

LA TROUSSE DE SECOURS DES PARENTS CONFINES VOL II



SOMMAIRE

ENIGME

BLAGUE DE CAROLYNE

BOUQUET DE FLEURS EN PAPIER

OURSON COEUR EN PAPIER

SHADOW ART

ORIGAMI CHIEN

BRACELET BRESILIEN

CORBILLE A TISSER

FLEURS BOITE D'OEUF :

MON HELICOPTERE

MON CROCO

ROBOT

PEINT TON LAPIN

JOUER EN FAMILLE

BATAILLE NAVALE

FABRIQUER UN JEU DE HALMA

LABYRINTHE

COLORIAGE CODE

COLORIAGE ANIME

PIXEL ART

TUTO CUISINE DE NATHALIE

ENIGME

1 - Qu'est-ce qui est plus léger ?

Un kilo de pierres ou un kilo de barbe à papa ?

2 - Quelle est la Barbie la plus poilue ?

3 - Plus il est chaud et plus il est frais. Qui suis-je ?

Réponses :

3 - le pain

2 - une barbichette

1 - identique

BLAGUE DE CAROLYNE

Une maman dit à son fils :

« Mon garçon montre-moi ton bulletin stp. »

« Non maman, mon bulletin, c'est comme un oignon si tu l'ouvres, tu pleures. »

Une imprimante tombe à l'eau, que se passe-t-il ?

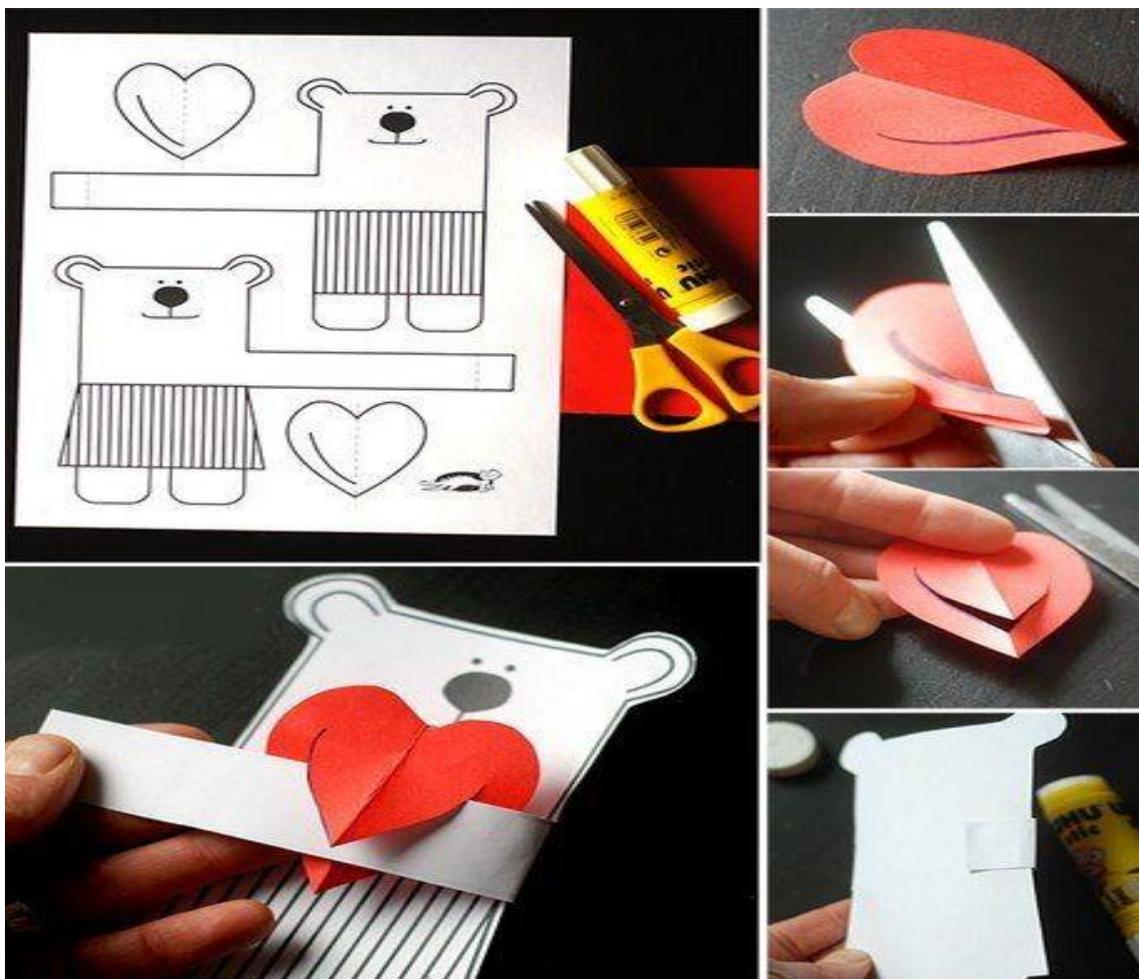
Elle a papier. Elle n'a pas pied.

