

Les Aventures de Crapaudet

Livret d'activités - tome 1

*Activités ludiques autour de l'histoire de
Crapaudet :*

jeux, coloriages et découvertes.



Bienvenus dans le livret d'activités des Aventures de Crapaudet !

Ce livret a été conçu pour prolonger le plaisir de la lecture et permettre aux enfants de s'amuser tout en explorant les thèmes de l'histoire.

À travers des jeux, des coloriages et des activités créatives, les enfants pourront développer leur imagination, leur curiosité et leur esprit d'équipe, tout en apprenant à mieux connaître la nature et ses petits habitants.

Les aventures de Crapaudet nous rappellent que grandir, ce n'est pas seulement devenir plus fort, mais aussi apprendre à aider, à respecter la vie et à prendre soin des autres.

Ce livret est une invitation à découvrir le monde merveilleux de la nature, à réfléchir sur les leçons de l'histoire et à s'amuser en famille ou entre amis.

Alors, prépare tes crayons, ton imagination et ton sourire, et plonge dans l'univers magique de Crapaudet !

Voici les activités créatives proposées dans le livret d'activités des Aventures de Crapaudet :

Activités créatives

L'imagination des enfants ne connaît aucune frontière.
Elle explore, invente et transforme chaque instant en aventure.
Alors prenez le temps de sortir, de respirer, d'observer...
car la nature est le plus beau terrain de jeu qui existe.

Chaque promenade devient une découverte,
chaque détail une surprise,
chaque instant un souvenir précieux.

C'est ici que naissent les plus belles histoires :
celles que l'on vit, que l'on ressent... et que l'on n'oublie jamais.

1. Coloriage libre

Les enfants peuvent colorier les illustrations de Crapaudet et ses amis. Ils peuvent également imaginer et dessiner leur propre version de la cabane de branchages ou de la mare où Crapaudet vit ses aventures.

2. Inventons une histoire

Les enfants sont invités à imaginer une nouvelle aventure pour Crapaudet. Par exemple : **"Et si Crapaudet rencontrait un animal magique dans le jardin, ce serait lequel ?"** Ils peuvent raconter leur histoire ou la dessiner.

3. Le dessin de Crapaudet

Les enfants dessinent leur propre version du personnage de Crapaudet ou des scènes de l'histoire. Ils peuvent ajouter des détails comme des amis de Crapaudet, des décors de forêt, ou des éléments de la nature.

Objectif : Encourager la créativité et l'expression personnelle.

Matériel : Feuilles, crayons de couleur, peintures, etc.

4. Le jardin de Crapaudet

Les enfants imaginent et créent leur propre version du monde de Crapaudet. Ils peuvent construire un jardin ou un habitat pour lui en utilisant des matériaux naturels comme des feuilles, des branches, des cailloux...

Objectif : Stimuler la créativité et l'imagination.

Matériel : Feuilles, petits cailloux, bâtons, colle, ciseaux. Ces activités permettent aux enfants de s'immerger dans l'univers de Crapaudet tout en développant leur imagination, leur créativité et leur sens de l'observation.

Pour s'aider :

Comment est décrit le jardin de Pierre ?

Le jardin de Pierre est décrit comme un lieu paisible, accueillant et plein de vie. Voici les principaux éléments qui le caractérisent :

Description du jardin de Pierre :

- **Un espace verdoyant et fleuri :** Le jardin est en pente douce, avec de l'herbe haute et des fleurs colorées qui se balancent doucement dans la brise. Les couleurs vives des fleurs rouges et jaunes ajoutent une touche de gaieté au paysage.
- **Un grand bassin scintillant :** Au centre du jardin se trouve un bassin entouré de plantes vertes et de grosses pierres rondes. L'eau y est claire et calme, et des libellules volent au-dessus de la surface. Des carpes Koï

majestueuses , aux couleurs éclatantes nagent sous l'eau (orange, blanc, noir).

- **Une cabane accueillante** : Pierre a construit une petite cabane en branchages et feuilles épaisses pour les crapauds. À l'intérieur, il a disposé de la mousse humide et des pierres plates tièdes, créant un nid douillet et rassurant.
- **Un potager vivant** : Le jardin abrite également un potager où Pierre cultive des tomates, des salades et d'autres légumes. L'air y est imprégné d'odeurs de terre chaude et de plantes fraîches. Les crapauds y aident en chassant les limaces et les pucerons.
- **Un lieu de sérénité** : Le jardin est décrit comme un refuge où la nature est respectée et où chaque créature a sa place. C'est un espace où la vie est simple, partagée et harmonieuse.

En résumé, le jardin de Pierre est un véritable havre de paix, où la nature et ses habitants coexistent en harmonie, offrant un cadre idéal pour les aventures de Crapaudet et ses amis.

