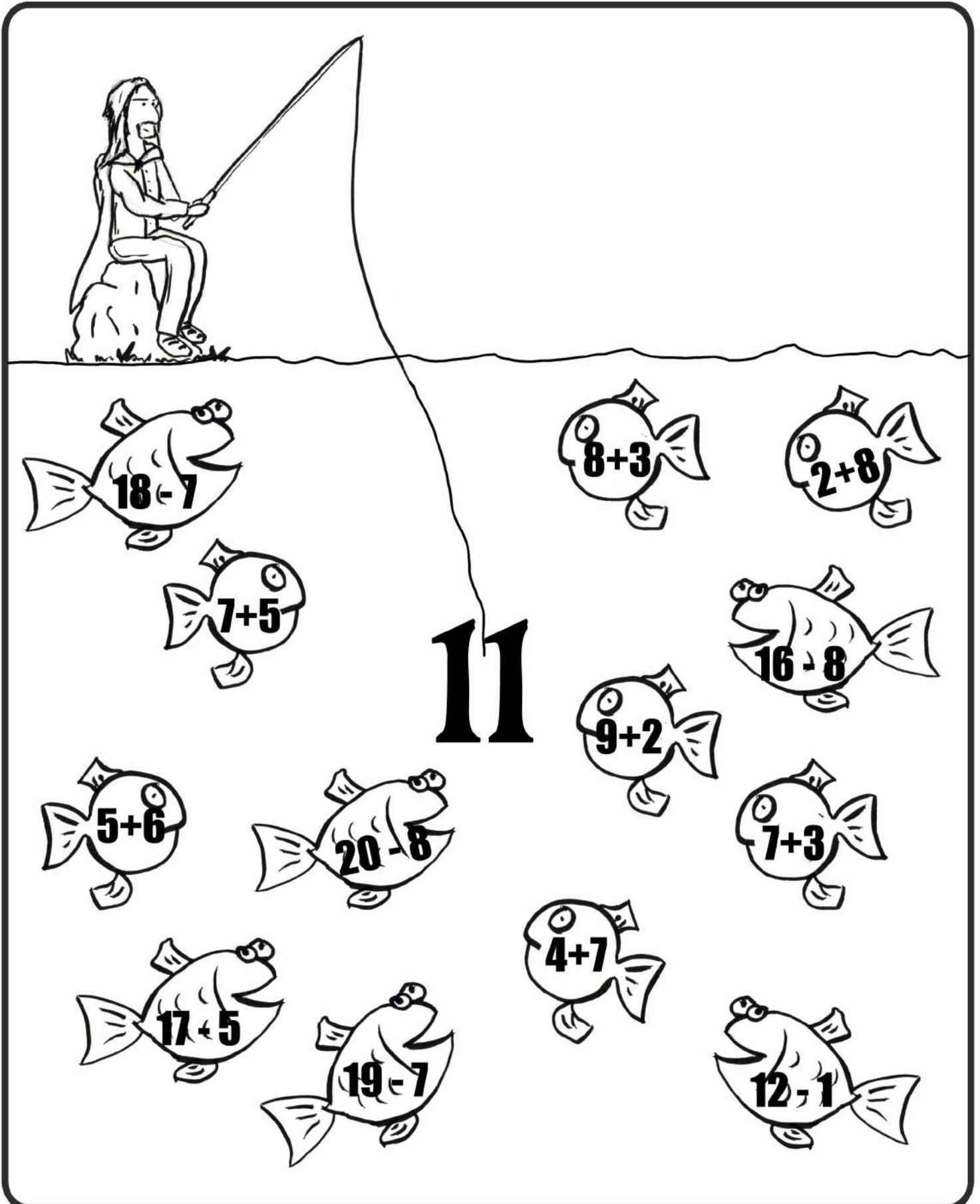


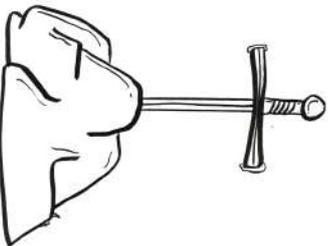
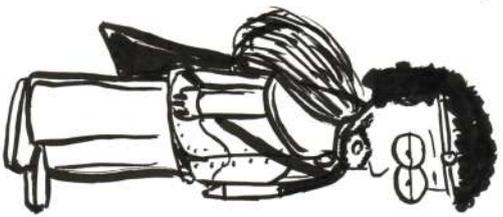
# La pêche selon Perceval

Colorie les poissons dont le total fait 11



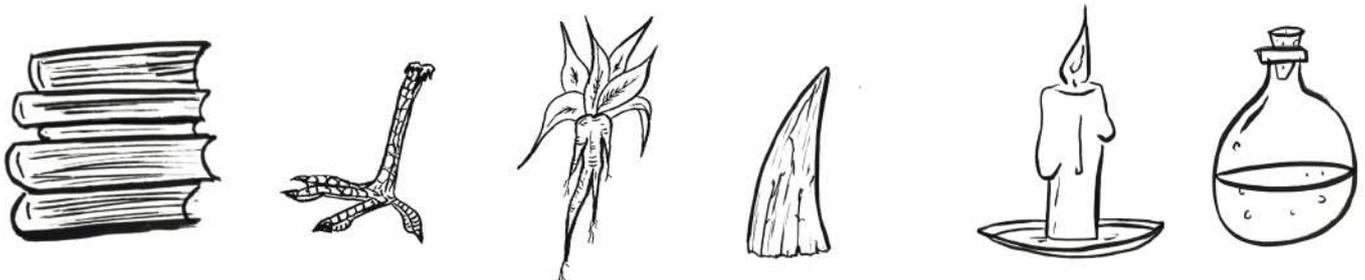
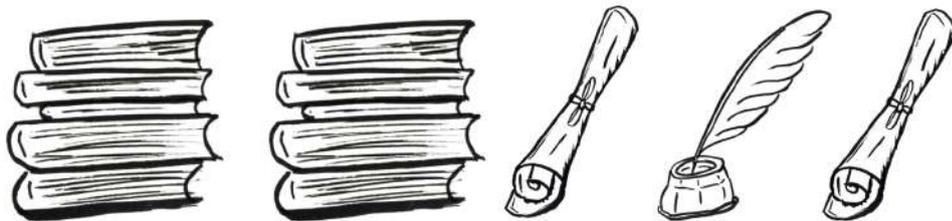
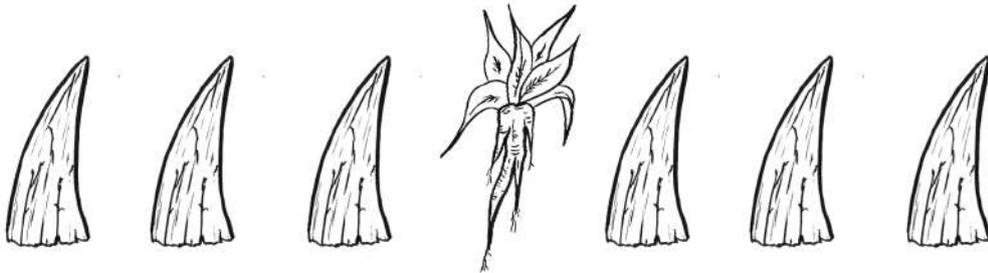
# Kaamelott

Dessine le château de Kaamelott



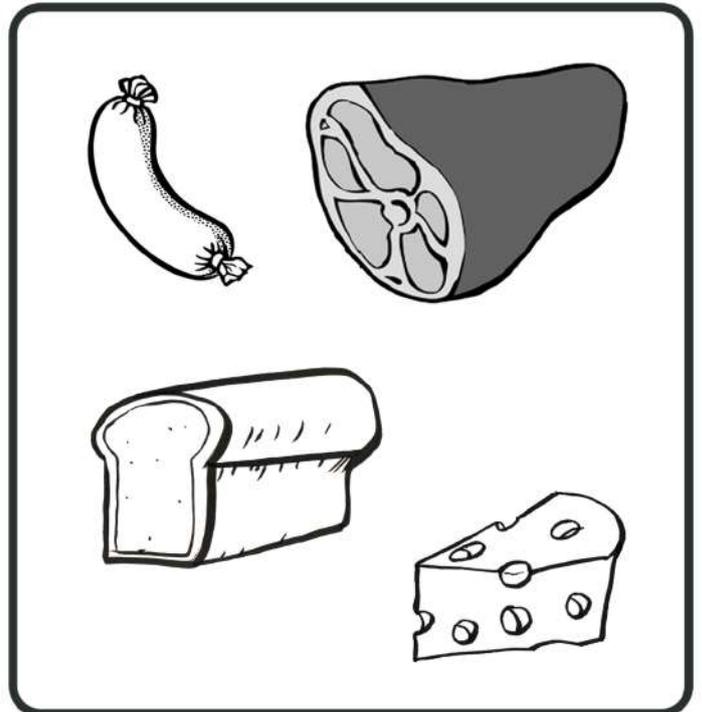
# Le Laboratoire de Merlin

Le laboratoire de Merlin est comme sa piaule, un vrai merdier !  
Aide Elias de Kelliwic'h à ranger les étagères.