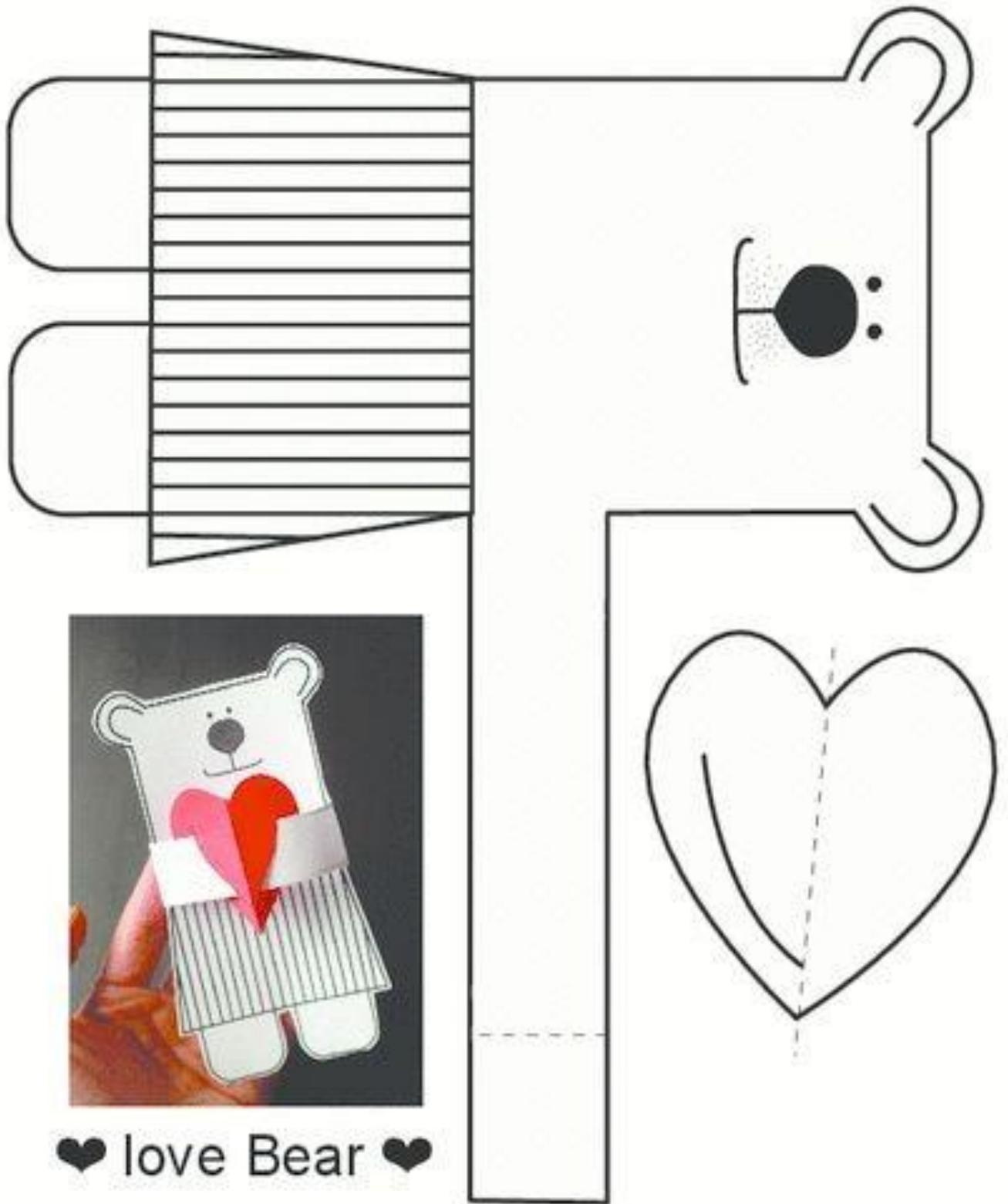


BOUQUET DE FLEURS EN PAPIER :



OURSON COEUR EN PAPIER :



