

## Livret d'activités

**Août**  
N° 83



# Angers seniors animation

Ensemble, tissons des liens

**Plus de 200 activités pour rester en forme et en lien tout l'été !  
des rendez-vous chaque jour et chaque week-end !**

Avancer en âge en bonne santé est aujourd'hui une priorité de santé publique.

Ainsi, Angers seniors animation du CCAS agit pour bien vieillir chez soi, dans sa tête, dans son corps et en lien avec les autres en proposant 110 activités mensuelles.

Vous trouverez dans la revue du Bords de Maine, un programme très varié, de la culture au bien-être, du jeu au festif, du créatif aux sorties.

Les activités sont en grande majorité, accessibles à tous les seniors, notamment avec des accompagnements à la mobilité et aussi une réduction de 50% attribuée aux personnes détenteurs de la carte partenaires.

Pour recevoir le programme et/ou vous inscrire, contacter l'espace Welcome - 4, place Maurice-Sailland au 02 41 23 13 31

Horaires d'ouvertures :

Le lundi de 14h à 16h30

Du mardi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 16h30

A très bientôt,

L'équipe Angers seniors animation



# Sommaire

Mandala.....	p. 5-7
Mots mêlés.....	p. 6
Fubuki.....	p. 8
Les réussites de Patrick.....	p. 9 - 10
Codage.....	p. 11
La tour Eiffel.....	p. 12
Garam.....	p. 13
Un petit scrabble ?.....	p. 14
Un couple compliqué !.....	p. 15
Les 8 différences.....	p. 16
La petite décoration.....	p. 17-18
Une lettre de plus.....	p. 19
Les synonymes.....	p. 20
Alternance croissant/décroissant.....	p. 21
La liste de 5 mots.....	p. 22
Le questionnaire de Proust.....	p. 23-25
A vos plumes.....	p. 26-27
Retrouver les paroles.....	p. 28
Solutions.....	p. 29-36

# MANDALA

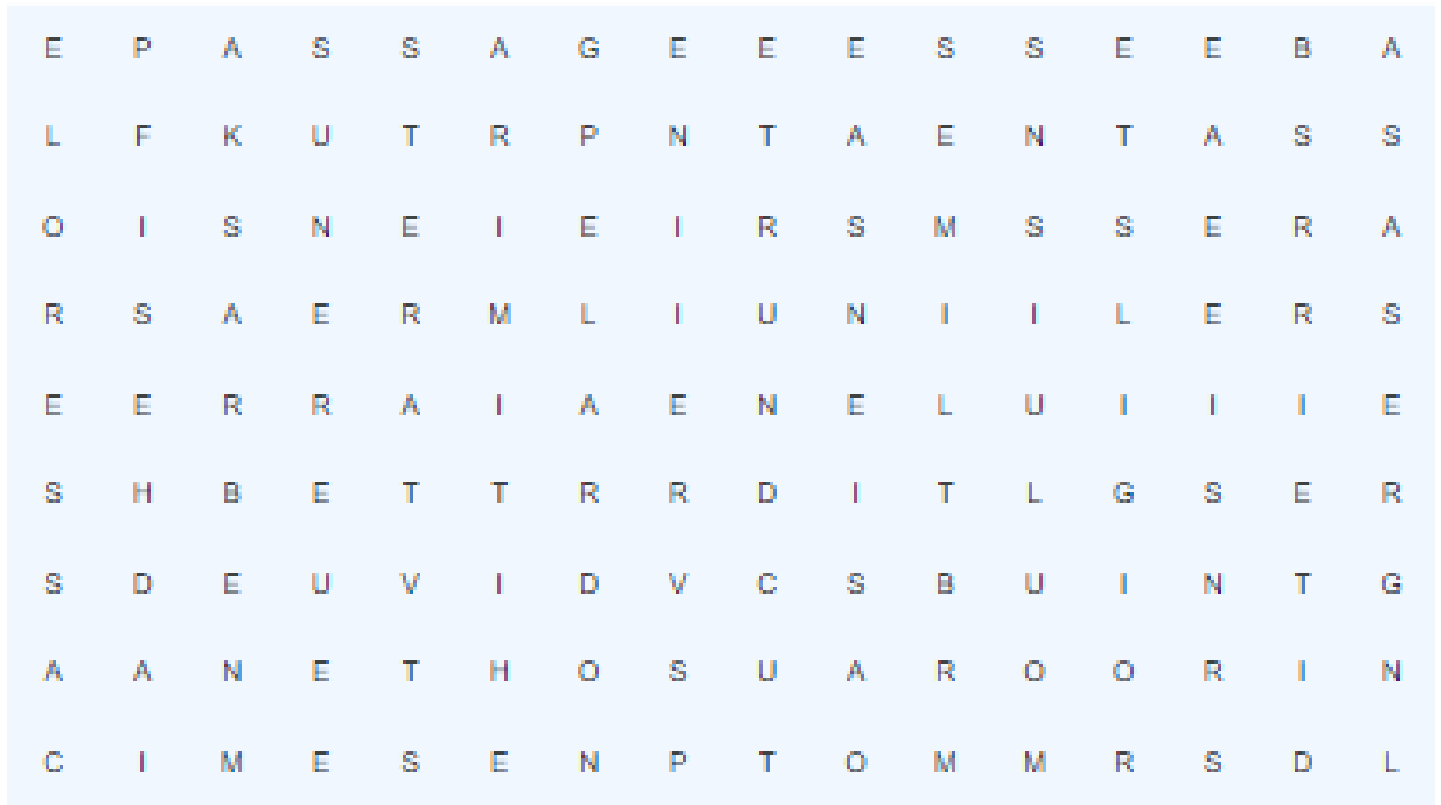


*« Il faut se concentrer sur ce qu'il nous reste et non sur ce qu'on a perdu. »*

**Yann-Arthus Bertrant**

# MOTS MELÉS

Retrouvez l'ensemble des mots proposés dans la liste à côté de la grille. Les mots peuvent être inscrits de manière horizontale, verticale, à l'envers ou en diagonale.



- ABEES ADHESIF AMENE ORIN OUVRIR PASSA
- ANETH BASILICS CASSEROLE PELARDON POITRAIL
- CIMES DEISTE DELIT DRILL PUSTULES REBUTE RIETI
- ENTAS ETIREUSES GREER ROBINIERS RUGIRA SEANT
- GRESAS INUTILITE LIMES SOUTE TABLIERS TAIRAS
- LINGUISTE MACRAME MOISIS USSE VERSO
- MOULU NEBRASKA OASIENS



# MANDALA



***« Il n'existe rien de constant si ce n'est le changement. »  
Bouddha***

# FUBUKI

Comme pour le sudoku, le fubuki vous demande de placer des chiffres dans des cases. Mais chaque chiffre ne peut apparaître qu'une seule fois, afin que les nombres, en bout de ligne, correspondent à la somme, verticale ou horizontale, des chiffres placés.

