



BALADE DANS LES OU AVEC LE CHAPERON ROUGE

Tu viens de recevoir un beau livre de contes à l'épaisse couverture rouge. C'est mercredi, il pleut et tu ne sais pas quoi faire. Alors tu décides de commencer ton livre. La première histoire est celle du Chaperon rouge. Ça tombe bien ! Tu adores ce conte.

- Inscris sur ta feuille de route tes 10 points de vie et rends-toi au numéro 1.





Le livre commence par une belle illustration de forêt, avec une petite maison au bout. Tu la regardes attentivement, mais soudain tes yeux piquent, et tu les fermes... Mais quand tu les ouvres à nouveau...

➡ Rends-toi au numéro 17.



Tu essaies de dire à la grand-mère que tu n'es pas le Chaperon rouge et qu'elle doit faire attention, mais elle ne te laisse pas parler, et tu dois l'aider à finir sa grille.

**TOUS LES MOTS CONTIENNENT
OU**

HORIZONTAL

2. C'est la partie la plus haute du château.
5. La brouette en a une, le vélo en a deux.

VERTICAL

1. Hou ! Cet oiseau de nuit hulule dans la forêt.
3. On roule dessus.
4. Il bêle et nous donne de la laine.

➡ Tu as réussi à placer tous les mots ? Rends-toi au numéro 14.

➡ Tu n'as pas réussi à placer tous les mots ? Rends-toi au numéro 16.





Ouf ! Le loup reste au lit, et s'endort un peu en attendant le Chaperon rouge. Tu en profites pour sortir du placard et te cacher près de la porte.

Mais voilà qu'on frappe à nouveau à la porte ! Cette fois, c'est le Chaperon rouge qui dit :

C'est moi, grand-mère, je viens te porter une galette et un petit pot de beurre !

Le loup déguise sa voix :

Entre, mon petit, tire la chevillette et la bobinette cherra ! Je suis au lit !

Le Chaperon entre et tu en profites pour t'enfuir en courant, tu dois absolument aller chercher de l'aide !

•  Rends-toi au numéro 6.



Voilà ! dis-tu. **Mais je ne suis pas...**

Tu n'as pas le temps de finir ta phrase. Tu entends toquer à la porte et la grosse voix du loup qui dit :

Ouvrez-moi, grand-mère ! Je suis le Petit Chaperon rouge et je viens vous porter une galette et un petit pot de beurre !

La grand-mère bougonne :

Encore ! Bon, tire la chevillette et la bobinette cherra !

Tu as juste le temps de te cacher dans le placard. Le loup entre et dévore la grand-mère.

•  Rends-toi au numéro 12.





Tu décides d'entrer dans la cabane. Tu n'as pas trop envie de te balader seul(e) dans la forêt, on ne sait jamais... Et puis tu veux prévenir la grand-mère que le loup va arriver ! Mais la porte ne s'ouvre pas toute seule, et un message est écrit sur la porte :

**ou on ou ou ou on on oi ou uo ou oi
on au an ou on ou ou oi uo ou**

Compte les OU et frappe autant de fois à la porte.

-  **Frappes-tu 9 fois ? Rends-toi au numéro 9.**
-  **Frappes-tu 11 fois ? Rends-toi au numéro 11.**
-  **Frappes-tu 13 fois ? Rends-toi au numéro 13.**



Tu vois un bûcheron au loin qui coupe du bois dans la forêt. Tu cours dans sa direction :

À l'aide ! Le loup a mangé la grand-mère ! Il va manger le Chaperon rouge ! Viiiite !

Attends un peu, te dit le bûcheron. **Je dois d'abord noter cette phrase sur ma feuille, sinon je vais l'oublier.**

Je vais vous aider ! cries-tu, affolé(e).

Le loup court tout autour de la forêt.

C'est bien le moment d'écrire des phrases ! Mais bon, tu n'as pas le choix. Regarde bien la phrase et réécris-la sans erreur.

-  **Tu as réussi ? Rends-toi au numéro 18.**
-  **Tu t'es trompé(e) ? Rends-toi au numéro 15.**





Sépare les mots et réécris-les sans erreur :

loupchoupoulemouchegenoubouletourneviscouleur

-  **Tu as réussi ? Rends-toi au numéro 3.**
-  **Tu t'es trompé(e) ? Rends-toi au numéro 10.**



Autant en profiter pour visiter un peu ! Tu te balades dans la forêt, et tu aperçois, au loin, le loup qui parle avec le Chaperon rouge. Dépêche-toi, il veut aller chez la grand-mère pour la dévorer !

