

MON CAHIER

QUI MEUH

SPÉCIAL
CONFINEMENT
NORMAND
DE 3 À 77 ANS



...36.99.100!
522
Z ARRIVE!

Cache-cache à Bayeux
Sauras-tu retrouver la vache qui meuh, Léo et Léon,
tous les trois cachés dans la tapisserie de Bayeux ?



Un chevalier en kit

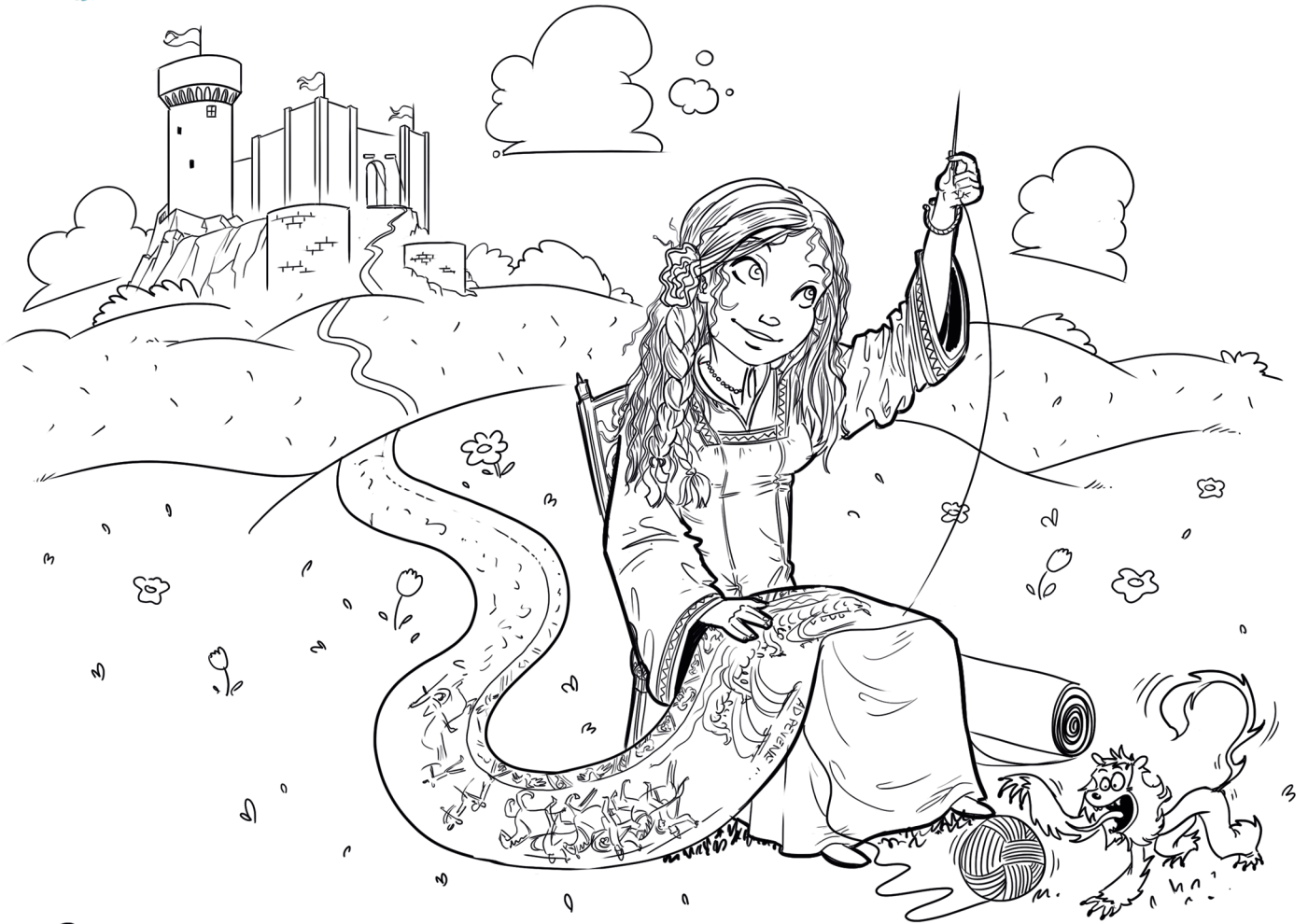
Léo doit habiller Léon.
Aide-le à choisir ses affaires dans le bon ordre pour l'habiller convenablement en chevalier.
Et sauras-tu trouver les deux intrus ne faisant pas partie de l'équipement ?

