

LIVRET D'ACTIVITÉS

ÉDITION
17

A N G E R S

E

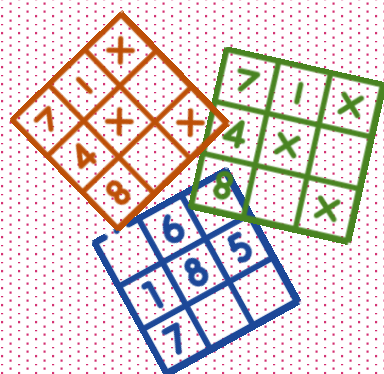
A N I M A T I O N

I

O

R

S



ANGERS VILLE
SOLIDAIRE



Angers seniors animation

Ensemble, tissons des liens

Le Centre communal d'action sociale d'Angers vous propose une offre d'animations permettant de maintenir une vie sociale à travers un panel d'activités culturelles, festives, créatives, sportives...

Les professionnels du service Angers seniors animation se mobilisent aussi pour des échanges de convivialité par téléphone :

du lundi au vendredi

de 9h à 12h30 et de 14h à 17h15

au 02.41.23.13.31 ou au 02.41.23.13.30.

Les livrets d'activités sont également disponibles sur le site Internet de la ville d'Angers à l'adresse suivante : www.angers.fr rubriques : Vivre à Angers/Menu : CCAS/se cultiver et accéder à des loisirs/Angers seniors animation/télécharger le livret de votre choix.

Des programmes d'animation riches et variés sont en cours de préparation. Pour le recevoir, transmettez votre adresse mail ou postale en téléphonant au 02.41.23.13.31.

