

# Le VILLAGE DES AUTOMATES



**LIVRET DE JEUX**  
**POUR LES 3 - 10 ANS**



## ACTIVITÉS FAMILIALES

- 7 100 fausses notes
- 8 Le monorail familial
- 9 La ferme des animaux
- 14 Les Filafous
- 15 L'auto-route
- 16 L'envoi du Polatouche
- 17 La Tourbillon
- 20 Le Sloop (jeux d'eau)
- 21 Le Pharefelu
- 22 Les Bigorneaux
- 23 Hissez haut !
- 24 Le labyrinthe
- 25 Parcours aventure
- 26 Les pelles mécaniques (activité en sup.)
- 27 Le train (jusqu'à 6ans)
- 28 Les vélos écurveuil (3 à 5ans)



## ACTIVITÉS POUR LES MOINS DE 5 ANS

- 1 Le monticule
- 2 Les jeeps électriques (4 à 12ans)
- 3 Les chenilles



## ACTIVITÉS POUR LES ENFANTS

- 4 Le monde de Gulliver
- 5 Le Tyrol
- 6 La Polynésie
- 7 Autour du monde
- 8 L'Amazonie
- 9 Les États-Unis
- 10 Les Fables de la Fontaine
- 11 Les drôles de trolls

## LES AUTOMATES

- 12 La Laponie
- 13 Le monde oriental
- 14 La Chine
- 15 Le Mexique
- 16 La baleine
- 17 Le grand Nord
- 18 La pomme croquante
- 19 Les automates
- 20 Le monde de Gulliver
- 21 Le Tyrol
- 22 La Polynésie
- 23 Autour du monde
- 24 L'Amazonie
- 25 Les États-Unis
- 26 Les Fables de la Fontaine
- 27 Les drôles de trolls



- Sanitaires
- Snack principal
- Snack (selon saison)
- Application virtuelle
- Brumisateurs
- Aires de pique-nique
- Panneaux photos
- Boutique
- Espace Aïxagone