# La Taverne

C'est la fin du service. Aide le tavernier a rangé son établissement.



Couverts

Noarriture

Jeux

Mobilier

# Arthur Pendragon

Écris et colorie tous les accessoires du roi Arthur.



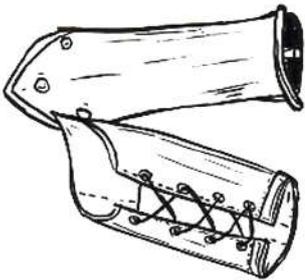
UNE COURONNE



L'ÉPÉE EXCALIBUR



LE MÉDAILLON D'OGMA



DES BRASSARDS



UNE CEINTURE

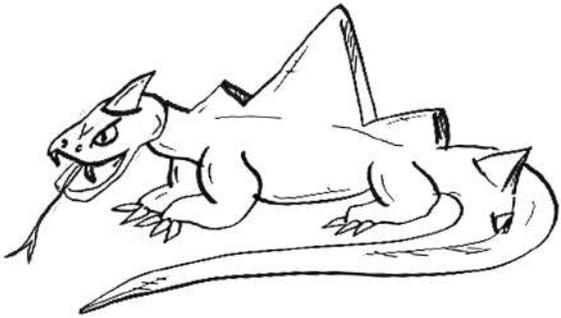


UNE CAPE



# Le Bestiaire de Kaamelott

Coche le nombre de cases qui correspond au nombre de syllabes pour chaque animal.  
Colorie ensuite toutes ces bêtes féroces !



Basilic

--	--	--	--



Dragon d'Airain

--	--	--	--

--	--	--	--



Lapin adulte

--	--	--	--

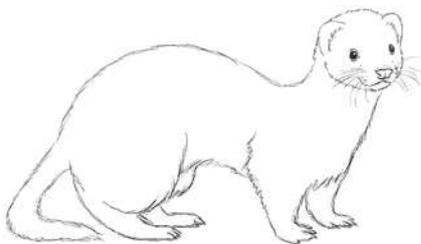
--	--	--	--



Serpent geant

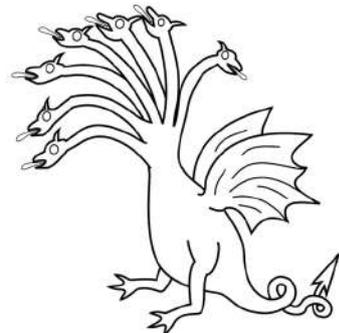
--	--	--	--

--	--	--	--



Furet (de guerre)

--	--	--	--

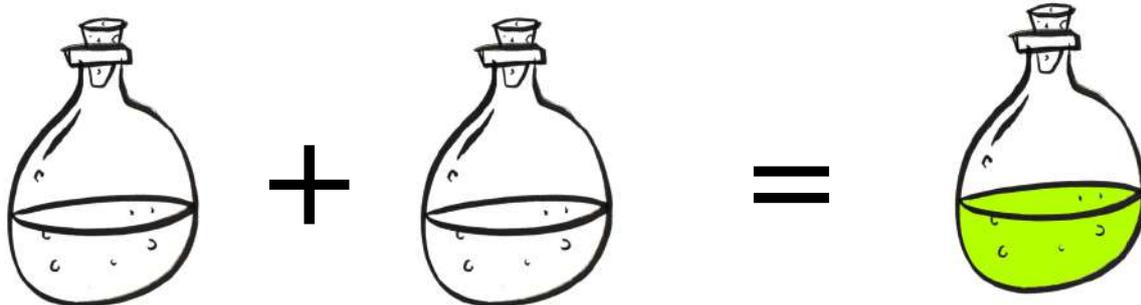


Hydre

--	--	--	--

# Les potions d'Elias de Kelliwic'h

Mélange les bonnes couleurs pour réaliser les potions.  
Puis étiquette correctement les flacons.