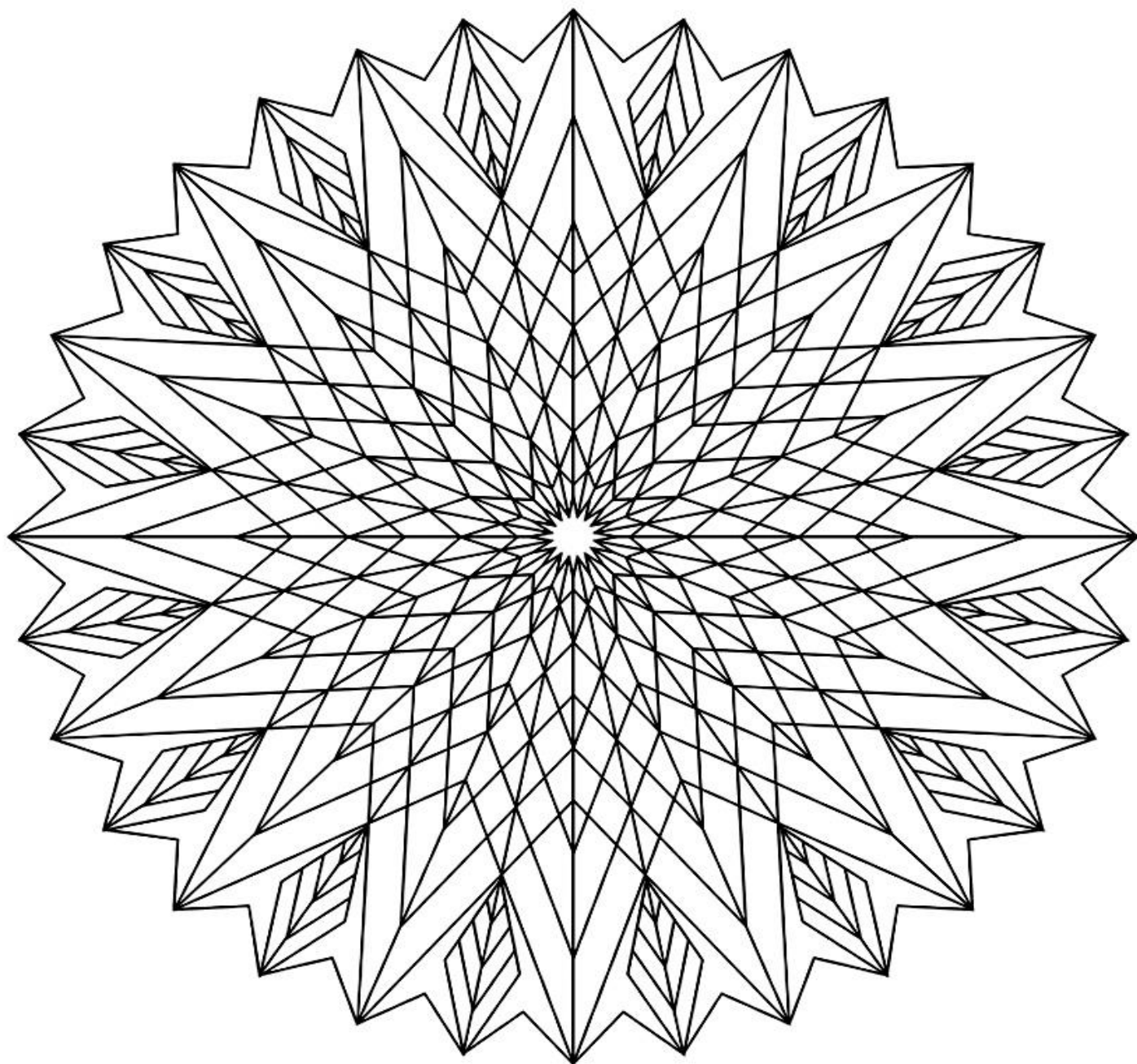
A très bientôt,

L'équipe Angers seniors animation

Sommaire

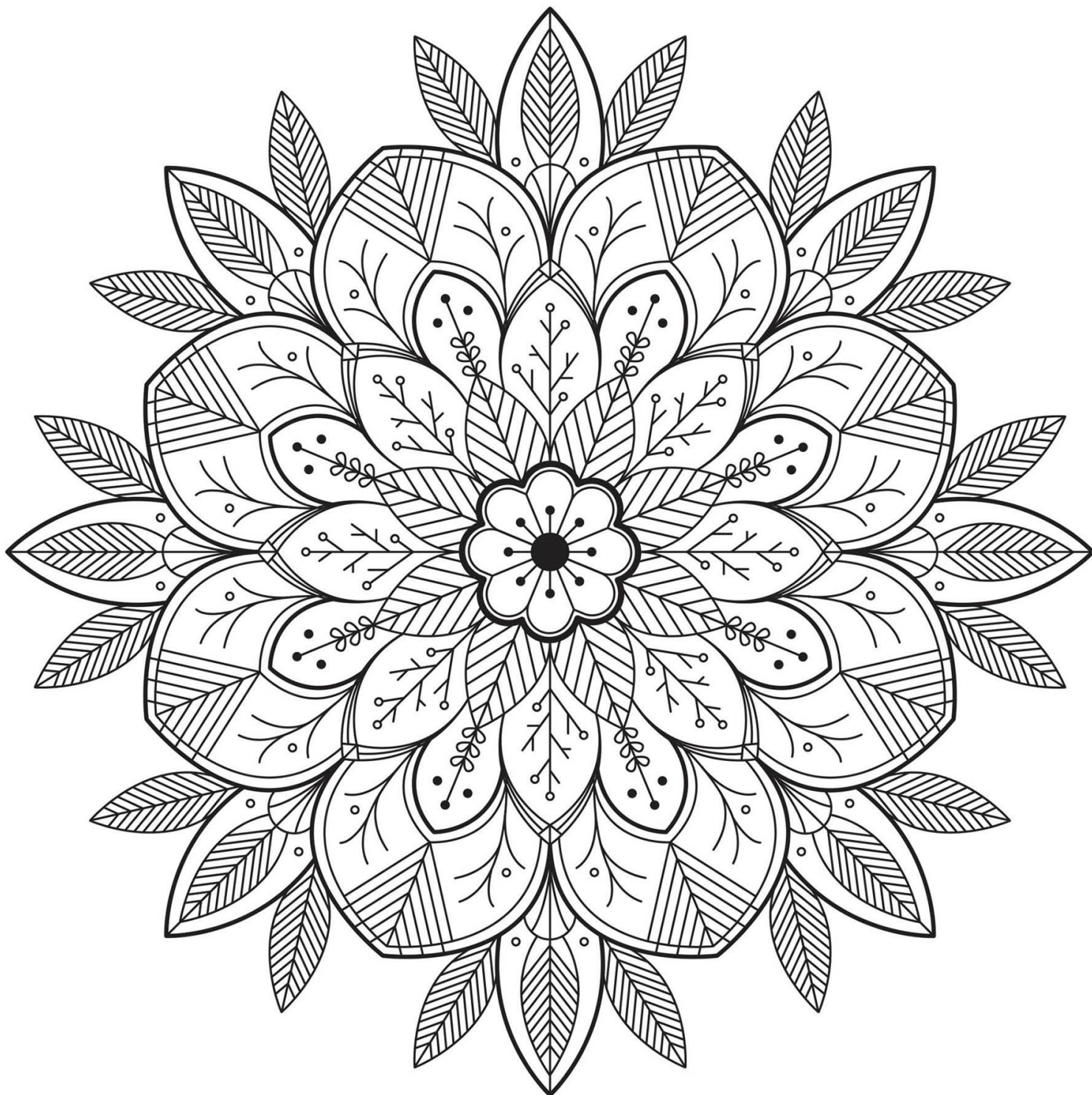
Mandala.....	p. 4-5
Sudoku.....	p. 6
Mots cachés.....	p. 7
Trouver son contraire.....	p. 8
Les points communs.....	p. 9
4 images 1 mot.....	p. 10
Takazu.....	p. 11
Trouver la syllabe.....	p. 12
L'addition.....	p. 13
Charades.....	p. 14
Synonymes.....	p. 15
Expressions.....	p. 16
Jouer avec les images.....	p. 17-18
Retrouver les paroles.....	p. 19
Solutions.....	p.20-25

