

# Alphaventure

CHERCHE  
et  
TROUVE

L'aventure au royaume

Marie-Michèle B.-Roussin

AnneMarie Bourgeois

Marie-Eve Forcier

**IDÉATRICE ET CONCEPTRICE**

Marie-Michèle B.-Roussin

**AUTEURES**

Marie-Eve Forcier et Marie-Michèle B.-Roussin

**ILLUSTRATIONS**

AnneMarie Bourgeois

**COLLECTION**

Ma bibliothèque dans les nuages

**SÉRIE**

Alphaventure

**CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE EN TICE**

Kaoutar Jorfi

**RÉVISION LINGUISTIQUE**

Manon Thiffeault

**CORRECTION D'ÉPREUVES**

Rouge Virgule

**MISE EN PAGE ET PAGE COUVERTURE**

EMBLÈME Communication

**DÉPÔT LÉGAL 2015**

Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
Bibliothèque et Archives du Canada

*La Boîte à Livres*.COM  
Editions

ISBN 978-2-924543-35-1

Alphaventure

CHERCHE  
et  
TROUVE

L'aventure au royaume

Une escapade au cœur de l'apprentissage



## Oyez! Oyez! À l'Alphaventure!

Il y a un intrus dans le royaume

Il s'est amusé aux dépens  
des membres de la royauté

Peux-tu les aider à retrouver  
les trésors qu'il a cachés?





À l'**aube**, il s'est levé tôt  
pour aller au pré.  
Il y a enterré  
un **K**, un **Y**, un **L** et un **8**.

Pour consultation  
seulement



Au **matin**, il a affronté le danger.

Il a plongé dans le marais

des crocodiles

pour laisser couler

un **C**, un **O**, un **I**, un **S**

et un **M**

pour consultation  
seulement



Vers la fin de la **matinée**,  
il s'est promené avec le chevalier.  
Il en a profité pour lui coller  
un **5**, un **J**, un **U** et un **N**.

Pour consultation  
seulement



À **midi**, il a pris une bouchée  
dans le diner du lapin.  
Bien sûr, il l'a remplacée  
par un **P**, un **B**, un **X** et un **Z**.

Pour consultation  
seulement



En **après-midi**, il s'est bien marré  
en voyant le roi se faire arroser.  
Pour se faire pardonner, il lui a remis  
un **G**, un **3**, un **i**, un **4** et un **Z**.

Pour consultation  
seulement



En **soirée**, il a bien aimé l'idée  
des saucisses grillées du dragon.

En échange, il a payé avec  
un **W**, un **G**, un **R**, un **S** et un **A**.

Pour consultation  
seulement



À la **nuit** tombée, il aurait bien aidé  
la princesse en détresse.  
Malheureusement, il a été trop occupé  
à dissimuler le **F**, le **T** et le **O**.

Pour consultation  
seulement



À la fin de la journée,  
les deux compagnons en ont eu  
plein le pompon. Assez joué!  
Ils ont sorti la carte d'Alphaventure  
pour découvrir où se cache l'intrus.

Ce ne sont certainement pas  
les abeilles qui se sont enfuies  
avec le **Q**, le **7**, le **E**, le **H**,  
le **D** et le **V**.



**Voici les indices qu'ils ont récoltés  
lors de leurs recherches :**

- L'intrus a une longue queue.
- Il est de couleur orangée.
- Son épée est une fourchette.

## QUESTIONS DE COMPRÉHENSION

Pour consultation  
seulement

1. Qui est l'intrus?
2. Où se déroule l'Alphaventure?
3. Quand l'intrus a-t-il plongé dans le marais?
4. Qu'est-ce qui a fait rire l'intrus?

Pour consultation  
seulement



# BRAVO!

## TU ES MAINTENANT UN ALPHAVENTURIER

As-tu réalisé qu'à travers ton aventure au royaume, tu as su dénicher toutes ces lettres et ces chiffres?

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

**0\* 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Pour consultation  
seulement

**Marie-Michèle  
B.-Roussin**  
Idéatrice,  
conceptrice et  
coauteure



Designer graphique et entrepreneure, Marie-Michèle est avant tout une maman qui a su garder son cœur d'enfant et qui prend plaisir à redécouvrir le monde à travers les yeux de ses deux garçons. La fascination de ses fils pour les jeux d'observation de même que leur étonnante mémoire photographique sont la source d'inspiration derrière le jeu *Alphaventure - Cherche et Trouve*.

**AnneMarie  
Bourgeois**  
Illustratrice



Native de Saint-Célestin, AnneMarie a émigré à Montréal pour y étudier les arts plastiques. C'est avec une mention d'excellence qu'elle obtient un BFA de l'Université Concordia. Passionnée de livres et de dessin, elle entreprend sans tarder une carrière en illustration. Depuis, elle a illustré plusieurs albums jeunesse, publiés notamment chez *Dominique et compagnie*, les *Éditions de la Bagnole* et les *Éditions de l'Isatis*. Elle a aussi été récipiendaire de l'*Applied Art Photography & Illustration Awards* en 2011.

**Marie-Eve  
Forcier**  
Auteure



Mordue de lecture et toujours à l'affût de jeux de mots, Marie-Eve, enseignante dans la région de Drummondville, a développé au fil des ans un intérêt particulier pour la littérature jeunesse. Sa contribution à la série *Alphaventure* a pour point de départ une activité à la fois ludique et pédagogique qui amène l'enfant à lire, à observer, à apprendre et à stimuler son imagination.

À DÉCOUVRIR  
DANS LA COLLECTION  
*Alphaventure*



L'aventure  
dans l'espace



L'aventure à  
la mer



L'aventure dans  
la ville en folie



L'aventure en  
hiver



L'aventure à la  
ferme



L'aventure  
préhistorique



L'aventure à  
l'école

Pour consultation  
seulement

Pour consultation  
seulement

# Alphaventure

## L'aventure au royaume

Dès leur première Alphaventure, vos explorateurs en herbe seront conquis par les magnifiques images remplies de personnages amusants et de situations loufoques. C'est avec joie qu'ils y repéreront ensuite ces fameux caractères (lettres et chiffres) qui les accompagneront tout au long de leur chemin à l'école. Trop occupés à laisser libre cours à leur sens de l'observation, vos petits curieux n'auront pas conscience qu'ils préparent ainsi le terrain pour un apprentissage scolaire teinté de plaisir et de belles réussites.

Une escapade au cœur  
de l'apprentissage