SPÉCIAL VACANCES !

cahier d'activités des HÉROS

dès 8 ans



RUE DE SÈVRES


LA PETITE SOURIS



Ce cahier appartient à

Prénom et nom : .....

Âge : ..... Classe : .....

L'endroit où je passe mes vacances :

.....

ÉDITO

RUE DE SÈVRES est la maison d'édition de bandes dessinées du groupe de **l'école des loisirs.**
Tu découvriras dans ce cahier quelques héroïnes et héros qui peuplent notre catalogue.
Joue et amuse-toi avec eux dans les pages qui suivent et viens découvrir leurs aventures dans nos albums !



◂ Encore plus de héros et héroïnes de notre catalogue à découvrir ici



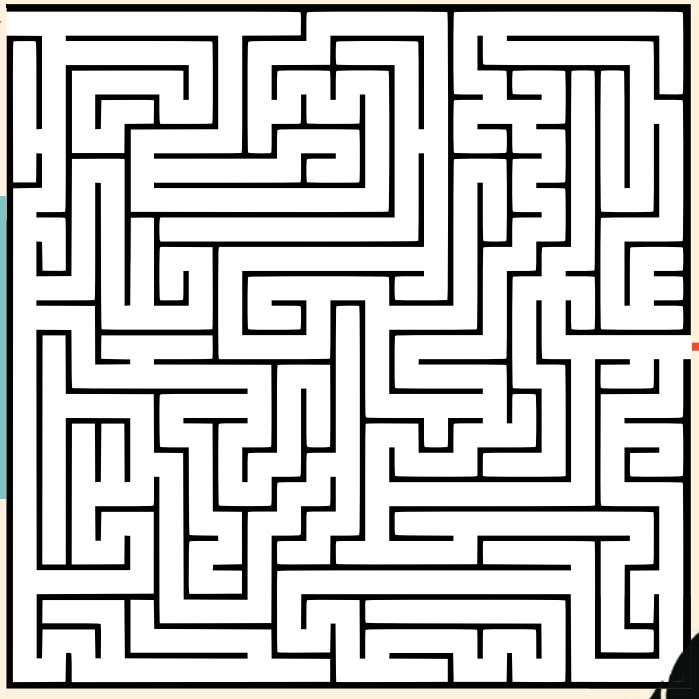
ASTRID BROMURE

Astrid est fille unique. Elle habite dans l'hôtel particulier de ses riches parents. Comme elle s'ennuie un peu... Elle est toujours à la recherche de nouveaux compagnons de jeux !



JEU N°1 LE LABYRINTHE

Astrid a perdu une dent. Mais dans cette grande maison, pas facile de retrouver le trou de son amie la Petite Souris... Sauras-tu montrer le bon chemin à Astrid ?