8		3	17
			8
4		9	20
17	14	14	

	5
1	
	6
2	
	7



1			11
	2		13
		7	21
13	13	19	

2	3
4	5
6	7



# LES RÉUSSITES DE PATRICK

## 7- LA SUPERIEUR - INFÉRIEUR

Battre un jeu de 52 cartes (sans joker)



### Installation :

- ◀ Toutes les cartes sont faces visibles et forment une pyramide.
- La 1<sup>ère</sup> carte sur la table est la 1<sup>ère</sup> ligne.
- ◀ La 2<sup>ème</sup> carte chevauche de moitié la 1<sup>ère</sup> carte dans le sens vertical et la 3<sup>ème</sup> carte chevauche l'autre moitié de la 1<sup>ère</sup> carte. Continuez les lignes de cette manière à hauteur de 7 lignes pour 7 cartes.

**Observation :** 28 cartes forment le tableau de base qui représente une pyramide. Il reste donc un talon (= une pioche) de 24 cartes

**Objectif :** Détruire totalement la pyramide. La partie est perdue si les 24 cartes du talon sont épuisées sans que la pyramide soit détruite !

### Déroulement du jeu :

- ◀ Retournez la 1<sup>ère</sup> carte du talon (= de la pioche) et placez-la sur la table près du tableau
- Seule une carte de la pyramide immédiatement supérieure ou inférieure peut recouvrir la carte du talon qui vient d'être tirée. Peu importe la couleur !
- ◀ On peut ajouter d'autres cartes du moment que la règle supérieure ou inférieure est respectée.
- Si aucune carte de la pyramide ne peut être retirée, alors retournez la prochaine carte du talon.
- ◀ Attention : on peut déplacer une carte de la pyramide à condition qu'elle ne soit pas partiellement recouverte. Une carte égale ne peut pas être sortie, c'est supérieur ou inférieur !
- Attention bis : la carte AS est supérieure au roi mais inférieure au 2.



Sylvie, participante au Welcome

## 7- LE PIEGE

Vous avez besoin d'un jeu de 54 cartes. Retirez un joker et rangez-le. Sortez une carte rouge, une noire et l'autre joker et mettez-les de côté. Battez le jeu de cartes.

### Installation :

🎆 Faire une ligne avec 10 cartes faces cachées, posez à droite de la ligne la carte rouge déjà sortie et à gauche de la ligne la carte noire. ➔ Ce sont des aide-mémoires afin de se rappeler de quel côté bouger le Joker. Cette ligne s'appelle : **Le piège**

🎆 A la 2<sup>ème</sup> ligne, on place le joker au-dessous de la 4<sup>ème</sup> carte à partir de la gauche.



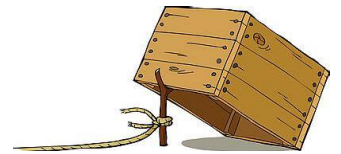
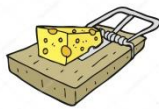
Brigitte, participante au Welcome

**Le reste des cartes forme le fameux talon (= pioche) = 40 cartes. Placez-le à proximité, vous allez en avoir besoin !**

### Objectif :

🎆 Sortir le joker du piège soit par la droite, soit par la gauche

### Déroulement du jeu



#### 1<sup>er</sup> acte :

🎆 Retournez la carte qui se retrouve au-dessus de la carte Joker.

1/ Si cette carte est **rouge**, le joker se déplace d'un cran sur sa ligne **vers la droite**.

2/ Si cette carte est **noire**, le joker se déplace d'un cran sur sa ligne **vers la gauche**.

🎆 La carte de la 1<sup>ère</sup> ligne qui était retournée face visible sort du jeu et est remplacée par une carte du talon face cachée, bien entendu !

#### 2<sup>ème</sup> acte :

🎆 Le joker s'est donc déplacé et se retrouve en dessous d'une carte cachée. Retournez la carte qui se retrouve au-dessus de la carte du joker et recommencez le procédé de l'acte 1.



« Patrick ! Je n'ai plus de talon (= pioche)! »  
C'est donc perdu Brigitte, à moins que les cartes non retournées permettent de sortir du piège ?

# CODAGE

Retrouvez les verbes en remplaçant chaque chiffre ci-dessous par la lettre qui lui ai associée. Certaines lettres ont été effacées, à vous de les retrouver !

U	E	M	T		I	N	L		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4 9 6 2 9 : .....

9 2 1 7 6 9 : .....

9 2 4 2 7 4 6 9 : .....

2 4 1 10 6 2 9 : .....

10 2 4 2 7 6 9 : .....

5 8 8 1 3 2 9 : .....

2 4 2 9 7 1 2 9 : .....

10 2 4 5 6 8 8 2 9 : .....

5 4 4 2 6 7 10 9 2 : .....

2 4 2 6 7 10 9 2 : .....

2 7 4 9 5 6 7 2 9 : .....

Cet exercice est proposé par Le réseau Mnemosis. C'est un accueil de jour itinérant thérapeutique situé dans le Pays de Gex. Merci à eux pour leur partage !



Solution page 30

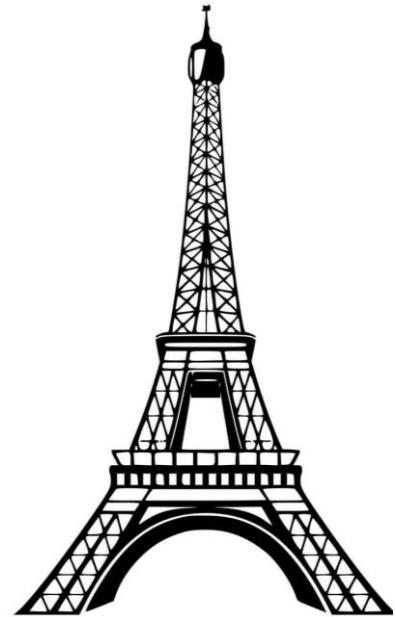
LE RÉSEAU MNÉMOSIS  
ASSOCIATION LOI 1901 RECONNUE D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

# LA TOUR EIFFEL

Placez les nombres ci-dessous à leur place dans chacune des phrases

2 - 1 - 4 - 20 - 26 - 30 - 300 - 360 - 380  
- 1889 - 10 100 - 18 038 - 2 500 000

