

LES ÉDITIONS
Clochette
ET LA
CRÉATURE
LÉGENDAIRE

COLORIAGE
JEUX ET
STICKERS



hachette
JEUNESSE

Iridessa aperçoit une comète qui traverse le ciel.
Amuse-toi à colorier ce dessin !



Joue et entoure l'ombre qui correspond parfaitement
à la grande image d'Iridessa.



Solution : la bonne ombre est la 6.

Retrouve dans la grille ci-dessous
les mots suivants :
ETOILE, COMETE, CIEL, LUNE, SOLEIL.

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

Scribouille observe la comète avec son télescope.
Regarde bien cette image pendant 3 minutes,
puis tourne la page et réponds aux questions.



Maintenant, c'est à toi de jouer !



1/ Que tient Scribouille dans la main ?

- a – Un livre.
- b – Rien.
- c – Un crayon.

2/ Combien y a-t-il de livres sur la table ?

- a – 4.
- b – 1.
- c – 2.

3/ Scribouille porte :

- a – Un chapeau.
- b – Une écharpe.
- c – Des lunettes.

4/ Quels objets sont sur la table ?

- a – Des livres, des crayons et une tasse.
- b – Des livres, un parchemin et un télescope.
- c – Des parchemins et un télescope.

Solutions : 1/c ; 2/a ; 3/c ; 4/b.

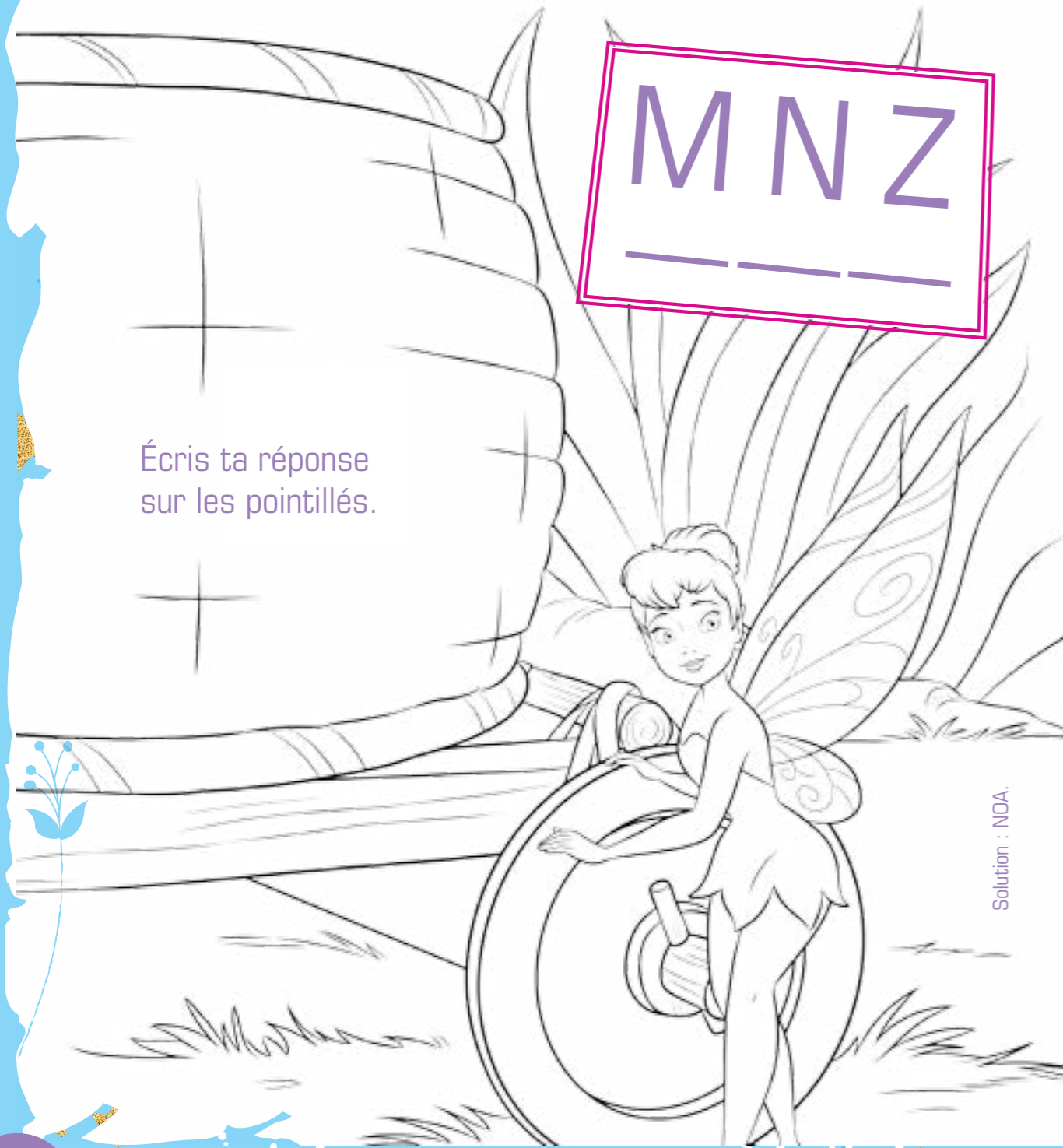
Noa adore s'envoler avec les papillons et jouer avec les canards. Dessine des canards sur l'eau. Puis colorie l'image.



Découvre à quelle amie Clochette doit livrer ce panier en remplaçant chaque lettre ci-dessous par celle qui suit dans l'alphabet (exemple : Z = A : A = B).

M N Z
_ _ _

Écris ta réponse sur les pointillés.



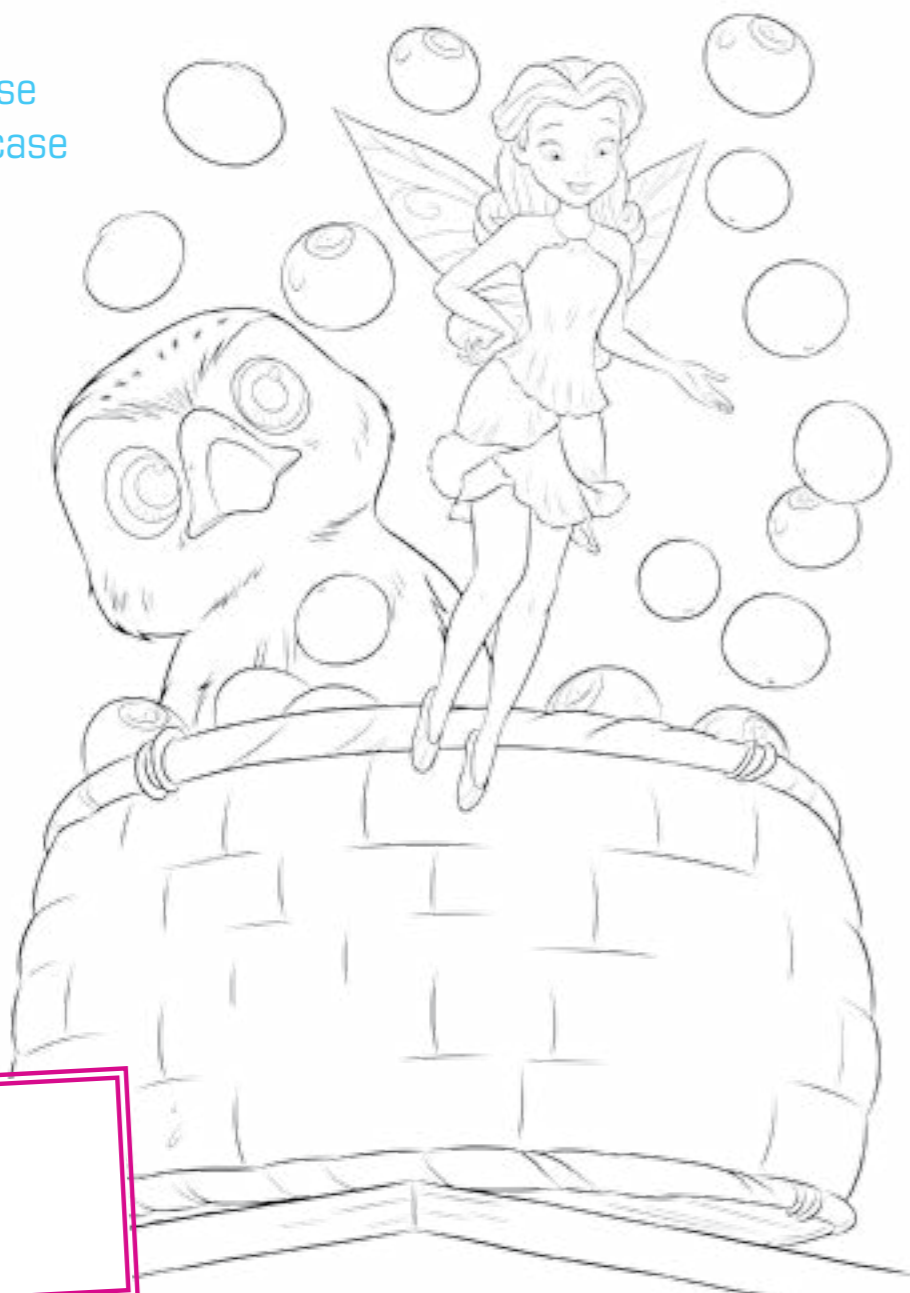
Solution : NOA.

Noa soigne un bébé faucon nommé Hannah. Colorie ce dessin avec de belles couleurs.



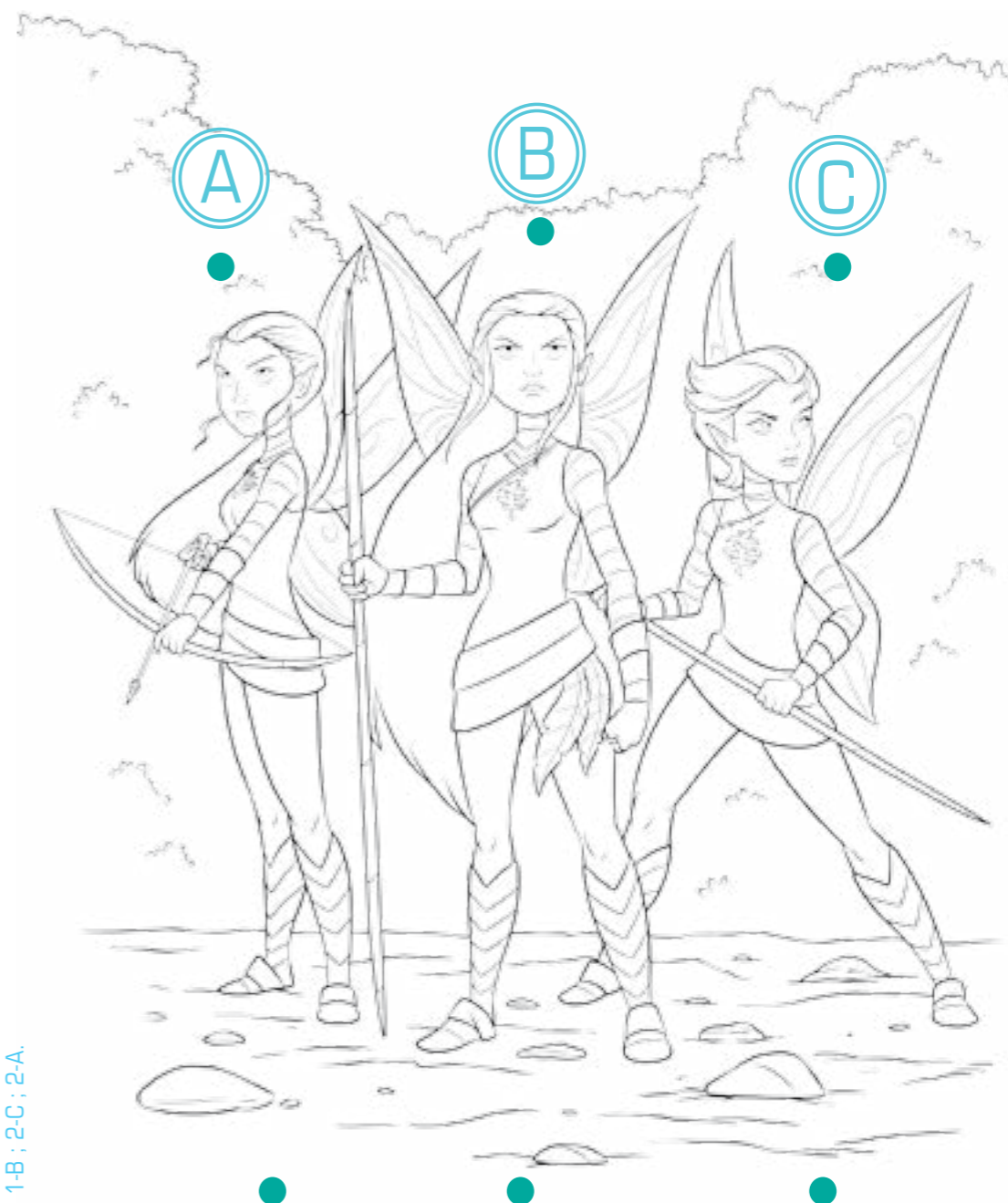
Noa cache Hannah sous un tas de myrtilles. Mais, avec de la poussière de fée, Rosélia fait s'envoler toutes les myrtilles. Combien comptes-tu de myrtilles sur l'image ?

Écris ta réponse dans la case en bas.



Solution : Il y a 17 myrtilles.

Nyx est la chef des fées protectrices. Avec Chase et Di, elle veille sur la Vallée des fées. Joue et relie chaque fée à son prénom.



Solution : 1-B ; 2-C ; 2-A.

1- Nyx

2- Di

3- Chase

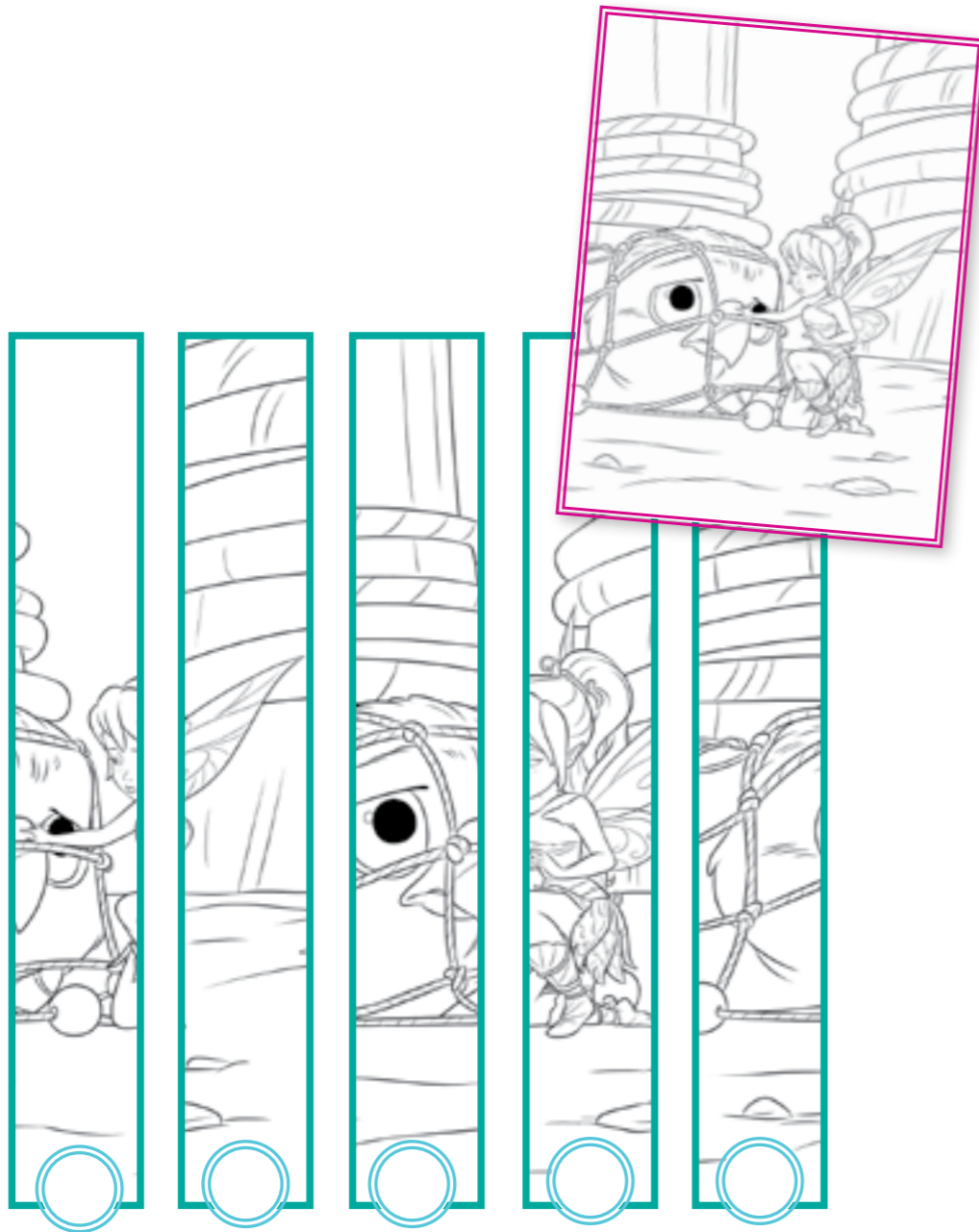
Hannah sème la panique dans la Vallée des fées.
Sur cette image, colorie en bleu les deux animaux
qui volent et en rouge les animaux qui courent.