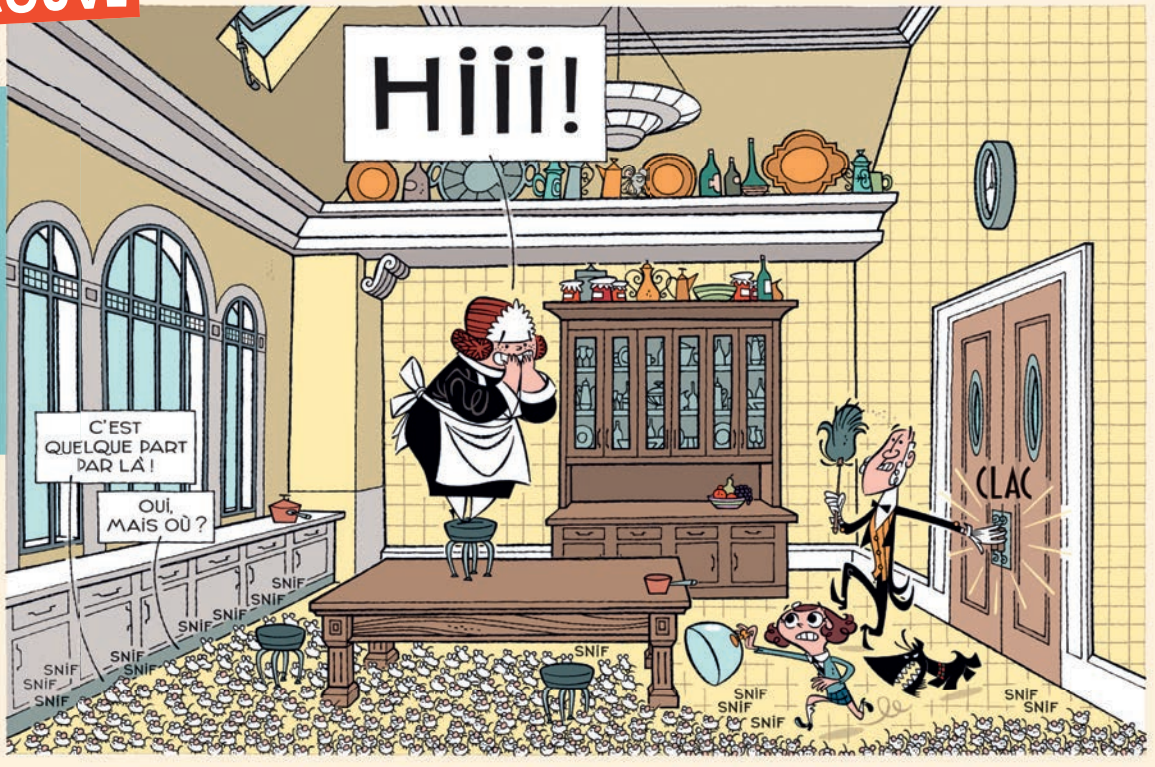




JEU N°2 CHERCHE ET TROUVE



Catastrophe ! Une armée de souris de laboratoire a voulu prendre la place de la Petite Souris... Aide Astrid à retrouver son amie !



INDICE 1 : Ni noire, ni blanche, la célèbre Petite Souris est grise pour se faire discrète.

INDICE 2 : Elle porte un petit sac sur son dos pour transporter la pièce qu'elle va laisser sous l'oreiller !

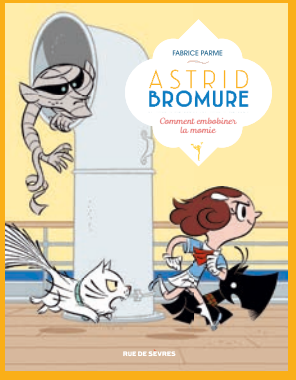
solutions en page 12

JEU N°3

LES 7 DIFFÉRENCES

7 différences se sont glissées entre ces deux versions de la maison d'Astrid. Sauras-tu les retrouver ?





Le 15 avril embarque avec ASTRID pour l'Égypte et ses pyramides !

Retrouve toutes les aventures d'Astrid au catalogue Rue de Sèvres.