MANDALA



**Coloriez au gré de nos envies, le mandala peut vous
aider à vous recentrer et à vous apaiser**

MANDALA



**Coloriez au gré de nos envies, le mandala peut vous
aider à vous recentrer et à vous apaiser**

SUDOKU

Le but du jeu est de remplir ces cases avec des chiffres allant de 1 à 9 en veillant toujours à ce qu'un même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de neuf.

	2	5	6				8	
		4	9	5				
		6		3		5		
			5		9			8
	1						2	
2			3		7			
		2		9		7		
				6	4	2		
	4				3	8	1	

Grille 1

Grille 2

7			2				9	
	4			1				5
		8	7					
	8		4		6			1
				5				
3			9		7		8	
					3	6		
4				9			1	
	5				1			3

MOTS CACHÉS

Retrouver les 12 variétés de fleurs cachées dans ce tableau :

LES FLEURS

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

1) _____

7) _____

2) _____

8) _____

3) _____

9) _____

4) _____

10) _____

5) _____

11) _____

6) _____

12) _____

TROUVER SON CONTRAIRE

Retrouvez le contraire :

- Triste : _____
- Beau : _____
- Intelligent : _____
- Froid : _____
- Petit : _____
- Animal : _____
- Cru : _____
- Haut : _____
- Blanc : _____
- Clair : _____
- Courir : _____
- Mort : _____
- Horizontal : _____
- Bavard : _____
- Présent : _____
- Couler : _____

LES POINTS COMMUNS

Trouver le point commun pour chaque lignes :

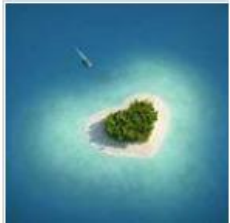
- 1) Papier—choux—Arbre : _____
- 2) Tomate—coquelicot—coccinelle : _____
- 3) Chemise—pantalon—chaussettes : _____
- 4) Haricot—petit pois—choux : _____
- 5) Jeanne—Joseph—Jules : _____
- 6) Orange—balle—melon : _____
- 7) Montre—pendule—réveil : _____
- 8) Aiguille—rose—moustique : _____
- 9) Fer—canne à pêche—bobine : _____
- 10) Cartable—cahier—école : _____
- 11) Horloge—couture—seringue : _____
- 12) Papier—cheminée—charpentier : _____

4 IMAGES 1 MOT

Pouvez-vous deviner quel est le mot commun qui correspond aux 4 photos que vous voyez alignées ?