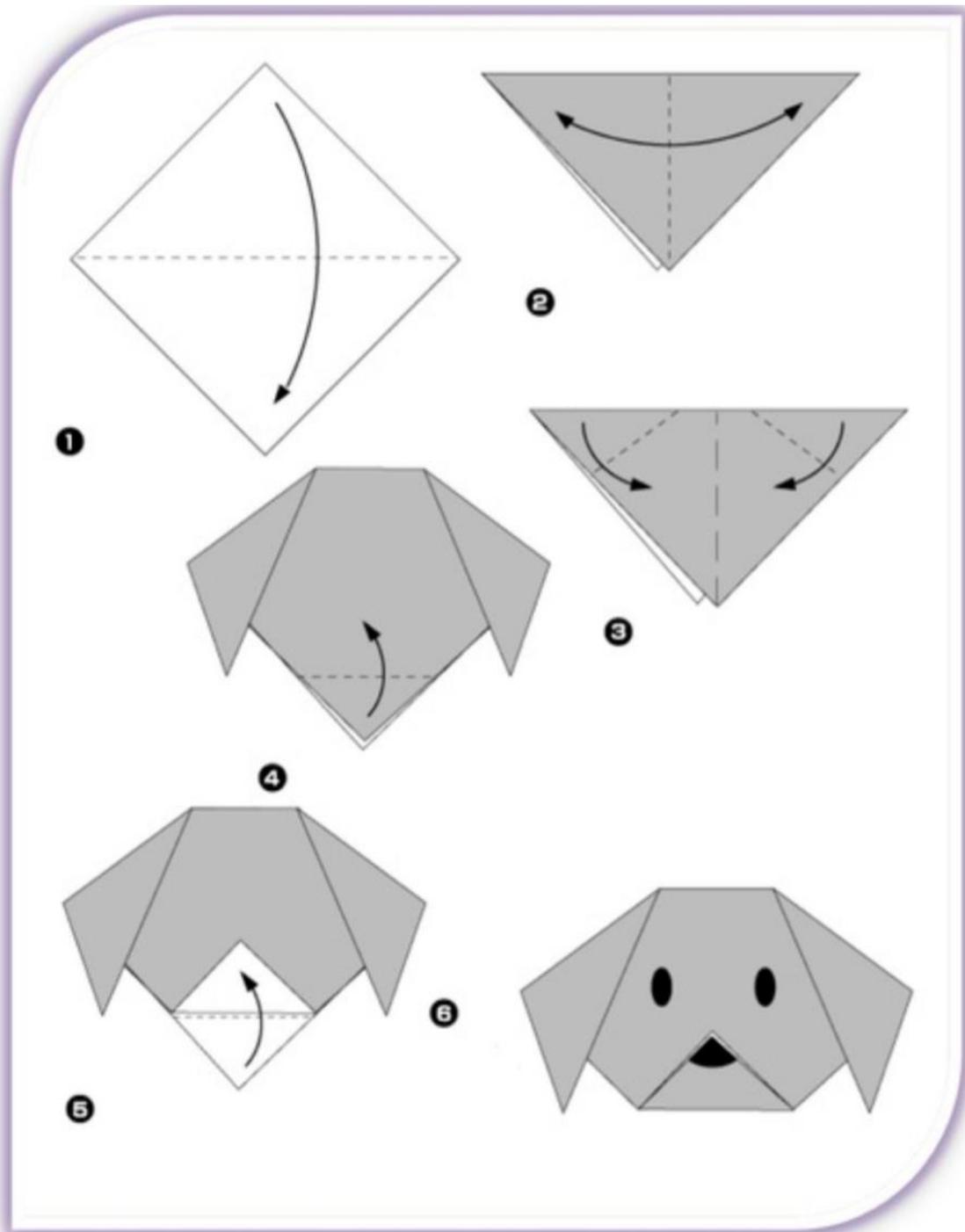


♥ love Bear ♥

SHADOW ART



ORIGAMI CHIEN



BRACELET BRESILIEN



<https://youtu.be/0jPMQbkhsKo>

CORBEILLE A TISSER



<https://youtu.be/B55faZtsouw>

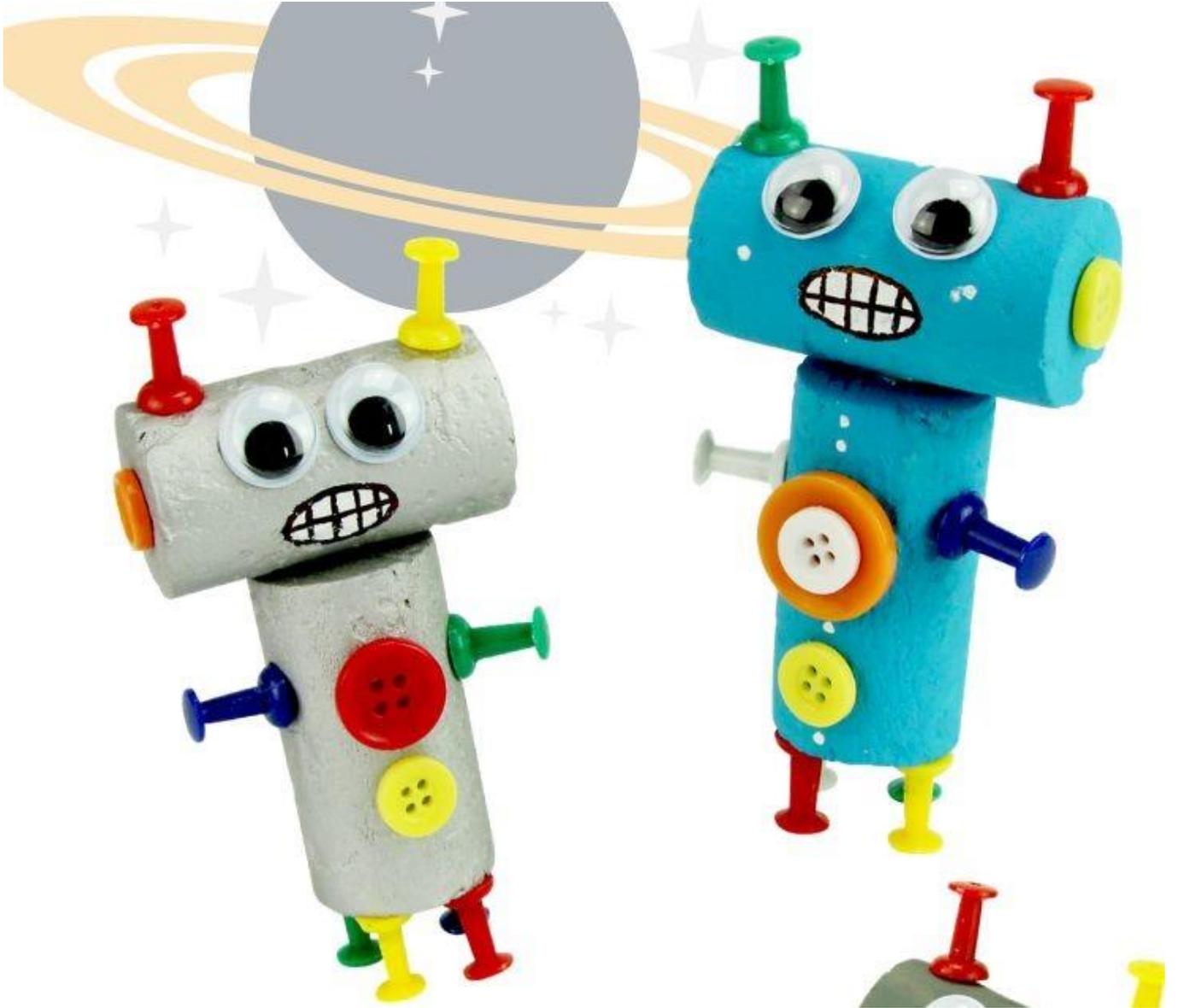
MON HELICOPTERE



MON CROCO



ROBOT



PEINT TON LAPIN



JOUER EN FAMILLE

Bataille navale



2 joueurs - Trouver l'emplacement de tous les navires de son adversaire

- 1 - Chaque joueur prend une feuille quadrillée
- 2 - Sur chaque feuille, tracer un carré de 10 cases sur 10 cases
- 3 - Sur la ligne du haut du carré, inscrire les lettres de A à J et sur la ligne de gauche les nombres de 1 à 10
- 4 - Les joueurs placent leurs navires sans que l'autre les voit :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4			X							
5						X	X			
6		X						X		X
7				X						X
8	X	X						X		
9										
10										

Liste des navires à placer:

- 1 porte-avions (5 cases)
- 1 croiseur (4 cases)
- 2 sous-marins (3 cases)
- 1 contre torpilleur (3 cases)
- 2 torpilleurs (2 cases)

5 - Enfin la partie peut commencer, les joueurs demandent une case à leur adversaire à tour de rôle. Ex : D7

6 - Suivre l'avancée des tirs en marquant les cases par des croix.