JACK & ZITA

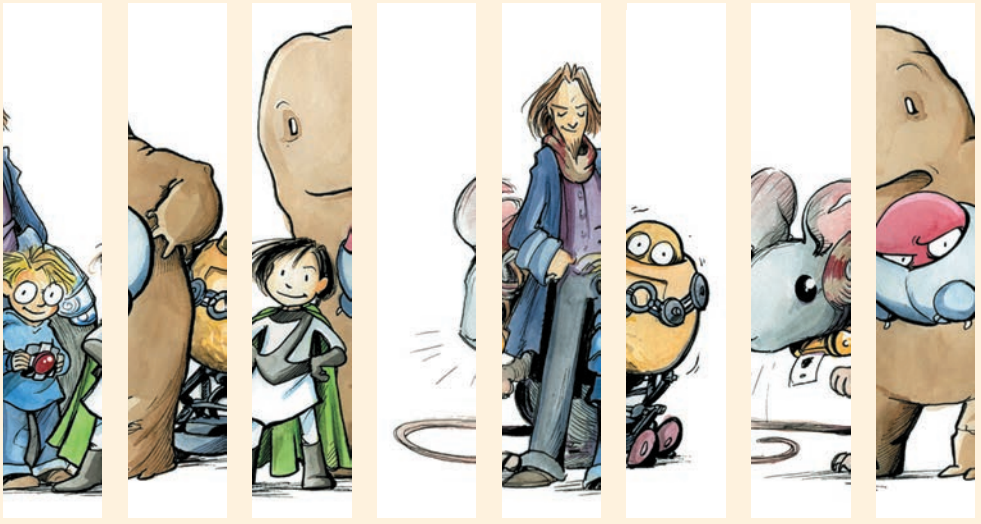


Jack a combattu des géants pour sauver sa petite sœur, Zita a parcouru la galaxie pour retrouver sa planète... Après avoir vécu de folles aventures chacun de leur côté, ils unissent leurs forces pour sauver la Terre !

JEU N°1

PUZZLE

Zita a réuni les amis qu'elle a rencontré à travers la galaxie. Remet les pièces dans le bon ordre pour recomposer l'image !



A	B	C	D	E	F	G	H

1	2	3	4	5	6	7	8



JEU N°2

JEU DES OMBRES

Une seule de ces quatre ombres est bien celle de Jack, Maddy et Lilly. À toi de la retrouver !











solutions en page 12

JEU N°3

COLORIAGE

Jack, Zita et tous leurs amis s'apprêtent à affronter une armée de géants... À tes feutres pour leur redonner des couleurs !







Retrouve toutes les aventures de JACK (2 tomes), ZITA (3 tomes) et du duo (1 tome) au catalogue Rue de Sèvres.





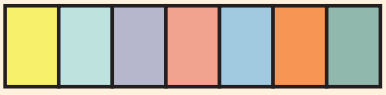
PETIT VAMPIRE

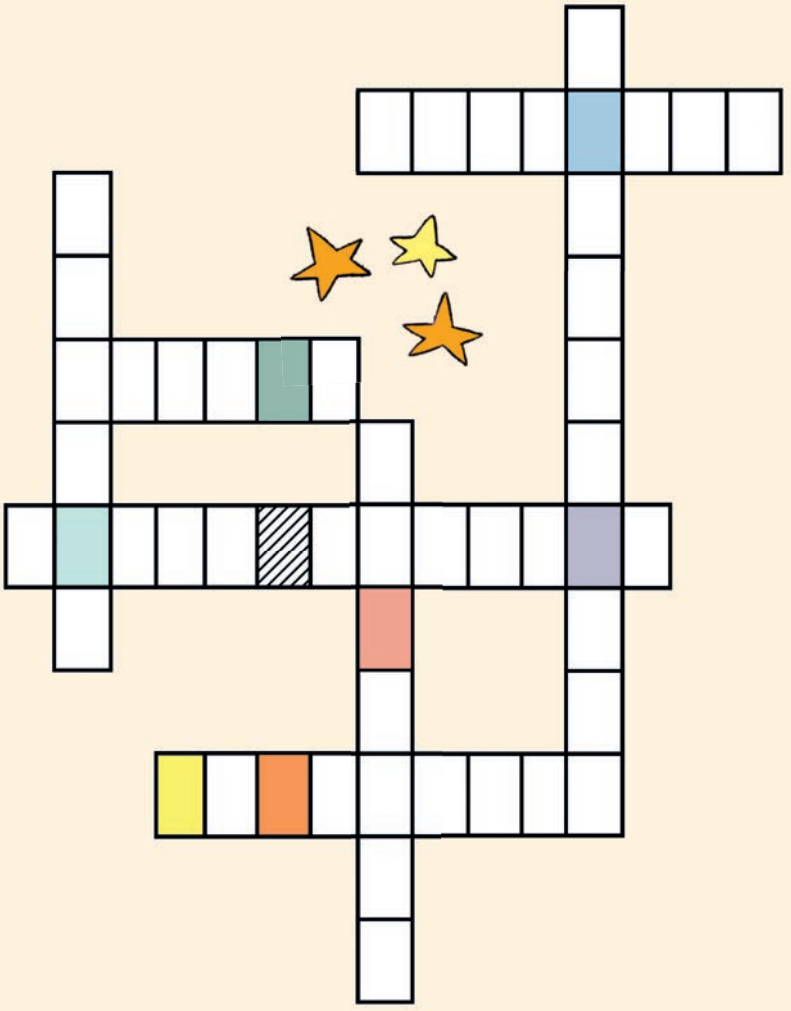
**Voilà 300 ans que Petit Vampire a 10 ans.
Le temps est bien long dans la maison hantée familiale...
Heureusement avec Michel et ses copains monstres
ils trouvent toujours le moyen de s'amuser !**