— — — — —



— — — — —



— — — — —



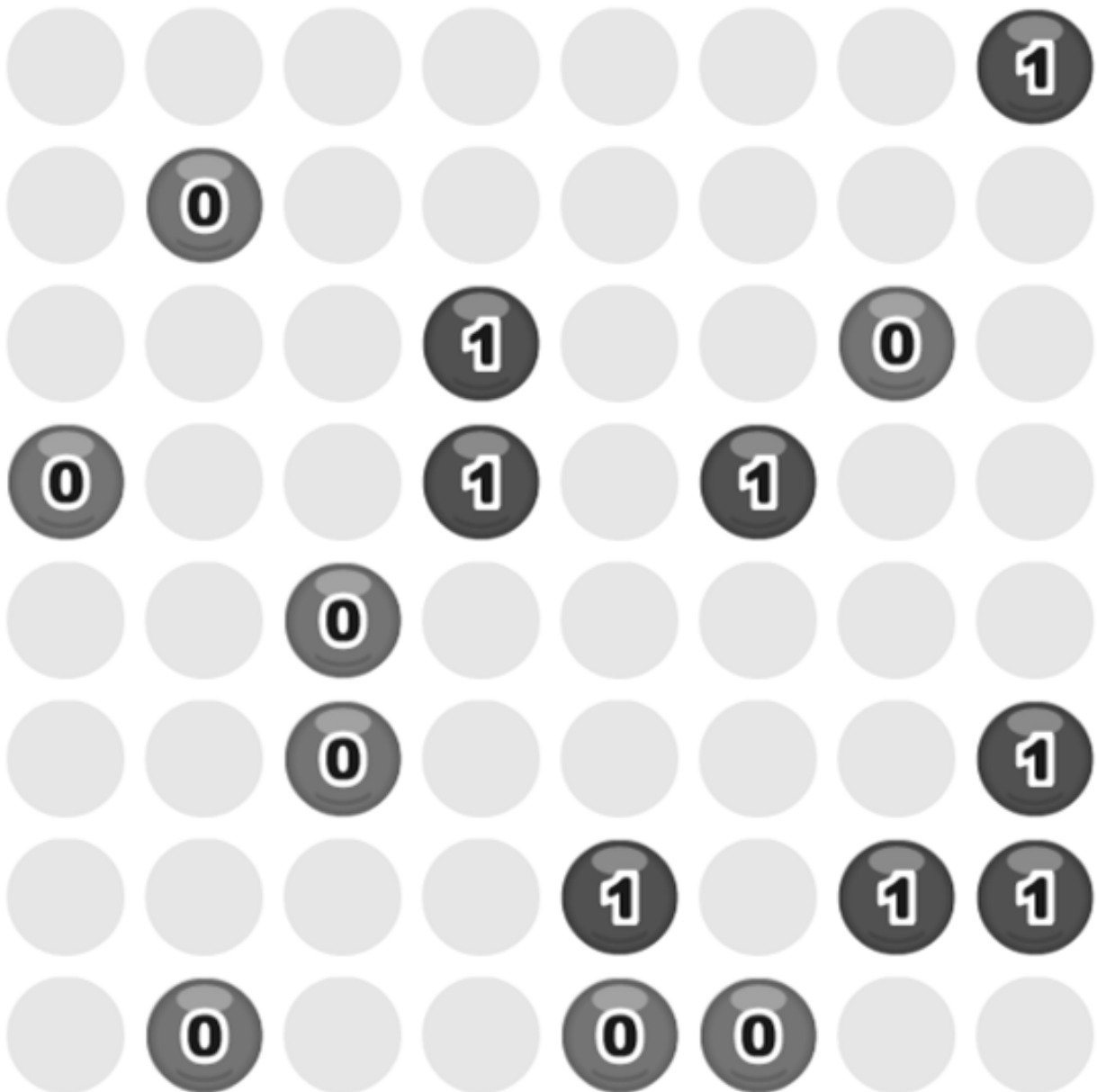
— — — — —



— — — — —

TAKAZU

Pour jouer au Takuzu, remplissez les cases par 0 ou 1. Chaque ligne ou colonne ne doit pas comporter plus de deux 0 ou deux 1 à la suite. Le nombre de 0 et de 1 doit être égal sur une même ligne et même colonne. Enfin, aucune ligne ou colonne ne peut être identique.