# Découvrez d'où viennent nos Automates!



Le TYROL



LES ETATS-UNIS



LA CHINE



Le MAGHREB



L'AMAZONIE



Le Mexique



LA POLYNÉSIE

## RETROUVE LES MOTS CACHÉS

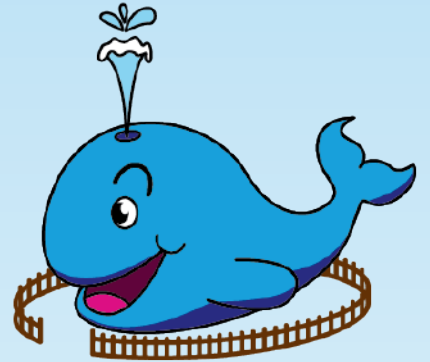
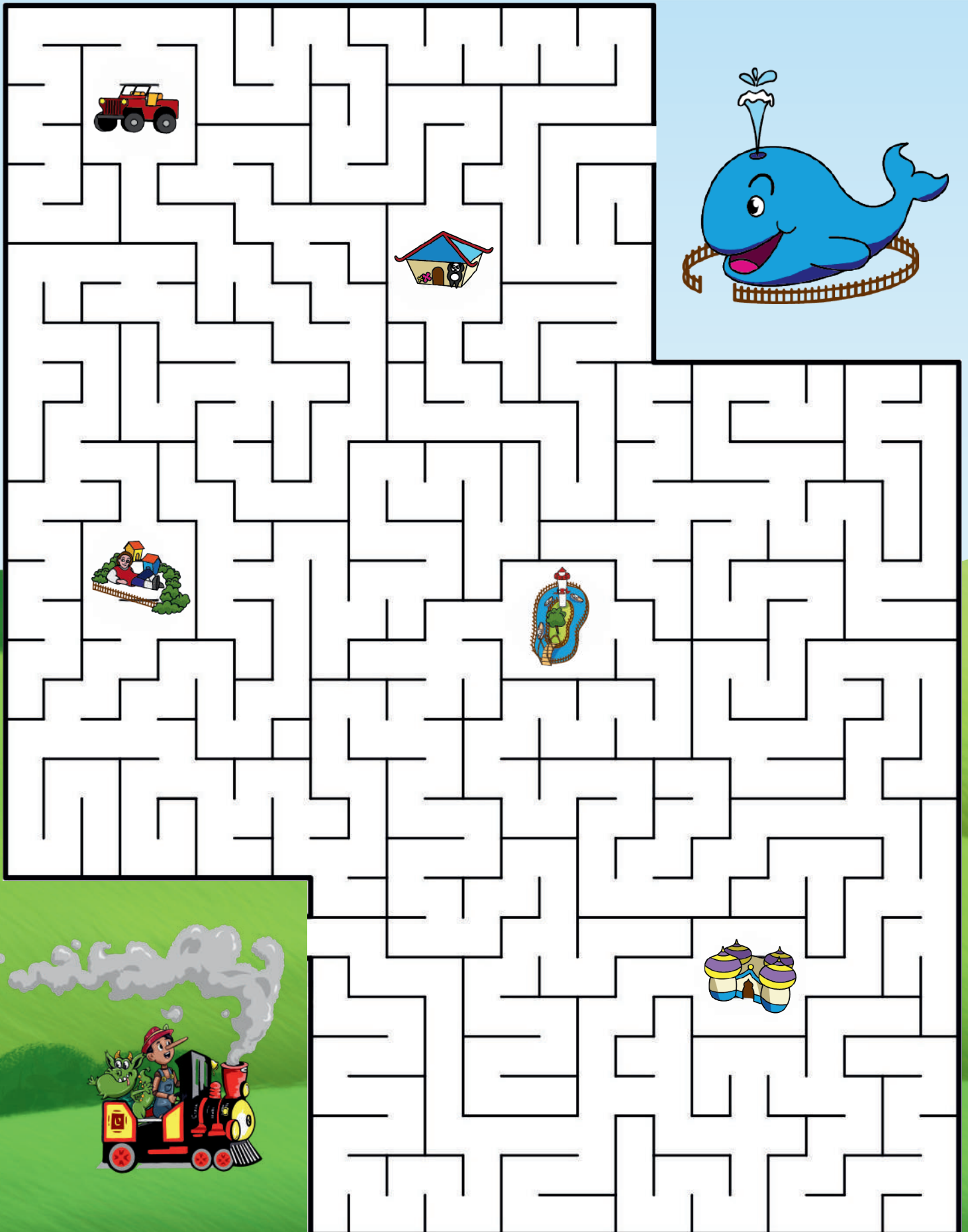
O	D	N	S	A	Y	N	È	T	E	N	G	C	H
V	R	L	L	X	A	N	I	M	A	U	X	L	T
P	I	N	O	C	C	H	I	O	J	G	U	D	T
G	J	A	T	T	R	A	C	T	I	O	N	H	I
M	G	T	T	W	M	S	T	D	K	H	U	E	Z
K	G	U	L	L	I	V	E	R	M	X	I	A	P
T	A	U	T	O	M	A	T	E	S	O	G	M	Y
V	A	B	M	B	A	L	E	I	N	E	H	O	A
R	C	H	E	N	I	L	L	E	S	E	O	A	P
O	C	W	M	C	V	T	O	B	O	G	G	A	N
E	G	W	T	N	F	U	H	Y	Z	X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

**ANIMAUX**      **SAYNÈTE**  
**AUTOMATES**    **ATTRACTION**  
**CHENILLES**    **BALEINE**  
**PARC**            **GULLIVER**  
**PINOCCHIO**    **TOBOGGAN**