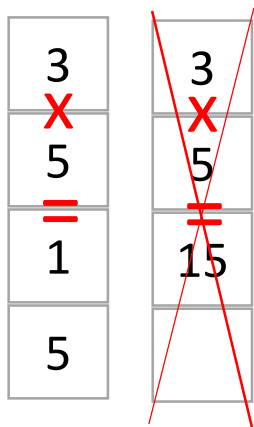
- 1) Exposition universelle de \_\_\_\_\_
- 2) Elle devait être démontée après \_\_\_\_\_ ans
- 3) Sa hauteur était à l'origine de \_\_\_\_\_ mètres
- 4) Sa hauteur a été augmentée de \_\_\_\_\_ pour les antennes et le drapeau
- 5) \_\_\_\_\_ mois de construction
- 6) \_\_\_\_\_ poutrelles
- 7) \_\_\_\_\_ rivets
- 8) Elle pèse \_\_\_\_\_ tonnes
- 9) \_\_\_\_\_ piliers
- 10) Jusqu'au premier \_\_\_\_\_ marches
- 11) Du premier au deuxième \_\_\_\_\_ marches
- 12) \_\_\_\_\_ restaurants et \_\_\_\_\_ brasserie



# GARAM

La règle est simplissime : on remplit chaque case avec un chiffre de 0 à 9 de sorte que chaque opération soit correcte.

Si le résultat est composé de deux chiffres = exemple 45, il faut placer le 4 et le 5 dans une case chacune à suivre et pas le 45 dans une seule case :



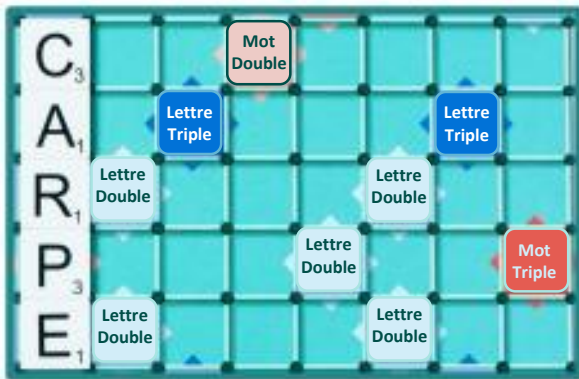
$-6 =$		$+1 =$	
$+2$	$\times$	$-5 =$	$\times 7$
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>1</u>
$1 + = 1$		$0 + =$	
$+1$		$-1$	
<u>1</u>		<u>1</u>	
$\times = 7$		$\times =$	$+4$
<u>4</u>	$-3 =$	<u>5</u>	<u>1</u>
		$4 - 3 =$	

Solution page 31



# UN PETIT SCRABBLE ?

Sur ce tirage vous avez trouvé plusieurs possibilités de mots. En ajoutant vos lettres au mot déjà posé (CARPE) lequel vous rapportera le plus de points ?



- CHÂTEAU : ..... points
- RÂTEAU : ..... points
- PLATEAU : ..... points

Pour chaque tirage ci-dessous, vous avez trouvé des mots de 7 lettres. Placez ces mots sur les meilleurs emplacements du plateau pour qu'ils rapportent un maximum de points. Vous obtenez un bonus de 50 points en posant toutes vos lettres.



- ADJUGER : ..... points



- ÉQUIPER : ..... points
- REPIQUE : ..... points



# UN COUPLE COMPLIQUÉ !



Hélène et son mari George sont mariés depuis longtemps. Mais ils sont très différents et toujours en désaccord. C'est pourquoi ils se disputent souvent ...

**Trouvez pour chaque phrase le contraire.**

1. Quand George pense qu'il fait froid, Hélène dit qu'il fait.....
2. George veut son café fort, sa femme Hélène le veut.....
3. Hélène aime porter des vêtements sombres, son mari pense que les vêtements.....lui vont mieux.
4. Quand George veut un matelas dur, Hélène préfère un matelas.....
5. Si elle veut marcher lentement, il préférerait y aller .....
6. Hélène aime dormir avec la fenêtre ouverte. Georg le préfère .....
7. S'ils vont au cinéma ensemble et qu'elle trouve un film passionnant, il le trouve .....
8. Si elle aime s'asseoir dans un endroit ensoleillé, il aimerait s'asseoir à une.....
9. Quand il est fatigué, elle est toujours .....
10. S'il trouve un voisin agréable, elle dit qu'il est .....
11. Si elle cuisine un plat épicé, il préférerait manger un .....
12. Si elle trouve quelque chose de bon marché, il le trouve aussi .....
13. S'il veut une chemise en tissu fin, elle en achète une .....
14. Si elle trouve un article intelligent, il le trouve .....
15. Hélène aime manger des légumes cuits, Georg préfère les fruits .....
16. George dit qu'il faut être strict avec les enfants, Helene pense que l'éducation .....
17. Estime-t-il un achat nécessaire, estime-t-elle .....
18. Si elle trouve la petite amie de son fils très laide, il la trouve .....
19. Si elle veut voir une émission télévisée drôle, il veut en voir une .....
20. Si elle trouve un magasin au loin, il dit que c'est tout à fait .....
21. Si elle pense qu'il a l'air malade, il dit qu'il est complètement .....
22. Si elle dit que l'appartement est sale, il le trouve .....
23. Quand elle dit qu'il est ivre, il répond qu'il est complètement .....
24. Si elle trouve un voyage difficile, il le trouve .....





# LES 8 DIFFERENCES

Dans la photo ci-dessous, 8 erreurs se sont glissées, lesquelles ?





# LA PETITE DECORATION

## Ombrelle en papier pour les cocktails de votre été !

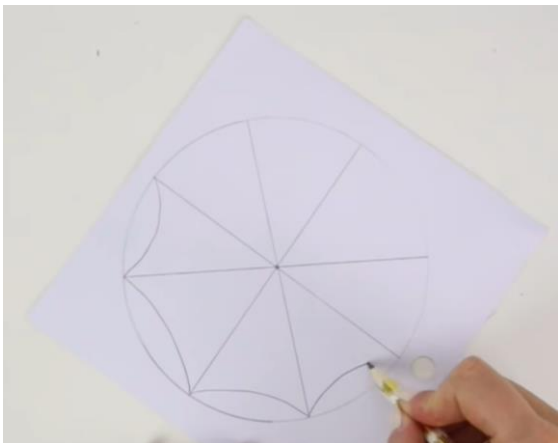
### Matériels :

- Feuille à motif (épaisse)
- Papier fin
- Pique à brochette
- Perle ou petits pompons
- Colle chaude (de préférence)
- Ciseaux
- Compas



### LES ÉTAPES À SUIVRE

**1.**



Tracez un cercle avec un rayon de 6 cm sur la feuille à motif. Tracez plusieurs diagonales avec environ 4,2cm entre les diagonales et entre les lignes puis tracez un arrondi.