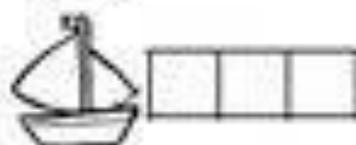
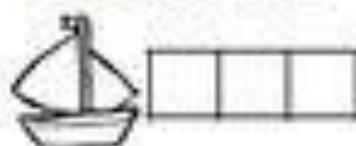
- Si l'un de ses navires est touché il dit: « touché » et fait une croix dans la case (J6)
- Si l'un de ses navires a toutes ses cases touchées il dit: « touché-coulé »
- Si aucun de ses navires est touché mais qu'à côté il y a un navire il dit: « à côté » (B6)
- Si aucun de ses navires n'est touché et qu'il n'y en a pas à côté il dit: « dans l'eau » (H8)

Touché-Coulé

MES BATEAUX

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

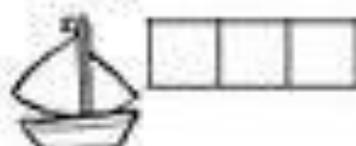
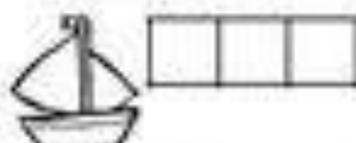
Les navires



LES BATEAUX DE MON ADVERSAIRE

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

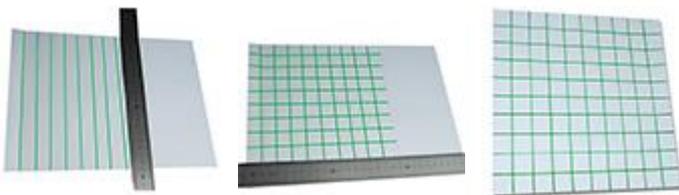
Les navires



FABRIQUER UN JEU DE HALMA

Réalisation d'un jeu de société appelé Halma . Un bricolage facile à faire avec ce que l'on a sous la main : une feuille de papier pour le damier, des coquilles de pistaches ou des boulettes de papier pour les pions

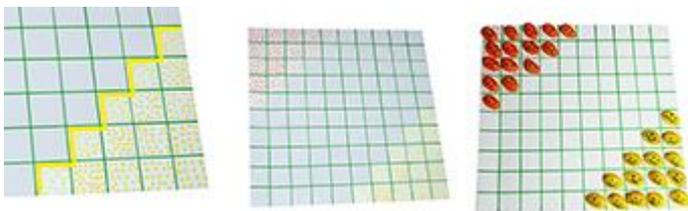
Le jeu de Halma est un jeu qui se joue à deux. Chaque joueur possède 15 pions et un territoire sur le damier. Le but est d'envahir la zone de l'adversaire. Sur la feuille A4 tracer un damier de 10 cases par 10 cases, soient en partant du bord tracer 10 traits verticales tous les 2 cm, puis 10 droites horizontales de 20 cm. Découper le contour du damier



- Colorier 15 demi-coquille de pistache d'une couleur et les 15 autres d'une autre couleur



- Délimiter le territoire des deux joueurs sur le damier. Aux deux angles opposés du damier colorier ou hachurer ou remplir de pointillés les 15 cases du coin. Utiliser les mêmes couleurs que les pions). Placer les pions sur les cases de leur territoire.



Règle du jeu :

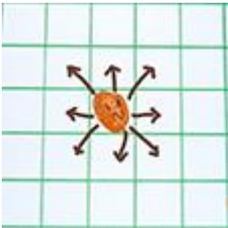
Le but de chaque joueur est de déplacer ses pions pour aller occuper le territoire de l'adversaire

Les joueurs jouent à tour de rôle

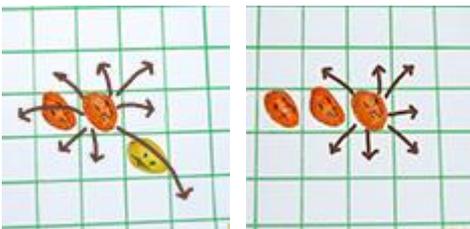
Le premier joueur choisit un de ses pions qu'il veut déplacer, une fois le pion déplacé c'est au second joueur de bouger un de ses pions et ainsi de suite.

