

Vous trouvez les crédits images dans le livret Malines guide tes pas. Crédits additionnels : images monochromes - Vignettes, l'Aventurine, 2001 ; dessins anciens - De Bonte Wereld van A tot Z, Zuid-Nederlandse Uitgeverij, 1961.

1. Ce que mange un **cheval** au Haverwerf.
 2. Cette **vieille dame** traverse Malines depuis des siècles.
 3. **Maladie** infectieuse touchant un grand nombre de personnes à la fois.
 4. Chaque **élément nécessaire** à la préparation d'une recette.
 5. Une **brasserie** ancienne de Malines.

1 2 3 4 5

Le mot ancien qui désigne un ruisseau à Malines est ...

1 2 3 4 5

Le mot ancien qui désigne un ruisseau à Malines est ...

1 2 3 4 5

CHERCHE BIEN ! Tu trouves la **plaque** dans le sol qui explique le nom de la rue ?

1 2 3 4 5

Accrochez-vous par les **bras** comme sur le dessin. L'un de vous se **suspend** à l'autre, qui tente de rester en **équilibre**. C'est plus difficile que ça n'y paraît, n'est-ce pas ?

1 2 3 4 5

Cherche un **bandeau pour tes yeux**. Si tu ne trouves rien, ferme les yeux sans tricher ! Agrippe fermement la **rampe** de droite (en tournant le dos au râteau) et essaie d'arriver à l'autre côté sans toucher les **fontaines**.

DANS LA LANGE SCHIP-STRAAT : AU VOLEUR !

Les aiguilles de cette montre ont mystérieusement **disparu**. Tu veux bien les dessiner ?

1 2 3 4 5

Combien de **plantes et fleurs** différentes vois-tu sur le mur ?

1 2 3 4 5

Quel est ton **plat préféré** ? Écris la **recette** ici, pour ne plus l'oublier ! Ça te semble trop dur ? Demande aux grandes personnes de t'aider

1 2 3 4 5

Marche sur la **pointe des pieds** jusqu'à la statue. Regarde-la bien, puis essaie de trouver un **mot** qui exprime parfaitement comment ces deux-là se sentent.

1 2 3 4 5

Tu peux découvrir comment ce **pont** s'ouvre pour que les bateaux puissent passer ?

1 2 3 4 5

CONCOURS ! Qui parmi vous sait **BOIRE LE CAFÉ** avec la plus grande **ÉLÉGANCE** ? Assieds-toi sur l'un des bancs près de **LA DYLE** et imagine que tu participes au concours. Les adultes sont le jury. **BONNE CHANCE !**

1 2 3 4 5

Relle chaque mot au **dessin** qui représente l'activité !

- course en sac
- jeu de billes
- diabolo

Dans l'église, cherche en silence la **statue miraculeuse de la Vierge**. Elle a choisi cet endroit pour ne plus jamais le quitter. Quel coin de l'église choisirais-tu ?

1 2 3 4 5

Aie, ça **pique** ! Quel truc t'**évite** de te laisser **piquer** par une **ortie** ?

1 2 3 4 5

À faire par les **adultes** : imitez la statue et **enlacez-vous** pendant une minute. Les enfants chronomètrent la durée.

1 2 3 4 5

Cette statue a quelque chose d'**étrange**... Tu vois ce que c'est ? Elle a cinq jambes !

ATTENTION !!! ATTENTION !!!

QUELLE PHOTO CORRESPOND À QUEL NOM ?

- LE PETIT PARADIS
- LES PETITS DIABLES
- SAINT-JOSEPH

Dans laquelle de ces trois maisons préférerais-tu habiter ? Raconte aux autres pourquoi !

C'est le moment de créer ton propre blason familial. Imagine un **symbole** pour ta famille et fais un beau dessin !

Invente une **phrase complètement folle** ou une **histoire ultracourte** et transmettez-la tous ensemble en la chuchotant d'une **OREILLE** à l'autre. Le dernier prononce la phrase tout haut. Est-ce qu'elle est restée identique ?

Relie chaque mot au dessin qui représente l'activité !

Une chanson malinoise rappelle le terrible « incendie »

Il y a le feu à Malines, Il y a le feu à Malines, Regardez là-haut, Regardez là-haut, Au feu, au feuueu, Au feu, au feuueu, Et il n'y a pas d'eau, Et il n'y a pas d'eau.

AU FEU, AU FEU !!! Au secours, un incendie a éclaté et c'est à vous de l'**éteindre** ! Mettez-vous en **rangée** et passez les seaux aussi vite que possible. Vous n'avez pas de seaux sous la main ? Cherchez **autre chose** qui pourrait servir !

Un solide **mouvement de gym** ! Fais pivoter tes jambes en l'air comme les **ailes** d'un **moulin**, jusqu'à ce que tu arrives au **ZOUTWERF**.

Pourquoi y a-t-il un **saumon** au-dessus de la porte de cette maison ?

Combien de fois par semaine prends-tu un **bain** ou une **douche**, et où le fais-tu ? Lis le texte dans le livret pour découvrir si les gens ont **toujours** fait comme toi...

Si tu regardes attentivement autour de toi, tu trouveras sûrement l'endroit où partait autrefois un ruisseau appelé **Vieille** !

Découvre les **différences** entre les deux photos.

Combien de temps faut-il à un **paillieur de chaises** expérimenté pour empailer une assise ?

- une demi-heure
- une journée entière
- entre deux et trois heures

La troisième réponse est la bonne

Tu auras remarqué que les gens travaillent **dur** au **Haverwerf**. Mime un **métier** et laisse les autres deviner lequel c'est.

FR

MALINES GUIDE TES PAS LES PIEDS DANS L'EAU LE GRAND PLAN

Essaie de découvrir ce qu'on fabriquait autrefois à **LAMOT**. Cherche des **traces** sur les façades.

Imite une **brouette** d'autrefois. Tu es la brouette et ton copain ou ta copine te pousse, ou inversement...

LE SAIS-TU ? Qu'est-ce qu'on **déchargeait** au **Haverwerf** ?

Sais-tu pourquoi ce grand bâtiment se trouve à côté de l'**eau** ?

MALINES GUIDE TES PAS LES PIEDS DANS L'EAU LE GRAND PLAN



JEUX

RUISSEAUX



HEERGRACHT

PETITE EAU VERTE

DUIVELSVLIETJE

LABYRINTHE DES ENFANTS

OPSINJORKE XXL

THÉÂTRE DE MARIONNETTES XL

SENTIER SUR L'EAU

MELAAAN

KOOLVLIET

VOLUME 1.0

PENTAGONE VARIABLE