**2.**



Découpez et aidez-vous d'une règle pour plier.



Voir suite page suivante

3.



Repliez sur elle-même vers le bas chaque pointe comme l'image ci-contre afin de marquer de nouveaux plis.



4.



Coupez un pique à brochette de la longueur de l'ombrelle que vous souhaitez. Trouvez le center de l'ombrelle.



5.



Mettez de la colle chaude au bout de l'ombrelle et collez un pompon ou un perle au bout. Vous pouvez aussi mettre de la colle chaude en dessous de l'ombrelle pour la renforcer. Et voilà le tour est joué !



# UNE LETTRE DE PLUS

On part de ces 3 lettres : **ETE**

Trouvez les mots qui correspondent aux définitions suivantes.  
Chaque mot comprend les lettres du mot précédant, + une.

- Ce n'est pas avoir (4 lettres) : \_ \_ \_ \_
- On en trouve sur la montagne ou dans une basse-cour (5 lettres) :  
\_ \_ \_ \_ \_
- Il n'est pas fait pour être divulgué (6 lettres) : \_ \_ \_ \_ \_
- Les lignes le sont (7 lettres) : \_ \_ \_ \_ \_
- Nous sommes leurs descendants (8 lettres) : \_ \_ \_ \_ \_
- Emboîtée (9 lettres) : \_ \_ \_ \_ \_



# LES SYNONYMES

Rapprochez les mots suivants avec leurs synonymes.

Le thème : La ferme et les travaux champêtres

Exemple : *champêtre* et *rustique* sont synonymes



Champêtre	<u>1</u>	Métayer		Cultivateur		Grange	
Terrain		Fertile		Bergerie		Ensemencer	
Fécond		Prairie		Hangar		Marnier <sup>3</sup>	
Stérile		Déraciner		Aride		Laboureur	
Extirper		Fumure <sup>1</sup>		Fenil <sup>2</sup>		Champs	
Lande		Rustique	<u>1</u>	Abreuvoir		Rentrer	
Agriculteur		Mangeoire		Semer		Sec	
Fermier		Infertile		Récolter		Retourner	
Pré		Friche		Amender		Bercail	
Fumier		Agronome		Défoncer		Citerne	
Crèche		Terroir		Campagne		Pâtre <sup>4</sup>	
Berger		Remise					

## Définitions:

<sup>1</sup> Amélioration des terres par le fumier, par un fertilisant

<sup>2</sup> Grenier à foin

<sup>3</sup> Amender la terre

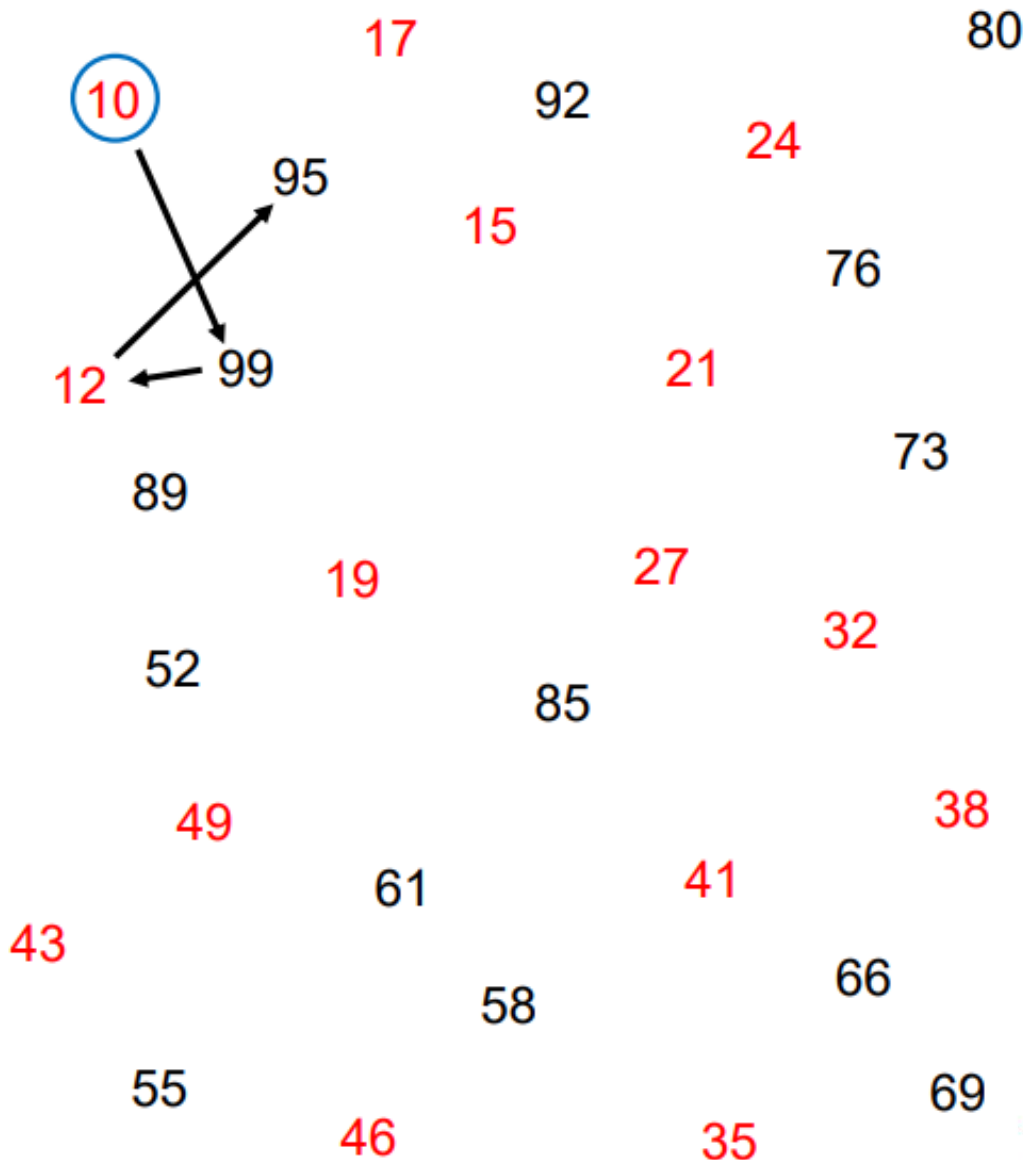
<sup>4</sup> Celui qui fait paître le bétail

# ALTERNANCE CROISSANT DÉCROISSANT



Formez un chemin unique ! En alternant avec les couleurs, reliez les **nombre rouge par ordre croissant** et les **nombre noir par ordre décroissant**.