POTION DE FECONDITE



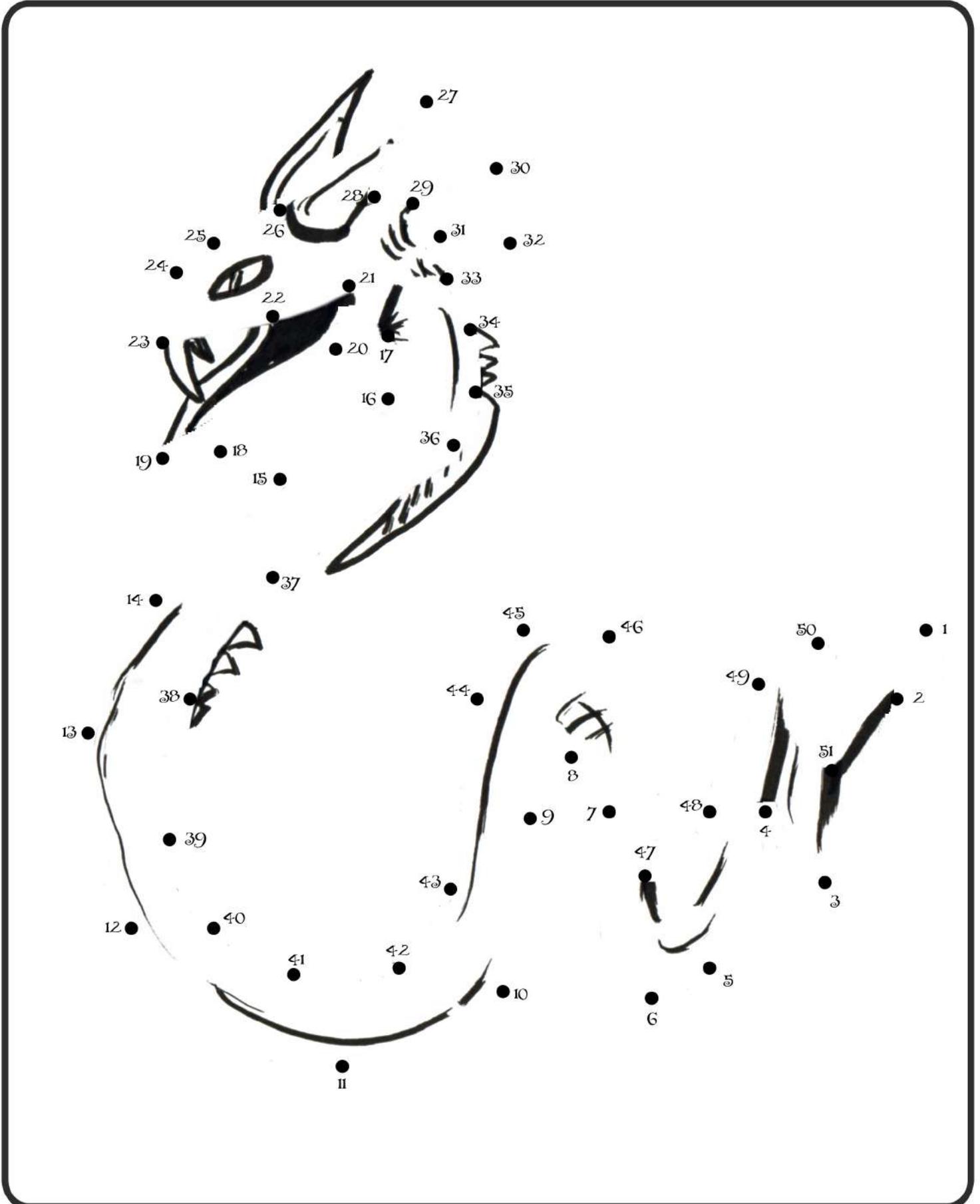
POTION DE VERITE



POTION DE POLYMORPHIE

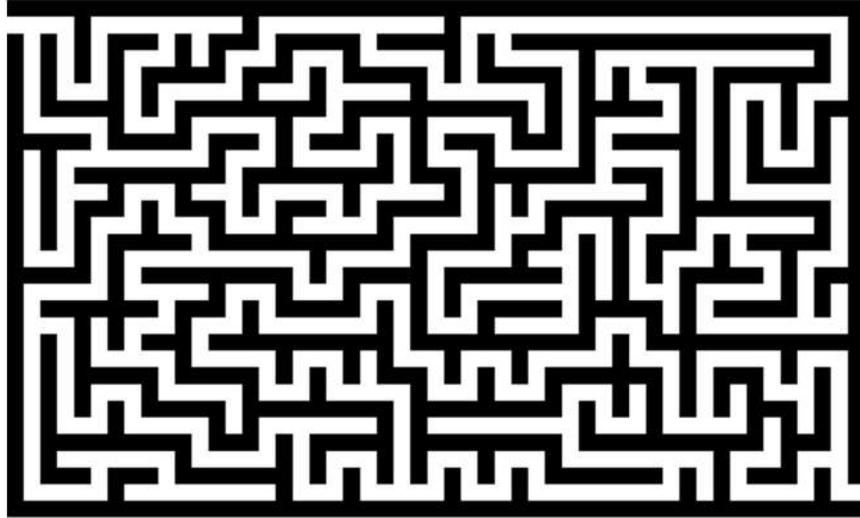
# Le Serpent Géant

Relie les points en commençant par le 1 et en suivant l'ordre chronologique.

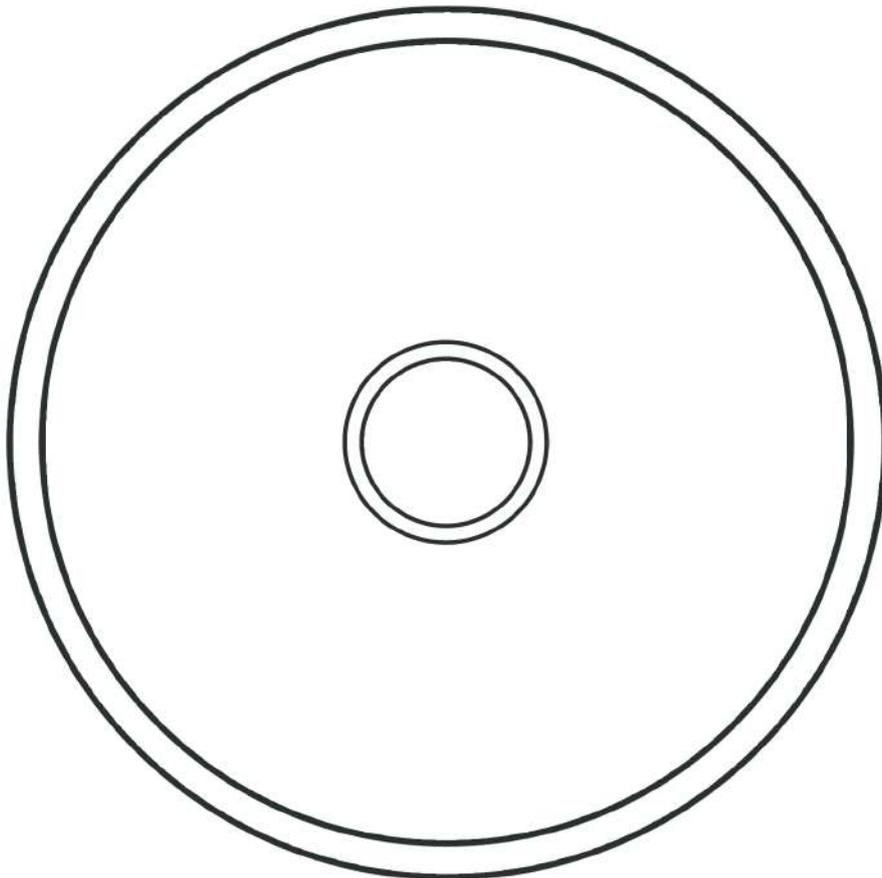


# Les sièges de Transport

Rapporte le second tabouret à Kaamelott.

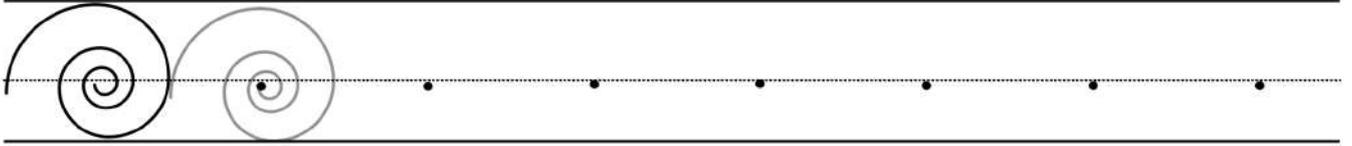


Dessine ton bozacier Viking.

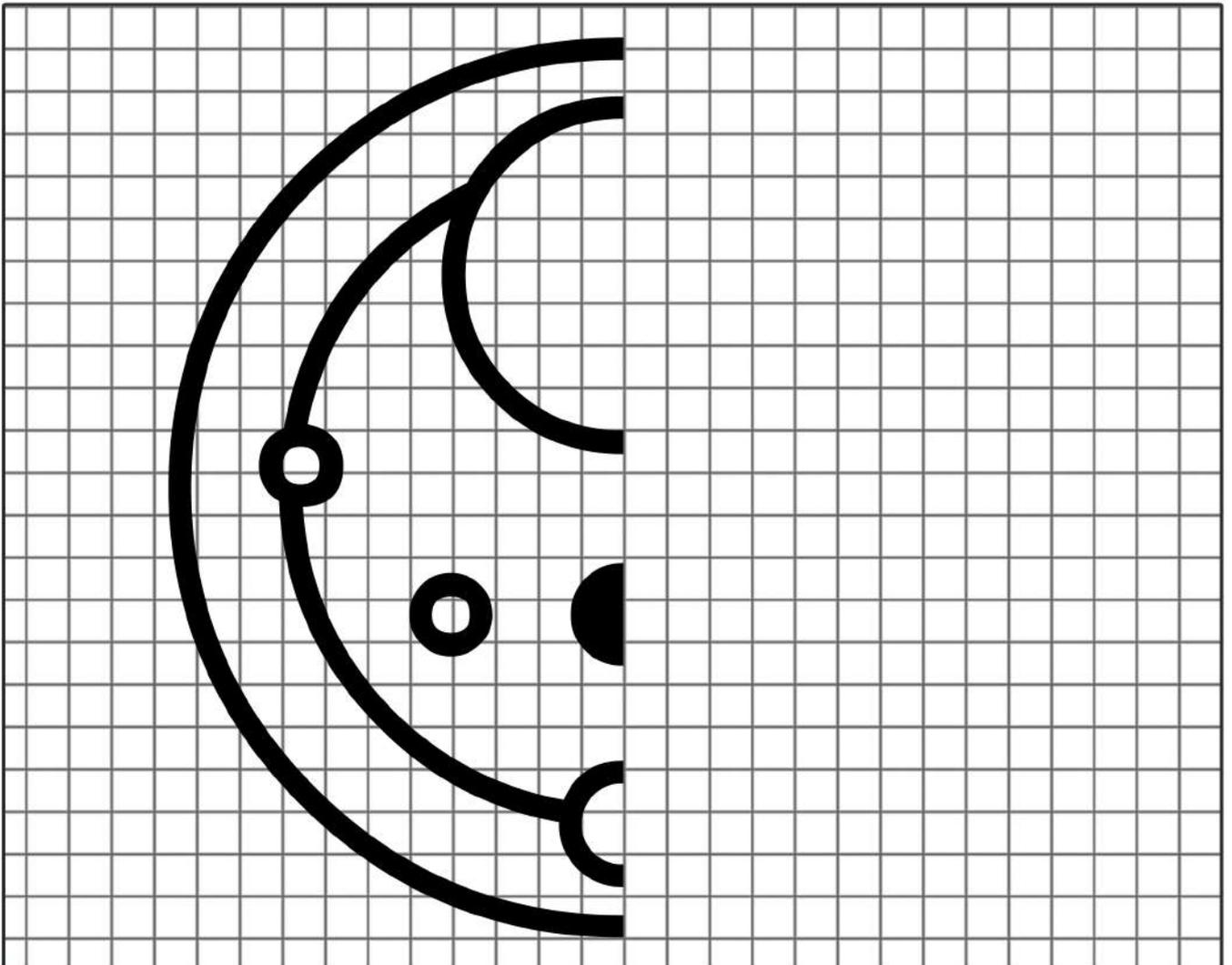


# Silbary Hill

Observe le sens des spirales et continue.