TROUVER LA SYLLABE

Quelle syllabe termine et commence ces mots ?

C	I	T	⇒				⇐	G	E	U	R
V	A	I	⇒				⇐	D	E	U	R
A	V	I	⇒				⇐	C	H	O	N
E	P	E	⇒				⇐	C	I	E	R

L'ADDITION

Compléter cette addition :

$$\begin{array}{r} 5 \quad _ \quad 3 \\ + \quad _ \quad 7 \quad _ \\ + \quad _ \quad _ \quad 4 \\ \hline 9 \quad 0 \quad 4 \end{array}$$

CHARADES

"Mon premier" va donner l'indication de la première syllabe.

"mon second", la deuxième syllabe, etc.

"Mon tout" donnera l'indication du mot à trouver.

Attention - il ne faut pas s'occuper de l'orthographe des mots, mais juste du son

1.

Mon premier est une partie d'un oiseau.

Mon deuxième est une marque de bière bien connue.

Mon troisième est composé de 52 semaines.

Mon tout est un animal.

2.

Mon premier porte les voiles d'un bateau.

Mon deuxième est compris entre 1 et 5.

Mon troisième se boit au petit déjeuner.

Mon quatrième est la lettre qu'il faut enlever à Blanc pour que ça fasse Black.

Mon tout est un petit gâteau.

3.

Mon premier est une marque de chaussures moches.

Mon deuxième est indispensable à la vie.

Mon troisième est une activité de vente illégale.

Mon tout vit dans les fleuves d'Amazonie.

SYNONYMES

1) Remplacer «FAIRE» par un synonyme de la liste suivante :

progresser, écrire, tricoter, construire, mesurer, chausser, prendre, tourner,
pratiquer, donner

- * faire 2 mètres 2 mètres.
- * faire des photos des photos.
- * faire une maison une maison.
- * faire un poème un poème.
- * faire un pull-over un pull-over.
- * faire une fête une fête.
- * faire un film un film.
- * faire des progrès
- * faire du judo le judo.
- * faire du 40 du 40.

2) Colorier d'une même couleur ou regrouper les paires de synonymes.

AVOIR	GAMIN	IMMEUBLE	HORRIBLE
PLEURER	BÊTISE	PLEIN	VIEUX
BRILLER	CONTENT	SANGLOTER	MARMOT
SCINTILLER	POSSÉDER	GÉANT	LOURD
REMPLI	HEUREUX	PESANT	AFFREUX
ANCIEN	IMMENSE	BÂTIMENT	SOTTISE

EXPRESSIONS

A l'aide du thème, reconstituer les expressions en reliant les bons mots des colonnes 1 et 2.

Thème	1	2
<i>Exemple : Être enrôlé</i>	<i>Avoir un chat</i>	<i>dans la gorge</i>
Avoir beaucoup de fièvre	Un jeune loup	à des cochons
Un piège, un leurre	Être une	aux alouettes
Pleurer de manière hypocrite, sans ressentir la moindre tristesse	Mettre un tigre	sous roche
Celui qui s'est fait duper par les autres	Avoir des oursins	de cheval
Il ne faut pas se fier trop vite aux apparences	Avoir un appétit	un rat mort
Désigne une personne arriviste prête à tout pour parvenir à ses fins	Il y a anguille	dans son moteur
Personne rusée	Noyer	d'ogre
Être dynamique	Verser des larmes	le poisson
On nous cache quelque chose	Avoir une fièvre	de crocodile
Jeu pour enfants où les uns sautent par dessus les autres	Être le dindon	aux puces
Glouton, grand mangeur	Une hirondelle ne fait	fine mouche
Gâcher quelque chose en le donnant à une personne qui n'en ferait pas un bon usage	Jouer à saute	dans les poches
Être bavard	Un marché	de la farce
Créer la confusion, embrouiller les choses	Un miroir	aux dents longues
Impressionner fortement	Faire un	effet bœuf
Lieu où l'on achète des objets ayant déjà servi	S'embêter comme	Mouton
S'ennuyer beaucoup	Donner de la confiture	pas le printemps

