

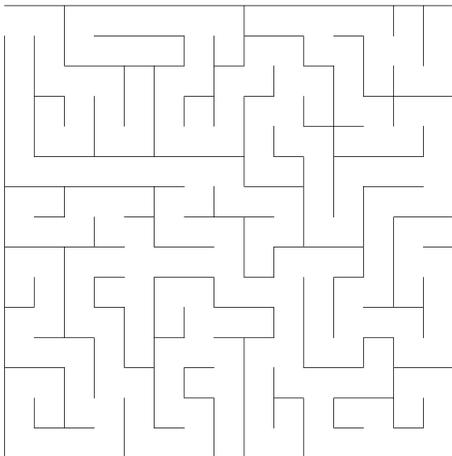
# Jouons avec l'histoire

-1-



## Labyrinthe

Aide le chaton à retrouver Léna.



## Le bon Prince

Retrouve le dessin identique au modèle.



## Message codé

Pour connaître le mauvais sort prononcé par le sorcier qui a transformé le Prince en chat, remplace chaque lettre par celle qui suit dans l'alphabet : A devient B, B devient C... et Z devient A.



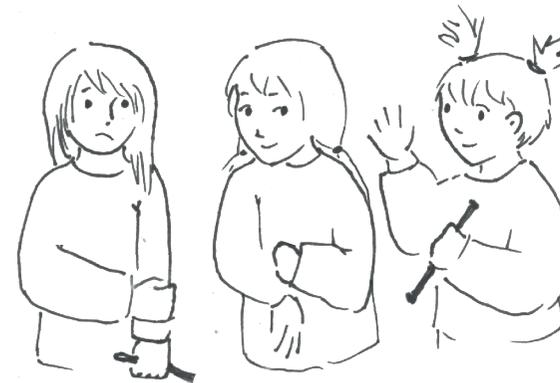
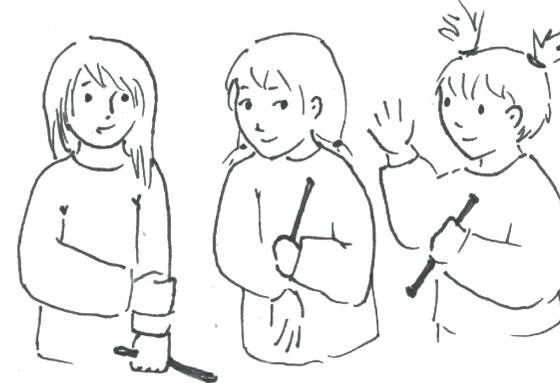
BGZS ST  
QDRSDQZR, RH  
ZLH ST MD  
QDMBNMSQDR  
OZR!



Pour t'aider : ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

## Les 7 différences

Trouve les 7 différences entre les deux dessins.



# Jouons avec l'histoire

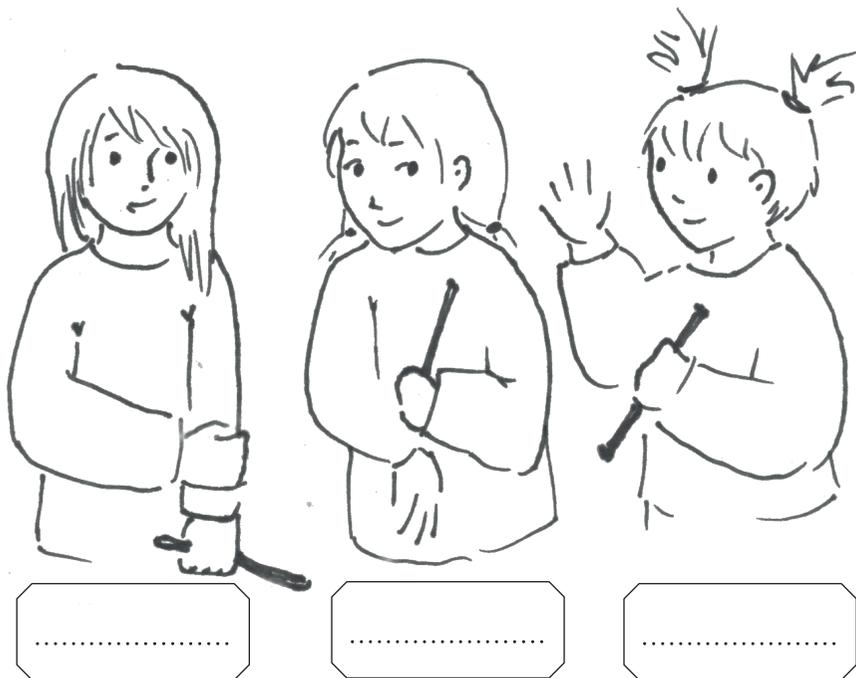
-2-



## Qui est qui ?

Retrouve le prénom de chaque sœur grâce aux indices, et écris-le dans les étiquettes.

- ▶ Je m'appelle *Léna*, et je souris à mes sœurs, la main levée, en leur expliquant quelque chose.
- ▶ Je m'appelle *Noémie*. J'ai un air malicieux car c'est moi qui ai trouvé l'idée du lancer de bâtons.
- ▶ Je m'appelle *Coralie*. J'ai les cheveux détachés et les yeux ronds. Je veux absolument lancer mon bâton la première !



.....

.....

.....

## Œil de lynx

Retrouve et entoure les 7 détails du dessin.



## Pixel art

Si tu ne colories que les voyelles, tu connaîtras le prénom du Prince de l'histoire.

k	v	f	n	c	r	h	n	b	r	b	p	r	t	c	z	s	b	q	s	d	v	g	b	h	j	k	f
l	a	e	t	h	u	v	z	v	y	x	a	e	i	q	s	o	u	y	a	h	e	i	o	t	u	y	a
i	p	b	o	v	o	p	s	d	u	t	y	p	v	a	p	e	d	t	r	p	i	p	r	o	p	e	h
a	e	i	u	d	o	c	d	x	u	n	y	a	e	f	h	i	o	u	k	l	y	a	e	t	b	i	j
o	z	t	y	t	u	v	s	b	y	q	a	j	h	e	g	i	n	b	p	k	o	n	u	z	l	y	k
i	b	d	i	r	a	e	i	x	o	x	u	y	a	b	k	e	i	o	u	p	y	b	b	a	d	e	l
k	v	x	c	t	j	p	z	l	g	z	s	x	r	j	d	q	c	r	f	v	t	g	k	b	j	z	c