Termine le cercle de culture.

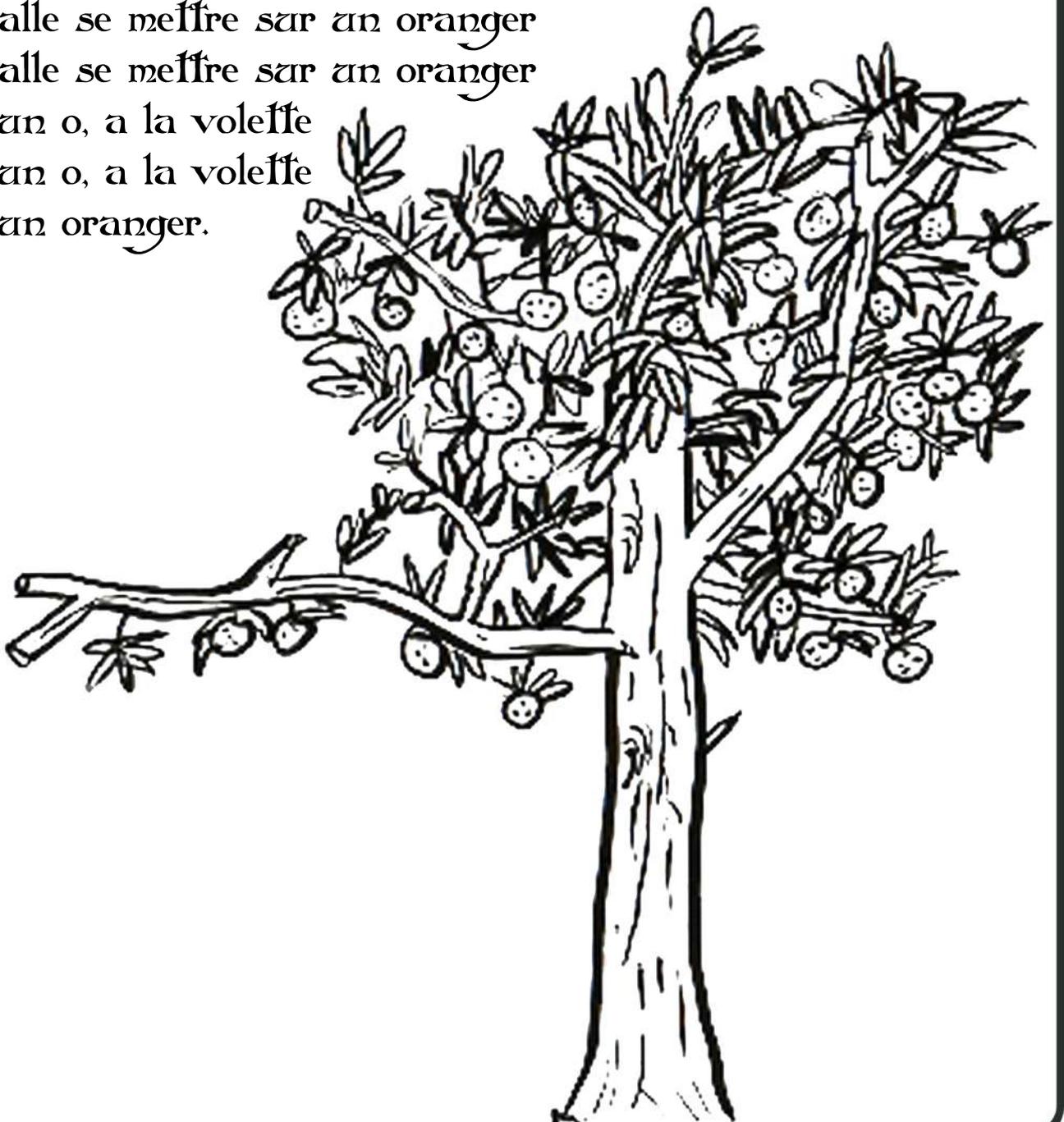


# A la volette

Apprends la comptine, attention elle reste dans la tête puis dessine l'oiseau et colorie l'arbre.

Mon petit oiseau a pris sa volée  
Mon petit oiseau a pris sa volée  
a pris sa, a la volette  
a pris sa, a la volette  
a pris sa volée

Est alle se mettre sur un oranger  
Est alle se mettre sur un oranger  
sur un o, a la volette  
sur un o, a la volette  
sur un oranger.



# Les collations de Karadoc

Indique l'heure en chiffre ou sur le cadran pour connaître les 11 heures de repas de Karadoc.



Le matin

07:45



Le matin

\_\_\_\_\_



L'après-midi

\_\_\_\_\_



L'après-midi

\_\_\_\_\_



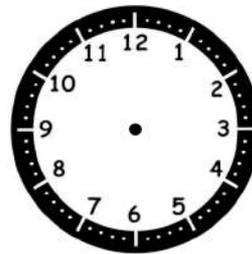
L'après-midi

\_\_\_\_\_



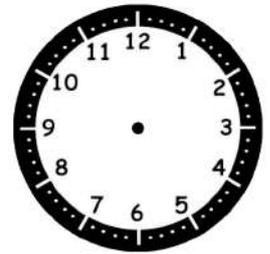
L'après-midi

\_\_\_\_\_



Le soir

20:00



La nuit

00:05



La nuit

02:00



La nuit

\_\_\_\_\_



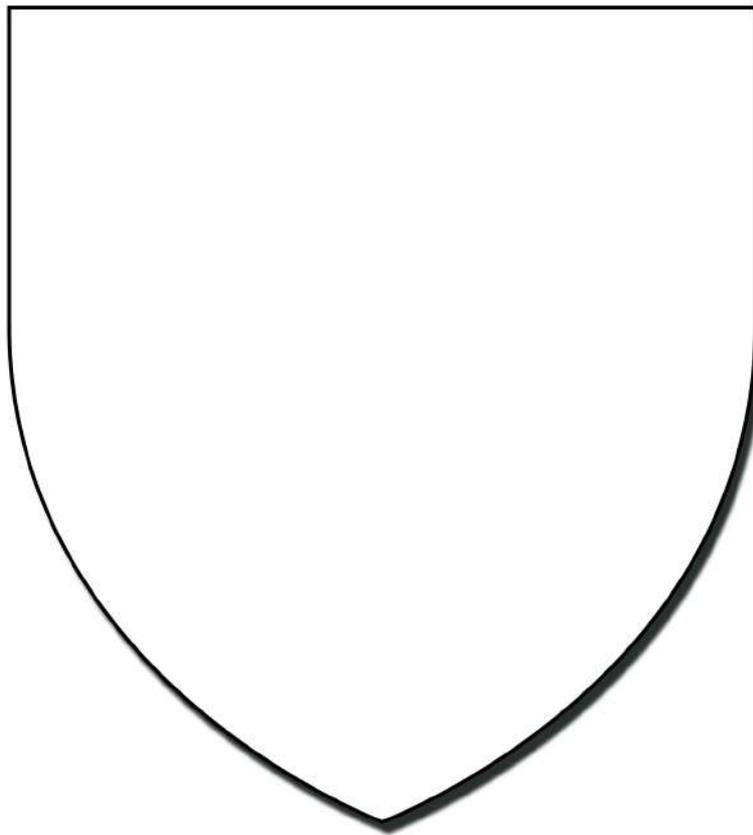
La nuit

05:20

# Le Blason

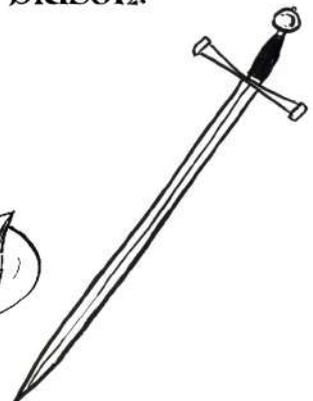
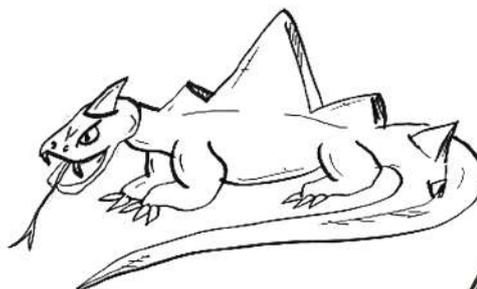
Crée ton propre blason !