Attention : certains nombres sont manquants.



Ce jeu est proposé par :



LE RÉSEAU MNÉMOSIS  
ASSOCIATION LOI 1901 RECONNUE D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

Solution page 35



# LA LISTE DE 5 MOTS

Mémorisez une liste de 5 mots pendant 10 secondes, puis cachez la liste et écrivez les 5 mots sur un feuille vierge. Quand vous avez terminé, vérifiez votre réponse.

*Astuce : Vous pouvez imaginer une histoire ou des images en utilisant les mots de la liste, cela vous aidera à mémoriser plus facilement.*

---

BATEAU JONQUILLE BLANC SENSIBILITÉ PARLER

---

COQUILLE PALMIER GENTIL FOOTBALL VIOLON

---

PLAGE PIANO ROSE ROUTIER CORBEAU

---

DINOSAURE PEUREUX BLEU MIGNON ÉCOLE

---

PRAIRIE CURIUSEMENT TAXI NAGER GLACÉ

---



# LE QUESTIONNAIRE DE PROUST

Fermez les yeux et rouvrez-les... Vous voici transportés dans les salons littéraires de l'Angleterre du XIXème siècle. A cette époque, un genre de distraction pour la connaissance de soi est à la mode dans ce pays. Les Anglais s'adonnent donc à un jeu intitulé « confessions ». Il s'agit d'un divertissement sur le plaisir de se reconnaître mais aussi de se faire connaître, un jeu sur la personnalité.

En France, c'est Proust, le célèbre romancier, qui va le populariser. D'abord pour lui-même, car il cherche à savoir pourquoi il est si fasciné par les souvenirs de son enfance et pourquoi il est si heureux de penser à ces derniers. C'est une sorte de test de personnalité qui va vite devenir un jeu et un moyen de mieux connaître les autres. Le but est de répondre honnêtement et de noter la première réponse qui vient à l'esprit. Proust en rédigea un certains nombres. Celui qui suit est l'un des premiers et surement le plus connu de Proust, auquel il a répondu autour des années 1889-1890.

A vous de répondre aux différentes questions! Certaines peuvent nous sembler désuètes aujourd'hui mais c'est ce qui fait tout leur charme !

Carlana



1 - Le principal trait de mon caractère	
2 - La qualité que je désire chez un homme	
3 - La qualité que je préfère chez une femme	
4 - Ce que j'apprécie le plus chez mes amis	
5 - Mon principal défaut	
6 - Mon occupation préférée	
7 - Mon rêve de bonheur	
8 - Quel serait mon plus grand malheur	
9 - Ce que je voudrais être	
10 - Le pays où je désirerais vivre	
11 - La couleur que je préfère	
12 - La fleur que j'aime	
13 - L'oiseau que je préfère	
14 - Mes auteurs favoris en prose	
15 - Mes poètes préférés	
16 - Mes héros dans la fiction	
17 - Mes héroïnes favorites dans la fiction	
18 - Mes compositeurs préférés	



19 - Mes peintres favoris	
20 - Mes héros dans la vie réelle	
21 - Mes héroïnes dans l'histoire	
22 - Mes noms préférés	
23 - Ce que je déteste par-dessus tout	
24 - Caractères historiques que je méprise le plus	
25 - Le fait militaire que j'admire le plus	
26 - La réforme que j'estime le plus	
27 - Le don de la nature que je voudrais avoir	
28 - Comment j'aimerais mourir	
29 - l'état présent de mon esprit	
30 - Fautes qui m'inspirent le plus d'indulgence	
31 - Ma devise	

Maintenant que vous l'avez rempli pour vous, pourquoi ne pas le partager ?

A nous tous ou auprès de vos amis/familles ?

N'hésitez pas à envoyer par mails vos écrits à l'adresse suivante :

[heloise.poirier@ville.angers.fr](mailto:heloise.poirier@ville.angers.fr) ou à les déposer à l'accueil de l'Espace

Welcome. Nous les republierons dans la prochaine édition !

# A VOS PLUMES !

## Quai de la Savatte

Mars ferme ses fenêtres et Avril se prépare.  
Sur les quais de la Maine trottaient les canards ...  
Le château est dans l'ombre, les péniches au soleil,  
Et, entre les deux ponts, la nature se réveille.

Les pelouses bien coiffées attendent les promeneurs.  
Des « joggers » essoufflés courent après les heures.  
Sur la rive opposée glissent les véhicules,  
Sans conscience apparente que la froidure recule.

De vieilles femmes assises réchauffent leurs genoux,  
La « mamié des canards », ses vastes sacs dénoue.  
Et tous les palmipèdes viennent faire leur cour  
En cet endroit béni de leur humble parcours ...

Les bestioles affairées aux attitudes humaines  
Se chamaillent, se trémoussent sur ce bord de la Maine.  
Mais parfois deux d'entre elles s'éloignent brutalement  
Avides de trouver un endroit plus clément.

Leur sillage s'efface, elles vont chercher ailleurs  
Le silence et le calme nécessaires au bonheur.  
Une risée caresse au loin le miroir d'eau  
Et l'avenir voudrait bien être ici cadeau ...

Et pourtant, malgré tout, l'atmosphère anxieuse  
Envahit les médias et tout ce qui nous gêne :  
L'écologie en souffrance, les hommes en errance,  
Des revendications qui dépassent la raison...

Alors, pour endormir ces idées un peu sombres,  
La « mamié sans canards regagne » un coin à l'ombre :  
Les aubépines blanches fragiles et parfumées  
Dissimulent le sol des trottoirs bitumés.

Des bouquets d'arbres blancs et des chatons tremblants  
Promettent l'éclosion d'un tout nouveau printemps.  
Puissent les « gilets jaunes » et leurs tristes compères  
Retrouver ce printemps le calme qu'on espère !



# A VOS PLUMES

N'hésitez pas à envoyer par mails vos écrits à l'adresse suivante : [heloise.poirier@ville.angers.fr](mailto:heloise.poirier@ville.angers.fr) ou à les déposer à l'accueil de l'Espace welcome.