JEU N°1 MOTS CROISÉS



Place les noms des copains et de la maman de Petit Vampire dans la grille ! Puis reporte les lettres des cases de couleurs ci-dessous pour découvrir le véritable prénom de notre héros !







PETIT VAMPIRE



FANTOMATE



MARGUERITE



CLAUDE



OPHTALMO



PANDORA



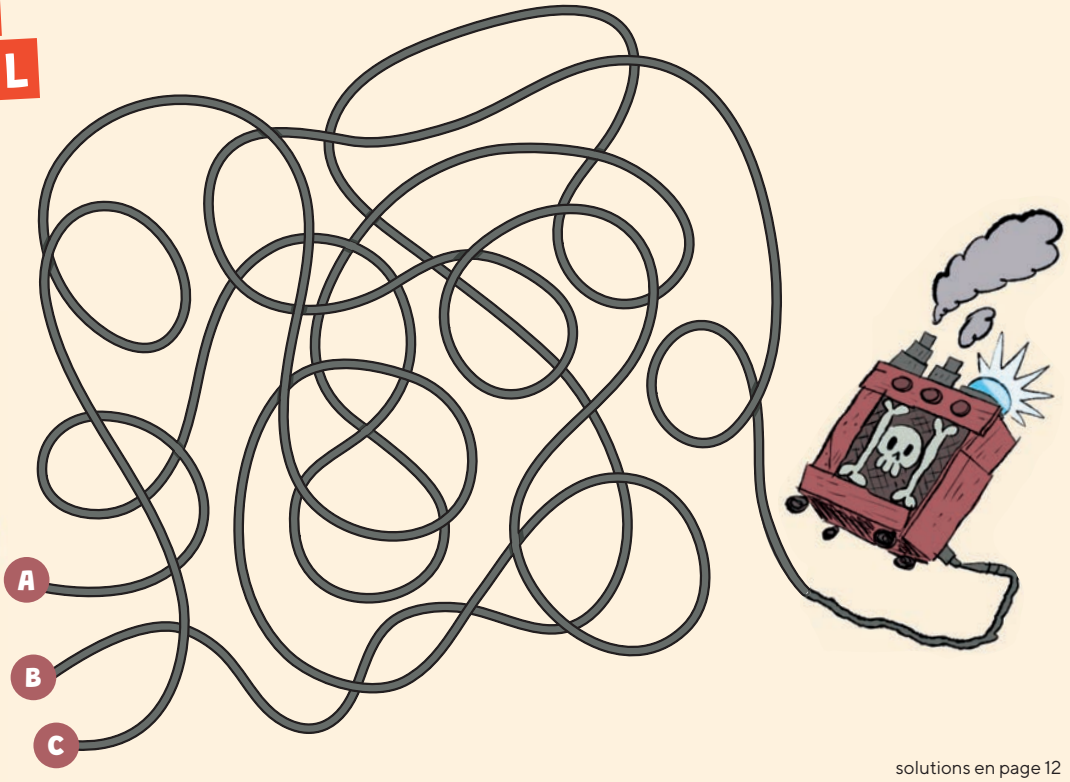
MICHEL

JEU N°2 TROUVE LE BON FIL



Marguerite a eu une guitare pour son anniversaire ! Maladroit comme il est avec ses gros doigts, il a emmêlé tous les fils... Aide-le à retrouver le bon pour qu'il puisse brancher son cadeau !