Choisis comment tu vas diviser ton blason.



Choisis les dessins ou invente les, puis colorie ton blason.

**K**



# Belle qui tiens ma vie

Complète la chanson de Thoinot Arbeau avec les mots de la liste.  
Puis entoure de la même couleur les rimes.

Viens yeux faudra vie sourire  
l'âme laisser

Belle qui tiens ma \_\_\_\_\_  
Captive dans les \_\_\_\_\_,  
Qui m'as \_\_\_\_\_ ravie  
D'un \_\_\_\_\_ radieux,  
\_\_\_\_\_ tôt me secourir  
Où me \_\_\_\_\_ mourir.



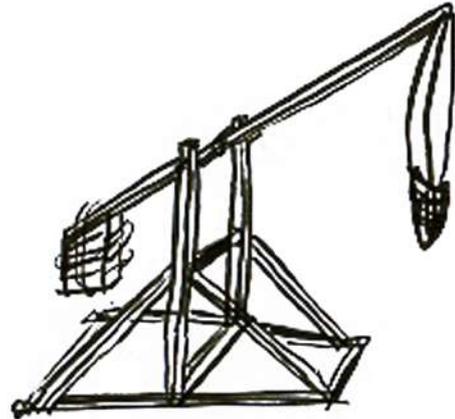
# Les joyaux de Leodagan

Remets dans l'ordre le nom de ces engins de guerre.



