

Empreintes

Relie chaque personnage à son empreinte.



Mots mêlés

Retrouve chaque mot de la colonne de droite dans le tableau.

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

AVENTURE
CAVALE
AMIS
CHIEN
CHAT
~~COQ~~
VOLEUR
FUITE
POLICE

VRAI ou FAUX ?

Elvis, Marnie et Eggbert pensent tous que Anton est un zèbre ordinaire. Mais en vérité, c'est un âne ! Et toi, est-ce que tu l'aurais démasqué ?

QUESTIONS :

- 1/ Les zèbres ont des rayures noires et grises sur tout le corps ☐ VRAI ☐ FAUX
- 2/ Le zèbre se trouve exclusivement dans les savanes africaines ☐ VRAI ☐ FAUX
- 3/ Les zèbres sont plus gros et plus lourds que les ânes ☐ VRAI ☐ FAUX
- 4/ Le nez est toujours noir chez le zèbre ☐ VRAI ☐ FAUX
- 5/ Les zèbres sont faciles à domestiquer ☐ VRAI ☐ FAUX
- 6/ Les zèbres ont des oreilles longues et pointues ☐ VRAI ☐ FAUX

• 1. FAUX : Les zèbres ont des rayures noires et blanches sur tout le corps tandis que les couleurs sont différentes chez les ânes et qu'il n'y a pas de rayures. • 2. VRAI : Le zèbre se trouve exclusivement dans les savanes africaines alors qu'on trouve des ânes dans de nombreux autres endroits. • 3. VRAI : Le nez est toujours noir chez le zèbre mais pas toujours chez les ânes. • 4. VRAI : Les ânes sont faciles à domestiquer, contrairement aux zèbres qu'on ne peut pas soumettre. • 5. FAUX : Les ânes sont faciles à domestiquer, contrairement aux zèbres qu'on ne peut pas soumettre. • 6. FAUX : Ce sont les ânes qui ont des oreilles longues et pointues.

RÉPONSES :

7 Jeu des erreurs

Trouve les 7 différences entre ces deux photos.



Concours

Dessine un des personnages du film.

LA GRANDE
CAVALE

À GAGNER !

UN APPAREIL
PHOTO

et plein d'autres
goodies

Bonne chance !

Certains dessins seront publiés sur le Facebook de Septième Factory.
Note tes coordonnées (nom, prénom, âge, adresse) et envoie ton dessin avant le 14 octobre à :
CONCOURS LA GRANDE CAVALE,
Septième Factory - 1 rue Alfred Hartmann- 68140 Munster
Les dessins ne sont pas retournés. Seuls les gagnants sont prévenus.

Synopsis

Marnie, une petite chatte d'intérieure passionnée d'enquêtes policières, apprend que des cambriolages ont lieu dans son petit village de campagne. Ravie de quitter son confort, elle part en mission secrète pour arrêter les malfaiteurs ! Marnie trouve de l'aide auprès de trois animaux farfelus : un coq fan de yoga, un drôle de zèbre et un chien de garde froussard. Accusés à tort d'être les voleurs, ils sont entraînés dans une aventure poilante pour prouver leur innocence.

À PARTIR DE 5 ANS - Animation - Allemagne - 85 minutes

Thèmes : Aventure, Amitié, Enquête, Humour

Un film de Christoph et Wolfgang LAUENSTEIN

Scanne le QR code avec ton téléphone et découvre la bande annonce



LA GRANDE
CAVALE



AU CINÉMA LE
09 OCT.