JOUER AVEC LES IMAGES

Regardez et lisez attentivement ces deux publicités de l'almanach du Courrier de l'Ouest de 1951 pendant plusieurs minutes. Ensuite, retournez la page pour continuer l'exercice en répondant aux questions.



JOUER AVEC LES IMAGES

D'où vient le vin blanc servi au bar de la Marine?

Quel événement est organisé ce soir au café?

Combien y-a-t-il de homards à vendre?

D'où viennent les moules?

Combien voit-on de femmes au premier plan?

Combien de marins portent un béret?

Quel est le studio qui a financé le film?

Quel dessin y-a-t-il sur le store du bar?

Est-ce que Fernandel est à l'affiche du film?

RETROUVER LES PAROLES

ÉCRIT L'HISTOIRE de Grégory Lemarchal

Voudrais-tu me

M'..... , m'approcher, me croire

M'inviter ou n'pas

Quand viendra la fin?

C'est ... qui choisis

De rester, me laisser ...

En douter

C'est ... aussi qui sait et c'est

Que-tu qu'je fasse?

M'effacer ou m'avancer pour dans
ta

Tout te ou bien me taire, que veux-
tu que .. fasse?

Écris l'.....

Tout c'que tu voudras entre ... lignes
... territoire

Étendu si loin sur le

Écris l'.....

Dans .. mémoire

Mais n'écris jamais la ...

Dis-moi tu m' préfères

À , parti ou par terre

À tes pieds pour avoir l'... de n'pas être
.... ?

Faut-il que j'arrête?

Un ... et j'n'en fais qu'à ta ...

J'disparais, change de

Sauf si tu me retiens

Que veux tu de ... ?

J'attendrai que tu me le dises, un
ou pas?

Quelqu'un qui te demande à ...

Voudrais-tu de moi?

..... l'histoire

Tout c'que tu voudras entre ... lignes

Ton territoire

Étendu si sur le mien

Écris l'histoire

Dans .. mémoire

Mais n'écris jamais .. fin

Écris l'histoire

Tout c'que tu voudras entre mes

Ton territoire

Étendu si sur le mien

Écris l'histoire

Dans .. mémoire

Mais n'écris jamais la ...

Mais n'écris la fin

SOLUTIONS

SUDOKU

Grille 1

3	2	5	6	4	1	9	8	7
1	7	4	9	5	8	6	3	2
9	8	6	7	3	2	5	4	1
4	6	3	5	2	9	1	7	8
5	1	7	4	8	6	3	2	9
2	9	8	3	1	7	4	5	6
8	3	2	1	9	5	7	6	4
7	5	1	8	6	4	2	9	3
6	4	9	2	7	3	8	1	5

Grille 2

7	3	5	2	8	4	1	9	6
6	4	2	3	1	9	8	7	5
1	9	8	7	6	5	4	3	2
5	8	7	4	3	6	9	2	1
9	2	4	1	5	8	3	6	7
3	1	6	9	2	7	5	8	4
2	7	1	8	4	3	6	5	9
4	6	3	5	9	2	7	1	8
8	5	9	6	7	1	2	4	3

MOTS CACHÉS

- 1) BLEUET
- 2) DAHLIA
- 3) LAVANDE
- 4) MYOSOTIS
- 5) PIVOINE
- 6) ROSE
- 7) CAPUCINE
- 8) HORTENSIA
- 9) MIMOSA
- 10) ORCHIDEE
- 11) PRIMEVERE
- 12) TULIPE