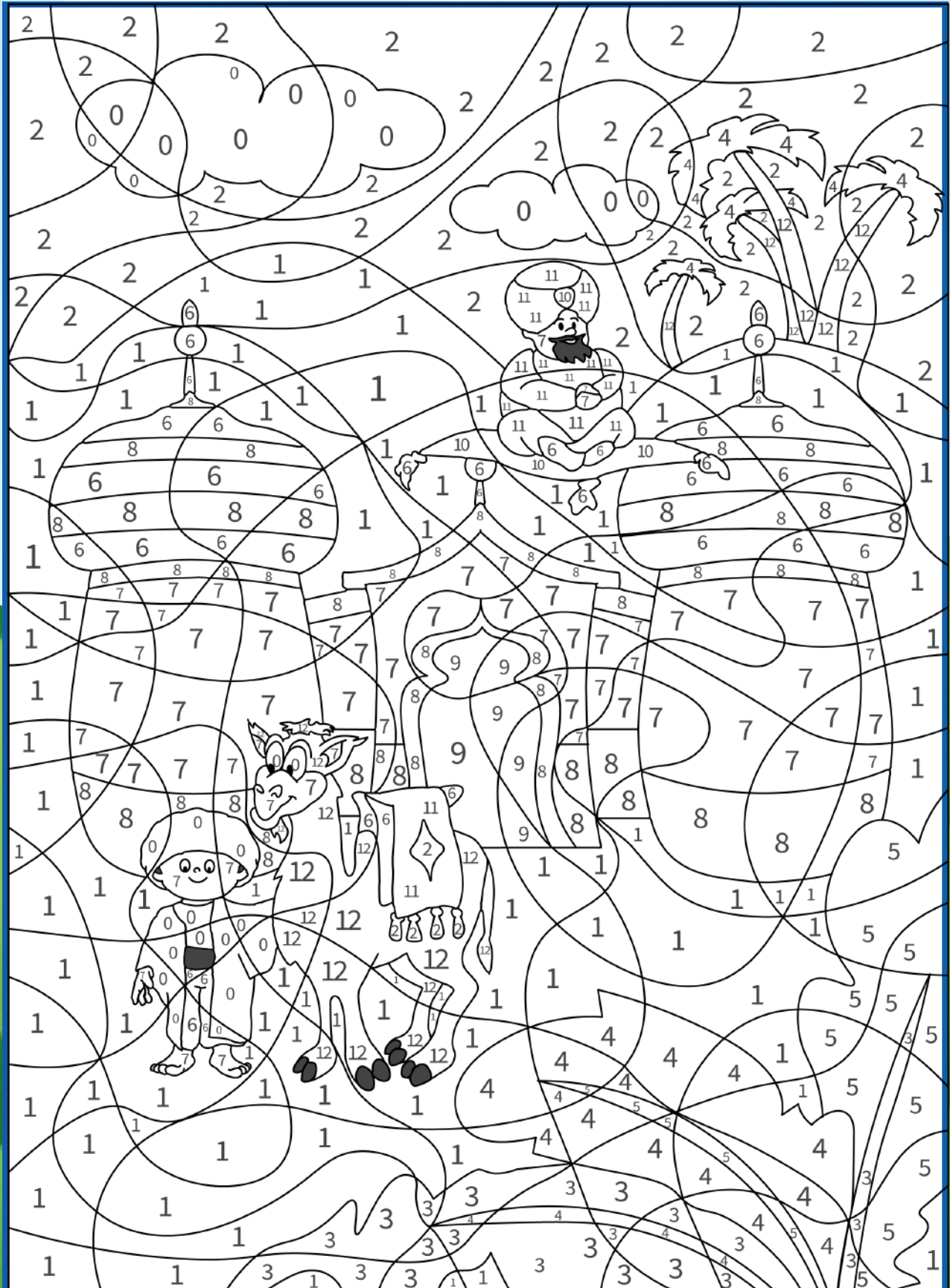
# RELIS CHAQUE AUTOMATE À SA SAYNÈTE



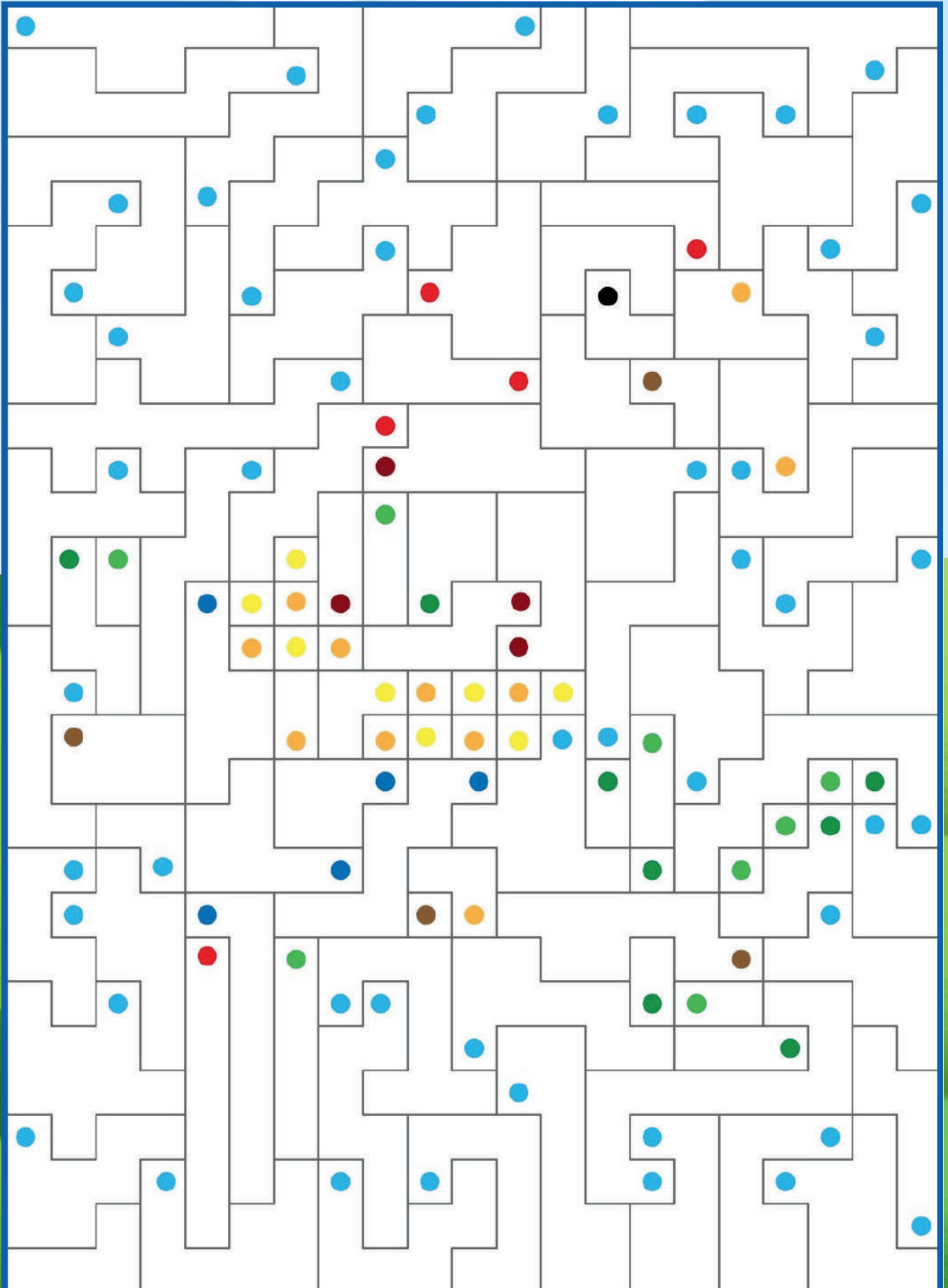
**AIDE PINOCCHIO À RETOURNER À LA BALEINE.  
SAURAS-TU NOMMER LES SAYNÈTES ET ACTIVITÉS DANS LE LABYRINTHE ?**