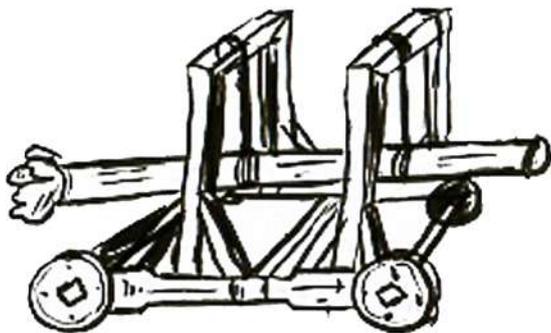
la pal Ca te

---



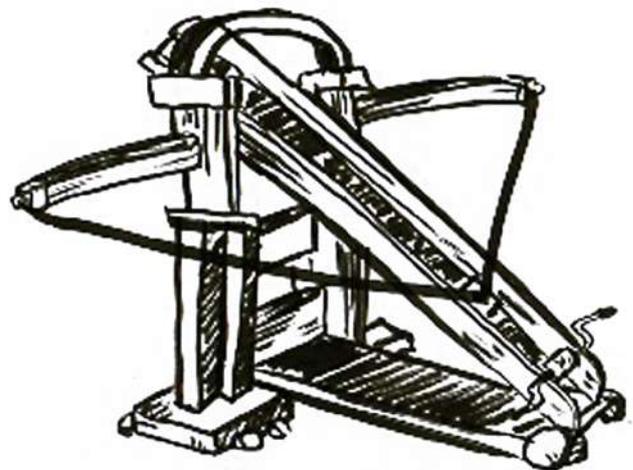
chef ba Tre

---



iBerle

---

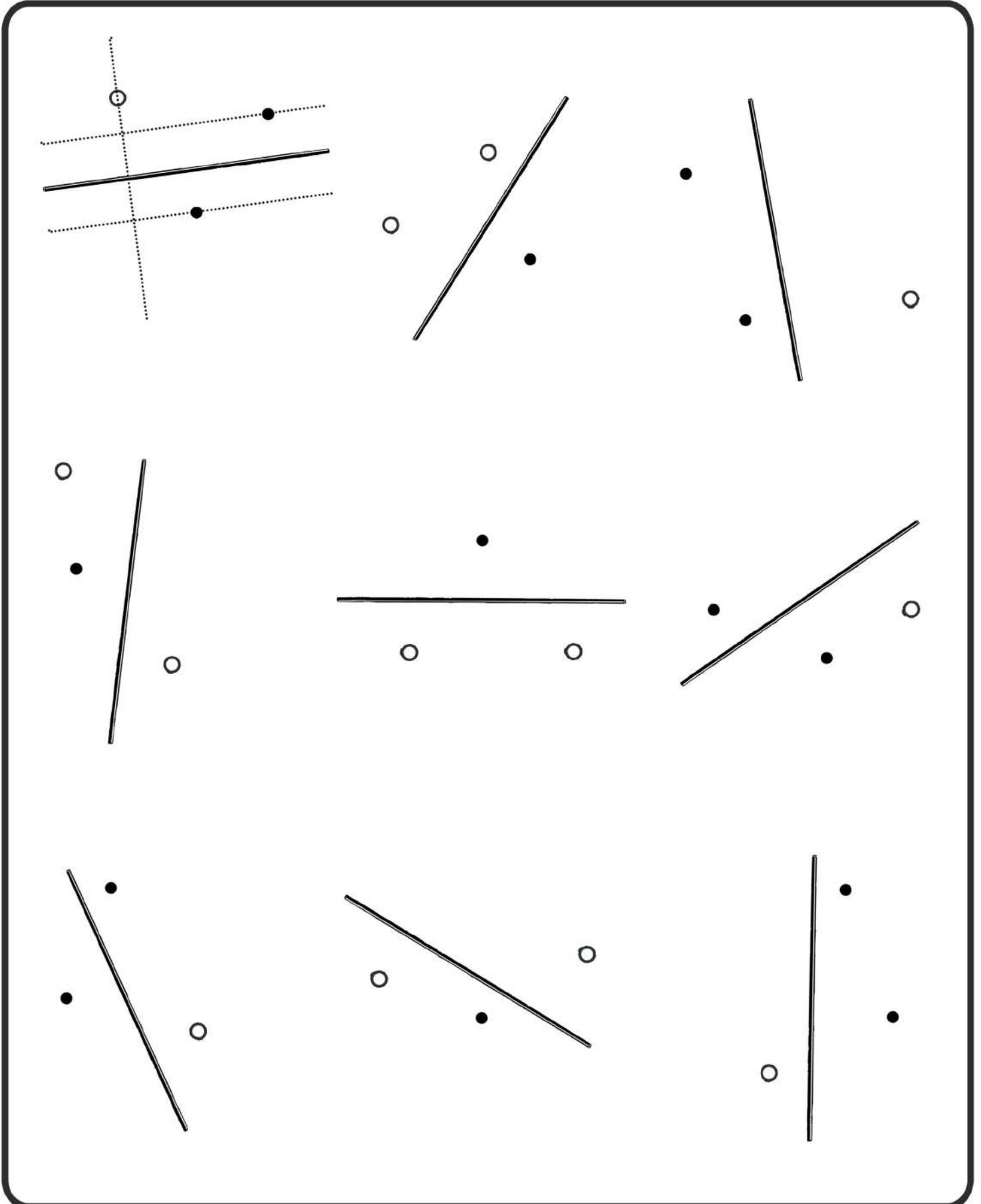


eiBltas

---

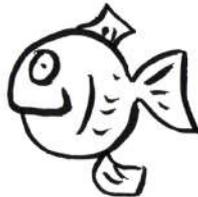
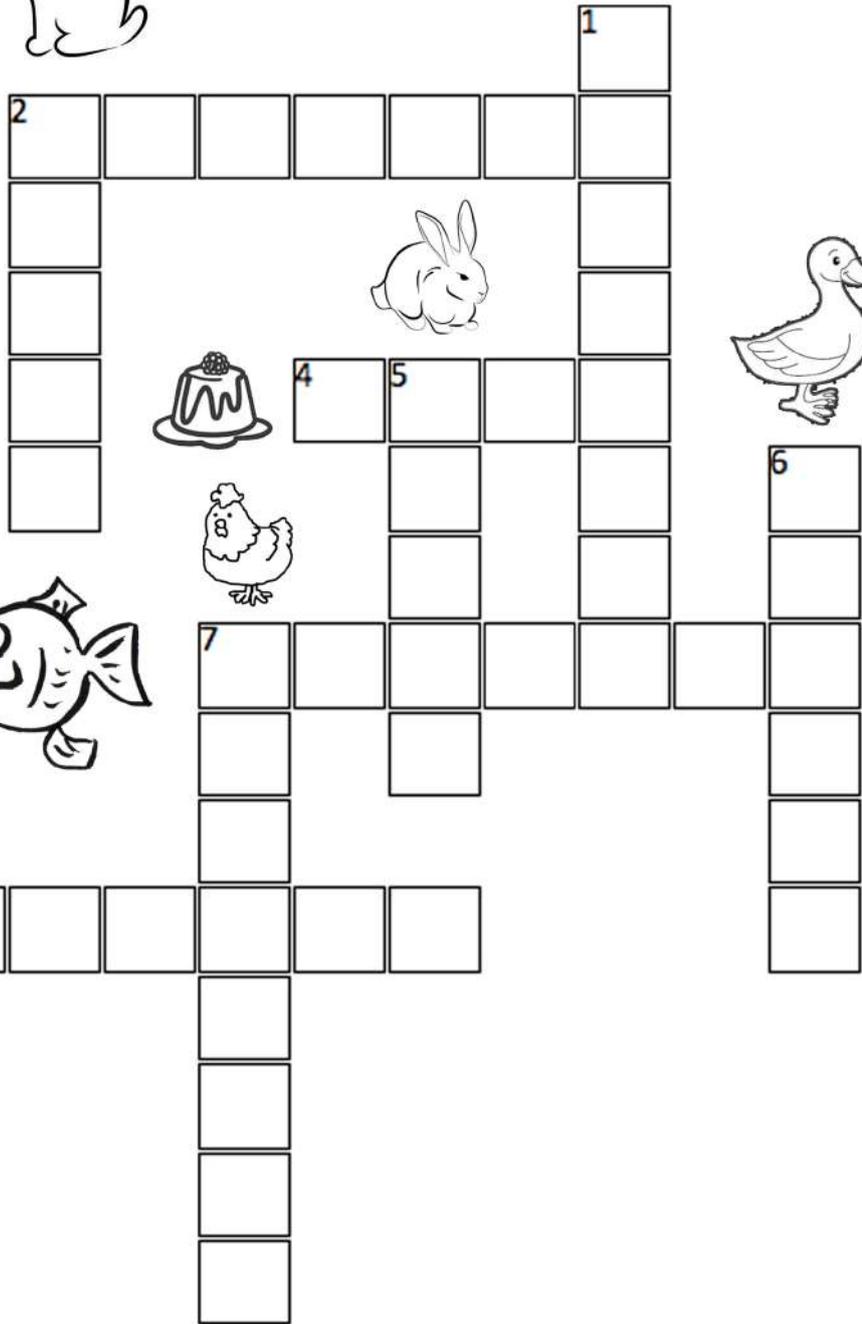
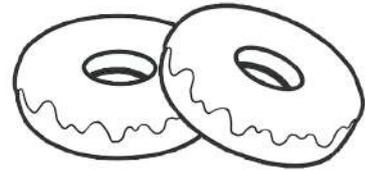
# Unagi

Dessine des lignes parallèles à travers les points noirs et des lignes perpendiculaires à travers les points blancs. Utilise une règle pour t'aider à tracer des lignes droites.



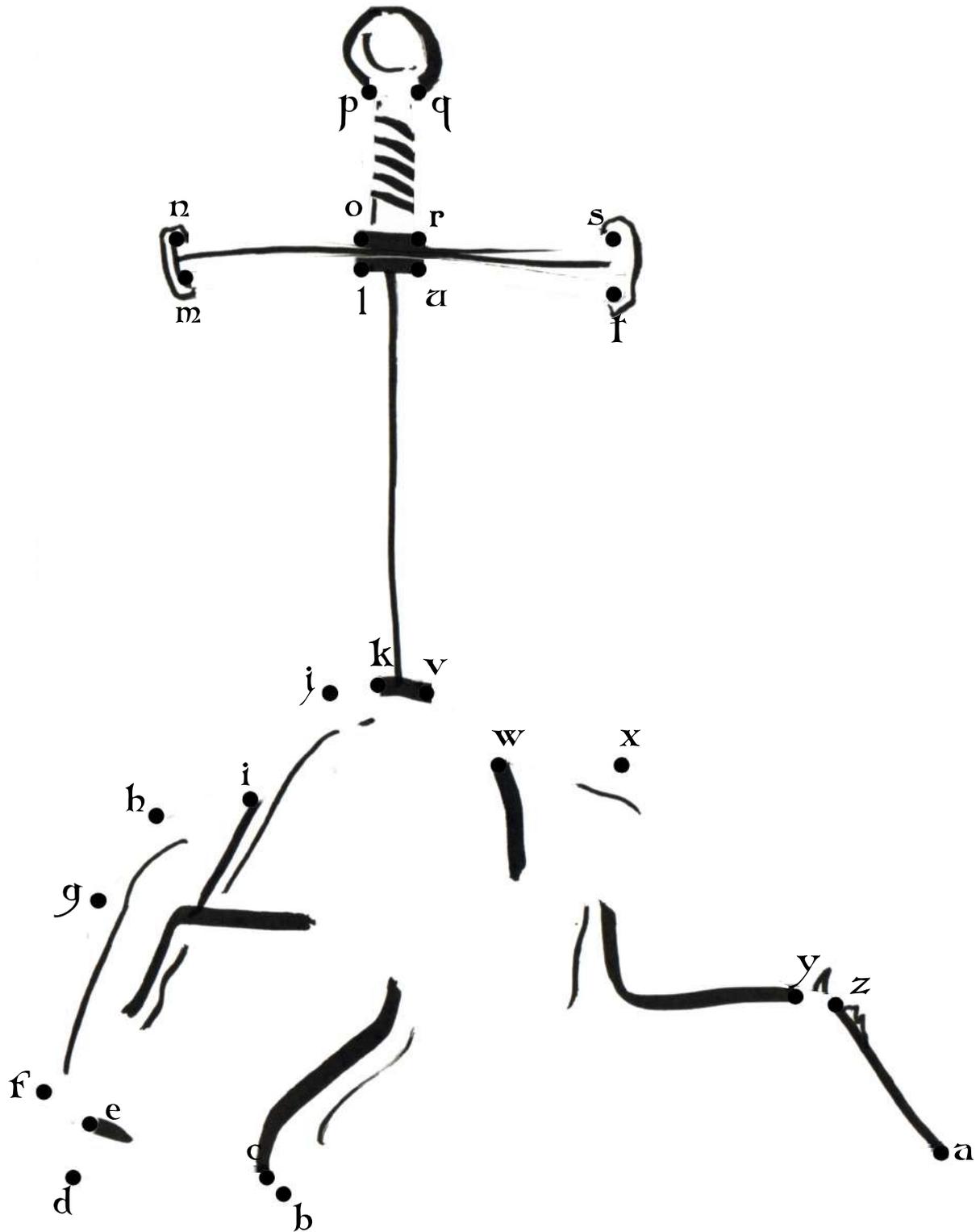
# Les mots croisés de Kadoc

À Kadoc !