Attirés par les cris d'Hannah, deux grands faucons
foncent sur la Vallée. Heureusement, les fées
protectrices parviennent à les éloigner.
Colorie ce beau dessin.



Noa rend visite à Hannah qui a été capturée.
 Pour reconstituer l'image du bas, remets les bandes
 dans l'ordre. Numérote les bandes en t'aidant
 du modèle.



Solution : 3 - 5 - 2 - 4 - 1

Nyx et la reine expliquent à Noa qu'il faut être
 prudente. Sais-tu comment se prénomme la reine ?
 Découvre-le en plaçant cette page devant un miroir.



Puis écris le prénom
 sur les pointillés.

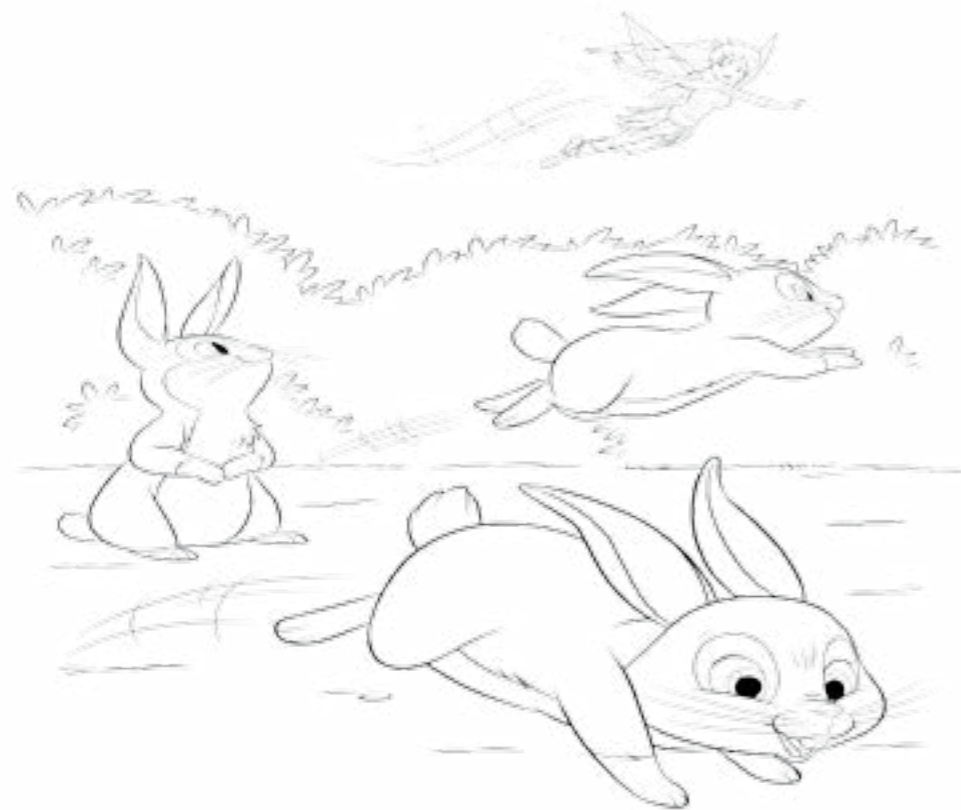
CLARION



Solution : Clarion.

Noa adore tous les animaux. Retrouve dans la grille les noms des animaux suivants :
LAPIN, BICHE, FOURMI, FAUCON, AIGLE.

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



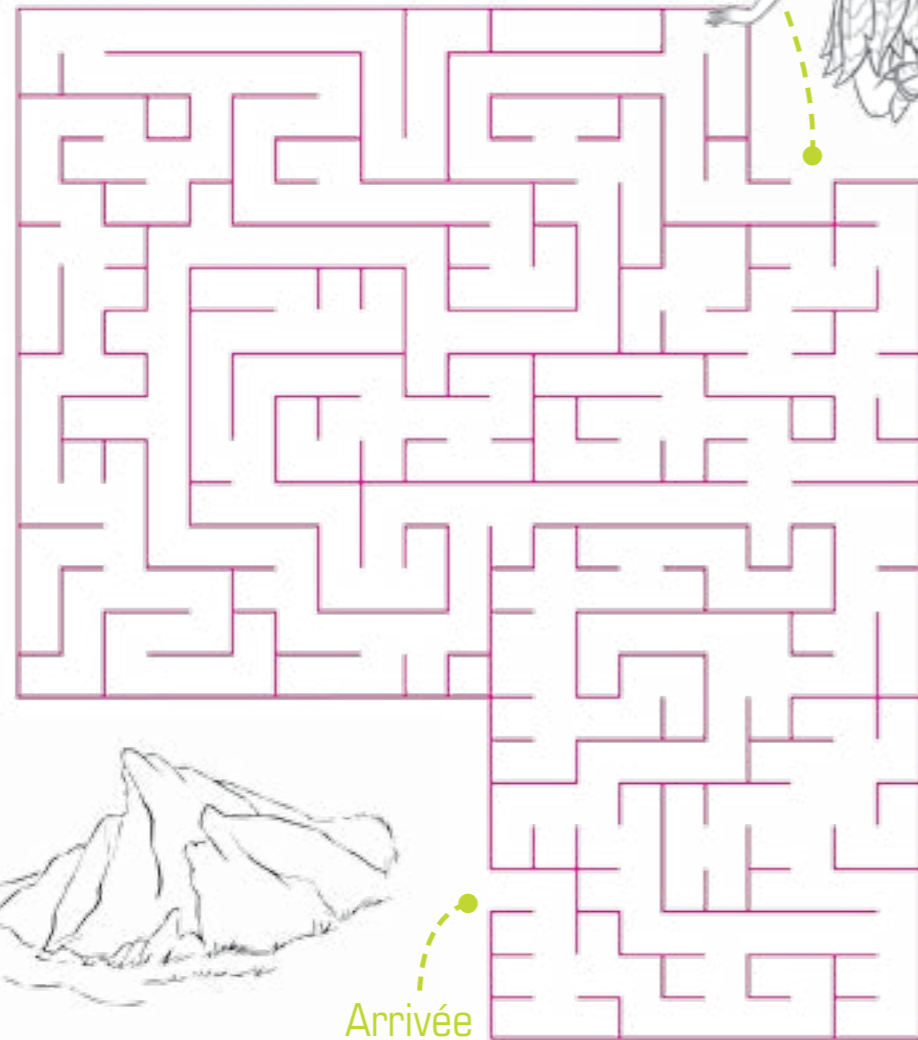
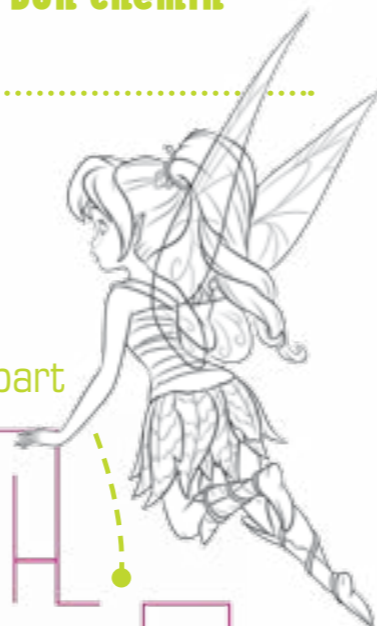
Noa découvre une énorme empreinte de patte !
 Mais à quel animal peut-elle appartenir ?
 Colorie ce dessin avec de jolies couleurs.



Noa cherche l'animal à qui appartiennent les empreintes de patte. Guide-la jusque dans les montagnes en traçant le bon chemin dans le labyrinthe.



Départ



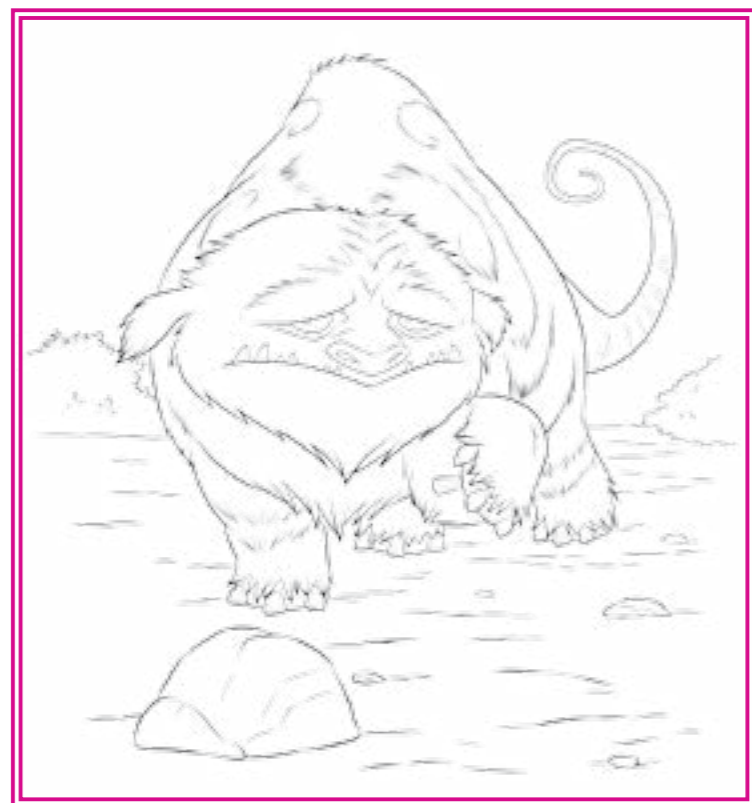
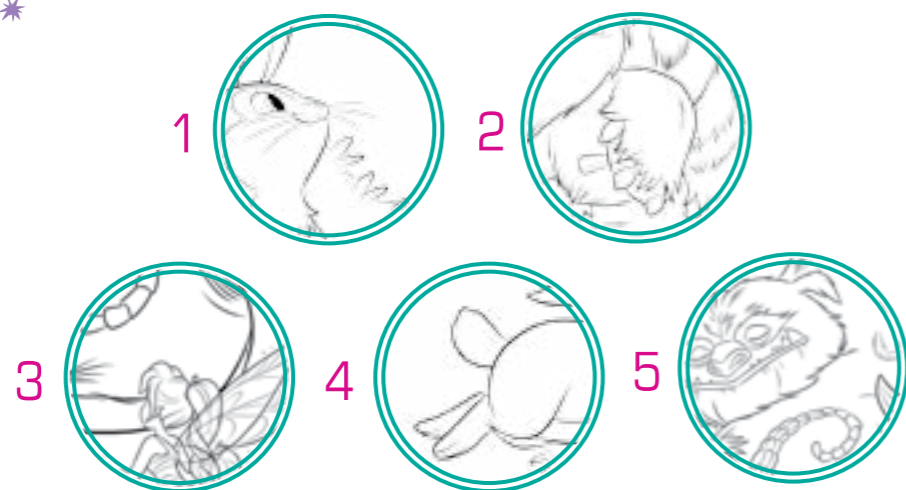
Arrivée



Au fond d'une grotte, Noa découvre une bête gigantesque ! Amuse-toi à la colorier.



La pauvre créature a une écharde dans la patte.
Parmi les détails ci-dessous, retrouve celui
qui appartient à l'image. Entoure-le.



Solution : le détail n°2.

Noa réussit à retirer l'écharde de la patte
de la créature. Colorie ce dessin
avec de belles couleurs !



Nyx a entendu un étrange rugissement.
Elle demande à une fée des Animaux
si elle sait d'où provient ce cri.



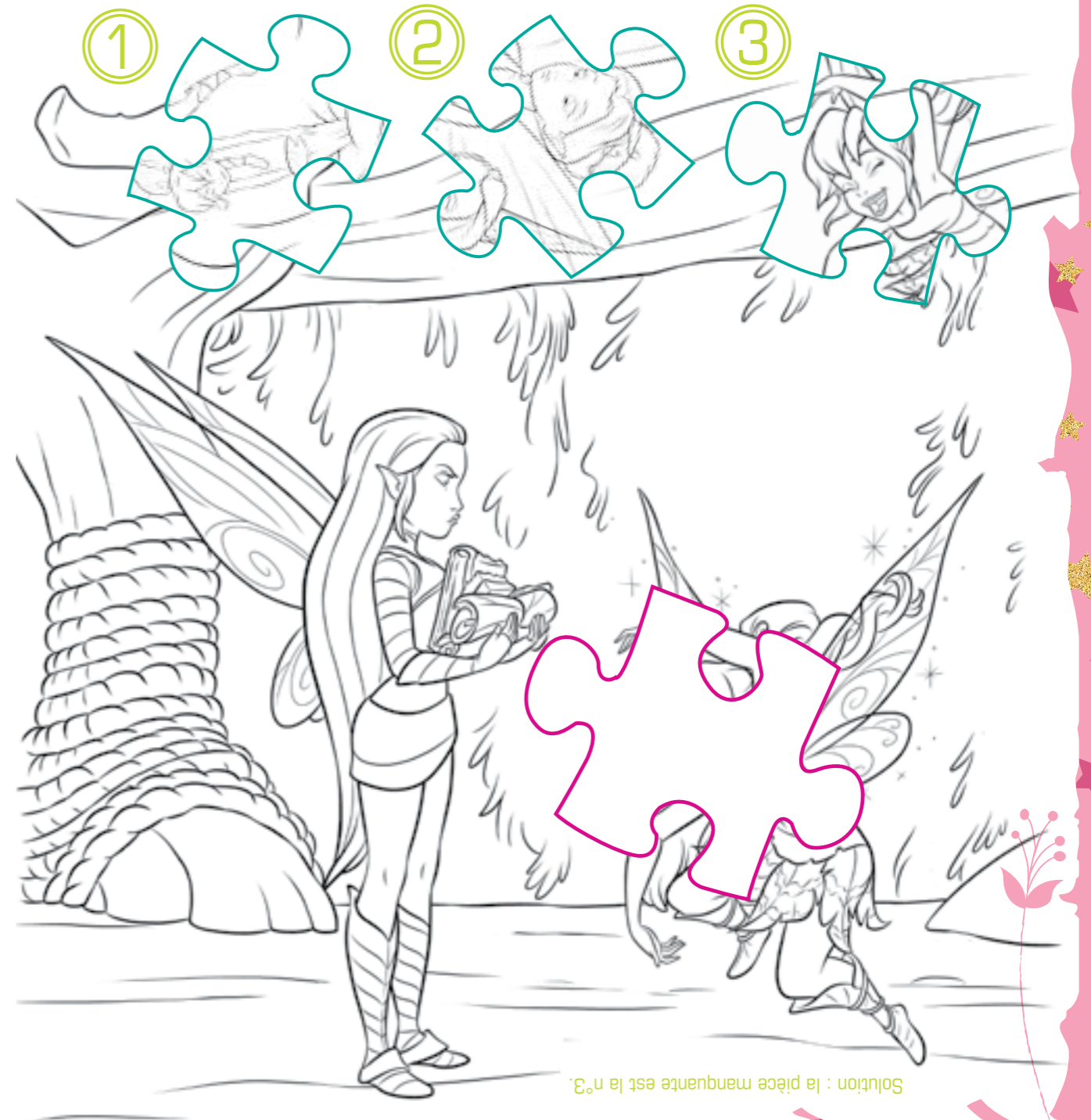
Joue et trouve les 5 différences entre cette image
et celle de la page de gauche.



Imagine une fantastique avec des cornes et une queue de crocodile. Dessine-la dans le cadre ci-dessous.