**COLORIS LA SAYNÈTE SELON LES CODES COULEURS.**  
**RECONNAIS-TU CETTE SAYNÈTE ? QUEL PAYS REPRÉSENTE-T-ELLE ?**

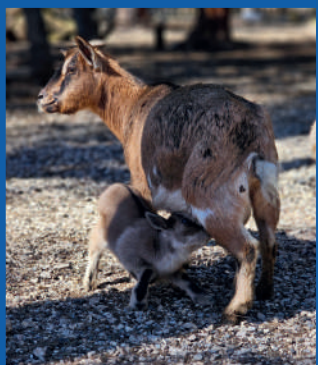
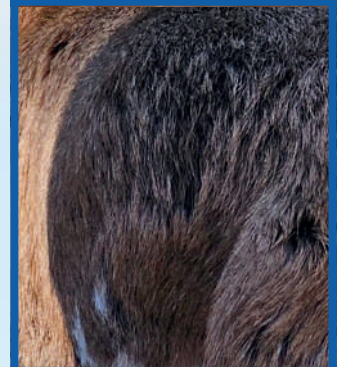
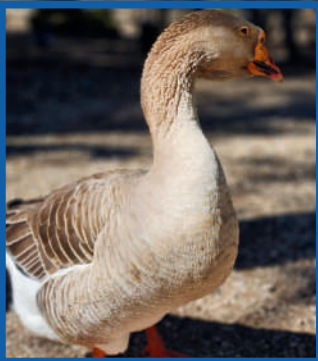