## Protéger l'optimisme

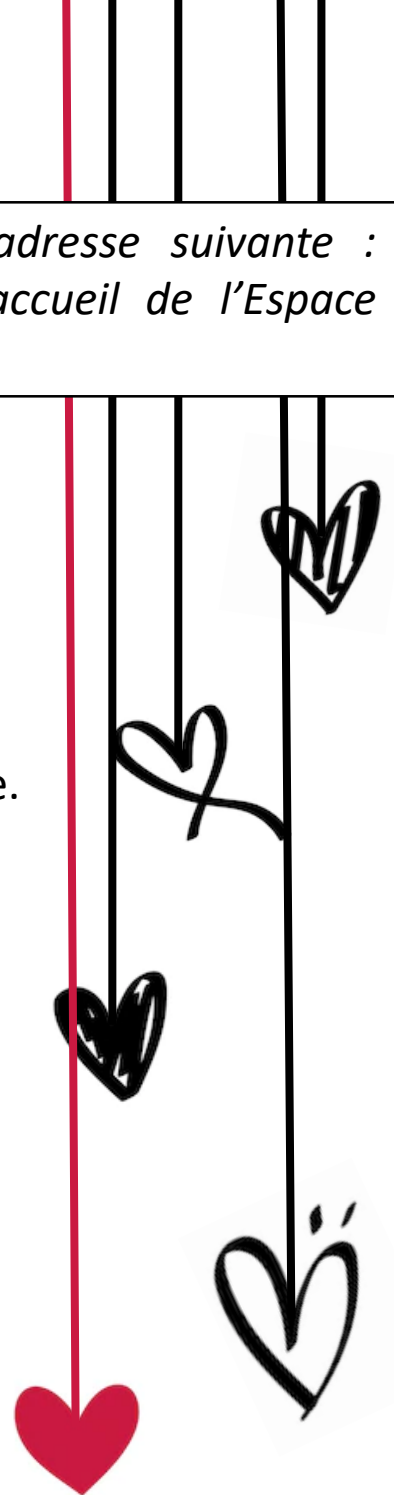
Lorsque l'âge s'accroît et que naît la fatigue,  
Que l'on devient la proie des années qui se liguent,  
Alors il faut chercher dans ce qui environne  
Des raisons de sourire pour combler notre automne.

Un effort au début est bien sûr nécessaire :  
Faire le tri des pensées, orienter le coup d'œil.  
Et savoir détecter par le regard qui erre  
Un timide élément dans ce monde en deuil.

Au lieu de critiquer ou de m'apitoyer  
En remarques inutiles qui ne changeront rien,  
Je vais vanter les charmes qui peuvent émerveiller,  
De détails ignorés et ne voir que le bien.

C'est d'abord cette image, à la télé hier soir  
De ces singes émouvants se penchant sur un leurre :  
Des sentiments d'amour ou bien de désespoir  
Dont les hommes croyaient détenir la primeur.

Ces singes endeuillés partageant leurs chagrins...  
Cette guenon bouleversée embrassant le pantin...  
Ces girafes attristées à la mort d'une d'elles...  
Tout cet amour sur Terre : image universelle.



# RETROUVER LES PAROLES

## LA BALLADE IRLANDAISE de Bourvil

Un oranger, sur le sol .....  
On ne le verra, .....  
Un jour de neige, embaumé de .....  
Jamais on ne le .....

Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Tu .... auprès de moi  
Près de la .....  
Où notre .....  
Bat comme un ..... plein de joie

Un oranger, sur le sol .....  
On ne le verra, .....  
Mais dans mes ...  
Quelqu'un d'autre que ...  
Jamais on ne le .....

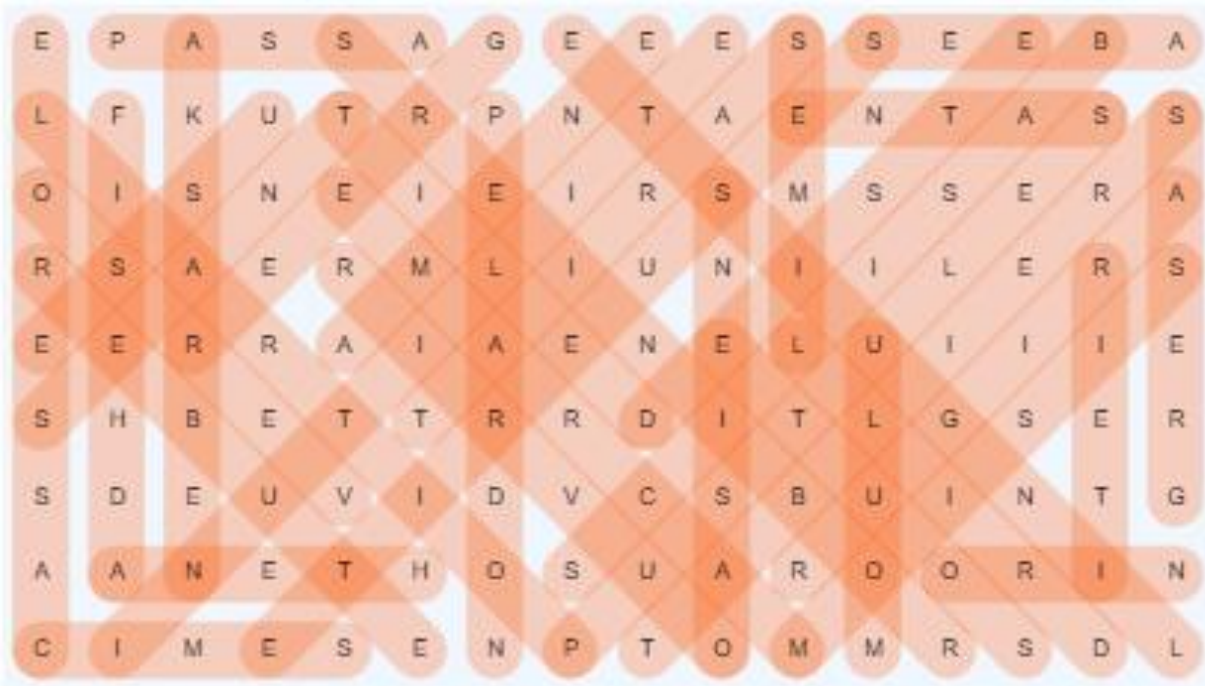
Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Tu .... auprès de moi  
L'eau de la .....  
Fleure la .....  
Et ton ..... est à moi

Un oranger, sur le sol .....  
On ne le verra, .....  
Un jour de neige, embaumé de .....  
Jamais on ne le .....  
Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Qu'est ce que ça peut ..... ?  
Toi, mon ..... , tu es là



# SOLUTIONS

## MOTS MELÉS



## FUBUKI

8	6	3	17	1	6	4	11
5	1	2	8	3	2	8	13
4	7	9	20	9	5	7	21
17	14	14	13	13	19		



# CODAGE

U	E	M	T	A	I	N	L	R	D
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4 9 6 2 9 : TRIER