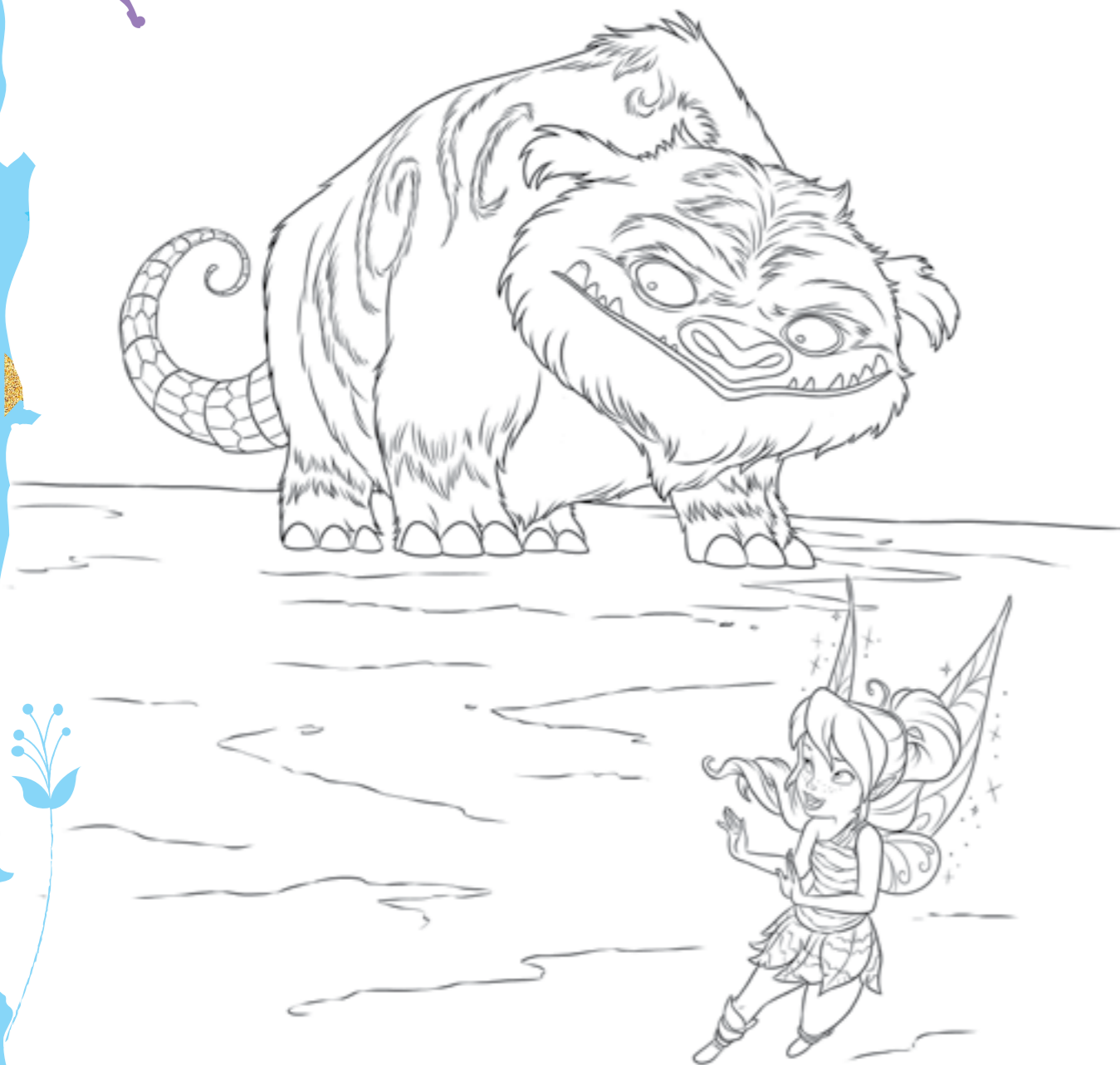


Nyx demande un renseignement à Noa.
Parmi les pièces de puzzle en bas,
retrouve la pièce manquante et entoure-la.

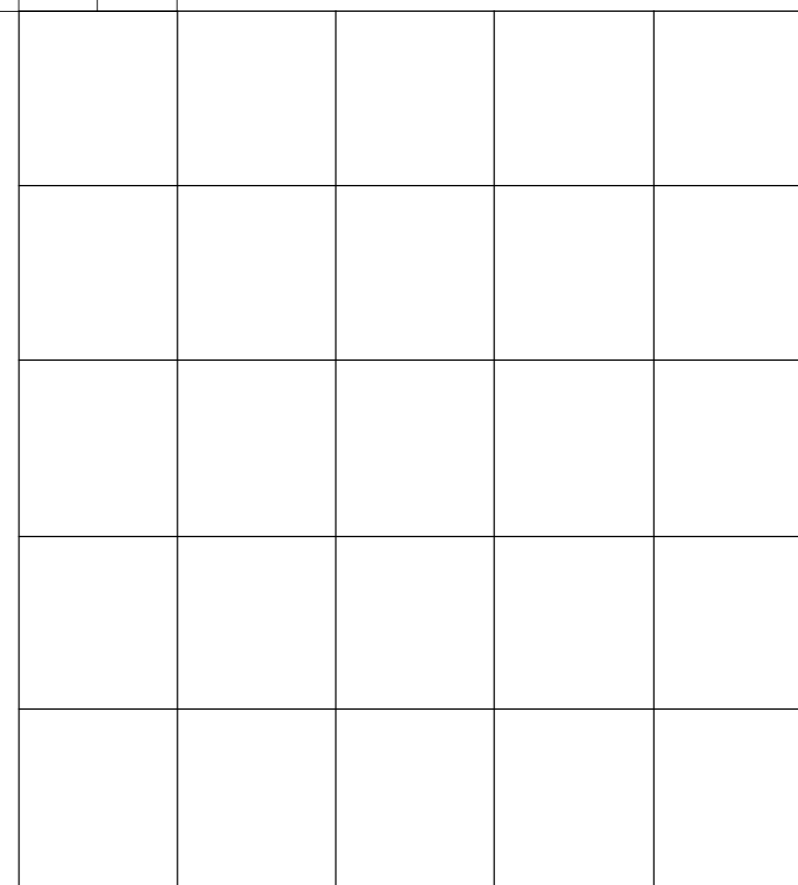


Solution : la pièce manquante est la n°3.

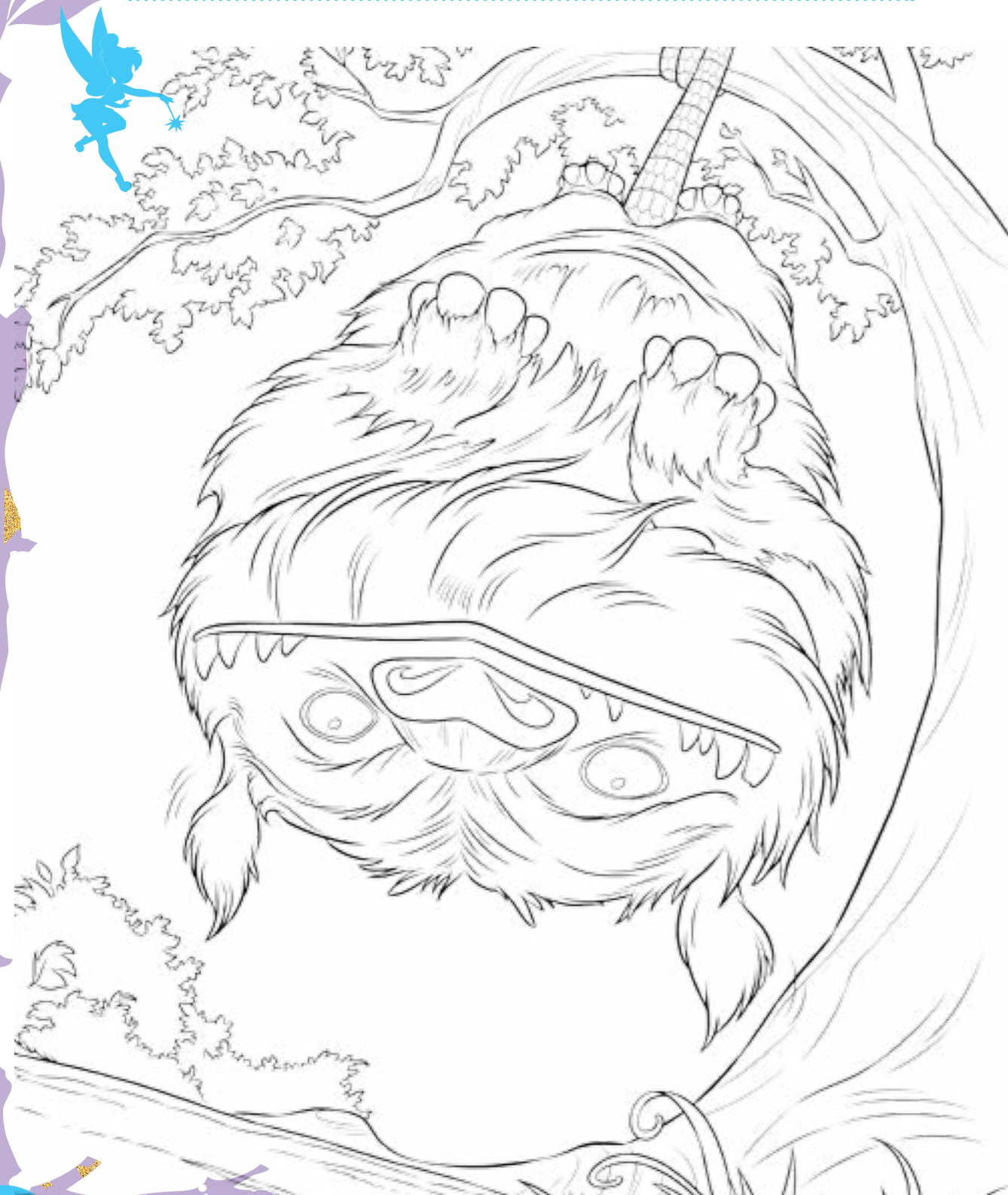
La créature peut de nouveaux
marcher sans avoir mal. Colorie cette scène
avec de belles couleurs !



Dessine la créature en t'aidant du modèle
et de la grille. Reproduis le contenu
de chaque case dans le quadrillage.



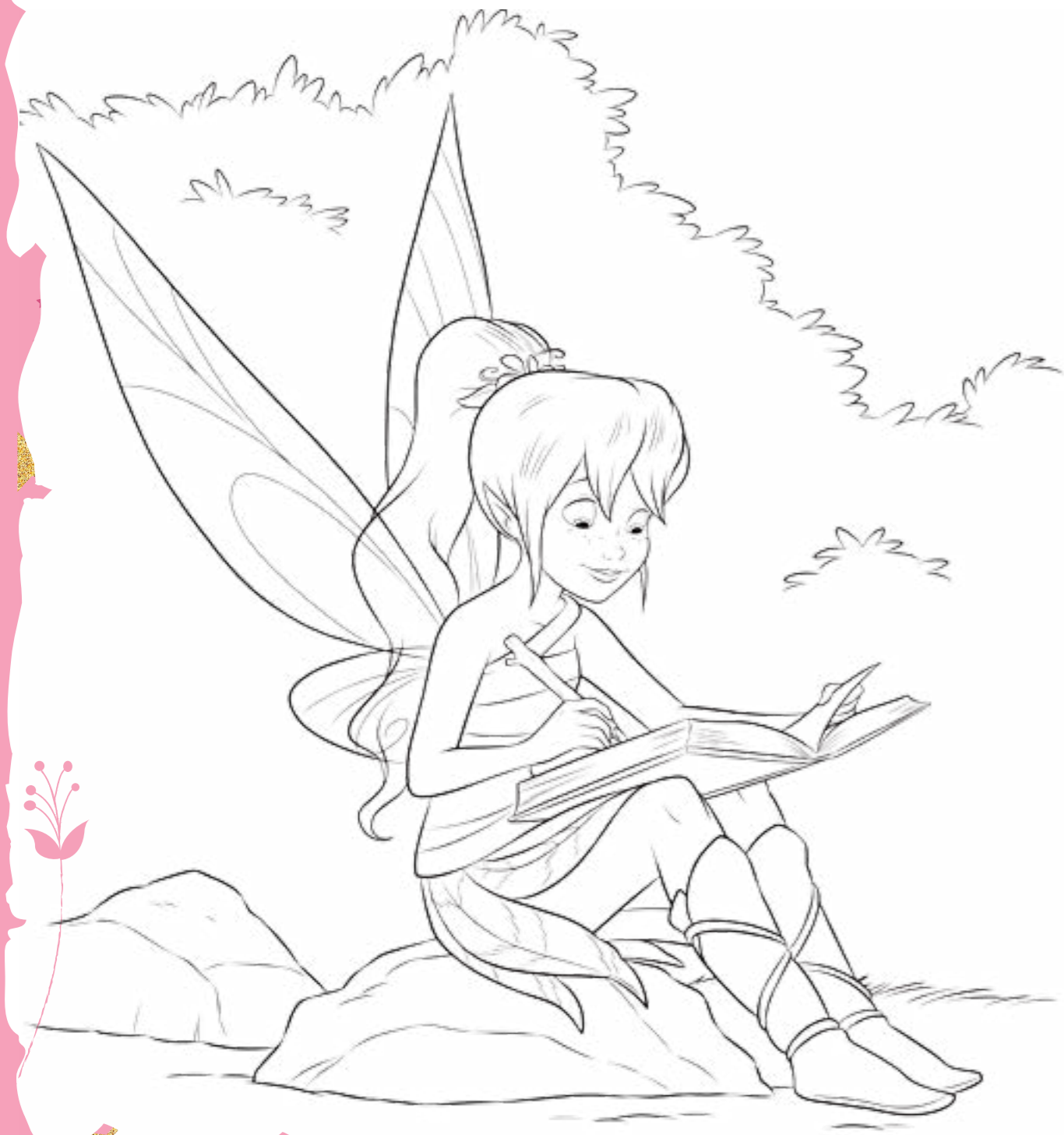
La bête se suspend à une branche, la tête en bas.



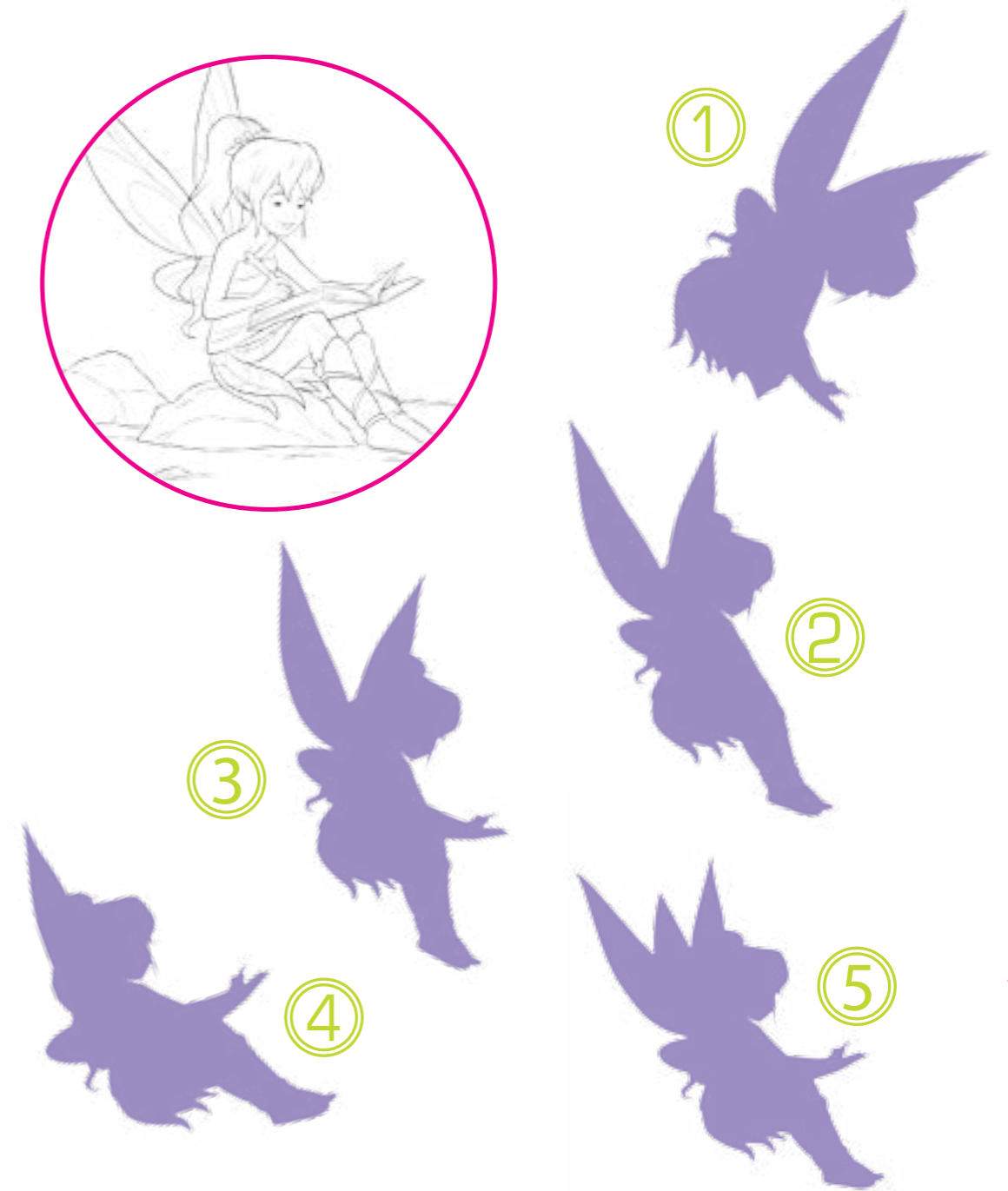
Joue et trouve les 5 différences entre cette image et celle de la page de gauche.