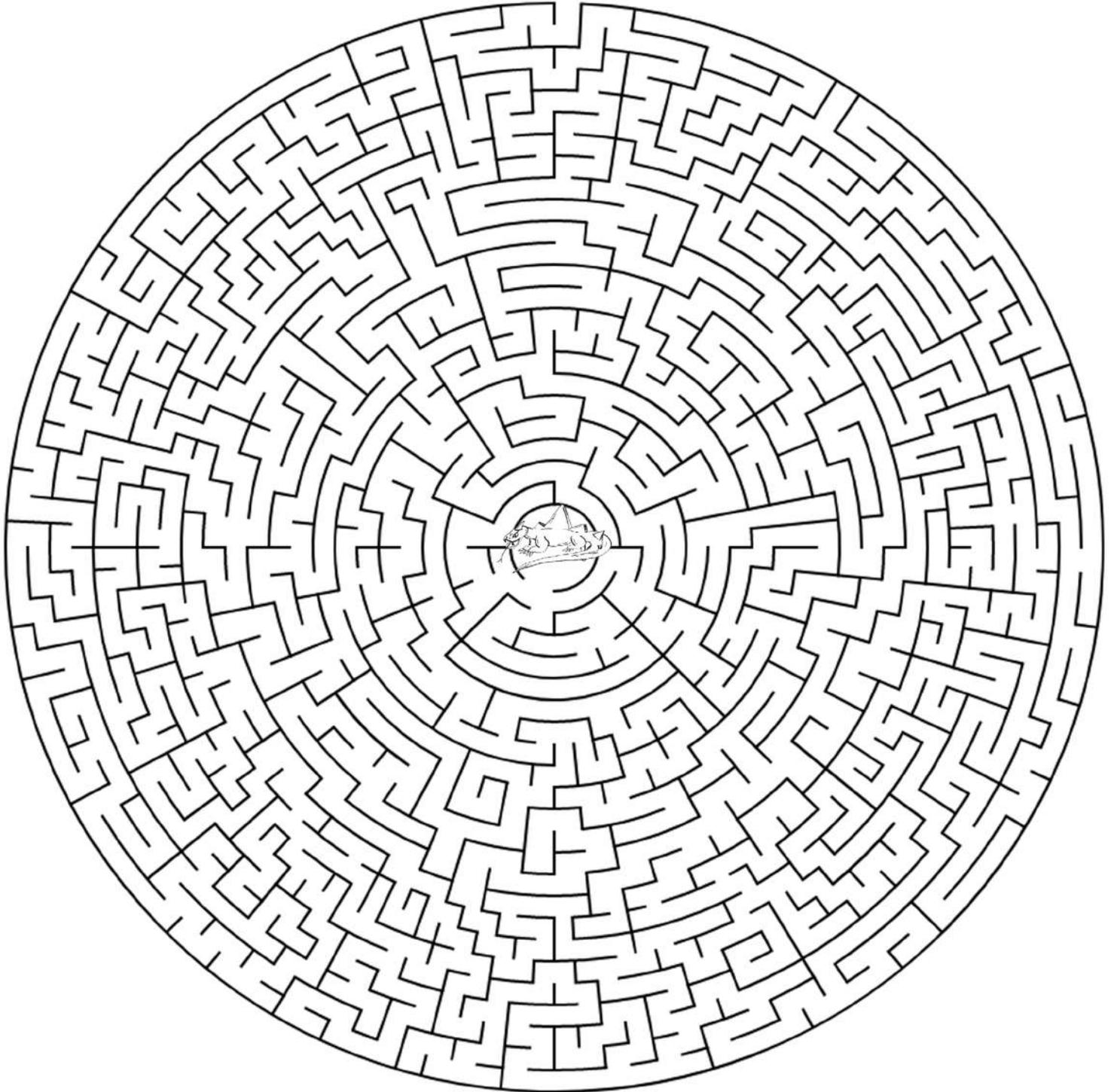
# Excalibur

Relie les points en commençant par la lettre a et en suivant l'ordre alphabétique.



# L'Antre du Basilic

Aide Arthur à trouver le terrible Basilic.



# Cal de Chozeffe

Les dés sont jetés !

Résous les additions et les suites pour former les bonnes combinaisons.

La Chozeffe~Velate

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

La Chozeffe~Velate

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \\ \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

La Velate

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

La Chozeffe~Velate

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array}$$

*Pas moa le caillou*

Le Cal de Chozeffe

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array}$$

Le Cal de Chozeffe

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array}$$

Le Cal de Chozeffe

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array}$$

Le Cal de Chozeffe

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

La Suite

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array}$$

La Suite

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

La Suite

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array}$$

La Suite

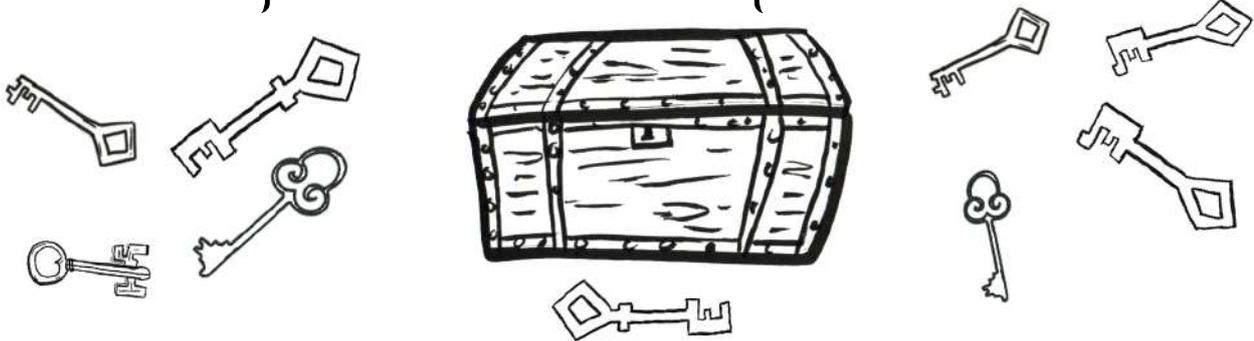
$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \bullet \bullet \\ \hline \end{array}$$

*Grelotte ca picote*

# L'enigme du Coffre

Pour ouvrir le coffre au trésor des mineurs, récupère la bonne clé, trouve le mot de passe et apprends la procédure pour franchir les obstacles.

Une seule clef peut ouvrir le coffre. Laquelle ?



Resous le rebas et tu connaîtras le mot de passe.



Sais la procédure

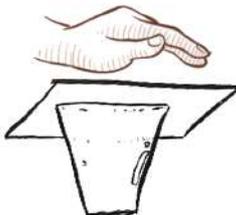
Remplis un verre d'eau à ras bord.



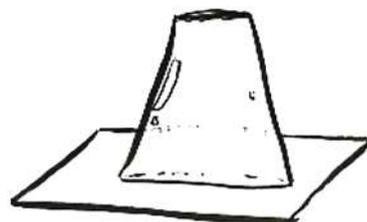
Place une carte sur le verre.



Laisse ta main sur la carte puis retourne le verre au-dessus d'un récipient.

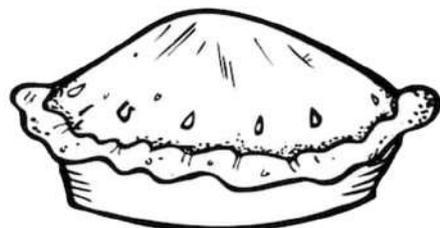
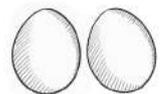
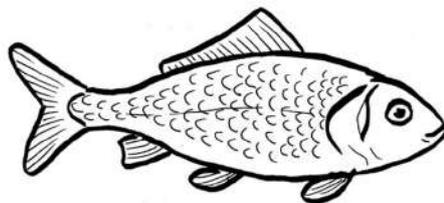
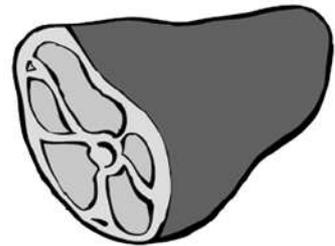
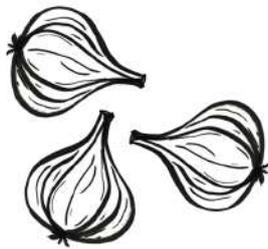
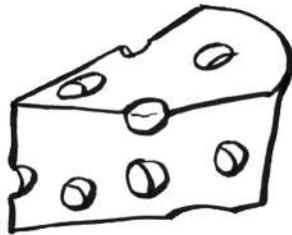
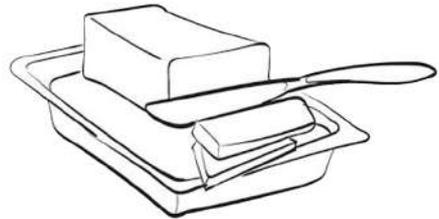
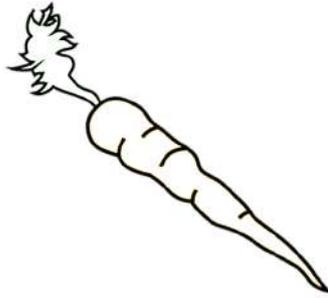
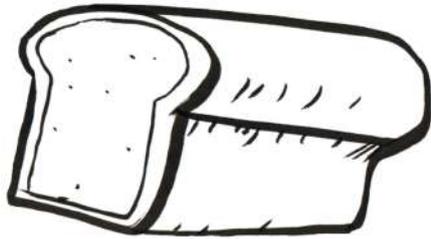


Retire ta main ! Et la magie opère !