**QUEL ANIMAL SE CACHE DANS CE COLORIAGE ?  
OÙ PEUT-ON LE RETROUVER DANS LE PARC DU VILLAGE DES AUTOMATES ?**

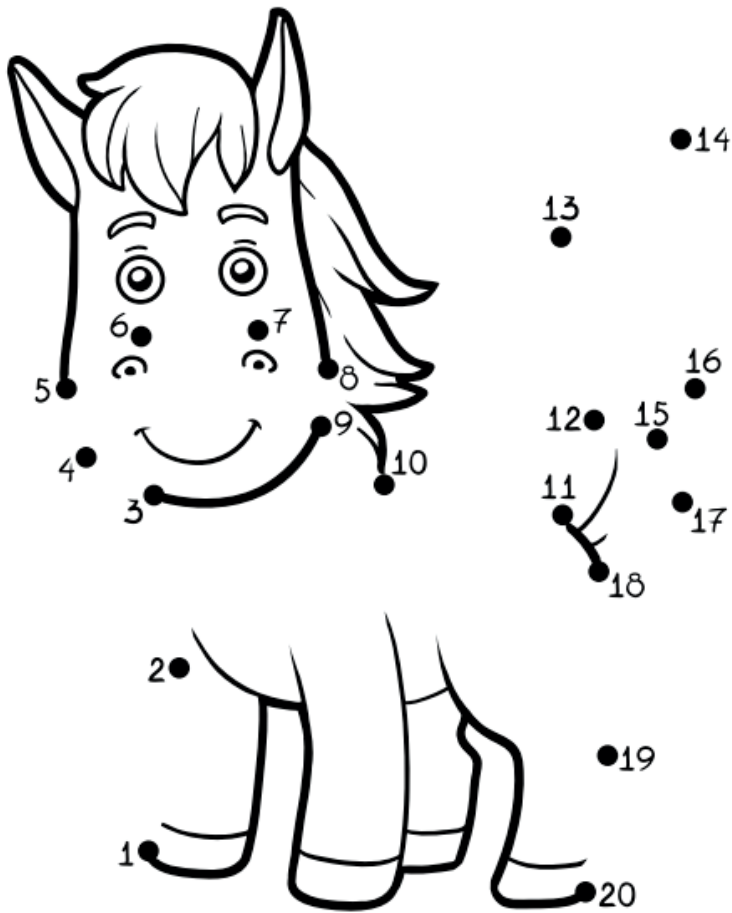




**RELIS CHAQUE ANIMAL À SON PELAGE !  
CONNAIS-TU CES ANIMAUX ? NOMMES LES À VOIX HAUTE !**



**RELIS LES NOMBRES POUR FAIRE APPARAÎTRE LES ANIMAUX.  
ARRIVES-TU À LES NOMMER ?**



REGARDE BIEN L'IMAGE ET TROUVE TOUS LES OBJETS CACHÉS !



TROUVE LES 7 DIFFÉRENCES ENTRE CES DEUX IMAGES



# L'HISTOIRE DE PINOCCHIO

Il était une fois un vieux menuisier du nom de Geppetto, qui passait toutes ses nuits à sculpter une marionnette de bois. Il consacra tant de soin et d'amour à son travail que le résultat fut extraordinaire.

Il décida d'appeler cette marionnette "Pinocchio".

Mais, malgré sa satisfaction, un sentiment de tristesse l'envahit. Geppetto souhaitait profondément que Pinocchio ne soit pas une simple marionnette, mais un vrai petit garçon !

Cette nuit-là, la Fée, touchée par le vœu de Geppetto, décida de réaliser son souhait.

Pendant que le menuisier dormait profondément, elle apparut dans l'atelier. Grâce à sa baguette magique, elle donna vie à la marionnette. Avant de partir, elle avertit Pinocchio qu'il devrait se comporter en enfant sage et obéissant s'il voulait un jour devenir un véritable garçon.

Au réveil, Pinocchio se mit à explorer l'atelier avec une grande curiosité. Alors qu'il parcourait la pièce, il entendit une petite voix. C'était un grillon qui vivait dans l'atelier de Geppetto.

Ce dernier se présenta à Pinocchio sous le nom de Grillon Parlant, et lui expliqua qu'il serait son guide tout au long de ses aventures. Il promit d'aider Pinocchio à suivre le bon chemin pour qu'il devienne un jour un vrai garçon.

Le bruit qu'ils firent finit par réveiller Geppetto. Lorsqu'il découvrit que son souhait avait été exaucé et que Pinocchio était vivant, il fut submergé de joie.

