000 ans
4. roue, boussole, ampoule électrique, téléphone, télévision
5. planche à roulettes (milieu du XX^{e} siècle), gomme à mâcher (1869), patins à roulettes (1760), jeu d'échecs (né en Inde vers le VI^{e} siècle)

Page 84

PAIRES D'INTRUS

Ces personnalités n'ont pas pu se rencontrer puisqu'elles ne vivaient pas à la même époque : Napoléon et Louis XIV, Neil Armstrong et Louis Blériot, Cléopâtre et Léonard de Vinci.

Page 85

QUI FAIT QUOI ?

1. E, 2. A, 3. B, 4. C, 5. D

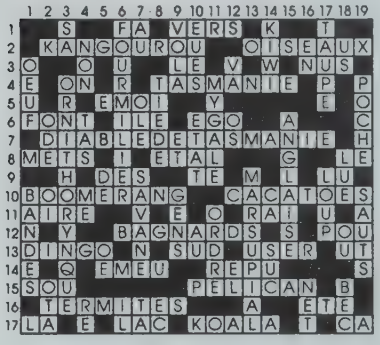
Page 86

LE TÉLÉPHONE EST EN DÉRANGEMENT !

1. E, 2. B, 3. A, 4. C, 5. D

Page 87

LES MOTS CROISÉS DE L'OCÉANIE



Page 88

ENGAGEZ-VOUS, RENGAGEZ-VOUS !

1. D, 2. B, 3. C, 4. A, 5. E

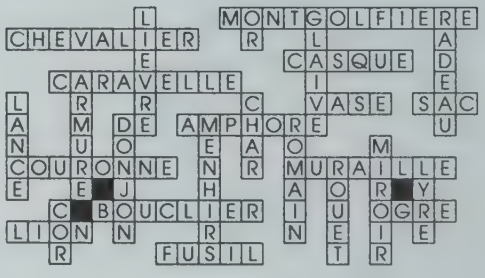
Page 89

QUI DIT QUOI ?

1. F, 2. C, 3. D, 4. E, 5. A, 6. B

Page 90

LA GRILLE MÉLI-MÉLO EN IMAGES



Page 91

LE QUIZ DES HISTORIENS EN HERBE

1. Amérique du Sud, 2. les Égyptiens, 3. romain, 4. des drakkars, 5. un druide, 6. la boussole.

Page 91
VILLES À RECONSTITUER

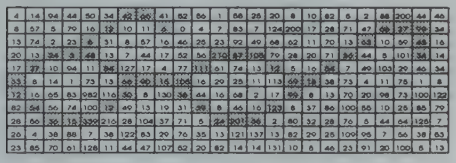
Alexandrie, Athènes, Avignon, Carthage, Florence, Rome, Venise.

Page 92
JEU DE CALCUL

Solution : 70

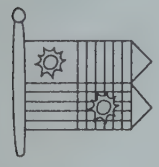
Page 92
LA GRILLE-SURPRISE

Ce sont des lunettes !



Page 93
LA LOGIQUE DES DRAPEAUX

Le carré dans le coin inférieur droit de chaque drapeau comprend tous les éléments des autres carrés, donc :



Page 93
DE MOTS EN ANIMAUX

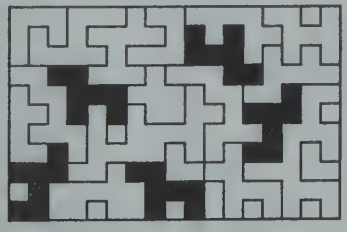
cheval, coq, poisson, bouc, biche, cerf, lapin, âne, chat, boa, oiseau

Page 94
DES DAMES À LA MODE !

A. 6, B. 3, C. 1, D. 5, E. 2, F. 4

Page 95
LES CHIENS CACHÉS

Réponse : 5



Page 95
MOTS À FAIRE

4 lettres : bile, bleu, boue, bout, loué
5 lettres : bible, boîte, bolet, boule, loque, outil, utile
6 lettres : bloqué, boulet, loquet
9 lettres : bilboquet

Page 96
RÉBUS

1. corsaire (corps-cerf)
2. pyramide (pie-rat-mie-deux)
3. Cléopâtre (clé-eau-pâtre)
4. Picasso (pie-casse-eau)

Page 96
LES VOYELLES DISPARUES

Après la pluie, le beau temps !
L'habit ne fait pas le moine.
Rien ne sert de courir, il faut partir à point.