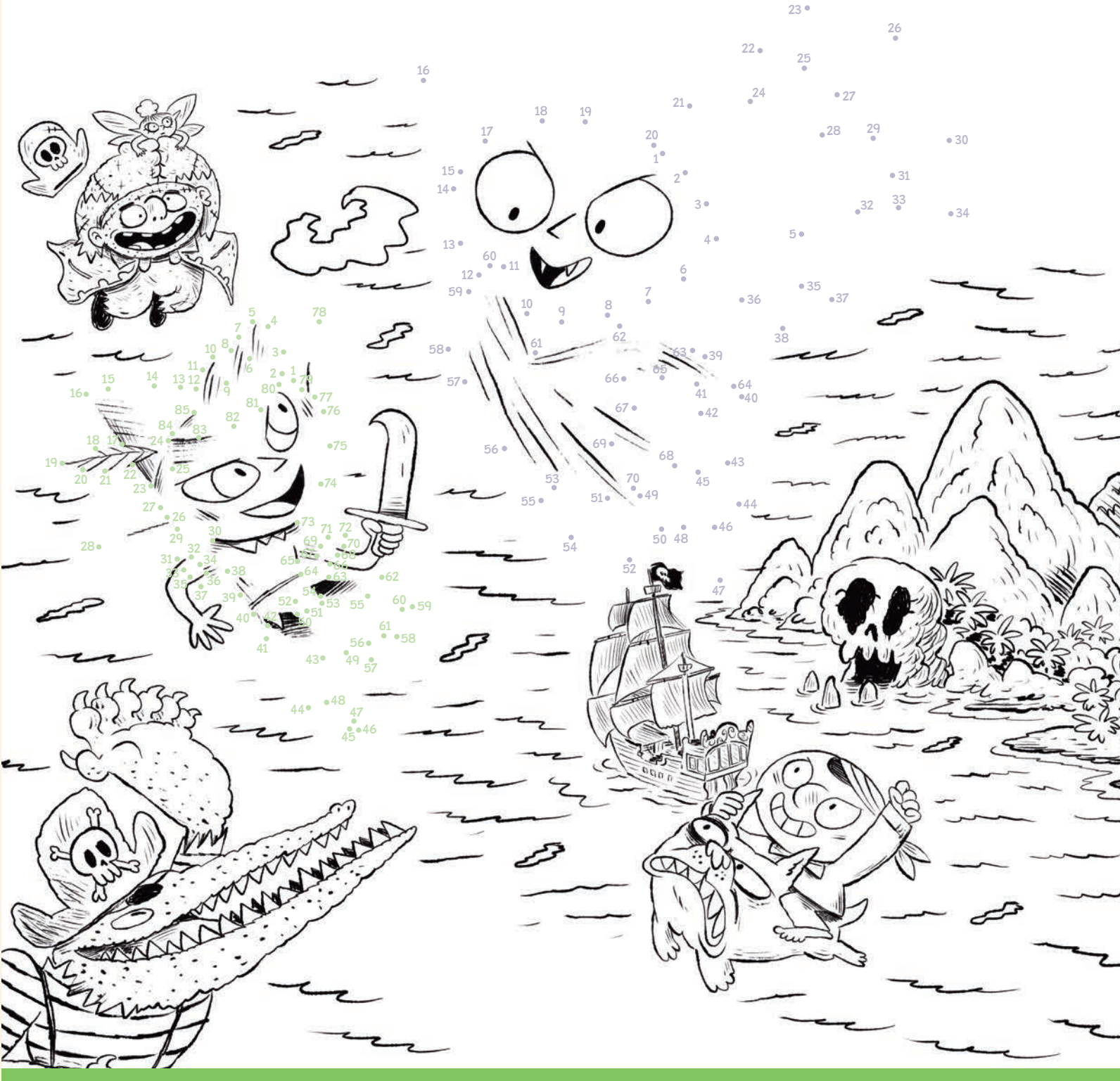


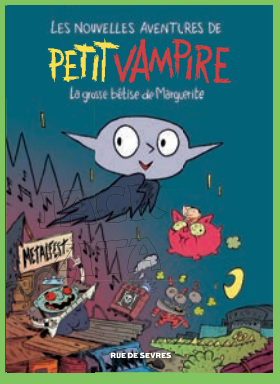
solutions en page 12

JEU N°3

NUAGE DE POINTS

Mais que se passe-t-il dans le ciel au-dessus du bateau pirate ? Serait-ce une bagarre qui se prépare ?









Retrouve toutes LES NOUVELLES AVENTURES DE PETIT VAMPIRE avec ses copains au catalogue Rue de Sèvres.

VERTE

À 11 ans, Verte ne montre toujours aucun talent pour la sorcellerie. Sa mère, Ursule, est consternée. C'est si important pour une sorcière de transmettre le métier à sa fille... Elle décide de confier Verte une journée par semaine à sa grand-mère, Anastabotte... Les choses vont changer !



JEU N°1 MOTS MÊLÉS

Retrouve tous les mots de la liste suivante dans la grille. Ils peuvent apparaître à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Attention les lettres peuvent servir pour plusieurs mots.

AMITIÉ	MANDRAGORE	SORCIERE
ANASTABOTTE	POME	SOUFI
CHAUDRON	POTION	URSULE
MAGIE	POUVOIR	VERTE

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

JEU N°2 DÉCHIFFRE LE MESSAGE CODÉ

Formée par Anastabotte, Verte commence à développer ses pouvoirs. En déchiffrant ce code, découvre ce qu'elle va faire de ce nouveau talent !