5. Questions de compréhension

- Où la maman crapauda a-t-elle pondu ses œufs ?
- Qui a sauvé les têtards ?
- Qui est Pierre ?
- Pourquoi Crapaudet est-il parti tout seul ?
- Quels dangers a-t-il rencontrés ?

- Que fait-il à la fin avec la chenille ?
- Quelle est la leçon qu'il a retenue ?
- As-tu déjà eu peur comme Crapaudet ? A quelle occasion ?
- Comment s'appellent les quatre petits crapauds ?

6. Jeux de langage

Complète la phrase avec les bons mots :

Crapaudet a sauté dans la _____. Il a vu un grand _____ avec un long bec, et il s'est caché dans un _____.

Mots proposés : rocher – héron – flaque

Crapaudet adore sauter dans la _____. Il aime aussi regarder les _____.

Mots proposés : poissons – mare

7. Trouve cette devinette

Mon premier est un animal qui saute,
mon second est un cercle,
mon tout vit dans un jardin

8. Vrai ou Faux ?

Les têtards ont été sauvés par un homme.

Crapaudet a été mangé par le héron.

Pierre a construit une cabane.

Crapaudet vit dans un lac.

La soeur de Crapaudet s'appelle Nora.

Les petits crapauds sont nés en hiver.

9. Trouve le mot caché (Anagrammes) :

1. LEBEULLLI : _____ 6. ELOIULC : _____

2. NICRATABE : _____ 7. LLEINECH : _____

3. DUATCRPA : _____ 8. EROTLU : _____

4. DARTTE : _____ 9. RSIUOS : _____

5. ONREH : _____ 10. REIPRE : _____

10. Jeu de rôle - Crapaudet et ses amis

Permet aux enfants d'imaginer différentes scènes et actions des personnages.

- Objectif : Stimuler l'imagination et le jeu de rôle.
- Règles : Les enfants choisissent un personnage du conte (Crapaudet, sa maman, le chat, etc.) et inventent des

dialogues ou des scènes. Ils peuvent jouer des parties du conte ou imaginer de nouvelles aventures pour Crapaudet.

- Matériel : Aucun, juste des accessoires ou déguisements pour enrichir l'expérience.

11. Les traces de Crapaudet (Jeu de mémoire)

Ce jeu aide à développer la mémoire des enfants t

- Objectif : Associer les traces laissées par Crapaudet à des objets ou lieux du conte.
- Règles : Préparez des cartes avec des images d'objets et de lieux (feuilles, tronc d'arbre, etc.) et d'autres avec des traces (empreintes de pattes de crapaud). Les enfants doivent associer chaque trace à l'objet ou lieu qu'elle correspond.
- Matériel : Cartes avec des images à imprimer et à découper.

12. Jeux de mime

Mime la scène !

Il faut deviner quelle scène de l'histoire l'enfant mime (la peur dans la boue, la course, la cabane, le saut dans le seau, les retrouvailles avec Sonia, le sauvetage de Timothée, la rencontre avec la loutre...).

13. Crapaudet cherche sa maison (Jeu de recherche)

Un jeu de cache-cache où les enfants doivent retrouver des objets cachés en lien avec l'histoire.

- Objectif : Développer la recherche et la logique.
- Règles : Cachez des objets (feuilles, cailloux, petites figurines de crapaud, etc.) autour de la maison ou dans un espace de jeu. Les enfants doivent retrouver ces objets en suivant des indices inspirés du conte.
- Matériel : Petits objets à cacher, indices à créer.

14. Le jardin de Crapaudet (Activité créative)

Un jeu créatif où les enfants peuvent imaginer leur propre version du monde de Crapaudet.

- Objectif : Stimuler la créativité et l'imagination.
- Règles : Donnez aux enfants des matériaux pour créer un jardin ou un habitat pour Crapaudet (feuilles, branches, cailloux, etc. qui peuvent être récoltés en famille. Les enfants doivent imaginer un environnement où Crapaudet vivrait et le recréer dans un espace de jeu.
- Matériel : Feuilles, petits cailloux, bâtons, colle, ciseaux.

15. La danse des crapauds (Jeu musical)

Un jeu qui lie musique et mouvement, inspiré de l'univers des crapauds.

- Objectif : Favoriser l'expression corporelle et la coordination.
- Règles : Mettez de la musique et demandez aux enfants de sauter comme des crapauds. Lorsqu'ils entendent le nom de « Crapaudet », ils doivent s'arrêter et imiter une scène du conte (se cacher sous une feuille, sauter de tronc en tronc..)
- Matériel : Musique et espace pour danser.