9 2 1 7 6 9 : REUNIR

9 2 4 2 7 4 6 9 : RETENTER

2 4 1 1 0 6 2 9 : ETUDIER

1 0 2 4 2 7 6 9 : DETENIR

5 8 8 1 3 2 9 : ALLUMER

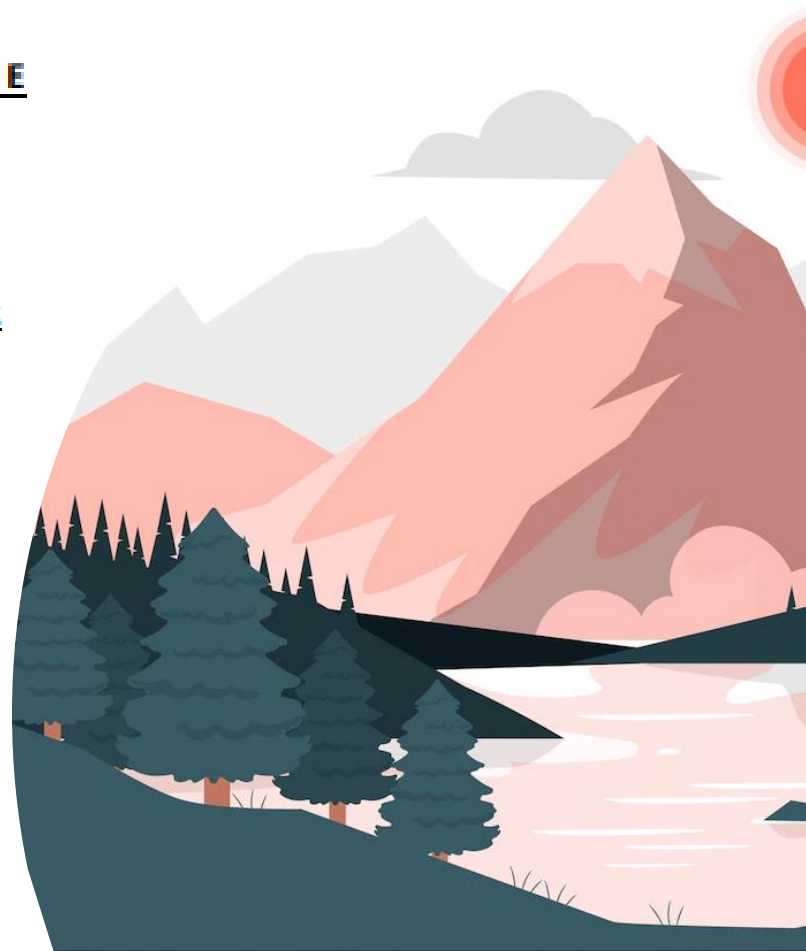
2 4 2 9 7 1 2 9 : ETERNUER

1 0 2 4 5 6 8 8 2 9 : DETAILLER

5 4 4 2 6 7 1 0 9 2 : ATTEINDRE

2 4 2 6 7 1 0 9 2 : ETEINDRE

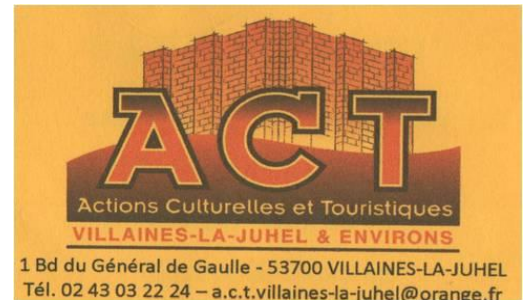
2 7 4 9 5 6 7 2 9 : ENTRAINER



# LA TOUR EIFFEL

- 1) Exposition universelle de 1889
- 2) Elle devait être démontée après 20 ans
- 3) Sa hauteur était à l'origine de 300 mètres
- 4) Sa hauteur a été augmentée de 30 m pour les antennes et le drapeau
- 5) 26 mois de construction
- 6) 18 038 poutrelles
- 7) 2 500 000 rivets
- 8) Elle pèse 10 100 tonnes
- 9) 4 piliers
- 10) Jusqu'au premier 360 marches
- 11) Du premier au deuxième 380 marches
- 12) 2 Restaurants et 1 brasserie

Ce jeu est proposé par :



# GARAM

9 - 6 = 3		8 + 1 = 9
+ 2		+ 2
<u>1</u>		<u>1</u>
1 + 0 = 1		0 + 3 = 3
+ 1		+ 1
<u>8</u>		<u>9</u>
x 6		x 6
4		5
8 - 5 = 3		4 - 3 = 1



# UN PETIT SCRABBLE ?

Le meilleur mot est château.



- CHÂTEAU : 24 points
- RÂTEAU : 8 points
- PLATEAU : 10 points

**CHÂTEAU** vaut **12** points (C 3, H 4, A 1, T 1, E 1, A 1, U 1) mais comme **T** est sur une case **Mot Double** :  $(3 + 4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1) \times 2 = 24$  points

**RÂTEAU** vaut **6** points (R 1, A 1, T 1, E 1, A 1, U 1) mais comme **A** et **U** sont sur **Lettre Double** :  $1 + (1 \times 2) + 1 + 1 + 1 + (1 \times 2) = 8$  points

**PLATEAU** vaut **9** points (P 3, L 1, A 1, T 1, E 1, A 1, U 1) mais comme **E** est sur **Lettre Double** :  $3 + 1 + 1 + 1 + (1 \times 2) + 1 + 1 = 10$  points

Les meilleurs places pour **ADJUGER**, **ÉQUIPER** et **REPIQUE** sont :



**ADJUGER** vaut **16** points (A 1, D 2, J 8, U 1, G 2, E 1, R 1) mais comme **J** est sur **Lettre Triple** et **R** sur **Mot Double** :  $(1 + 2 + (8 \times 3) + 1 + 2 + 1 + 1) \times 2 = 32 \times 2 = 64$  points + 50 points bonus = **114 points**



**ÉQUIPER** vaut **16** points (E 1, Q 8, U 1, I 1, P 3, E 1, R 1) mais comme **Q** est sur **Lettre Double** et **E** sur **Mot Double** :  $(1 + (8 \times 2) + 1 + 1 + 3 + 1 + 1) \times 2 = 24 \times 2 = 48$  points + 50 points bonus = **98 points**

**REPIQUE** vaut **16** points (R 1, E 1, P 3, I 1, Q 8, U 1, E 1) mais comme **Q** est sur **Lettre Triple** et **R** sur **Mot Double** :  $(1 + 1 + 3 + 1 + (8 \times 3) + 1 + 1) \times 2 = 32 \times 2 = 64$  points + 50 points bonus = **114 points**