Noa réalise un dessin de la créature dans son livre d'observations. Colorie ce dessin !



Joue et entoure l'ombre qui correspond parfaitement à l'image Noa.



Solution : la bonne ombre est la n°3.

Noa étudie la créature et note tout dans son livre. Pour reconstituer l'image du bas, remets les bandes dans l'ordre. Numérote les bandes en t'aidant du modèle.

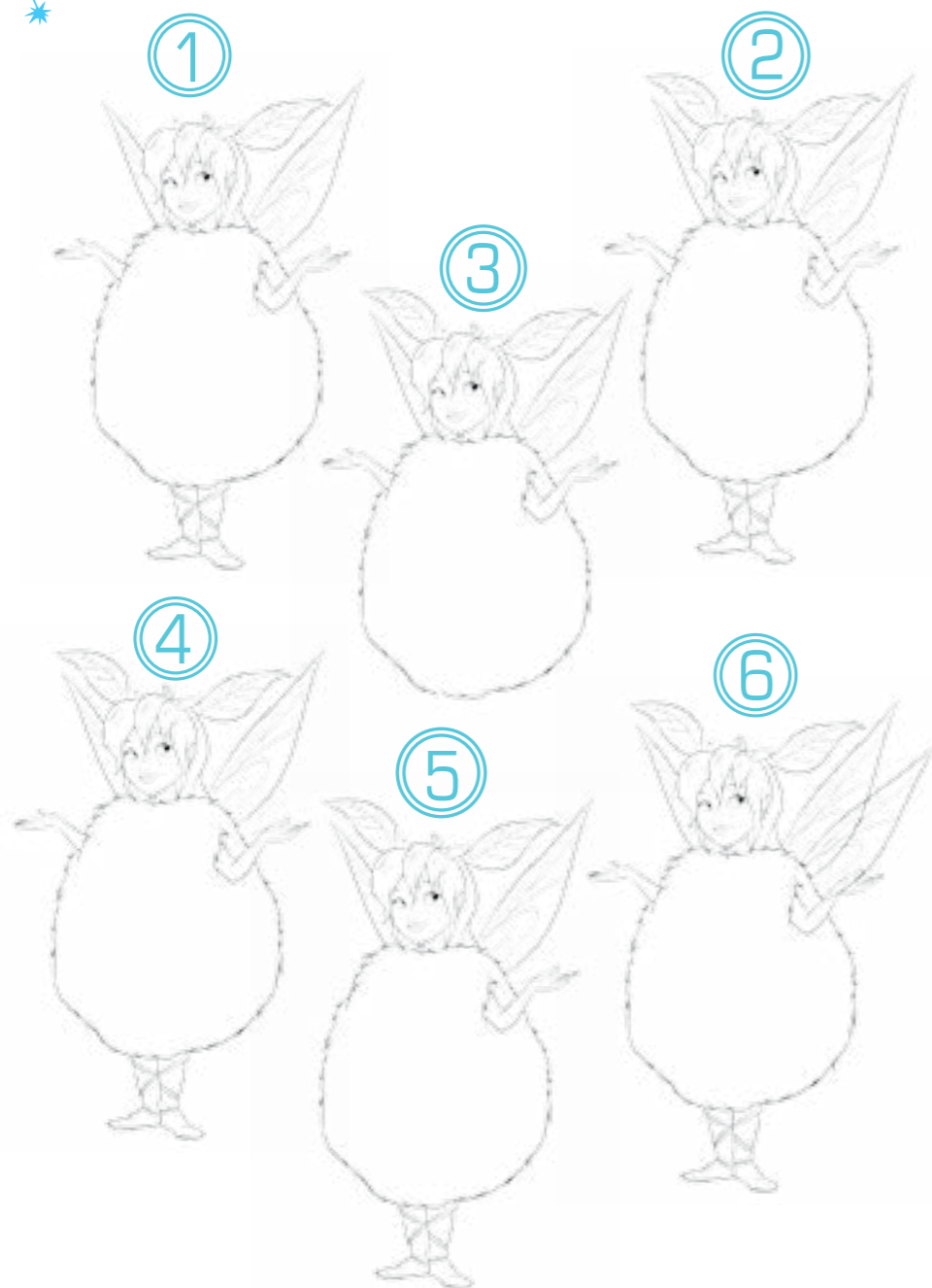


Solution : 2 - 5 - 1 - 4 - 3.

La créature transporte des rochers dans sa gueule. Colorie ce dessin.



Noa essaie de ressembler à la créature.
Joue et entoure les deux images de Noa
qui sont parfaitement identiques.



L'étrange bête empile des rochers
les uns sur les autres. Aide la créature à construire
une colonne de pierres en en dessinant
d'autres sur le tas. À tes crayons !



Solution : les deux images identiques sont la n°2 et la n°4.

La créature réveille Noa car il est temps d'aller
construire une autre colonne de pierres.
Amuse-toi à colorier ce dessin !



Noa posée sur sa tête, la créature s'enfonce
dans la forêt. Mets de jolies couleurs sur ce dessin.



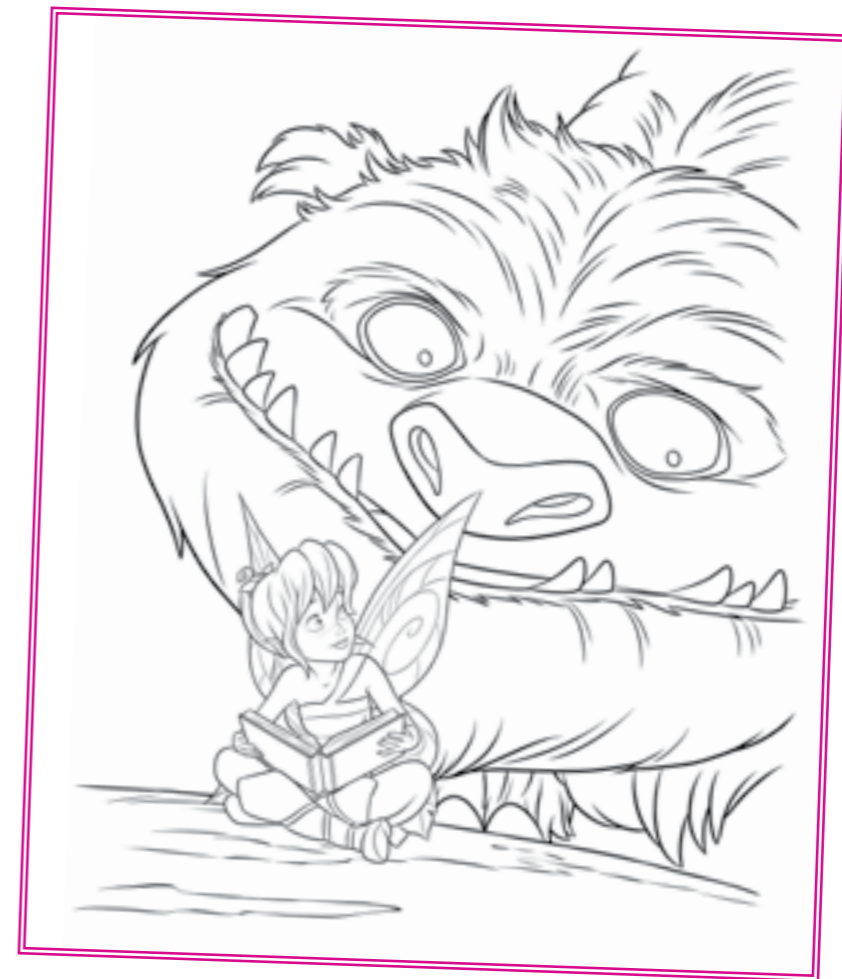
Nyx suis les empreintes sur le sol.
Découvre où elles mènent en barrant ci-dessous
une lettre sur deux. Écris les lettres restantes
sur les pointillés.

~~B~~À RLIA ECILOATIYROIFÈTRNE OD'RÉFTBÉ



Solution : à la Clairière d'Été.

La créature semble fascinée par la poussière
de fée. Regarde bien les zooms ci-dessous
et retrouve à quel détail ils appartiennent.
Puis relie-les au bon endroit sur la grande image.



**Noa est incollable sur les animaux. Et toi ?
Sauras-tu trouver de quel animal il s'agit
dans chacune des charades ci-dessous ?**

Mon premier est un animal qui porte des bois.
Mon second est un animal qui fait la roue.
Mon tout est un reptile.

Réponse : serpent.

Mon premier est le synonyme d'ici.
Mon second est une spécialité française
qui se mange en baguette.
Mon tout est un animal à grandes oreilles.

Réponse : lapin.

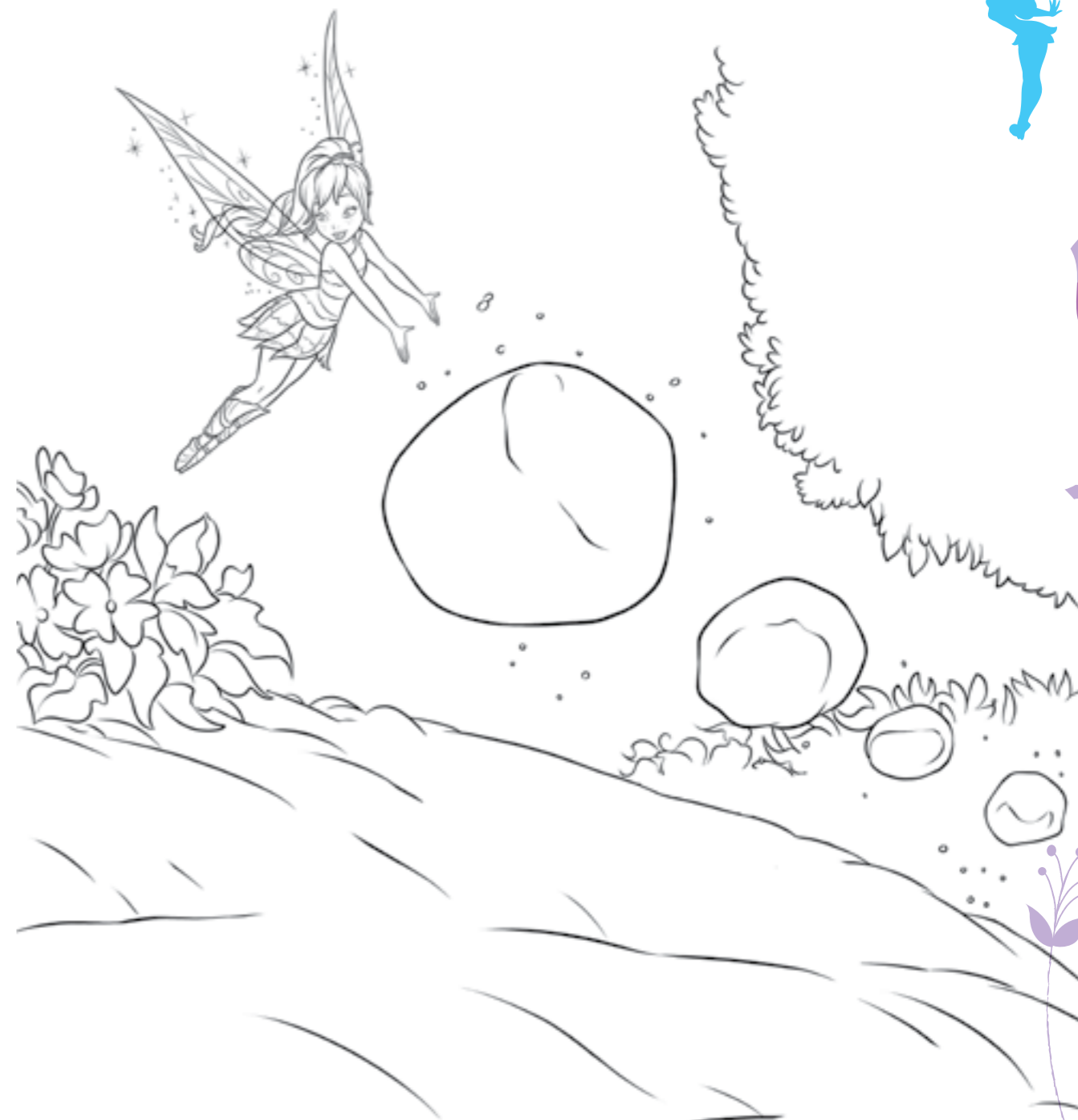
Mon premier est le mâle de la poule.
On utilise mon deuxième pour couper du bois.
Mon troisième se trouve au milieu de ton visage.
Mon quatrième permet aux oiseaux
et aux avions de voler.
Mon tout est un insecte à pois.

Réponse : cochenille.

Mon premier est le contraire de sur.
Mon second se mange avec des baguettes en Chine.
Mon tout est un rongeur.

Réponse : souris.

**Noa aide la créature à construire une colonnes
de pierre en soulevant les rochers
avec de la poussière de fée. Colorie ce dessin !**



La créature continue de construire
des colonnes de pierres.
Mets de belles couleurs sur cette image.



Les rochers atterrissent sur un champ
de tournesols. Combien comptes-tu de rochers
et de tournesols sur cette image ?
Écris ta réponse dans les cases en bas.



Solution : il y a 3 rochers et 4 tournesols.

Les fées protectrices se demandent d'où viennent ces rochers et mènent l'enquête.

Sauras-tu trouver les 5 différences entre cette image et celle de la page de gauche ? Entoure-les !



Noa doit protéger la créature des fées protectrices.
Regarde bien cette image.

Cherche et trouve :