Conception graphique : www.wissson.fr

nicoladeon magicmaman AIR citizenjd german films

**MATÉRIEL
POUR RÉALISER
LE JEU**



DES CISEAUX



DE LA COLLE

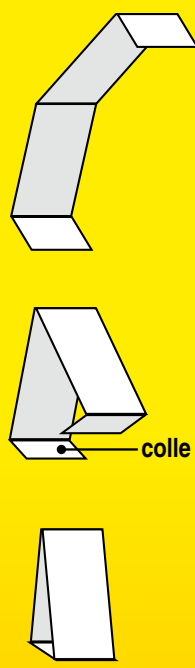
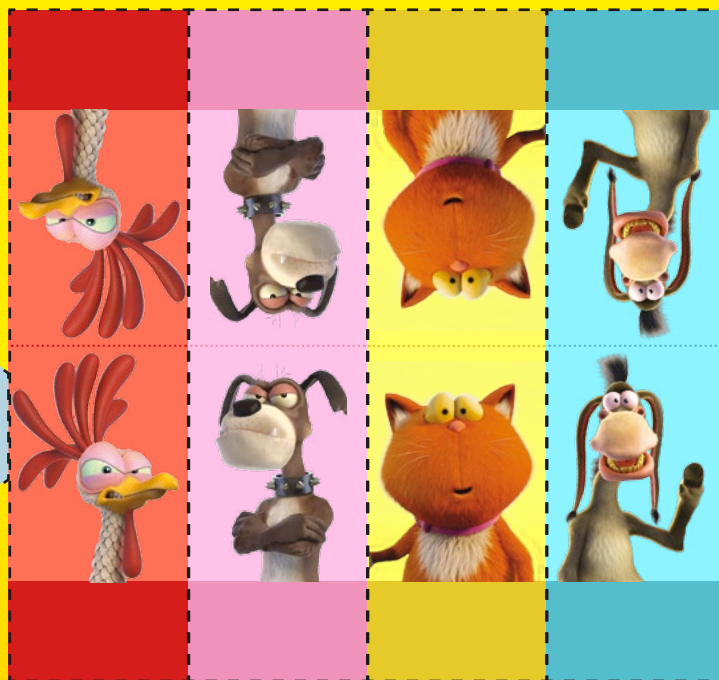
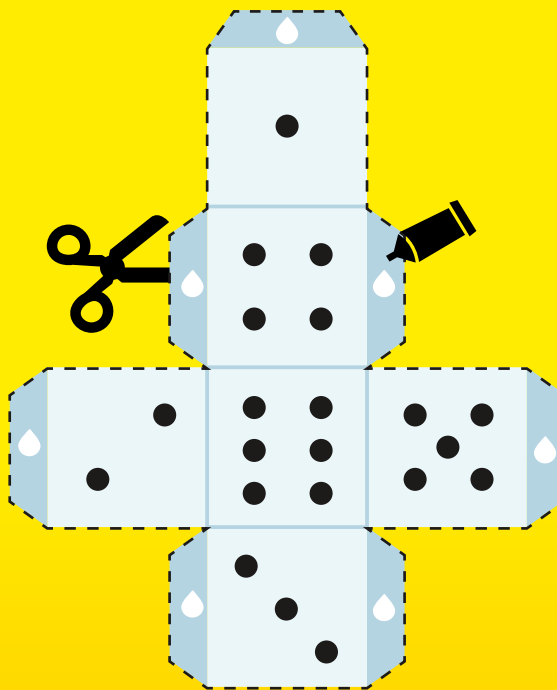
La page est composée du plateau de jeu, des pions et d'un dé de secours à monter vous-même si vous n'avez pas de dé à la maison.

Pour monter le jeu, il suffit de découper les pions et le dé. Un peu de colle pour assembler le dé, un peu de pliage pour les pions et vous voilà prêts à jouer !

JEU DES

4

amis



Règles du jeu

- Pour 2 à 4 joueurs
 - À partir de 3 ans
- Tous les joueurs placent leur pion dans l'enclos de leur couleur.
Le plus jeune joueur commence.
1 lancé de dé par tour.

Il faut d'abord réussir à faire un 6 avec le dé pour pouvoir sortir de son enclos et se placer sur la ligne de départ. Puis, à chaque tour, on lance le dé et on avance d'autant de cases que de chiffres affichés sur le dé.
Il faut faire le tour du plateau pour arriver sur l'étoile de sa couleur.

Une fois sur son étoile il faut monter sur toutes les marches qui mènent au centre du plateau :

- Il faut faire 1 avec le dé pour aller sur la marche 1,
- Puis 2 avec le dé pour accéder à la case 2 et ainsi de suite pour chaque numéro de marche.

• Quand on arrive sur la marche 4, il faut impérativement faire un 5 ou un 6 avec le dé pour atteindre le centre du plateau et finir la partie !
Le premier arrivé au centre du plateau est désigné gagnant.