Les pions peuvent se déplacer dans 8 directions

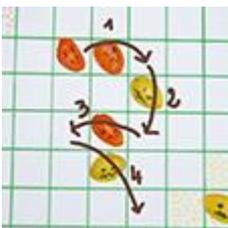
Si toutes les cases (8 cases) autour du pion sont libres il peut occuper au choix l'une d'entre elle. Il se déplace donc d'une case



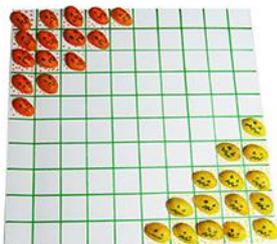
Si des cases autour du pion à déplacer sont occupées par des pions de son équipe ou de son adversaire, il peut enjamber la case occupée et se pose derrière elle si elle est vide uniquement !



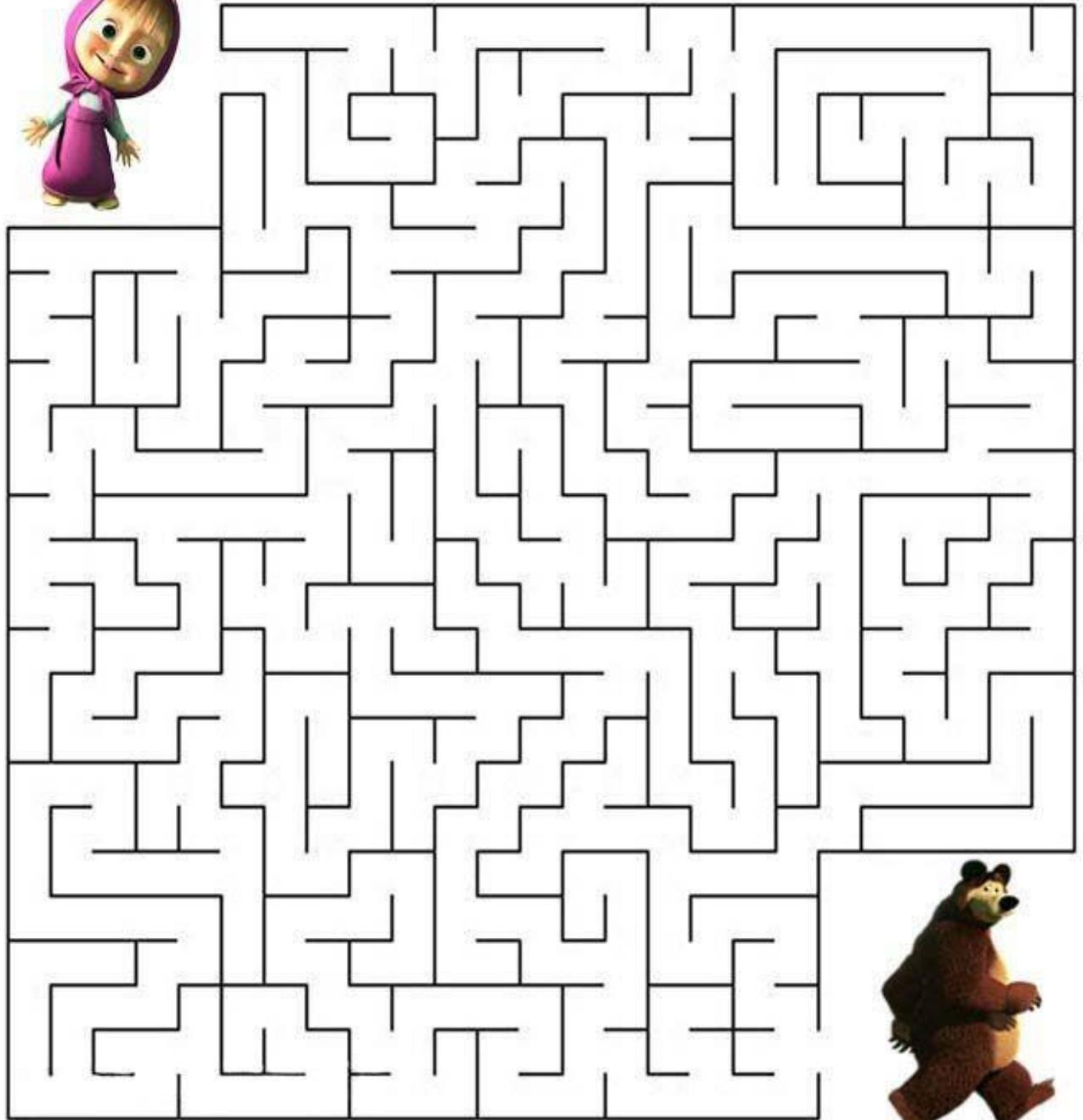
Si la position du pion à déplacer le permet, il est autorisé d'effectuer plusieurs sauts successifs. (Il n'y a aucune obligation à enjamber des pions)