4



et

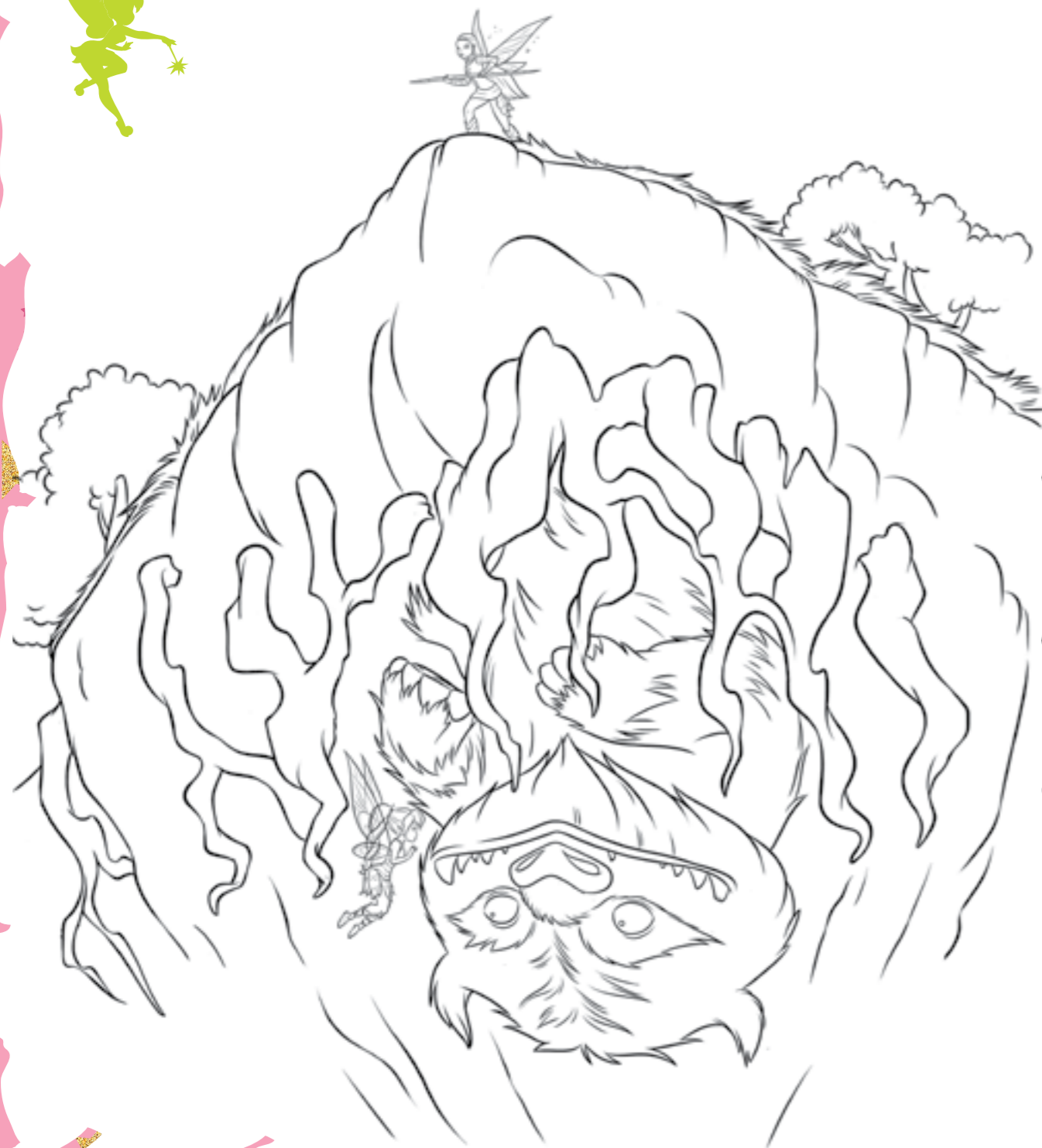
5



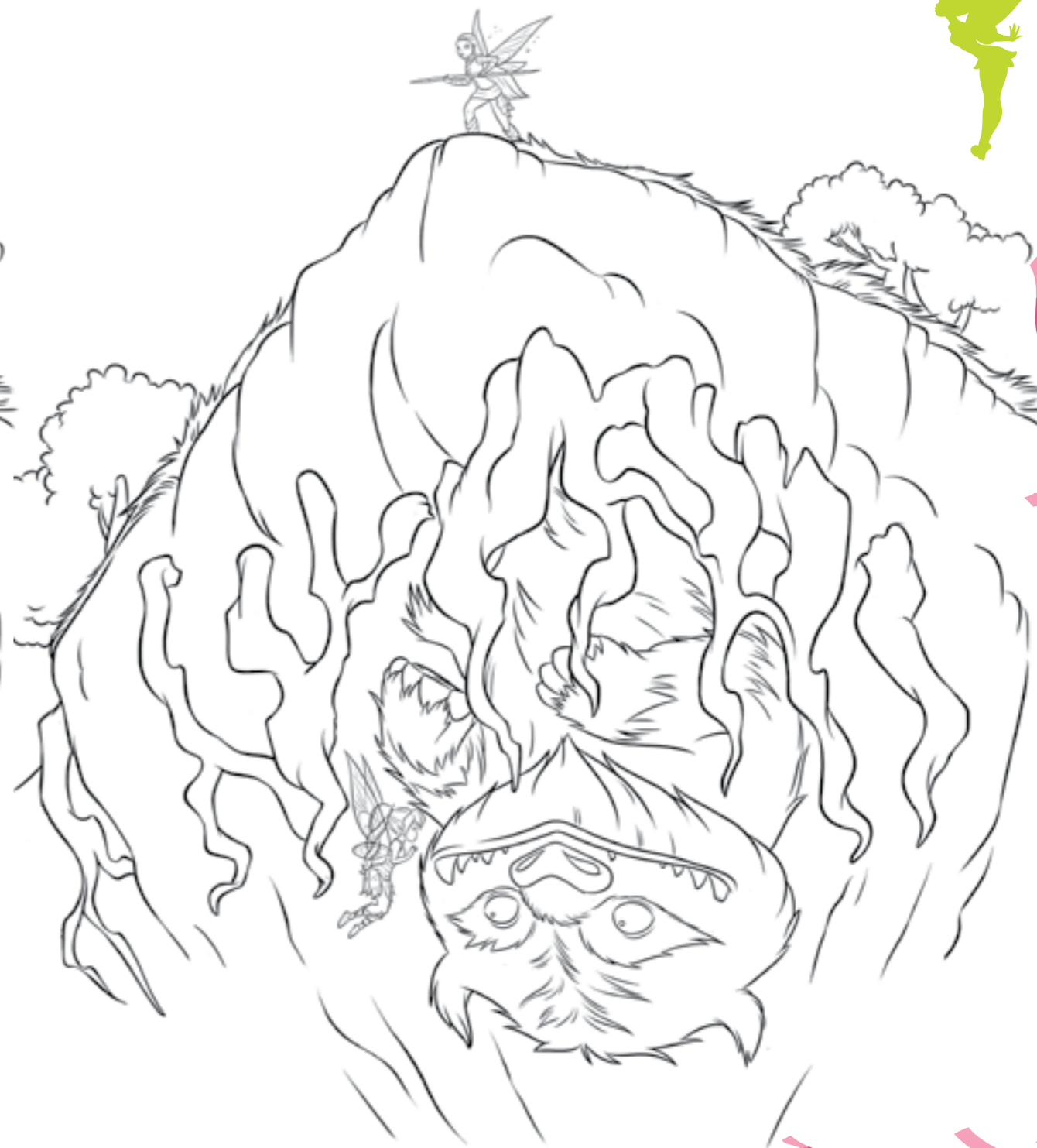
Les fées protectrices partent à la recherche
de Noa et de la créature. Colorie ce dessin.



Noa et la créature se cachent sous une falaise.



Joue et trouve les 5 différences entre cette image et celle de la page de gauche.



**Noa caresse le museau de la créature.
Dessine la tête de la créature à côté de la main
de Noa pour que la fée puisse la caresser.**



**Nyx se rend à la Bibliofée afin de trouver
des informations sur la créature.
Regarde bien cette image pendant 3 minutes,
puis tourne la page et réponds aux questions.**



Maintenant, c'est à toi de jouer !



1/ Qui se tient debout ?

- a – Clochette.
- b – Nyx.
- c – Scribouille.

2/ Que fait Nyx ?

- a – Elle lit.
- b – Elle dessine.
- c – Elle cuisine.

3/ Combien y a-t-il de fées sur l'image ?

- a – 3.
- b – 1.
- c – 2.

4/ Que tient Scribble dans la main ?

- a – Une assiette.
- b – Des livres.
- c – Ses lunettes.

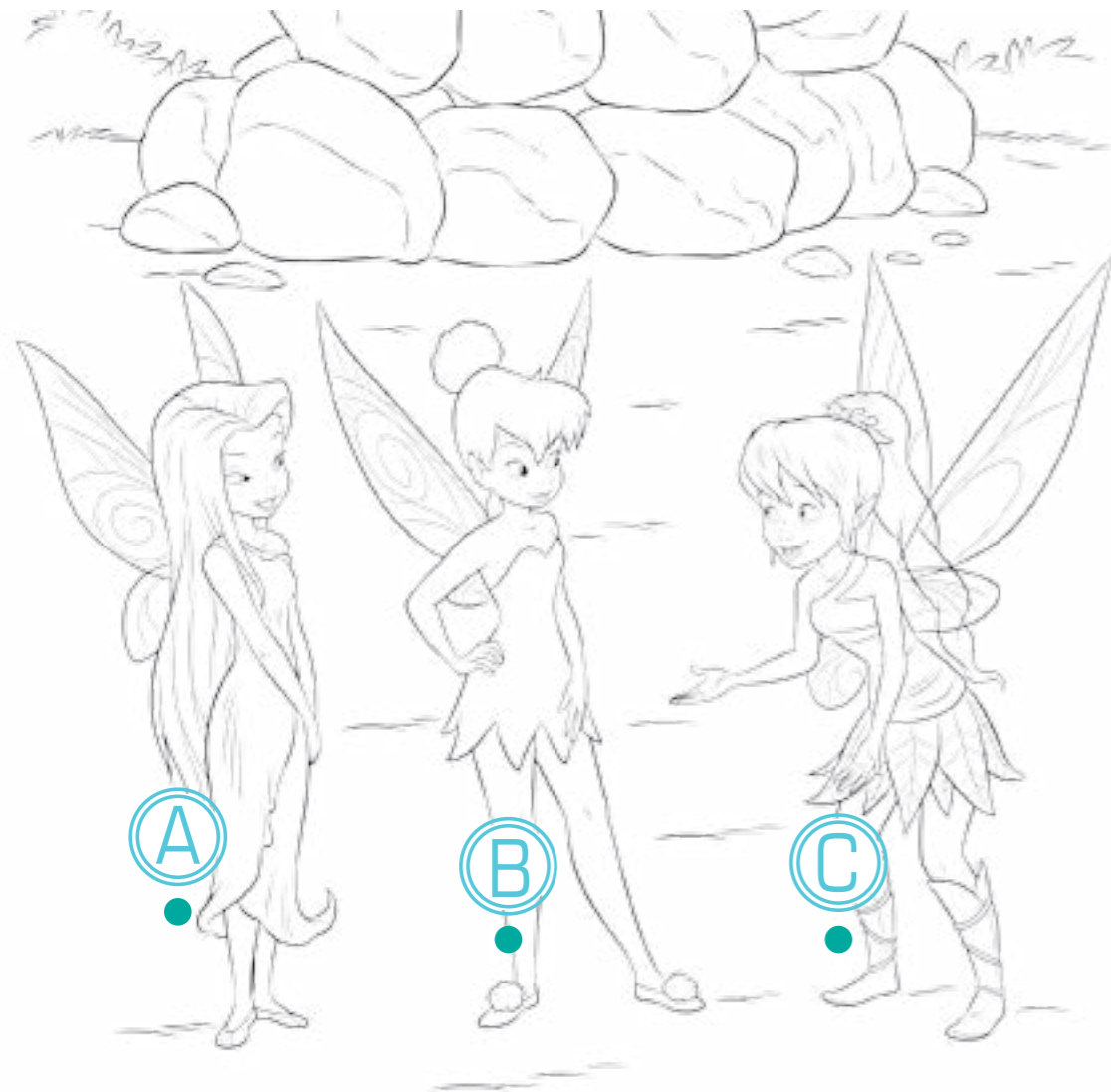
Nyx découvre un parchemin qui raconte l'histoire de la Créature Légendaire. Remet les morceaux au bon endroit en écrivant la bonne réponse dans les ronds rose.



Solutions : 1/c ; 2/a ; 3/c ; 4/b.

Solutions de gauche à droite, de haut en bas : 1 ; 3 ; 2 ; 4.

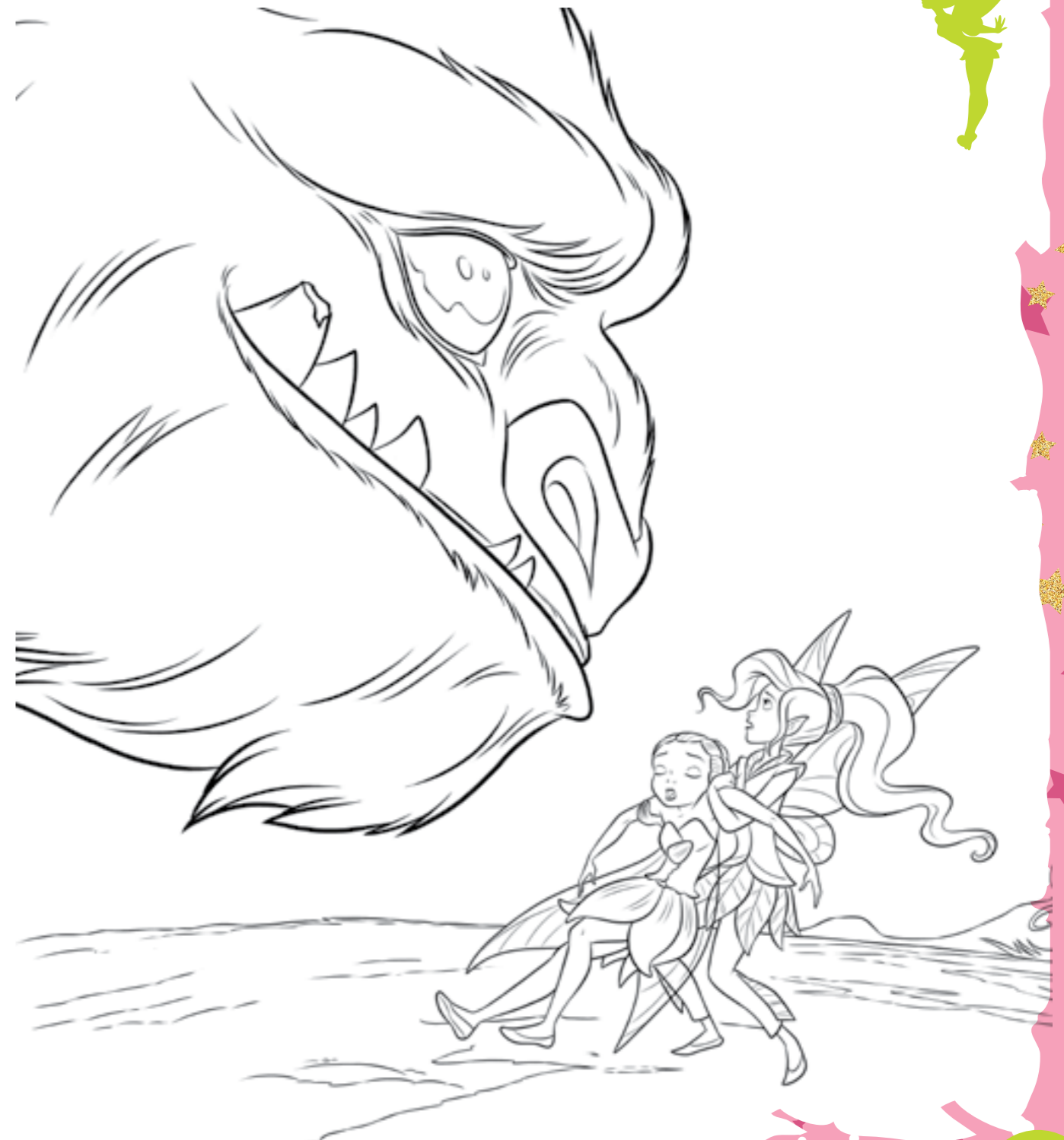
Noa veut présenter la créature à Clochette et à Ondine. Joue et relie chaque fée à son prénom.



1- Noa 2- Ondine 3- Clochette

Solution : 1-C ; 2-A ; 3-B.

Iridessa s'évanouit de peur quand elle voit l'énorme bête. Mets de belles couleurs sur ce dessin.

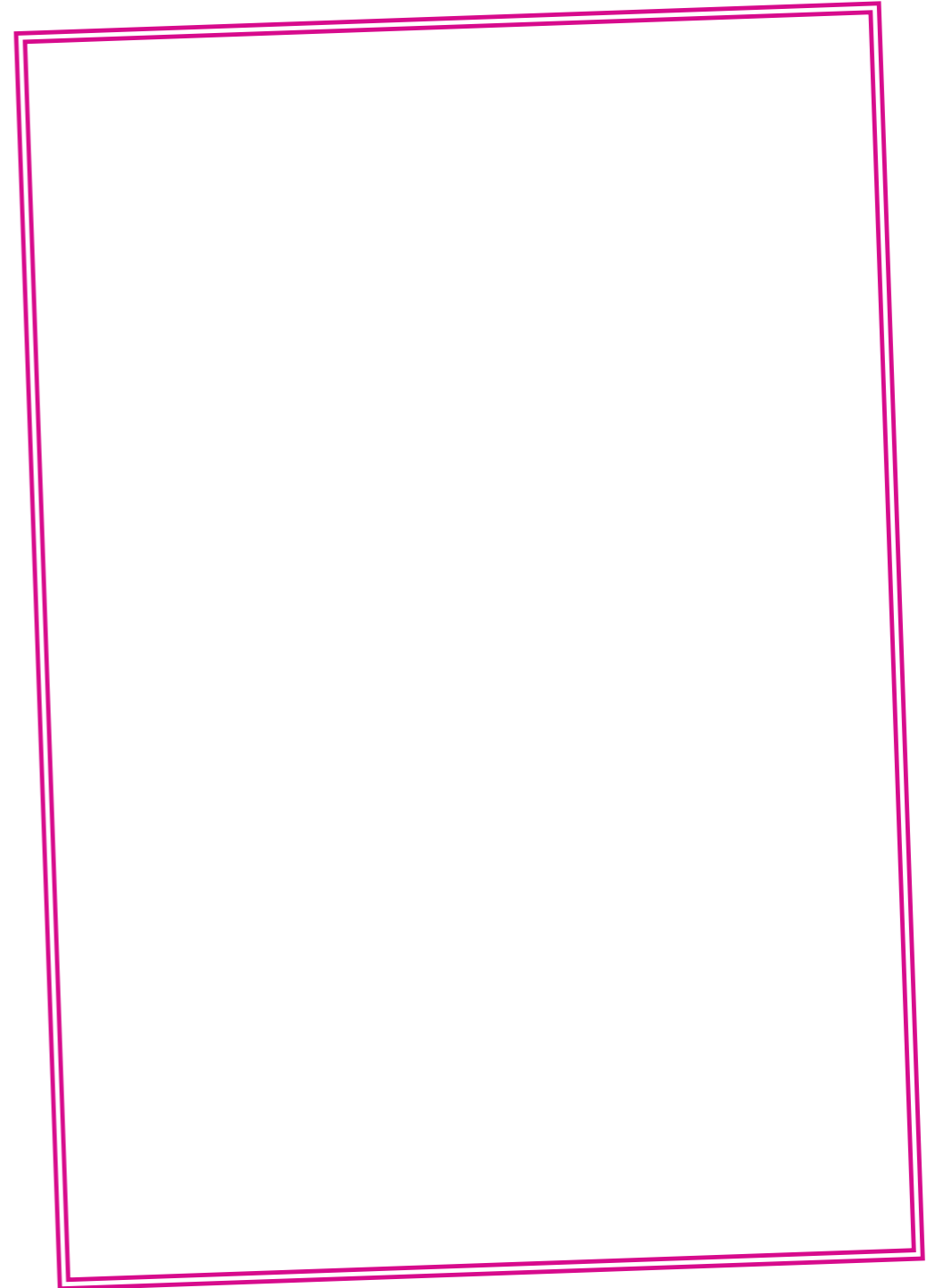


Les fées s'envolent dans le ciel avec la créature.
Combien comptes-tu de personnages sur cette image ?
Écris ta réponse dans la case en bas.