-  **Tu n'hésites pas, tu cours prévenir la grand-mère. Rends-toi au numéro 5.**



Hélas ! La porte ne s'ouvre pas, tu as dû faire une erreur !

-  **Retourne au numéro 5 et recompte encore. Tu perds un point de vie.**



Zut ! Tu as fait du bruit, et le loup t'a entendu(e) ! Tu perds un point de vie.

Il grogne, et demande :

Il y a quelqu'un ?

Tremblant(e), tu retiens ta respiration. Ouf, le loup reste dans le lit.

-  **Retourne au numéro 7 et recommence.**





Tu frappes 11 coups à la porte. Aussitôt, tu entends la grand-mère qui te dit :

Tire la chevillette et la bobinette cherra !

Tu tires la chevillette, la porte s'ouvre. Te voilà chez la grand-mère du Chaperon rouge.

Ah c'est toi mon enfant ! Je t'attendais ! Mais tu n'as pas ton chaperon rouge ? Ça ne fait rien ! Tiens, aide-moi plutôt à finir ma grille de mots croisés !

•  **Rends-toi au numéro 2.**



Caché(e) dans le placard, tu ne sais plus quoi faire. Par un petit trou dans la porte, tu regardes. Le loup a mis la chemise de nuit, les lunettes et le bonnet de la grand-mère et il attend dans le lit, bien décidé à se régaler encore et encore.

•  **Réussiras-tu à ne pas te faire repérer ? Pour le savoir, passe l'épreuve au numéro 7.**



Hélas ! La porte ne s'ouvre pas, tu as dû faire une erreur !

•  **Retourne au numéro 5 et recompte encore. Tu perds un point de vie.**



Tu as réussi ? Bravo ! Tu gagnes deux points de vie.

•  **Rends-toi au numéro 4.**





Malheur ! Dans ta précipitation, tu t'es trompé(e) !

•  Tu perds un point de vie et tu retournes au numéro 6.



C'est difficile ! Voici un peu d'aide. Cela te coûte deux points de vie :
Liste des mots à placer :

hibou-mouton-tour-roue-route.

•  Tu places les mots et tu te rends au numéro 4.



Incroyable ! Te voilà dans la forêt, juste à côté de la cabane !
Que fais-tu ?

•  Tu frappes à la porte de la cabane et tu entres ? Rends-toi au numéro 5.

•  Tu décides d'en profiter pour faire un tour dans la forêt ? Rends-toi au numéro 8.



Voilà ! Vous me suivez maintenant !?

C'est parti ! dit le bûcheron.

Courant à travers bois, vous arrivez rapidement à la cabane de la grand-mère.

•  Rends-toi au numéro 19.





Le bûcheron donne des coups de hache dans la porte et celle-ci s'ouvre.

Dans le lit, le loup vous regarde, avec son énorme ventre. Il a mangé le Chaperon rouge.

Il va falloir l'affronter ! Le loup dispose de 5 points de vie.

Combat : Lance le dé pour toi puis pour le loup. Si ton score est supérieur, il perd un point de vie. Sinon, c'est le contraire. Le combat se termine quand l'un de vous n'a plus de point de vie.

NB : Tu peux ajouter à tes points les points du bûcheron qui en a 5.

-  **Tu as gagné ? Rends-toi au numéro 20.**
-  **Tu as perdu ? Rends-toi au numéro 21.**



Bravo, vous avez vaincu le loup qui s'écroule, mort. Le bûcheron lui ouvre le ventre, la grand-mère et le Chaperon en sortent, bien vivantes.

La grand-mère demande :

Que s'est-il passé ? Et où sont mes mots croisés ?

Quant au Chaperon, il déclare :

Moi, j'ai bien faim ! Si on mangeait la galette ?

Et c'est ainsi que se termine cette histoire. Tu refermes les yeux... Oh ! Te voilà dans ta chambre, avec ton gros livre rouge dans la main ! Mais c'est drôle, sur l'image, le Chaperon rouge te fait comme un clin d'œil !



Malheur ! Tu n'as pas réussi à aider le Chaperon rouge ! Il faudra recommencer l'aventure. Mais tes yeux piquent, et tu te retrouves dans ta chambre, avec ton livre rouge dans la main. Ce devait être un rêve...