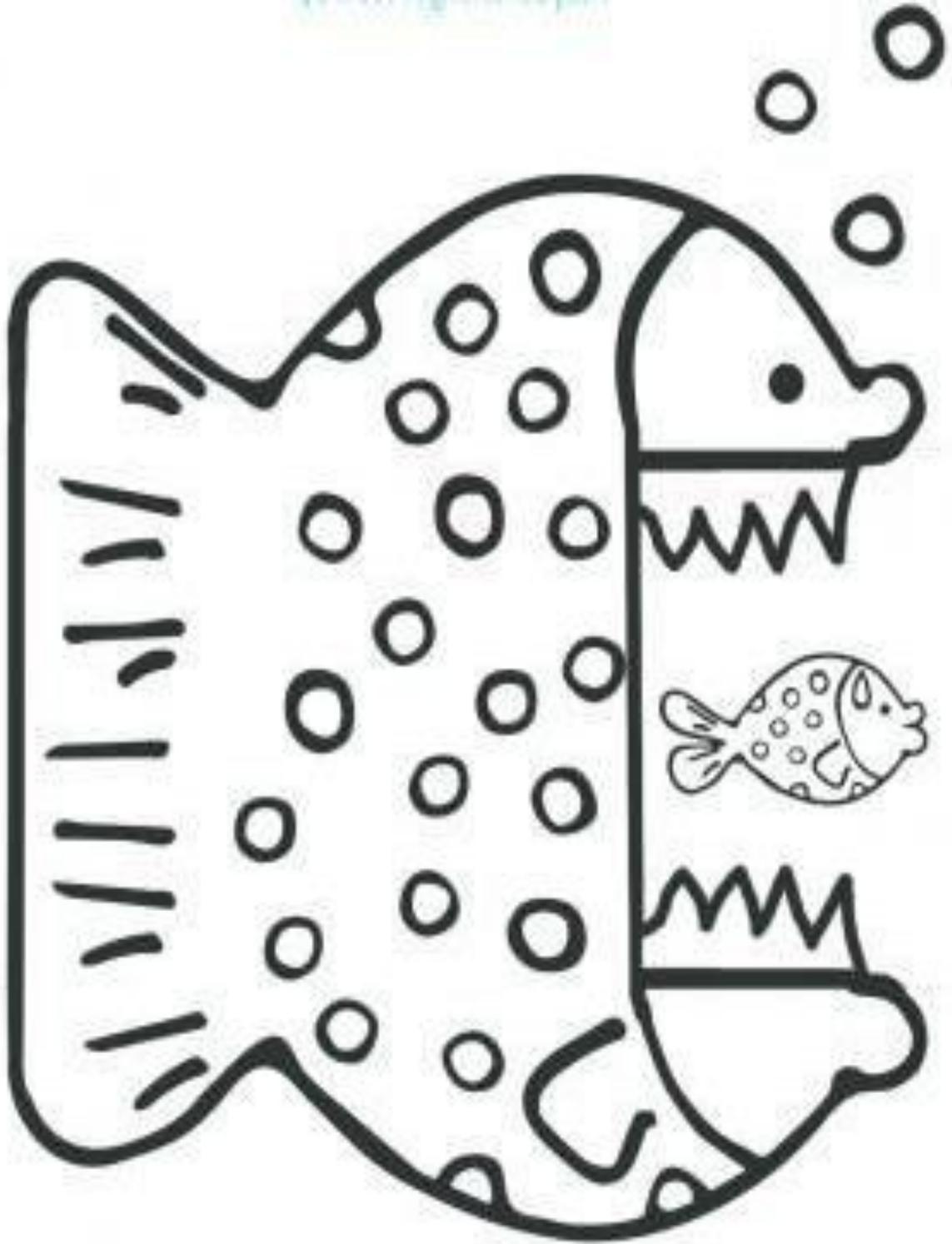
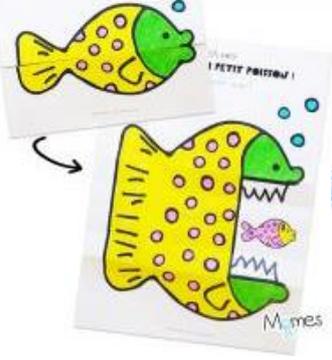
Le premier des joueurs qui aura placé tous ses pions dans le territoire adverse gagnera la partie