Si tu n'as pas de ciseau
Prends celui-ci, c'est cadeau !



Jeu de couleurs

La reine Mathilde a perdu ses couleurs. Sors tes feutres, c'est à toi de jouer !



Guillaume Le Conquérant et Guitouné La Terreur

Guillaume le conquérant a un sosie, seuls 7 détails permettent de les différencier, retrouve-les !

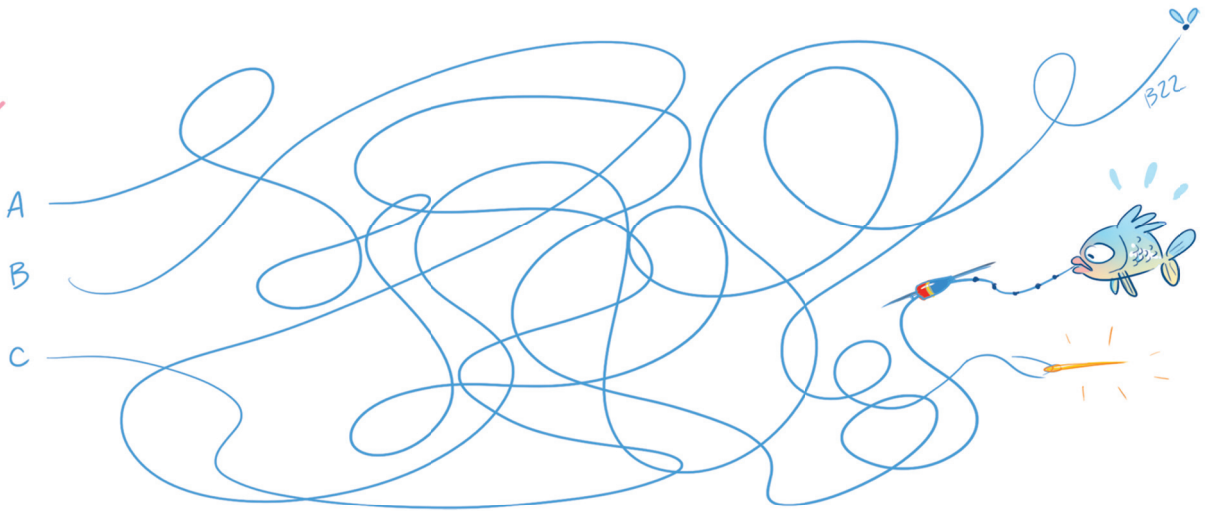


R : yeux, dents, mouches, lance, selle, oeil du cheval, petit doigt



La botte de foin

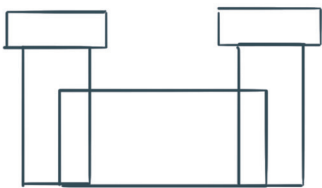
La reine Mathilde a perdu son aiguille, aide-la à la retrouver !



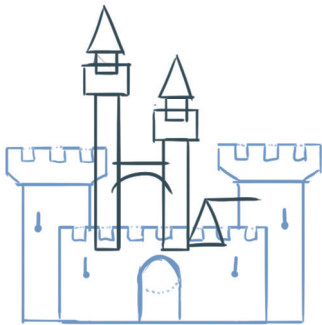
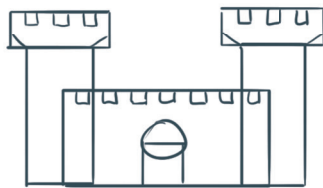
Dessine ton château !