# Le gras, c'est la vie

Entoure les 8 aliments gras. Puis colorie ceux qui ne le sont pas.



# Phrases emmêlées

Remets les mots dans le bon ordre. Puis retrouve l'auteur.



1. Je c'est vie, gras, la

.....



2 on toujours il y a Quand un se resuffat.  
fâche,

.....



3. de veax me lierre, Je et roseaux. coiffer  
m'habiller de

.....



4. legitime. territoriale Je soutenir d'expansion d'aller me  
pour une dont je ne refuse reconnais politique pas la battre

.....

Guenievre

Leodagan

Yvain

Karadoc

# Rome

Aide le jeune Arturus à compter en chiffres romains.

1 : I	10 : X	100 : C
2 : II	20 : XX	200 : CC
3 : III	30 : XXX	300 : CCC
4 : IV	40 : XL	400 : CD
5 : V	50 : L	500 : D
6 : VI	60 : LX	600 : DC
7 : VII	70 : LXX	700 : DCC
8 : VIII	80 : LXXX	800 : DCCC
9 : IX	90 : XC	900 : CM

Écris en chiffres arabes

III : \_\_\_\_\_

XX : \_\_\_\_\_

XXXV : \_\_\_\_\_

XI : \_\_\_\_\_

XXXII : \_\_\_\_\_

DCCXCVI : \_\_\_\_\_

VII : \_\_\_\_\_

XLVII : \_\_\_\_\_

DLIX : \_\_\_\_\_

Écris en chiffres romains

1 : \_\_\_\_\_

54 : \_\_\_\_\_

426 : \_\_\_\_\_

6 : \_\_\_\_\_

38 : \_\_\_\_\_

950 : \_\_\_\_\_

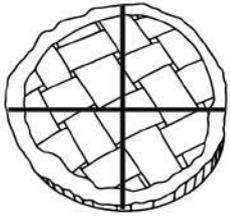
10 : \_\_\_\_\_

95 : \_\_\_\_\_

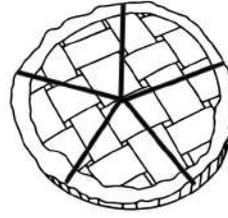
602 : \_\_\_\_\_

# La Tarte aux Myrtilles de Dame Seli

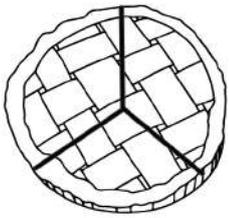
Colorie les parts de tarte pour obtenir la bonne fraction.



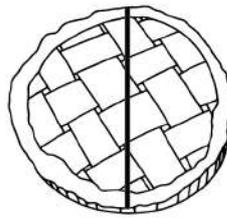
colorie  $\frac{1}{4}$



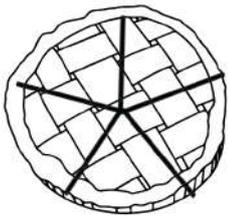
colorie  $\frac{4}{5}$



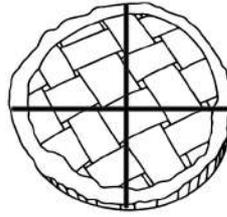
colorie  $\frac{2}{3}$



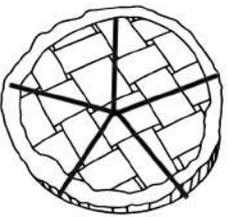
colorie  $\frac{1}{2}$



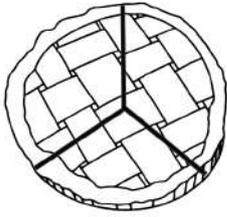
colorie  $\frac{3}{5}$



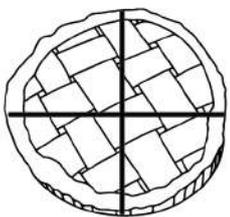
colorie  $\frac{2}{4}$



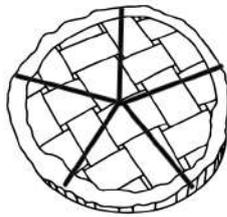
colorie  $\frac{1}{5}$



colorie  $\frac{1}{3}$



colorie  $\frac{3}{4}$



colorie  $\frac{2}{5}$

# Les Chevaliers de la Table Ronde

Retrouve les noms des Chevaliers de la Table Ronde figurant dans la liste.

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

Arthur

Galessin

Karadoc

Yvain

Bohort

Gazvain

Lancelot

Calogrenant

Herve de Rinel

Leodagan

Dagonet

Jacca

Perceval

# L'histoire de Bohort

Aide le Père Blaise à écrire l'histoire vraie de Bohort.



J'étais assis au pied d'un arbre fleuri, dans un pré verdissant...

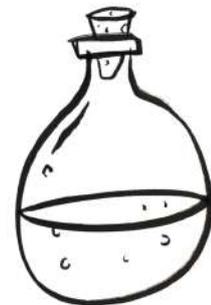
A series of horizontal lines for writing, consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. There are 20 such lines in total, providing space for the student to write the rest of the story.



# Les Potions de Merlin

Aide Merlin à préparer ses potions. Utilise la table pour t'aider à résoudre le problème. Chaque case représente une réponse possible. Suis les colonnes et les lignes pour trouver la bonne combinaison. Dessine un rond quand la réponse est juste, une croix lorsque la réponse est fausse.

	Bleu	Noir	Vert	Jaune	Aile de chauve-souris	Romarin	Huile de roche	Ergots de jars
Invisibilité								
Invicibilité								
Vivacité								
Sommeil								
Aile de chauve-souris								
Romarin								
Huile de roche								
Ergots de jars								



Merlin doit préparer quatre potions magiques différentes : une potion d'invisibilité, une potion d'invicibilité, une potion de vivacité et une potion de sommeil.

Chaque potion a une couleur différente : bleu, noir, vert et jaune.

Et chaque potion nécessite un ingrédient différent : aile de chauve-souris, romarin, huile de roche et miel.

Trouve la couleur et l'ingrédient pour chaque potion.

1. La potion d'invisibilité n'est pas jaune et ne contient pas d'ergots de jars.
2. La potion qui contient le romarin est verte.
3. La potion qui donne une grande force est noire et ne contient aucun ingrédient d'origine animale.
4. La potion pour trouver le sommeil possède une couleur chaude.
5. La potion bleue contient un ingrédient d'origine animale et ne donne pas de vigueur.



# Le Bocal à anchois

Noirci les cases de la grille afin de faire apparaître le célèbre objet.  
Les nombres à gauche et au-dessus de la grille sont là pour t'aider à déduire les cases à noircir.

The crossword puzzle grid is 20 columns wide and 25 rows high. The top part of the grid contains a pattern of black cells forming a shape, with numbers 2, 7, 8, 3, 3, 3, 8, 7, 2, 2, 8, 6, 6, 2, 4, 9, 8, 9, 4, 2, 6, 6, 7, 6, 1, 3, 4, 3, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 4, 3, 1, 6. The left side of the grid has numbers indicating the length of the words to be filled in.