INDICE : Remplace chaque lettre par sa précédente dans l'alphabet.

solutions en page 12

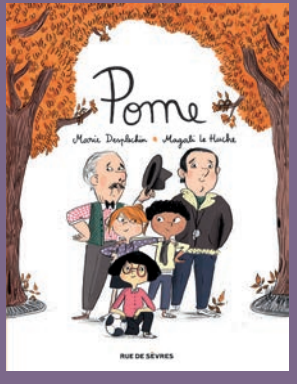
JEU N°3

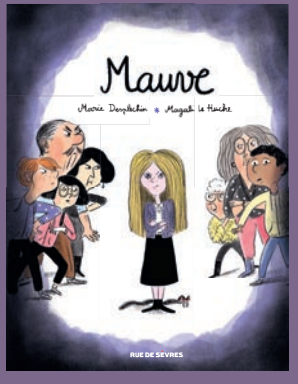
TROUVE LES BONS INGRÉDIENTS

Verte et Pome s'entraînent à préparer une potion ! Elles ont réuni tous les ingrédients nécessaires en double. Supprime les éléments identiques pour trouver l'intrus !









Retrouve les aventures de VERTE et ses amis au catalogue Rue de Sèvres.





LES PESTACULAIRES & LES SPECTACULAIRES



Pétronille, Évariste, Félix et Eustache se connaissent depuis l'enfance et exercent leurs talents d'artistes au Cabaret des ombres à Montmartre. Ensemble ils deviennent Les Pestaculaires, puis en grandissant Les Spectaculaires : un groupe de justiciers équipés des incroyables inventions du professeur Pipolet !

JEU N°1

QUI EST QUI ?

Relie chacun de nos héros à sa version adulte.



INDICES : Du haut de sa petite taille Évariste deviendra un grand voleur volant ! Eustache quant à lui, a toujours été un solide gaillard et toujours le ventre plein !