Solution : il y a 7 personnages sur l'image.

Noa adore les animaux ! Et toi, les aimes-tu ?
Dessine ton animal préféré dans le cadre ci-dessous.



Une légende raconte qu'au passage de la comète
une créature se réveille dans la Vallée.

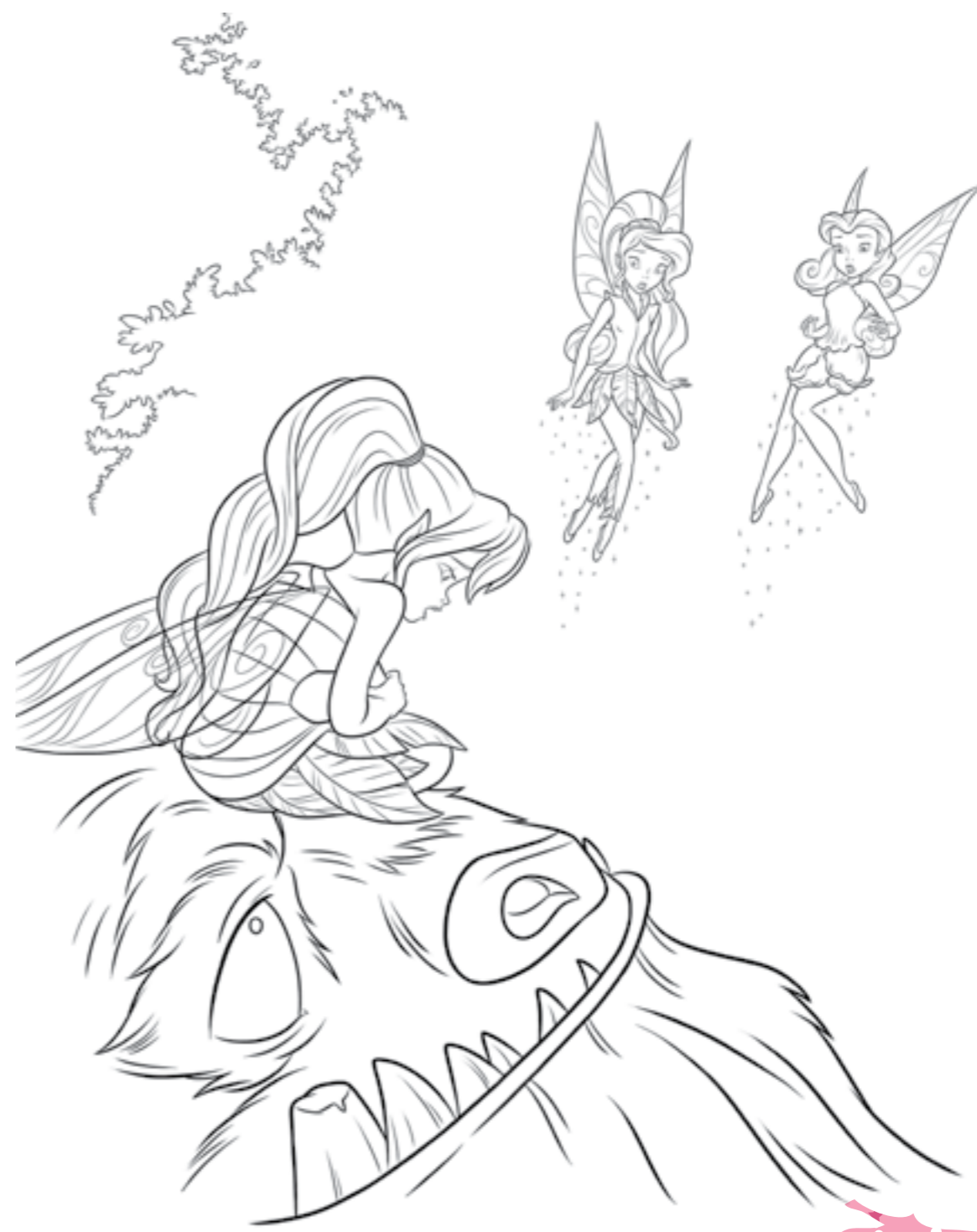
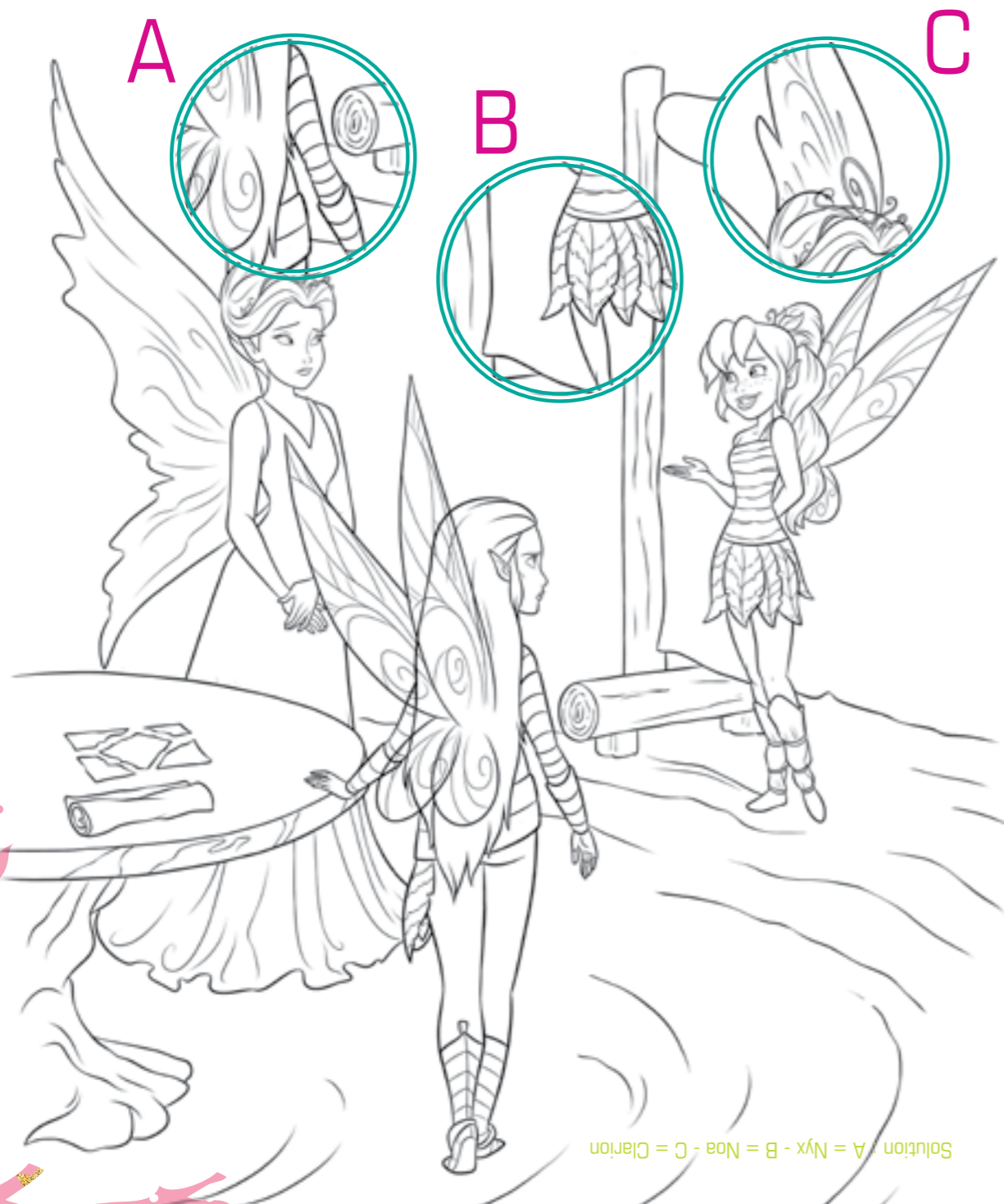


Joue et trouve les 5 différences entre cette image
et celle de la page de gauche.



Regarde bien les détails ci-dessous
et trouve à qui ils appartiennent.
Relie-les au bon personnage.

La légende raconte que la créature est méchante.
Mais Noa ne peut pas croire ça !
Amuse-toi à colorier cette image !



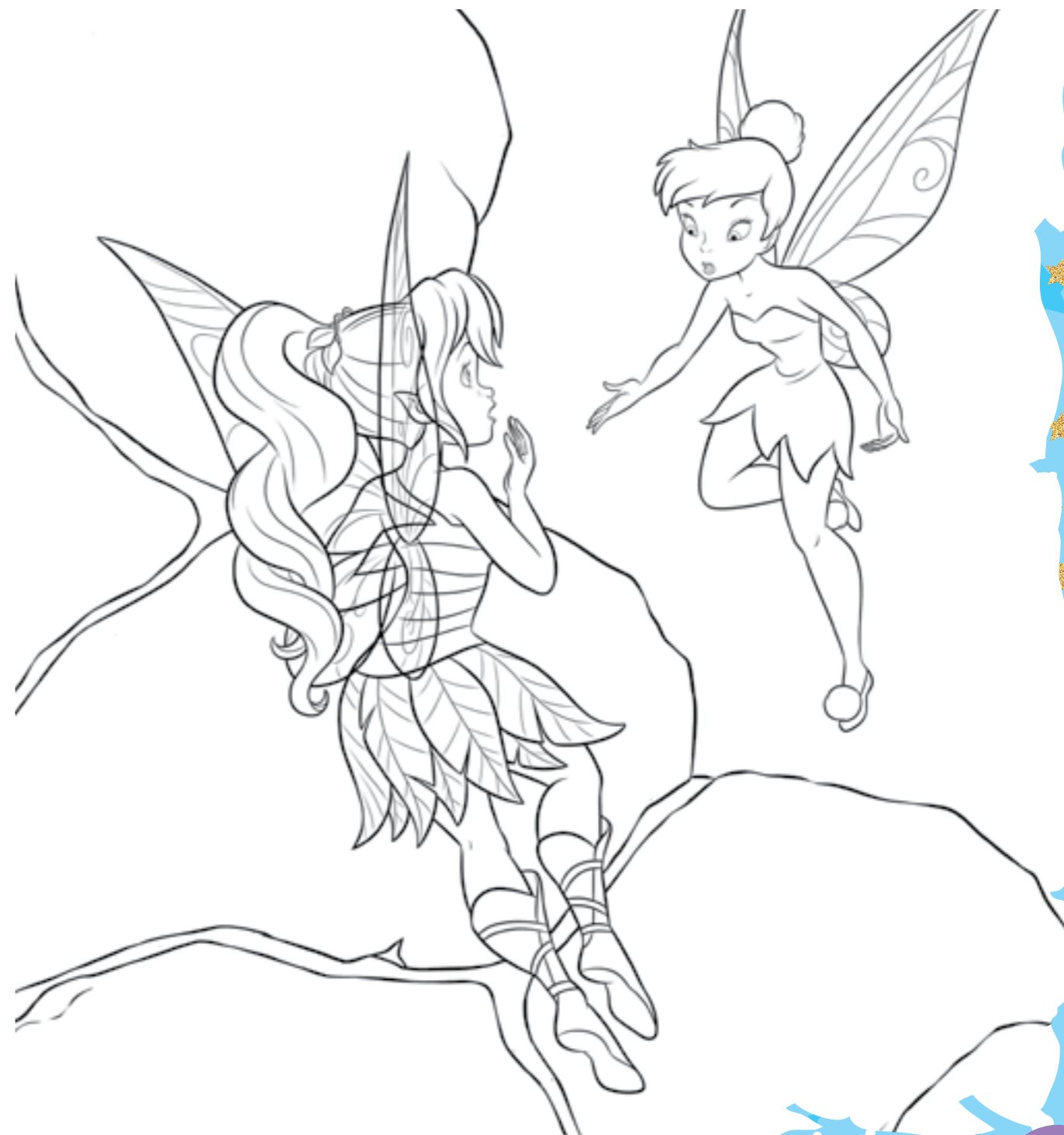
Les fées protectrices se préparent à capturer la créature. Regarde bien cette image.
Cherche et trouve :

Cherche et trouve :

