

CHERCHE et TROUVE

L'aventure à la mer

A vibrant, cartoonish illustration of a beach scene. In the foreground, a pink, round, monster-like creature with a single eye and a small horn is looking towards the left. To its right, a red boat with a white sail is on the water. In the background, a yellow beach ball is visible. The entire scene is set against a blue sky and a yellow beach. The text 'CHERCHE et TROUVE' is written in a large, black, sans-serif font, with 'et' in a smaller, orange font. Below it, 'L'aventure à la mer' is written in a smaller, teal font. A large, diagonal watermark reading 'pour consultation seulement' is overlaid across the image.

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
Éditions

ISBN 978-2-924543-29-0

Alphaventure

CHERCHE
et
TROUVE

L'aventure à la mer

Une escapade au cœur de l'apprentissage

Pour consultation
seulement

Oh! là! là! À l'Alphaventure!

Il y a un petit coquin dans l'océan.

Il a joué des tours aux habitants.

Peux-tu les aider à retrouver
les trésors qu'ils se sont fait voler?





Dimanche, il a admiré les sirènes.
Pendant qu'elles ont fermé les yeux,
il s'est enfui avec
le **R**, le **i**, le **v**, le **S** et le **4**.



Lundi, il a taquiné le goéland.

Lorsqu'il s'est envolé,

il a pu garder le **T**,

mais nous cherchons encore

le **H**, le **U**, le **A** et le **1**.



Mardi, il a déjoué les pirates

Il est parti juste à temps
en emportant

le **M**, le **G**, le **K**, le **F**,
le **O** et le **5**



Mercredi, il a découvert
le coffre aux trésors.
Il ne s'est pas gêné pour dérober
le **O**, le **P**, le **3** et le **8**.



Jeudi, il a joué aux échecs
avec ses amis. Ça ne l'a pas empêché
de leur emprunter
un **E**, un **N** et un **9**



Vendredi, il s'est mis dans le pétrin
avec un requin. Fiou!
Il s'est sauvé en sous-marin
en apportant le 7, le X, le C et le W.



Samedi, il a visité un château de sable.

Il s'est permis de ramasser
le **Z**, le **J**, le **L**, le **Q** et le **Y**.



À la fin de la semaine,
les murènes ont lâché prise.
Assez joué! Grâce à leur carte
d'Alphaventure, elles ont pu découvrir
qui est le petit coquin qui s'est
encore sauvé avec
le **B**, le **D**, le **2** et le **6**.

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

- Le petit coquin est rouge.
 - Il a des pinces.
- Il porte un chapeau noir.

QUESTIONS DE COMPRÉHENSION

Pour consultation
seulement

1. Qui est le petit coquin?
2. Où se déroule l'Alphaventure?
3. Quand le coquin a-t-il
déjoué les pirates?
4. À quel jeu a-t-il joué
avec ses amis?



BRAVO!

TU ES MAINTENANT UN ALPHAVENTURIER

As-tu réalisé qu'à travers ton aventure
à la mer, 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

Ø* 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



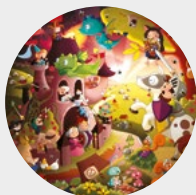
Native de Saint-Célestin, AnneMarie a émigré à Montréal pour y étudier les arts plastiques. C'est avec une mention d'excellence qu'elle obtient un BFA de l'Université Concordia. Passionnée de livres et de dessin, elle entreprend sans tarder une carrière en illustration. Depuis, elle a illustré plusieurs 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 au
royaume



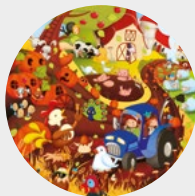
L'aventure
dans l'espace



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 à la mer

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