# UN COUPLE COMPLIQUÉ !

1. Quand Georg pense qu'il fait froid, Hélène dit qu'il fait chaud.
2. George veut son café fort, sa femme le veut faible.
3. Hélène aime porter des vêtements sombres, son mari pense que les vêtements clairs lui vont mieux.
4. Quand George veut un matelas dur, Hélène préfère un matelas.....
5. Si elle veut marcher lentement, il préférerait y aller rapidement.
6. Hélène aime dormir avec la fenêtre ouverte, Georg le préfère fermée.
7. S'ils vont au cinéma ensemble et qu'elle trouve un film passionnant, il le trouve ennuyeux.
8. Si elle aime s'asseoir dans un endroit ensoleillé, il aimerait s'asseoir à une ombragée.
9. Quand il est fatigué, elle est toujours reposée.
10. S'il trouve un voisin agréable, elle dit qu'il est antipathique.
11. Si elle cuisine un plat épicé, il préférerait manger un plat fade.
12. Si elle trouve quelque chose de bon marché, il le trouve trop cher.
13. S'il veut une chemise en tissu fin, elle en achète une grossière.
14. Si elle trouve un article intelligent, il le trouve stupide.
15. Hélène aime manger des légumes cuits, Georg préfère les fruits crus.
16. George dit qu'il faut être strict avec les enfants, Helene pense que l'éducation clémente est meilleure.
17. Estime-t-il un achat nécessaire, estime-t-elle superflu.
18. Si elle trouve la petite amie de son fils très laide, il la trouve belle.
19. Si elle veut voir une émission télévisée drôle, il préfère une triste.
20. Si elle trouve un magasin loin, il dit que c'est tout près.
21. Si elle pense qu'il a l'air malade, il dit qu'il est complètement sain.
22. Si elle dit que l'appartement est sale, il le trouve propre.
23. Quand elle dit qu'il est ivre, il répond qu'il est complètement sobre.
24. Si elle trouve un voyage difficile, il le trouve confortable.

## LES 8 DIFFÉRENCES



## UNE LETTRE DE PLUS

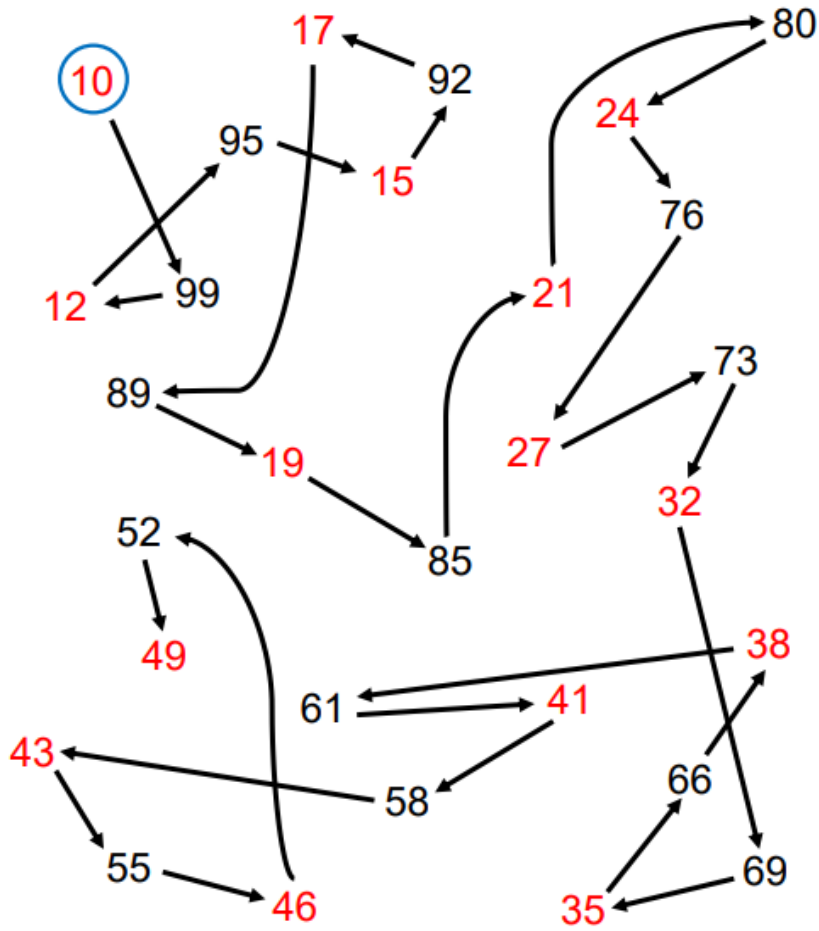
- 1) Être
- 2) Crête
- 3) Secret
- 4) Tracées
- 5) Ancêtres
- 6) Encastrée



## LES SYNONYMES

Champêtre	<u>1</u>	Métayer	8	Cultivateur	12	Grange	16
Terrain	2	Fertile	3	Bergerie	13	Ensemencer	18
Fécond	3	Prairie	9	Hangar	14	Marnier <sup>3</sup>	20
Sterile	4	Déraciner	5	Aride	15	Laboureur	12
Extirper	5	Fumure <sup>1</sup>	10	Fenil <sup>2</sup>	16	Champs	22
Lande	6	Rustique	<u>1</u>	Abreuvoir	17	Rentrer	19
Agriculteur	7	Mangeoire	11	Semer	18	Sec	15
Fermier	8	Infertile	4	Récolter	19	Retourner	21
Pré	9	Friche	6	Amender	20	Bercail	13
Fumier	10	Agronome	7	Défoncer	21	Citerne	17
Crèche	11	Terroir	2	Campagne	22	Pâtre <sup>4</sup>	23
Berger	23	Remise	14				

# ALTERNANCE CROISSANT / DÉCROISSANT



## RETROUVEZ LES PAROLES

Un oranger, sur le sol irlandais  
On ne le verra, jamais  
Un jour de neige, embaumé de lilas  
Jamais on ne le verra

Qu'est ce que ça peut faire?  
Qu'est ce que ça peut faire?  
Tu dors auprès de moi  
Près de la rivière  
Où notre chaumière  
Bat comme un cœur plein de joie

Un oranger, sur le sol irlandais  
On ne le verra, jamais  
Mais dans mes bras  
Quelqu'un d'autre que toi  
Jamais on ne le verra

Qu'est ce que ça peut faire?  
Qu'est ce que ça peut faire?  
Tu dors auprès de moi  
L'eau de la rivière  
Fleure la bruyère  
Et ton sommeil est à moi

Un oranger, sur le sol irlandais  
On ne le verra, jamais  
Un jour de neige, embaumé de lilas  
Jamais on ne le verra  
Qu'est ce que ça peut faire?  
Qu'est ce que ça peut faire?  
Toi, mon enfant, tu es là