LABYRINTHE

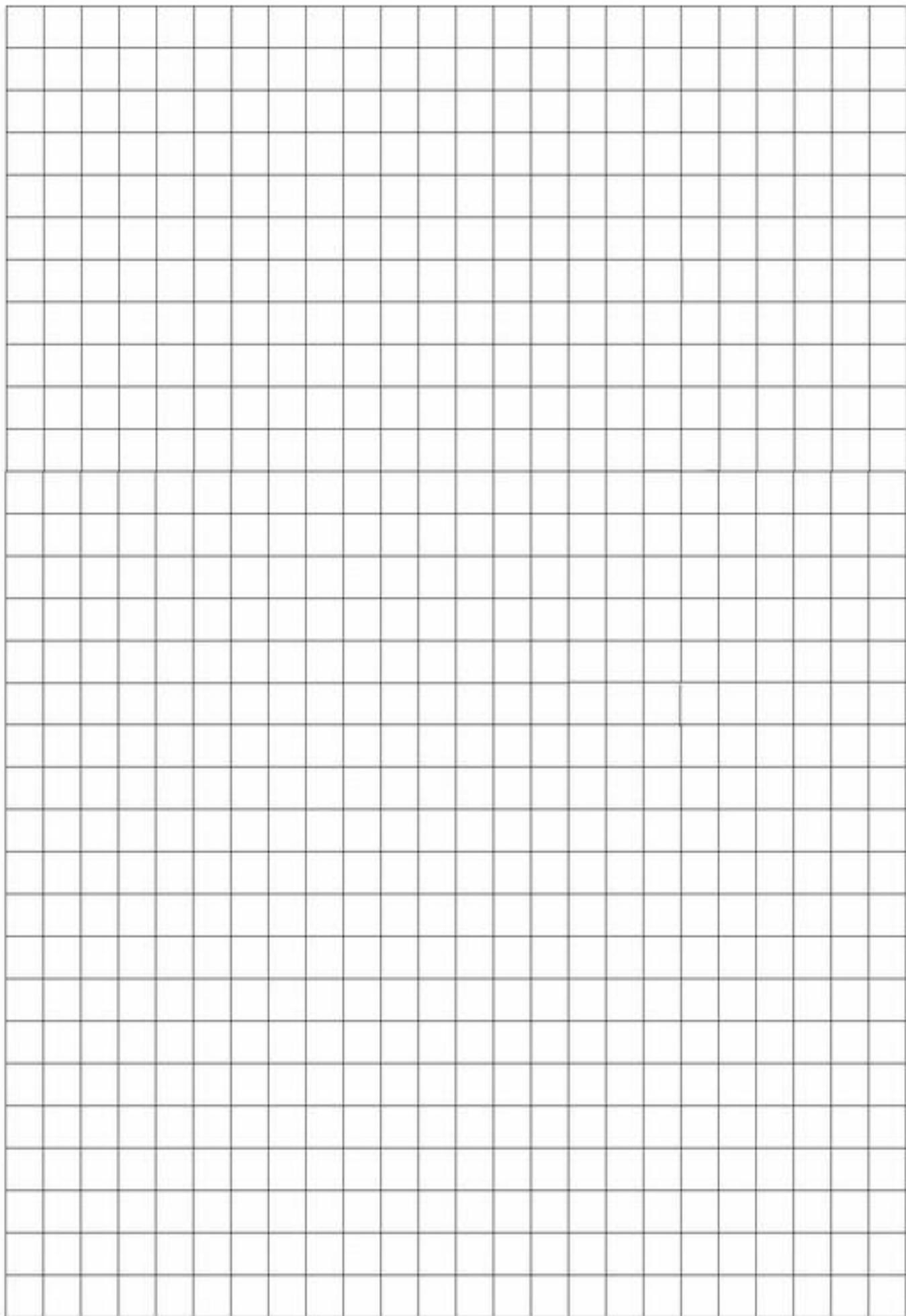


COLORIAGE ANIME



PIXEL ART





TUTO CUISINE DE NATHALIE

TIRAMISU



<https://drive.google.com/file/d/1e8T14emJ46cBrn1muTomWMXqUqToV4q3/view?usp=sharing>

Pour 3 verres verrines :

Ingrédients :

2 jaunes d'œufs

2 blancs d'œufs

50g de sucre

200g de mascarpone

1 zeste d'orange

150g de boudoir

1 tasse de café fort ou cacao

A BIENTOT
POUR UNE NOUVELLE TROUSSE SECOURS

SERVANE

JOSEPH

CAROLYNE

ABDELDJALIL

ELODIE

NATHALIE