EUSTACHE

PÉTRONILLE

FÉLIX

ÉVARISTE

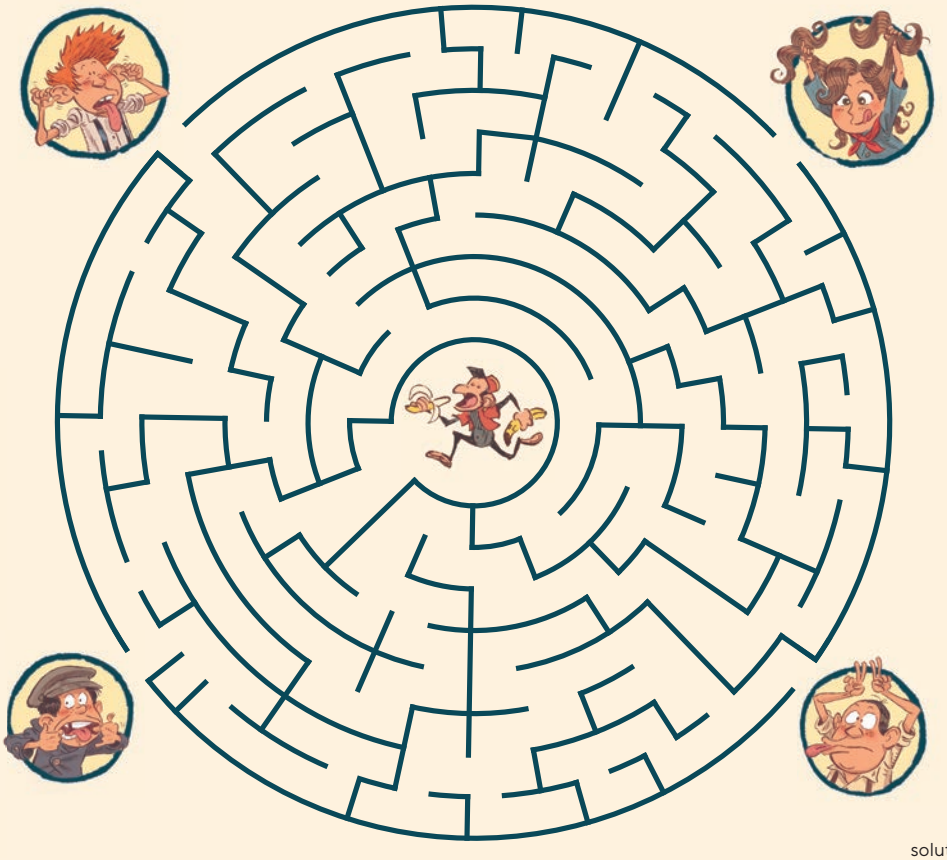


JEU N°2

PRISME

Caouète le petit singe a piqué toutes les bananes... Trouve la seule entrée qui mènera nos héros jusqu'à lui !





solutions en page 12

JEU N°3

DÉCOUPE TON MASQUE

Découpe la page, colle-la sur un carton, puis, avec un adulte découpe le contour du masque. À l'aide d'un cutter, découpe les yeux en pointillés. Fais un petit trou de chaque côté du masque et insères-y un élastique, puis fais un nœud. Ton masque de Pétronille est prêt !







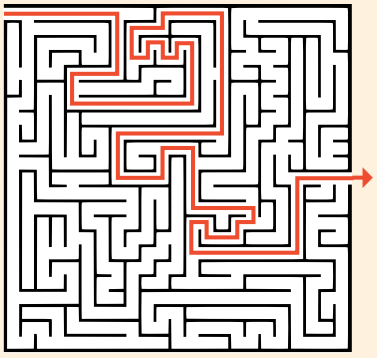
Retrouve toutes les aventures des PESTACULAIRES (3 tomes – dès 8 ans) et des SPECTACULAIRES (7 tomes – dès 11 ans) au catalogue Rue de Sèvres.



Page des solutions

PAGES 2-3

JEU N°1



JEU N°2 La Petite Souris est en haut de l'image au milieu sur l'étagère entre la cafetière et l'assiette.