- Prends un crayon de bois et une gomme
- Suis les étapes
- Gomme les traits qui ne te servent plus
- Amuse-toi à le personnaliser et à le colorier !

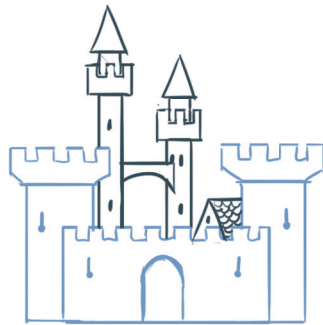
1 • Trace des rectangles sans trop appuyer.



2 • Dessine les créneaux et la porte à l'intérieur des rectangles.

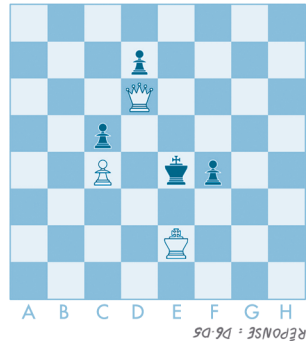


3 • Gomme les traits inutiles et trace d'autres formes.



4 • Gomme les traits inutiles et ajoute des détails.





Des z'animaux complètement Zozos...

Des animaux génétiquement modifiés se sont enfuis du laboratoire du Professeur Zinzin, aide la vache qui meuh à retrouver tous les animaux présents dans cette scène ?

ALLIGATOR - MANCHOT - GIRAFE - ZÈBRE - LION - HIPPOPOTAME - MOUCHE
VACHE QUI MEUH - ARA - TIGRE - GRENOUILLE - FLAMANTROSE - BOUVREUIL





VirtuaWorld est un studio de **conception et intégration web** piloté par un virtuose du clavier numérique : David Champy.

Sa spécialité : la création de site internet et de jeux vidéo optimisés pour le web.

VirtuaWorld s'associe à **La vache qui meuh** pour vous proposer un petit jeu vidéo accessible depuis n'importe quelle plateforme (smartphone, tablette, ordi).

Ammmeuhsez-vous bien !

La mouche qui BZZ...



Les mouches qui bzz assiègent le château de Caen, aide la vache qui meuh à faire le ménage ! Connecte-toi avec ton téléphone, ta tablette ou ton ordinateur et dézingue les envahisseuses.

<https://lamouchequibzz.virtuaworld.fr>



CHARGEZ !!!



FLASH LE CODE!





Où est la vache ?



Élémentaire me direz-vous !

Aide la vache qui meuh à retrouver le trésor dérobé par Arsène Lupin et caché dans les jardins d'Etretat.



LE TRÉSOR DES PIRATES

WWW.LAVACHEQUIMEUH.COM



Oscar Mauduit (5 ans)

Ce jeu de société collaboratif créé par Oscar vous invite à une chasse aux trésors. On peut y jouer seul ou à plusieurs à partir de 4 ans. Que la chance soit avec vous !

But du jeu

Reconstitue un chemin jusqu'au trésor. Pour cela, mélange et dispose faces cachées l'ensemble des tuiles les unes à coté des autres, sauf les 3 tuiles "tête de mort" que tu gardes en réserve. C'est un jeu collaboratif, l'ensemble des participants jouent dans le même bateau, si je puis dire. A tour de rôle, il faudra retourner une tuile de façon à la dévoiler à l'ensemble des joueurs.



Tu retournes une tuile "chemin de terre"

Tu peux alors la disposer sur la case "départ" puis, les tours suivants, sur une des cases adjacentes à la dernière tuile posée de façon à créer un chemin vers le trésor.