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

TROUVER SON CONTRAIRE

- Triste : gai
- Beau : laid
- Intelligent : idiot
- Froid : chaud
- Petit : grand
- Animal : végétal
- Cru : cuit
- Haut : bas
- Blanc : noir
- Clair : foncé
- Courir : marcher
- Mort : vivant
- Horizontal : vertical
- Bavard : muet
- Présent : absent
- Couler : flotter

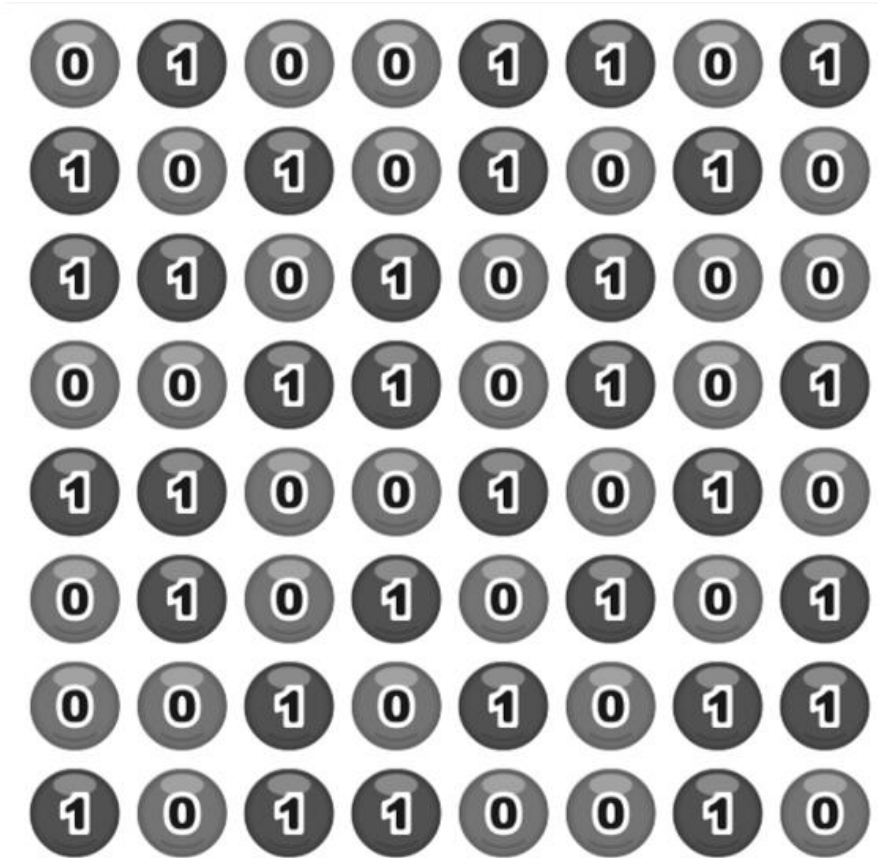
LES POINTS COMMUNS

- 1) FEUILLE
- 2) ROUGE
- 3) HABITS
- 4) LEGUMES VERTS
- 5) J
- 6) ROND
- 7) DONNENT L'HEURE
- 8) CA PIQUE
- 9) FIL
- 10) ECOLE
- 11) AIGUILLE
- 12) BOIS

4 IMAGES 1 MOT

PECHE
CŒUR
PATES
CRETE
TIGRE

TAKAZU



TROUVER LA SYLLABE

RON

CIT

⇒

RON

⇐

GEUR

CITRON

VAI

⇒

RON

⇐

DEUR

RONDEUR

AVI

⇒

RON

⇐

CHON

RONCHON

EPE

⇒

RON

⇐

CIER

RONCIER

L'ADDITION

$$\begin{array}{r} 513 \\ + 277 \\ + 114 \\ \hline 904 \end{array}$$

CHARADES

- 1: Éléphant (Aile – Leffe – an)
- 2: Madeleine (Mât – deux – lait – N)
- 3 Crocodile (Crocs – eau- deal)

SYNONYMES

- | | |
|--|---|
| * faire 2 mètres → mesurer 2 mètres. | * faire une fête → donner une fête. |
| * faire des photos → prendre des photos. | * faire un film → tourner un film. |
| * faire une maison → construire une maison. | * faire des progrès → progresser |
| * faire un poème → écrire un poème. | * faire du judo → pratiquer le judo. |
| * faire un pull-over → tricoter un pull-over. | * faire du 40 → chausser du 40. |