Page 97
CHARADES

1. montgolfière (mont-golf-hier)
2. Galilée (gars-lit-lait)
3. cerf-volant (cerf-veau-lent)
4. Ville-Marie (vil-mât-rit)
5. Louis Blériot (loup-ouïe-blé-riz-eau)

Page 98
RECTANGLES EN FOLIE

Au moins 30 !

Page 98
BILLETS DE BANQUE EN PIÈCES

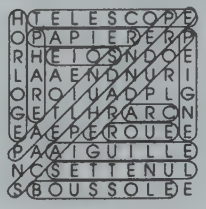
Le 1 et le 5 forment un billet; le 2 et le 4 en forment un deuxième; et le 3 et le 6 un troisième.

Page 99
CACHE-CACHE

1. Venise
2. romain
3. empereur
4. Napoléon
5. papier

Page 100
L'INVENTION MYSTÈRE

L'invention mystère : aéroplane



Page 101
HABITANTS DES VILLES

1. Trois-Rivières, 2. Bordeaux, 3. Rio de Janeiro, 4. Le Caire

Page 101
SUITE DE FLEURS



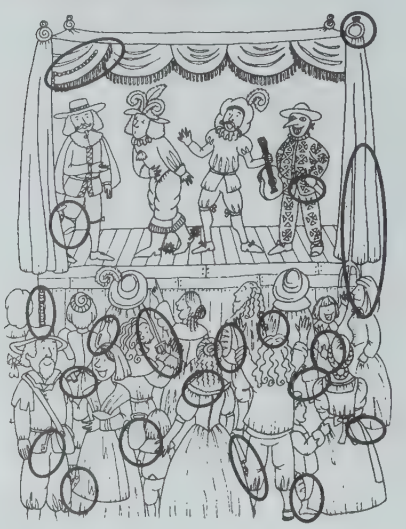
Page 102
DEUX PAR DEUX

Les objets ont en commun la première lettre de leur nom : amphore et armure ; casque et château ; bouclier et botte ; radio et roue.

Page 102
MOTS ET IMAGES

1. C, 2. D, 3. E, 4. A, 5. B.

Page 103
À TROUVER : AU THÉÂTRE !



Page 104
UN POUR TOUS !

1. sac, 2. mer, 3. os

Page 104
LES EXPRESSIONS IMAGÉES

Jurer comme un charretier, pleurer comme une Madeleine, trembler comme une feuille, répéter comme un perroquet, dormir comme une souche, manger comme un cochon, être muet comme une carpe, être bavard comme une pie.

Page 105
LES MEUBLES CACHÉS

Après nous avoir fait visiter ses chais et goûter son vin, il jeta, bleu de rage, carcasse et vieux fond de sauce aux cochons. (chaise, table)

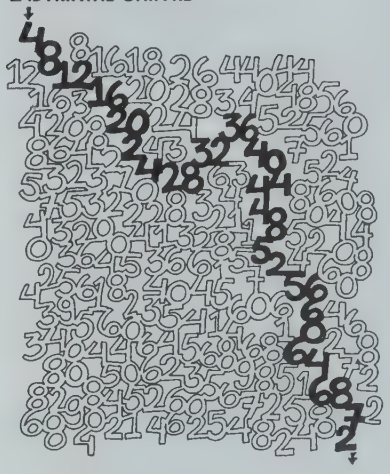
Antoine Colomb, ancien clown, aurait pu, pitre comme il était, nous faire rire. (banc, pupitre)

« C'est samedi, va nous chercher du poisson. Et si tu t'es sali, tu le regretteras ! » lui dit sa mère. (divan, lit)

Page 105
QUE DE TRIANGLES !

Il y a 19 triangles.

Page 106
LABYRINTHE CHIFFRÉ



Page 107
MONTRE À REMONTER

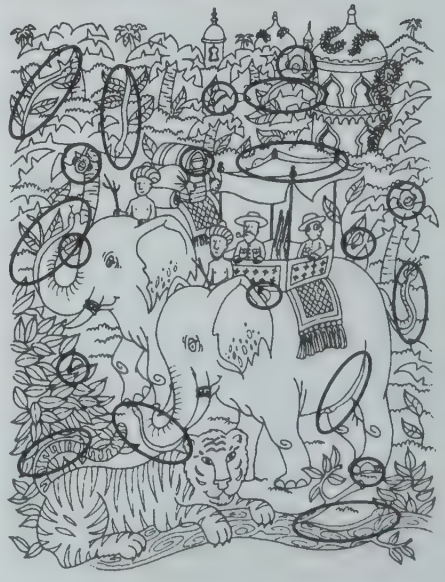
Elle devrait indiquer 2 h 25.



Page 107
L'OBJET MYSTÈRE

L'objet se trouve en F6.