16. Le parcours de Crapaudet (Jeu de course et obstacles)

Un jeu d'extérieur pour que les enfants s'amuse tout en faisant de l'exercice.

- Objectif : Développer l'agilité et l'esprit d'équipe.
- Règles : Créez un parcours d'obstacles inspiré du monde de Crapaudet.

L'enfant devra :

- sauter de tronc en tronc (cerceaux),
- ramper sous des branches (cordes tendues),
- traverser un parcours sans toucher le sol, comme Crapaudet Crapaudet passant de pierre en pierre,
- marcher droit sur une corde au sol sans poser le pied à côté sinon Crapaudet tombe dans la rivière.

- tout autre défi
- Matériel : Cordes, cerceaux, objets pour créer des obstacles.

17 .La chasse au trésor de Crapaudet (Jeu d'aventures et de découvertes)

Trouver un "trésor" caché dans la forêt ou dans la maison, inspiré par les aventures de Crapaudet. Les enfants doivent résoudre des énigmes et trouver des indices pour arriver à la récompense.

- Objectif : Encouragement à l'observation et à la curiosité, développement de l'esprit d'équipe et de coopération, création d'un esprit de défi amusant et motivant en renforçant le raisonnement et la logique.
- Règles : Choisissez un endroit pour cacher le trésor (dans le jardin, dans la maison ou dans une pièce).
Préparez des indices à cacher : chaque indice mène à un autre jusqu'à la découverte du trésor.
Le trésor peut être un coffre rempli de bonbons, un petit jouet et le diplôme du "Petit détective" (page 17).
- Chaque indice peut être en lien avec des éléments de l'histoire (ex. : "Cherche sous le grand tronc de l'arbre de la forêt" ou "Trouve l'endroit où Crapaudet se cache des prédateurs").
- Matériel : à préparer à l'avance (indices, cartes, récompense).

Diplôme

Et comme dans toute grande aventure, il faut célébrer le héros, à l'issue d'un parcours de jeux, l'enfant pourra recevoir son diplôme officiel décerné par Crapaudet.

Une récompense symbolique, mais très précieuse, qui vient saluer sa curiosité, son imagination et tout ce qu'il a appris au fil de ces activités.

Ce diplôme, à reproduire pages 17 et 20 de ce livret, marque la fin d'une aventure... et le début de nombreuses autres.

A colorier ou à dessiner :









DIPLÔME

AGENCE SECRÈTE DE CRAPAUDET

Certificat du Petit Détective

Ce diplôme est décerné à :

(prénom de l'enfant)

Pour avoir résolu avec brio toutes les énigmes
et découvert le trésor caché,
faisant preuve d'une intelligence redoutable
et d'un courage sans égal !

Il / Elle entre désormais dans le cercle des :

Grands Détectives

*Bravo, super détective ! Ton œil de lynx,
ton esprit vif et ta ténacité t'ont mené
jusqu'au trésor. Continue d'enquêter,
le monde a besoin de toi !*

Date : _____

Signature de

Crapaudet 



Solutions

Jeux de langage

Les noms des quatre petits crapauds sont :
Hector, Nala, Centurion et Crapaudet.

Phrase à trous

Crapaudet a sauté dans la « flaque ». Il a vu un grand « héron » avec un long bec, et il s'est caché dans un « rocher ».

Crapaudet adore sauter dans la mare. Il aime aussi regarder les poissons.

Devinette

Puceron (puce-rond)

Vrai ou faux

Les têtards ont été sauvés par un homme. Faux

Crapaudet a été mangé par le héron. Faux

Pierre a construit une cabane. Vrai

Crapaudet vit dans un lac. Faux

La soeur de Crapaudet s'appelle Nora .Faux

Les petits crapauds sont nés en hiver. Faux

Anagrammes :

1. LEBEULLLI : LIBELLULE
2. NICRATABE : BATRACIEN
3. DUATCRPA : CRAPAUDET
4. DARTTE : TETARD
5. ONREH : HERON
6. ELOIULC : LUCIOLE
7. LLEINECH : CHENILLE
8. EROTLU : LOUTRE
9. RSIUOS : SOURIS
10. REIPRE : PIERRE



DIPLÔME

OFFICIEL DE CRAPAUDËT

Diplôme de Petit Explorateur de la Nature

Ce diplôme est décerné à :

Pour avoir participé avec curiosité, imagination et courage
aux aventures de Crapaudet.

Grâce à ton esprit d'observation et ton respect du vivant,
tu fais désormais partie des :

Gardiens de la Nature

*Continue d'explorer, de rêver...
et de prendre soin du monde qui t'entoure.*

Date : _____

Signature de *Crapaudet* 





A BIENTÔT POUR DE NOUVELLES

AVENTURES !