AVOIR	GAMIN	IMMEUBLE	HORRIBLE
PLEURER	BÊTISE	PLEIN	VIEUX
BRILLER	CONTENT	SANGLOTER	MARMOT
SCINTILLER	POSSÉDER	GÉANT	LOURD
REPLI	HEUREUX	PESANT	AFFREUX
ANCIEN	IMMENSE	BÂTIMENT	SOTTISE

EXPRESSIONS

Avoir beaucoup de fièvre	Avoir une fièvre	de cheval
Un piège, un leurre	Un miroir	aux alouettes
Pleurer de manière hypocrite, sans ressentir la moindre tristesse	Verser des larmes	de crocodile
Celui qui s'est fait duper par les autres	Être le dindon	de la farce
Il ne faut pas se fier trop vite aux apparences	Une hirondelle ne fait	pas le printemps
Désigne une personne arriviste, prête à tout pour parvenir à ses fins	Un jeune loup	aux dents longues
Personne rusée	Être une	fine mouche
Être dynamique	Mettre un tigre	dans son moteur
On nous cache quelque chose	Il y a anguille	sous roche
Jeu pour enfants où les uns sautent par dessus les autres	Jouer à saute	mouton
Glouton, grand mangeur	Avoir un appétit	d'ogre
Gâcher quelque chose en le donnant à une personne qui n'en ferait pas un bon usage	Donner de la confiture	à des cochons
Être pingre	Avoir des oursins	dans les poches
Créer la confusion, embrouiller les choses	Noyer	le poisson
Impressionner fortement	Faire un	effet bœuf
Lieu où l'on achète des objets ayant déjà servi	Un marché	aux puces
S'ennuyer beaucoup	S'embêter comme	un rat mort

JOUER AVEC LES IMAGES

D'où vient le vin blanc servi au bar de la Marine? : **CASSIS**

Quel événement est organisé ce soir au café?: **CONCOURS DE BELOTE**

Combien y-a-t-il de homards à vendre?: **3**

D'où viennent les moules?: **TOULON**

Combien voit-on de femmes au premier plan?: **TROIS**

Combien de marins portent un béret?: **DEUX**

Quel est le studio qui a financé le film?: **LA PARAMOUNT**

Quel dessin y-a-t-il sur le store du bar?: **UNE ANCRE**

Est-ce que Fernandel est à l'affiche du film?: **NON**

RETROUVER LES PAROLES

Voudrais-tu me voir
M'oublier, m'approcher, me croire
M'inviter ou n'pas savoir
Quand viendra la fin?
C'est toi qui choisis
De rester, me laisser ici
En douter
C'est toi aussi qui sait et c'est bien
Que veux-tu qu'je fasse?
M'effacer ou m'avancer pour être dans
ta trace
Tout te dire ou bien me taire, que veux
-tu que je fasse?
Écris l'histoire
Tout c'que tu voudras entre mes lignes
Ton territoire
Étendu si loin sur le mien
Écris l'histoire
Dans ma mémoire
Mais n'écris jamais la fin
Dis-moi tu m' préfères
À genoux, parti ou par terre
À tes pieds pour avoir l'air de n'pas
être rien?

Faut-il que j'arrête?
Un mot et j'n'en fais qu'à ta tête
J'disparais, change de planète
Sauf si tu me retiens
Que veux tu de moi?
J'attendrai que tu me le dises, un
amour ou pas?
Quelqu'un qui te demande à toi
Voudrais-tu de moi?
Écris l'histoire
Tout c'que tu voudras entre mes lignes
Ton territoire
Étendu si loin sur le mien
Écris l'histoire
Dans ma mémoire
Mais n'écris jamais la fin
Écris l'histoire
Tout c'que tu voudras entre mes lignes
Ton territoire
Étendu si loin sur le mien
Écris l'histoire
Dans ma mémoire
Mais n'écris jamais la fin
Mais n'écris jamais la fin