Il serra la marionnette dans ses bras et se mit à rêver de l'avenir. Geppetto voulait que Pinocchio devienne un enfant bon et studieux, et il décida de l'envoyer à l'école dès le lendemain.

Le lendemain, alors que Pinocchio se rendait à l'école pour la première fois, il rencontra un garçon que tout le monde appelait Asperge.

Ce dernier l'incita à abandonner l'idée de se rendre à l'école, qu'il jugeait ennuyeuse, pour plutôt aller voir un spectacle de marionnettes.

Malgré les conseils avisés du Grillon Parlant, qui le mettait en garde contre la désobéissance, Pinocchio suivit Asperge au théâtre.

Le spectacle le captiva tellement qu'il monta sur scène avec les autres marionnettes. Gultter, le propriétaire du théâtre, remarqua rapidement le potentiel de Pinocchio et décida de l'emprisonner dans une cage pour l'empêcher de s'enfuir.

Cependant, cette nuit-là, Pinocchio, désespéré, pleura si fort que la Fée l'entendit. Elle vint à son secours et le libéra.

De retour chez lui, Pinocchio retrouva Geppetto qui était très inquiet. Le pantin tenta de dissimuler la vérité avec des mensonges, mais son nez se mit à grandir de manière incontrôlable. Ce n'est qu'après avoir avoué ses fautes que la Fée, avec l'aide de piverts, rétablit son nez à sa taille normale.



Le lendemain, Pinocchio se remit en route pour l'école, déterminé à ne plus désobéir.

Mais en chemin, il croisa une nouvelle fois Asperge, qui lui proposa cette fois-ci d'aller au Pays des jouets, un endroit où il n'y avait ni école, ni règles, seulement des jeux et des friandises. Pinocchio, encore une fois, céda à la tentation malgré les avertissements du Grillon Parlant.

Au Pays des jouets, tout semblait merveilleux au début. Les enfants riaient, mangeaient des bonbons, et passaient leurs journées à s'amuser.

Cependant, après quelques semaines, Pinocchio eut une terrible surprise en découvrant qu'il avait des oreilles d'âne.

Il chercha Asperge, mais à sa place, il trouva un petit âne. Il comprit alors que tous les enfants avaient été transformés en ânes.

Effrayé, Pinocchio voulut appeler à l'aide, mais tout ce qui sortait de sa bouche était un braiment. Grâce aux instructions du Grillon Parlant, ils réussirent à s'échapper du Pays des jouets.

Après avoir erré pendant plusieurs jours, Pinocchio et le Grillon revinrent chez eux, et les oreilles d'âne finirent par disparaître. Mais à leur arrivée, la maison de Geppetto était vide.

Dévasté, Pinocchio se mit à pleurer. Une colombe qui passait par là entendit son chagrin et lui révéla que Geppetto, parti à sa recherche, avait été avalé par une énorme baleine.

Sans perdre une minute, Pinocchio et le Grillon se lancèrent à la recherche de la baleine. Ils finirent par la trouver et se laissèrent volontairement avaler. À l'intérieur de l'immense créature, Pinocchio retrouva enfin son père.

Après s'être serrés dans les bras, père et fils mirent au point un plan pour s'échapper : ils firent un feu en brûlant l'un des bateaux présents dans le ventre de la baleine, provoquant un gigantesque éternuement.

Le plan fonctionna et ils furent projetés hors de la baleine. De retour en mer, ils nagèrent de toutes leurs forces vers la plage.

Mais Geppetto, épuisé, peinait à continuer. Pinocchio, avec tout l'amour qu'il avait pour son père, tenta de le porter sur son dos. Cependant, lui aussi finit par s'écrouler sur le rivage, à bout de forces.

C'est alors que la Fée réapparut dans une lumière douce. Elle expliqua à Geppetto que Pinocchio avait prouvé qu'il avait un cœur généreux et aimant, et qu'il avait appris de ses erreurs. Pour cela, elle décida de le récompenser en le transformant en véritable petit garçon.

D'un geste de sa baguette magique, la Fée exauça le souhait, et Pinocchio ouvrit les yeux, désormais humain. Pinocchio, Geppetto et le Grillon Parlant retournèrent chez eux, où ils vécurent heureux, dans l'amour et la joie.



**FIN**







# SOLUTIONS