JEU N°3



PAGES 4-5

JEU N°1



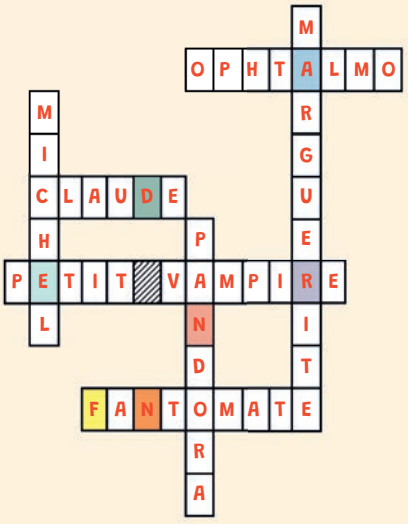
1	2	3	4	5	6	7	8
D	G	E	A	C	H	B	F

JEU N°2 La bonne ombre est la n°3.

PAGES 6-7

JEU N°1 Le véritable prénom de Petit Vampire est FERNAND.

JEU N°2 Le bon fil est le C.



PAGES 8-9

JEU N°1

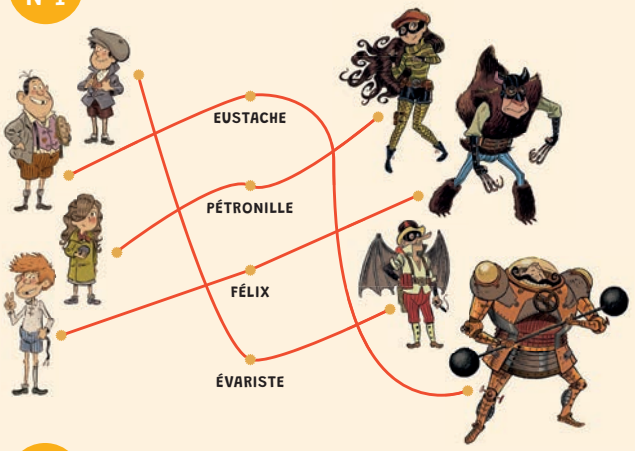
V	Y	V	P	C	H	A	U	D	R	O	N	T	J
S	U	P	S	Y	F	V	Z	I	A	Z	A	B	O
O	Y	I	O	S	M	L	E	K	Z	I	N	D	N
U	V	T	R	J	P	A	P	R	T	J	A	K	M
F	C	D	C	S	O	T	G	C	T	S	S	S	A
I	A	A	I	P	T	Z	C	I	A	E	T	Y	N
Y	G	M	E	O	I	A	T	T	E	O	A	T	D
G	V	I	R	U	O	P	P	C	M	Z	B	Z	R
R	X	T	E	V	N	Z	O	A	D	G	O	H	A
O	N	I	F	O	S	F	H	M	O	V	T	N	G
L	K	E	L	I	W	E	G	A	E	N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

JEU N°2 Verte dit : JE VEUX RETROUVER MON PÈRE

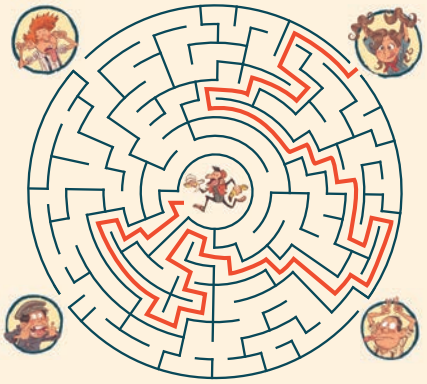
JEU N°3 L'intrus est 

PAGES 10-11

JEU N°1



JEU N°2




LA PETITE SOURIS



© Fabrice Parme / Rue de Sèvres, 2025.

MINI-POSTER À DÉCOUPER

ASTRID BROMURE • *Comment emballer la momie*

En librairie le 15 avril