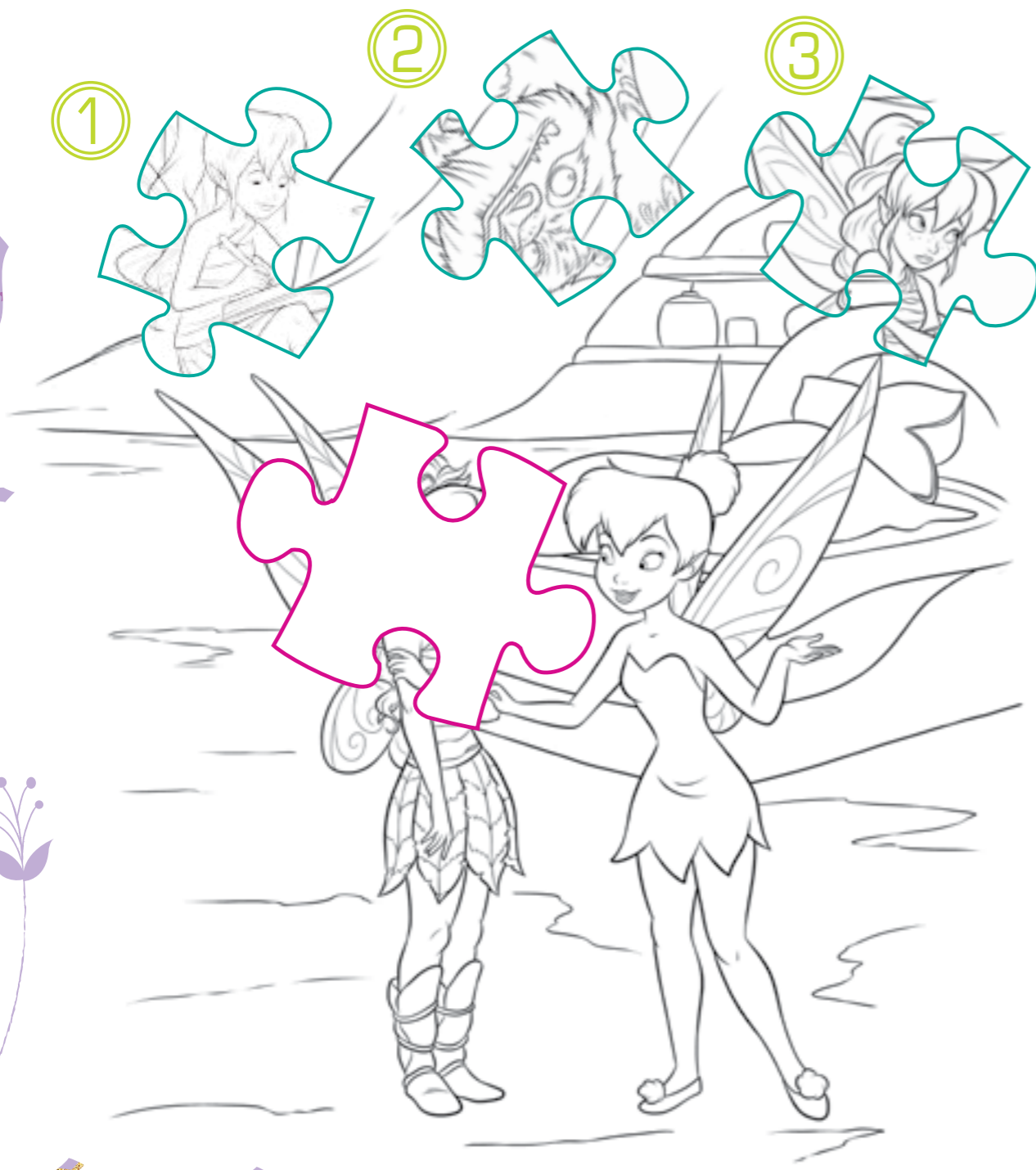
7  et 2 



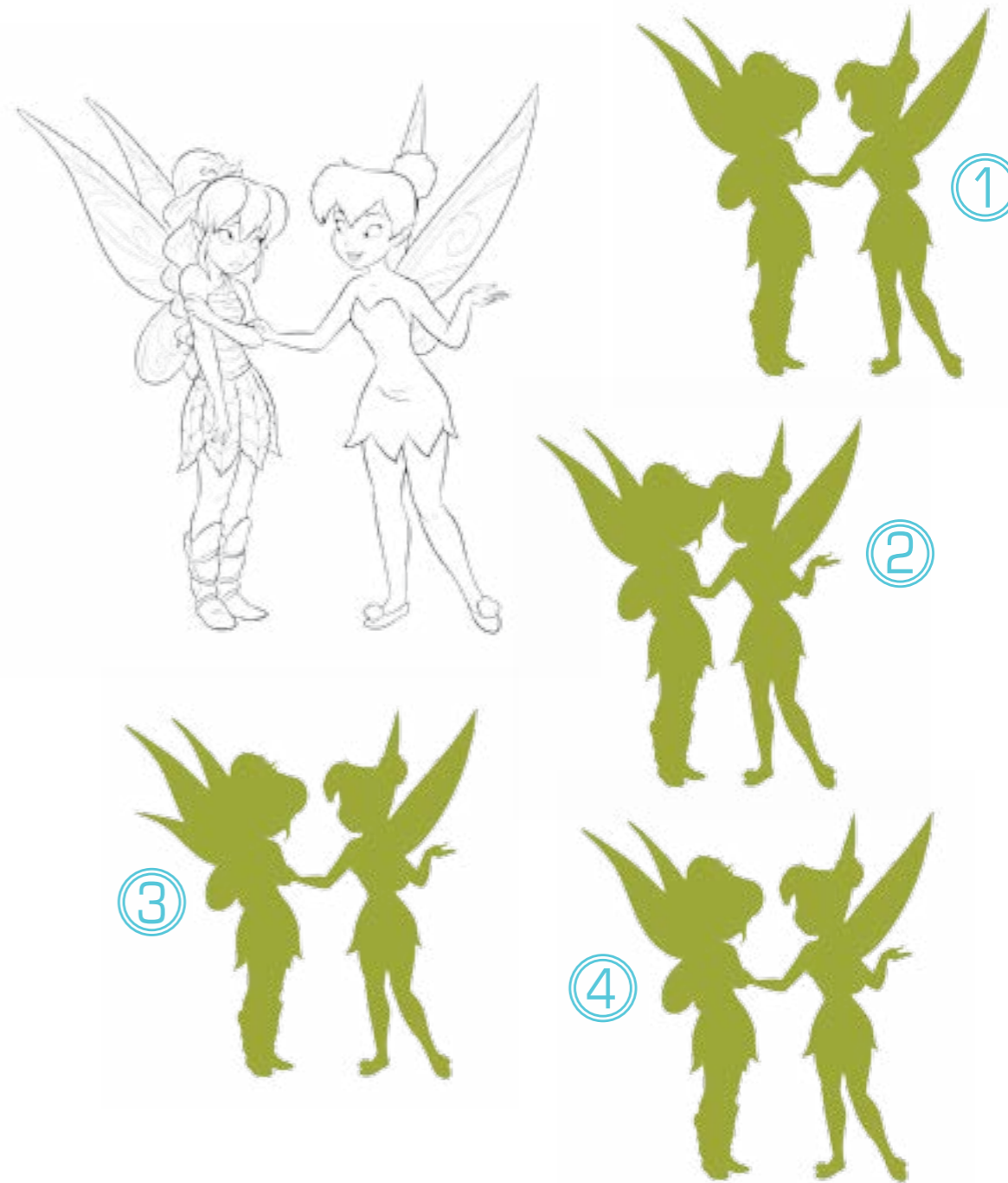
Clochette et Noa se demandent où se trouve la créature. Colorie ce dessin avec de jolies couleurs.



Clochette raconte à Noa que la créature lui a sauvé la vie. Parmi les pièces de puzzle ci-dessous, retrouve la pièce manquante et entoure-la.



Clochette va beaucoup mieux et rassure Noa. Joue et entoure l'ombre qui correspond parfaitement à l'image de Noa et de Clochette.



Solutions : la bonne ombre est la n°4.

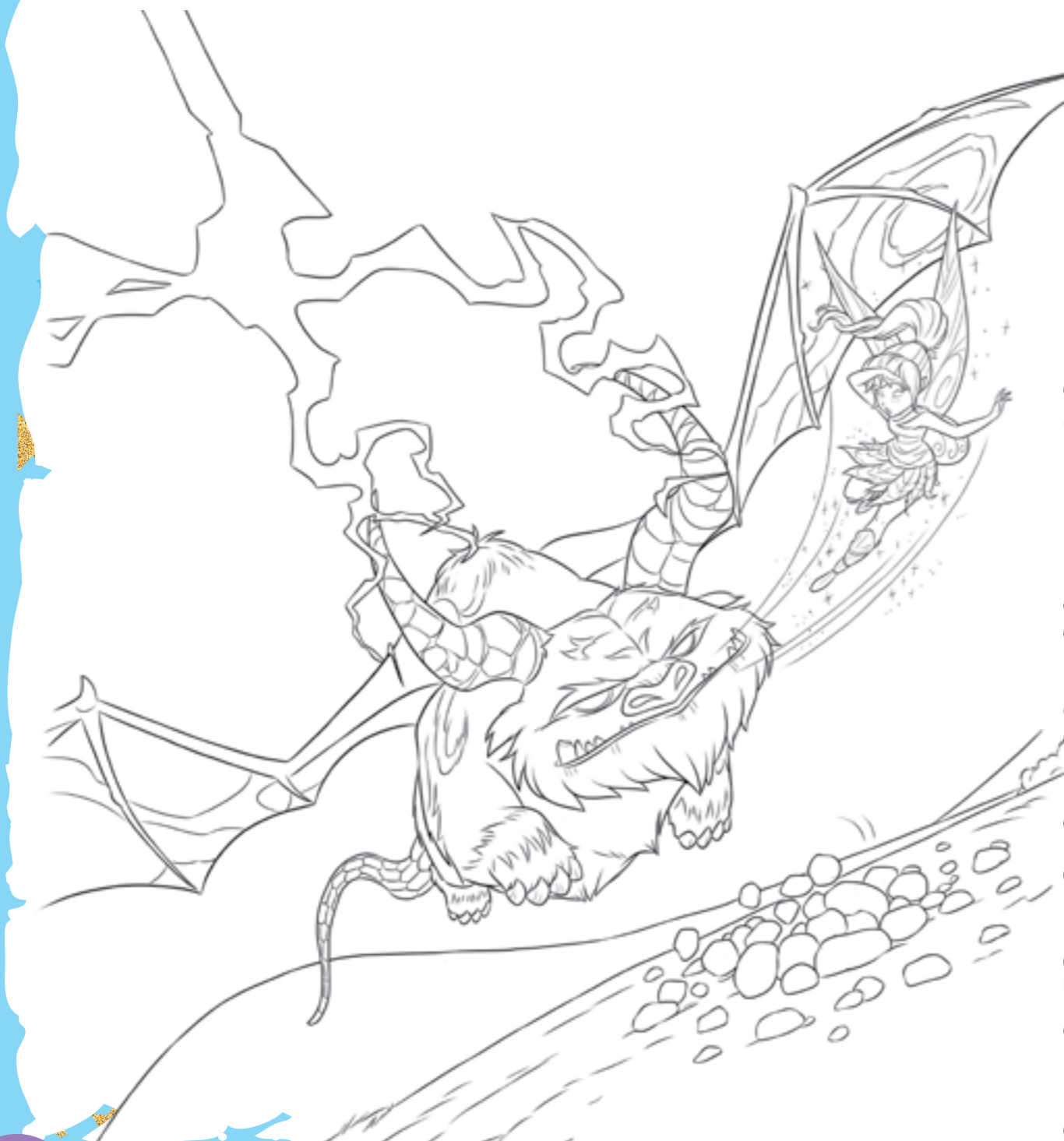
Les fées partent libérer la créature.



Joue et trouve les 5 différences entre cette image et celle de la page de gauche.



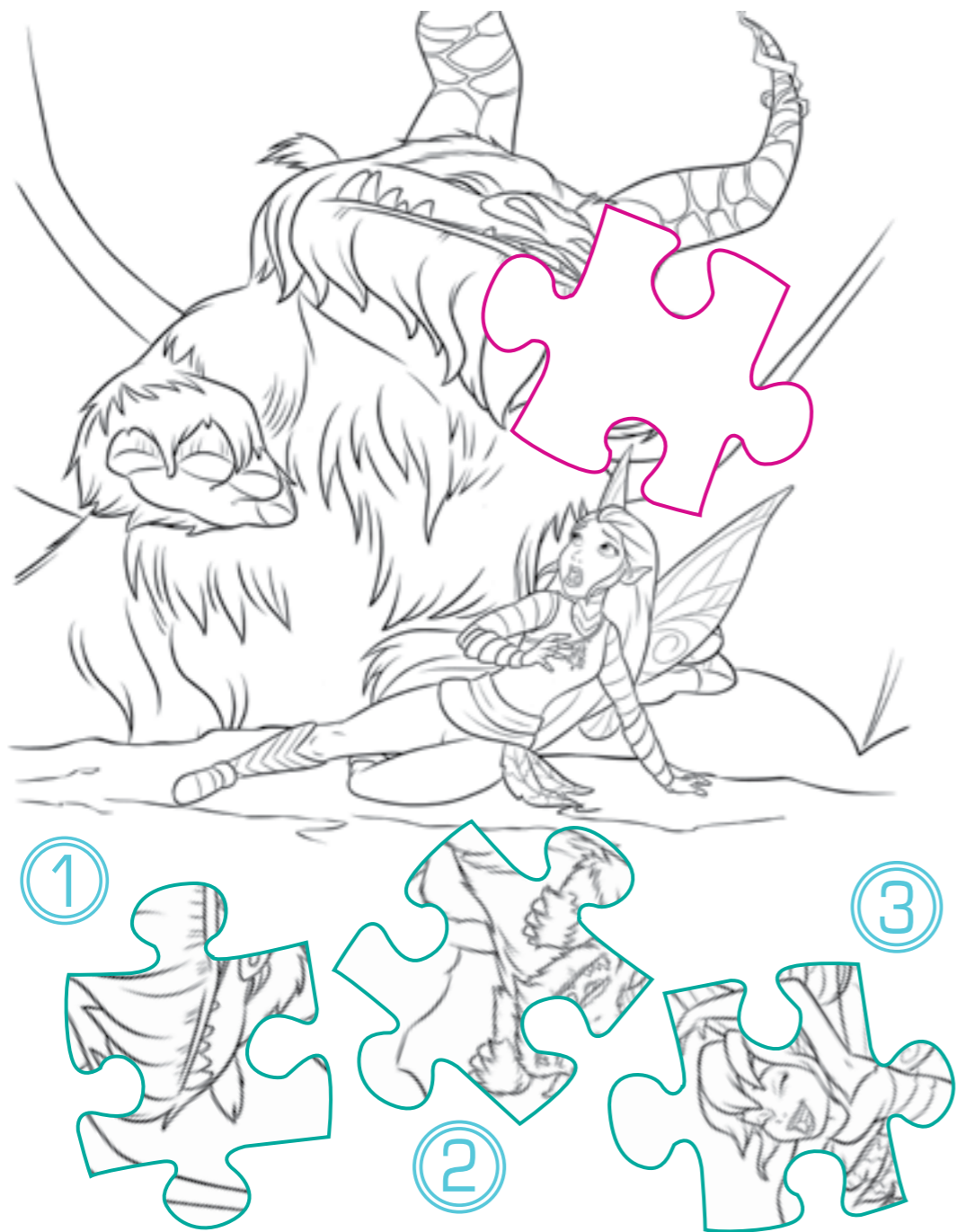
.....
**Les fées libèrent la créature qui se dirige
maintenant vers l'orage. Amuse-toi à dessiner plein
d'éclairs dans le ciel.**
.....



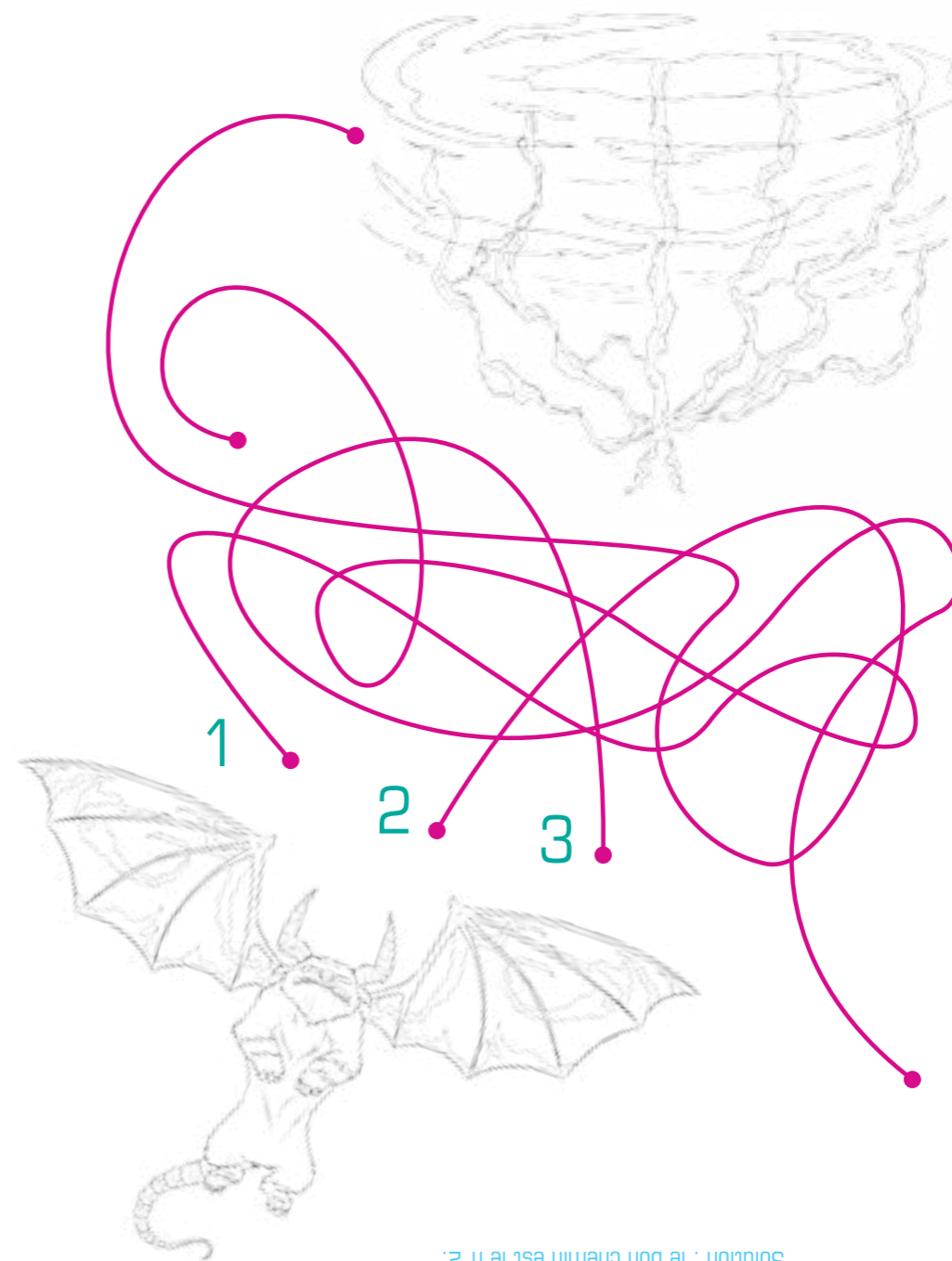
.....
**Nyx détruit les colonnes de pierres qu'a construites
la créature. Colorie la scène.**
.....



La créature se met devant Nyx pour la protéger des éclairs. Parmi les pièces de puzzle en bas, retrouve la pièce manquante et entoure-la.