Tu retournes une tuile "chemin d'eau"



Si tu retournes cette tuile lorsque tu te trouves sur la plage ou en mer, tu pourras alors l'utiliser pour naviguer sur l'eau et te rapprocher du trésor. La dernière tuile "chemin d'eau" devra se trouver sur la case "Arrivée". Si, par contre, tu te trouves sur la terre ferme, repositionne à nouveau la tuile face cachée à sa place initiale, et passe ton tour. Il faudra te souvenir de l'emplacement de cette tuile pour le moment où tu en auras besoin pour avancer en mer.



Attention, les chemins doivent toujours être placés dans la zone de jeu symbolisée par le cadrillage sur le plateau. Si tu ne peux placer la tuile sans sortir du cadrillage, repositionne la tuile face cachée et passe ton tour.



Carte ennemis

Tu seras amené(e) à faire de mauvaises rencontres, sur terre comme sur mer.

À l'attaaaaaaque !!!
Si tu rencontres un ennemi, lance le dé.



Sur ce résultat

Bravo !!! Tu es vainqueur !!!
Retourne la tuile face cachée sur son emplacement initial.



Sur ce résultat

SHTIING ! Votre ennemi évite ou pare votre coup.
Relance le dé, le combat n'est pas fini.



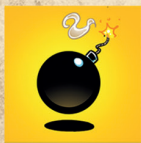
Sur ce résultat

Tu es malheureusement blessé, place une tuile tête de mort sur l'emplacement dédié sur le plateau de jeu. Relance le dé et continue le combat jusqu'à tuer ton ennemi ou jusqu'à ta propre mort (au bout de 3 têtes de mort cumulées sur le plateau de jeu)



ATTENTION : il n'y a pas de combat si...

tu rencontres des animaux marins ou des ennemis navigateurs sur la terre ferme, ou bien des animaux terrestres ou des ennemis à pied en mer. À l'exception de la plage où tu peux rencontrer l'ensemble des ennemis existants. Si, par exemple, tu te trouves sur la terre ferme et que tu retournes une tuile requin, pieuvre géante, navire pirate, drakkar viking, retourne cette tuile, face cachée, sur sa place initiale et passe ton tour. Mémorise bien l'emplacement de cette tuile, de façon à ne pas la retourner de nouveau, ce serait ballot !



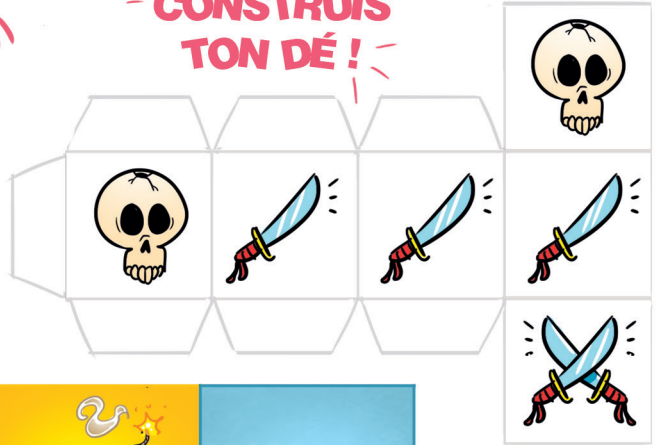
Tuile Bombe

Cette tuile est une sorte de joker, elle te permet de te défausser d'une carte tête de mort infligée lors du précédent combat. Retire donc la dernière carte tête de mort (si tu en a déjà une) et la carte bombe nouvellement piochée de la partie.



DÉCOUPE
LES TUILES

CONSTRUIS
TON DÉ!





CASE
ARRIVÉE

CASE
DÉPART



MERCI!
PRENEZ SOIN DE VOUS & AMEUHSEZ-VOUS BIEN!
N'HÉSITÉZ PAS À FAIRE CONNAÎTRE LE CAHIER QUI MEUH À VOS AMIS!