Page 108
À TROUVER : SUR LA PISTE DU TIGRE !



Page 109

LES MOTS CROISÉS DES HISTORIENS EN HERBE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	■	■	P	A	P	E	■	C	■	V	I	N	C	I	■	N	O	E	L
2	■	G	■	B	■	S	O	L	E	I	L	■	■	■	■	V	I	N	S
3	M	U	T	I	N	■	■	E	■	■	■	D	A	M	E	■	■	C	A
4	E	T	■	M	A	R	C	O	P	O	L	O	■	A	N	■	I	L	■
5	R	E	■	E	P	I	■	P	U	■	O	■	U	■	I	S	L	A	M
6	■	N	■	■	O	■	J	A	C	Q	U	E	S	■	S	E	■	V	A
7	■	B	O	U	L	E	■	T	E	■	I	■	■	S	E	C	H	E	R
8	P	E	S	T	E	■	O	R	■	T	S	A	R	■	■	E	■	■	I
9	■	R	■	■	O	■	■	E	■	■	■	■	A	B	Y	S	S	I	N
10	■	G	■	I	N	D	E	■	■	M	I	E	L	■	■	S	■	■	S
11	R	■	U	N	■	■	P	■	R	E	V	O	L	U	T	I	O	N	■
12	O	R	■	C	■	M	I	■	■	T	■	L	U	■	O	O	■	■	I
13	M	A	Y	A	S	■	C	H	A	R	L	E	M	A	G	N	E	■	C
14	E	T	■	S	O	I	E	■	■	E	■	■	E	■	E	■	R	O	I

Page 110

À TROUVER: EN PLEIN VOL!



Page 111

LES FAUSSES STATUETTES

La statuette 1 a le nez de la 2, le col de la 3, les pieds de la 4, le nombril de la 5 et les chevilles de la 6.

Page 112

LES MOUSQUETAIRES

1. Athos
2. Aramis
3. Espion B
4. Espion A
5. D'Artagnan
6. Porthos

Page 113

LA CARTE DE L'ANTIQUITÉ

A. Empire romain, B. Gaule, C. Grèce, D. Égypte

Page 114

LES INVENTEURS ONT DES VISIONS

1. A, 2. D, 3. E, 4. B, 5. C

Page 115

SUITE DE PERSONNAGES

La jambe gauche du personnage monte et descend sans arrêt. Les autres parties du corps vont vers la droite les unes après les autres en commençant par le bas, puis elles reviennent vers la gauche en commençant par le haut.



Page 115

CHIFFRES À CHANGER

A. X + X = XX
B. I + I = II

Payette & Simms inc.

Achevé d'imprimer en novembre 2002 sur les presses de
Payette & Simms inc. à Saint-Lambert (Québec)



130 jeux

5 grandes catégories

Chaque jeu est identifié à une de ces catégories par une icône.

Jeux de calcul et de logique • Jeux de mots

Jeux d'observation • Mots croisés et mots mystère

Quiz, charades et énigmes.





3 niveaux de difficulté

Ils sont aussi classifiés en fonction de leur niveau de difficulté 1 - facile, 2 - intermédiaire, 3 - difficile ; une façon de permettre à votre enfant de s'amuser et de s'instruire à son rythme.

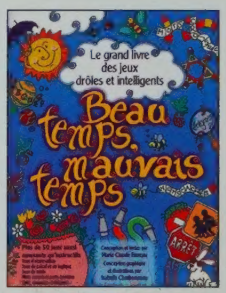


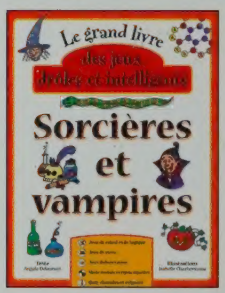
Dans la même collection

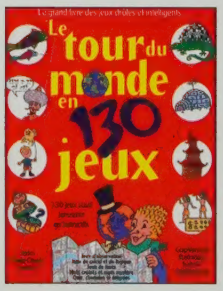


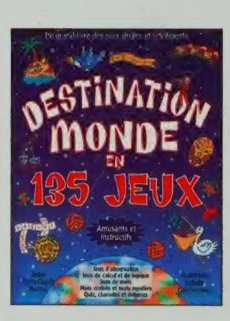




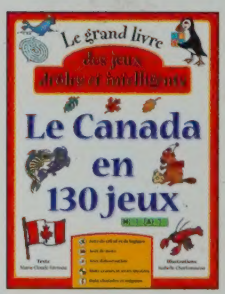














08-AER-307



ISBN: 2-7625-1802-4

9 782762 518023

EH Héritage jeunesse