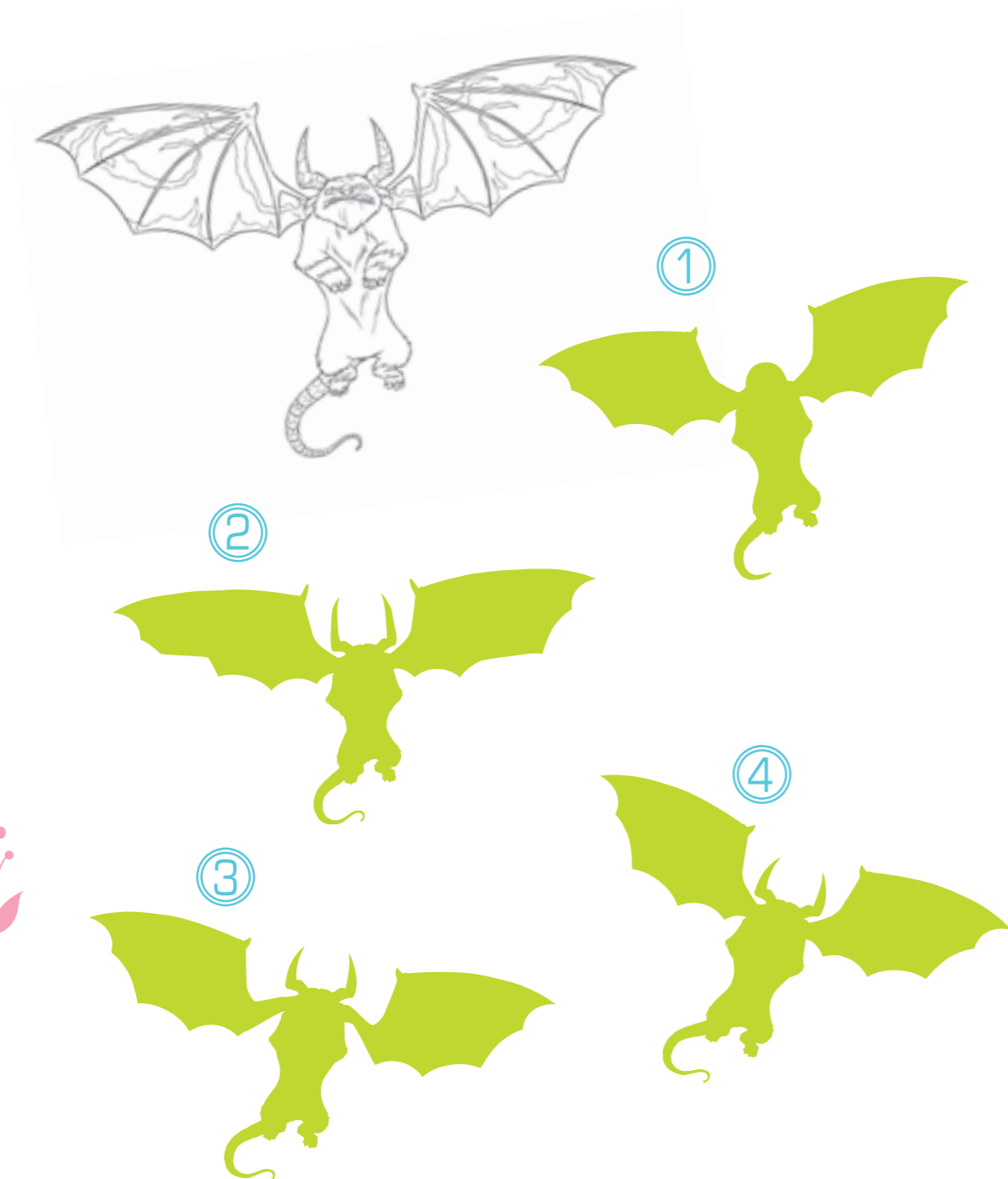


Une énorme tempête s'abat sur la Vallée ! Aide la créature à aller jusqu'au tourbillon pour absorber tous les éclairs. Quel est le bon chemin ?



Solution : le bon chemin est le n°2.

Joue et entoure l'ombre qui correspond parfaitement à l'image de la bête.

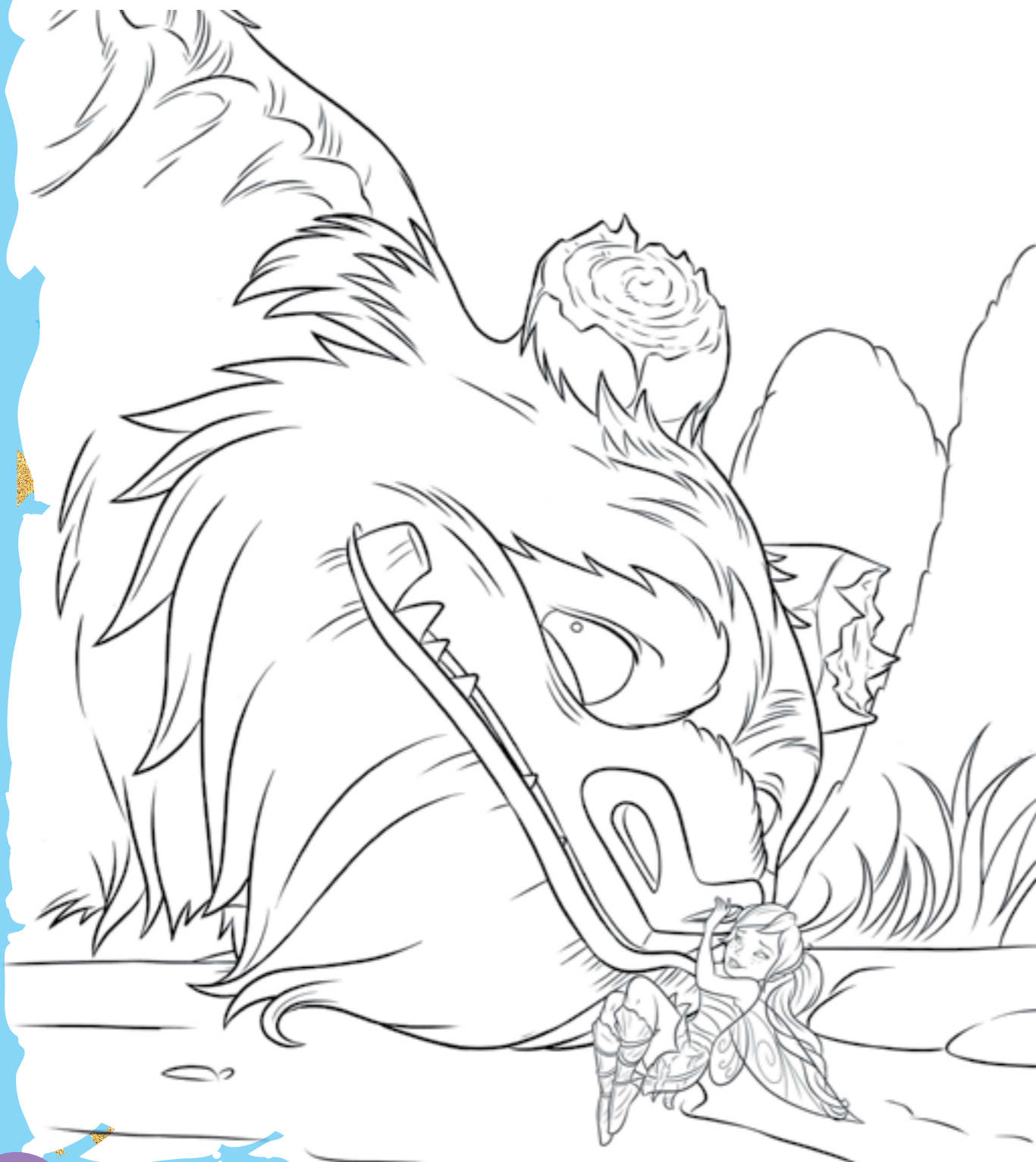


Solution : la bonne ombre est la 6.

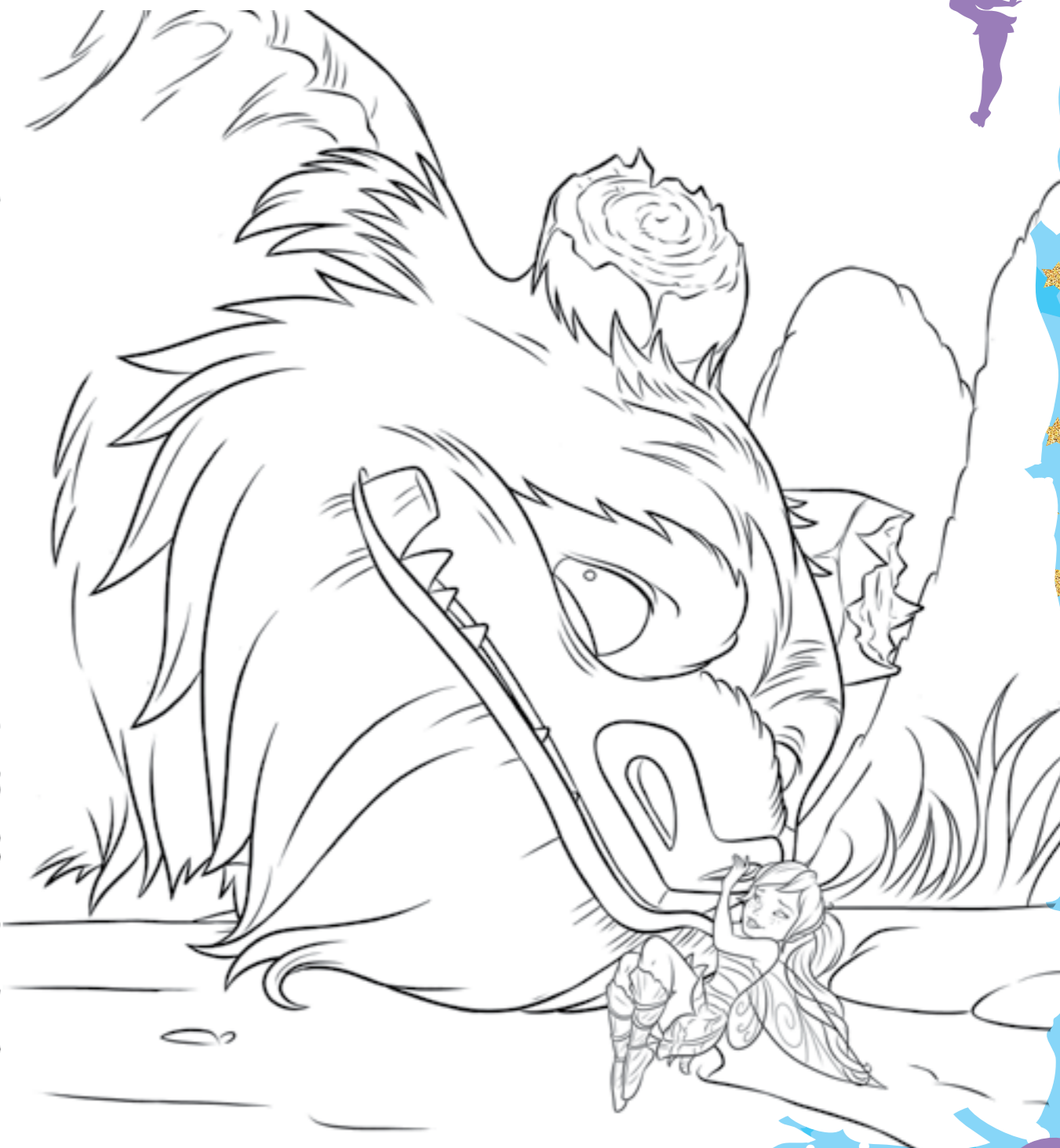
Joue et retrouve les mots suivants dans la grille :
ECLAIR, ORAGE, TONNERRE, TEMPETE, CYCLONE.

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

Noa et la créature ont sauvé la Vallée des fées !



Ullum dunt alibus ex eatur rene venditi
derchic aborem rectibus natempos maximo ide
voluptatur sinullorist roero con cus ilique lis.



Sais-tu ce que tire la créature avec la corde ?
Imagine-le en dessinant la suite du dessin.



Joue et résous les charades de Noa en trouvant
les bons noms d'animaux.

Mon premier est un rongeur.
Mon deuxième est un poisson
qu'on trouve souvent en boîte.
Mon troisième coule des volcans.
Une montre te donne mon quatrième.
Mon tout est un animal à la queue rayée
noire et blanche.

Réponse : raton laveur

Mon premier est le contraire de « chevelu ».
Mon second est un rongeur à longue queue.
Mon tout sort que la nuit.

Réponse : chauve-souris

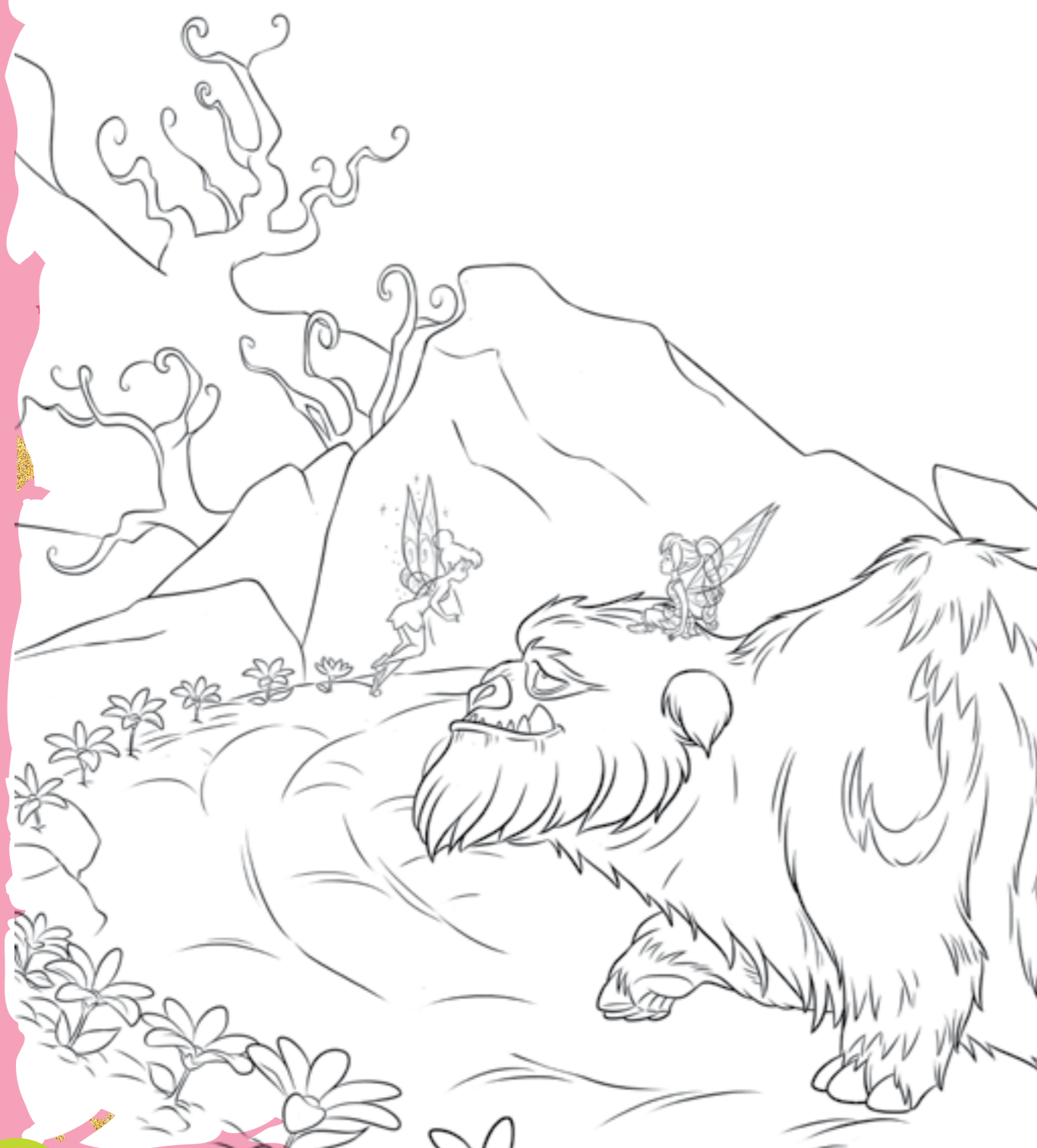
Mon premier permet aux fées de voler.
Mon deuxième se boit souvent au petit déjeuner.
Mon troisième est le petit du cerf.
Mon tout est un animal énorme.

Réponse : éléphant

Mon premier est le petit de la vache.
Mon second est une partie d'un château.
Mon tout est un oiseau.

Réponse : vautour

.....
La créature est fatiguée. Elle doit retourner hiberner jusqu'au passage de la prochaine comète.
.....



.....
Sauras-tu trouver les 5 différences entre cette image et celle de la page de gauche. Entoure-les !
.....



Noa remercie la créature et lui dit adieu.
Amuse-toi à colorier cette scène
avec de belles couleurs.

