

**LA TROUSSE DE
SECOURS DES
PARENTS
CONFINES
VOL XVIII**



SOMMAIRE

ENIGMES

BLAGUES

JEU DES DIFFERENCES

RELIE LES POINTS

SUDOKU

BRICOLAGE FETE DES PAPAS

PIXEL ART

COLORIAGE CODE

MOTS MELES

MOTS FLECHES

DOSSIER LE MOYEN AGE

J APPRENDS A DESSINER

JEU DE L' INTRUS

JOUER EN FAMILLE LES JEUX DU SERPENT

YOGA

LABYRINTHE

RECETTE GATEAU POISSON

EXPERIENCE TOUPIE MAGIQUE

REPOSE DU JEU DES DIFFERENCES ET DES ENIGMES

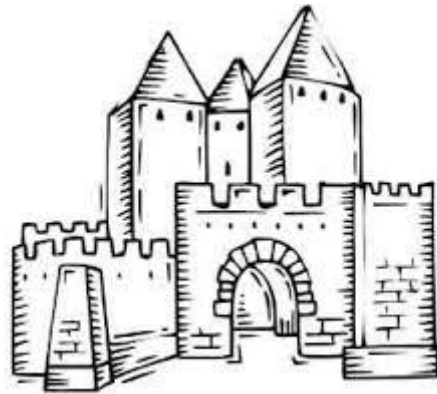
ENIGMES

Mon premier est un animal qui miaule.

Mon deuxième est le contraire de tard.

Mon troisième est le contraire de faible.

Mon tout est l'habitation du chevalier.



Mon premier n'est ni petit ni grand.

Mon deuxième est la première lettre de l'alphabet.

Mon troisième est un pronom à la première personne du singulier.

Et mon tout est l'époque à laquelle vivaient les chevaliers.



BLAGUES

AH la musique !

Un batteur en avait marre de ne jouer que de la batterie.

Il va dans un magasin de musique.

Le batteur : « Je voudrais cette trompette rouge et cet accordéon s'il vous plaît. »

Le marchand : « Bon, vous pouvez prendre l'extincteur mais le radiateur reste ici ! »



En plein désert.

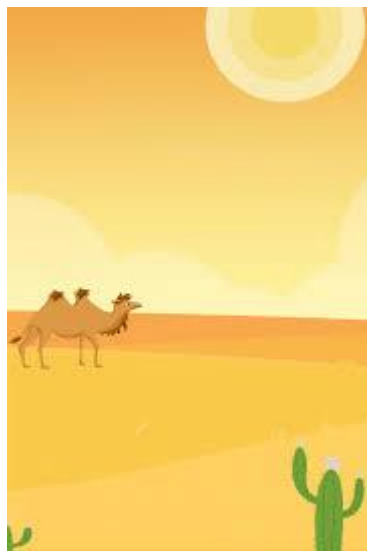
Deux garçons marchent dans le désert.

L'un porte de l'eau et l'autre une portière de voiture.

Celui qui a l'eau demande :

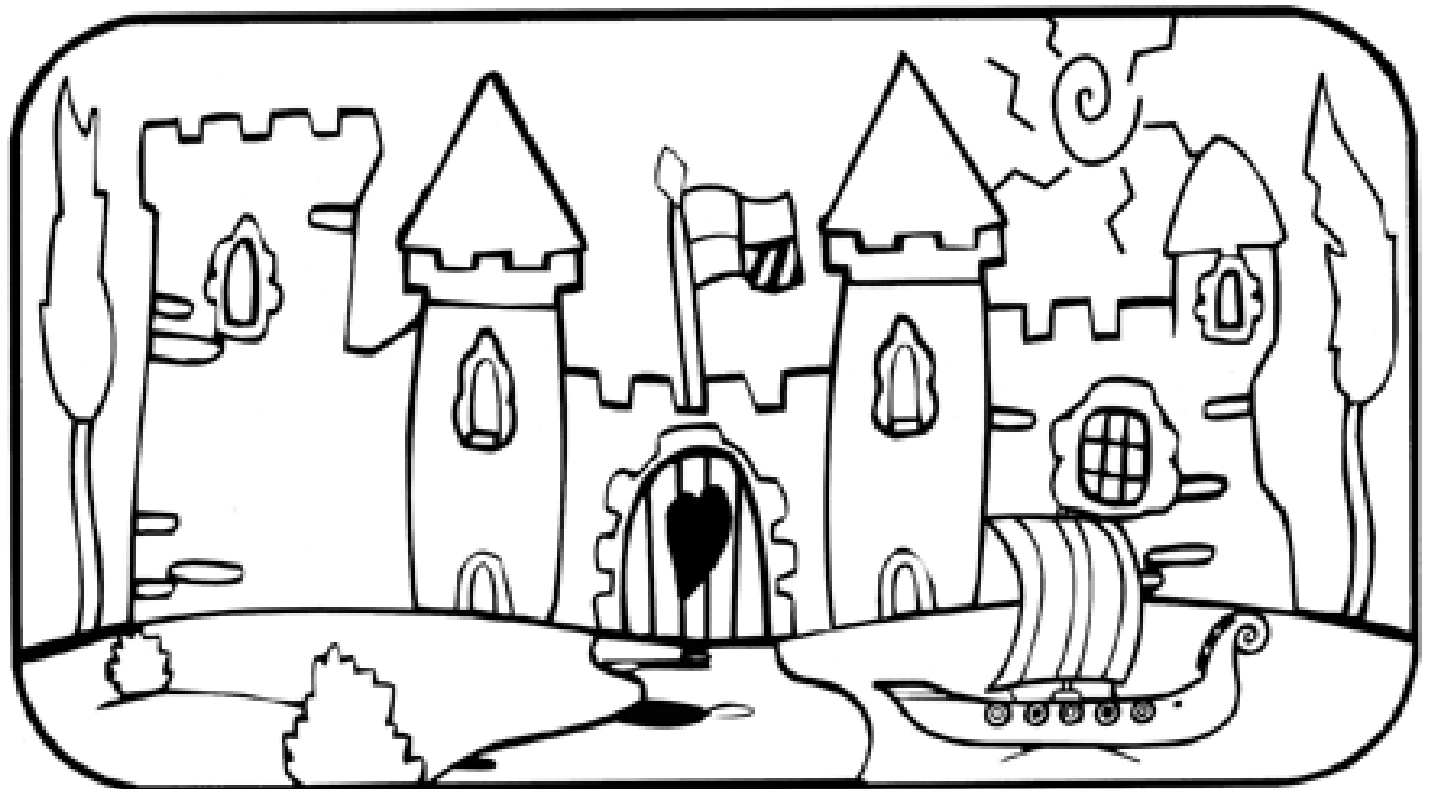
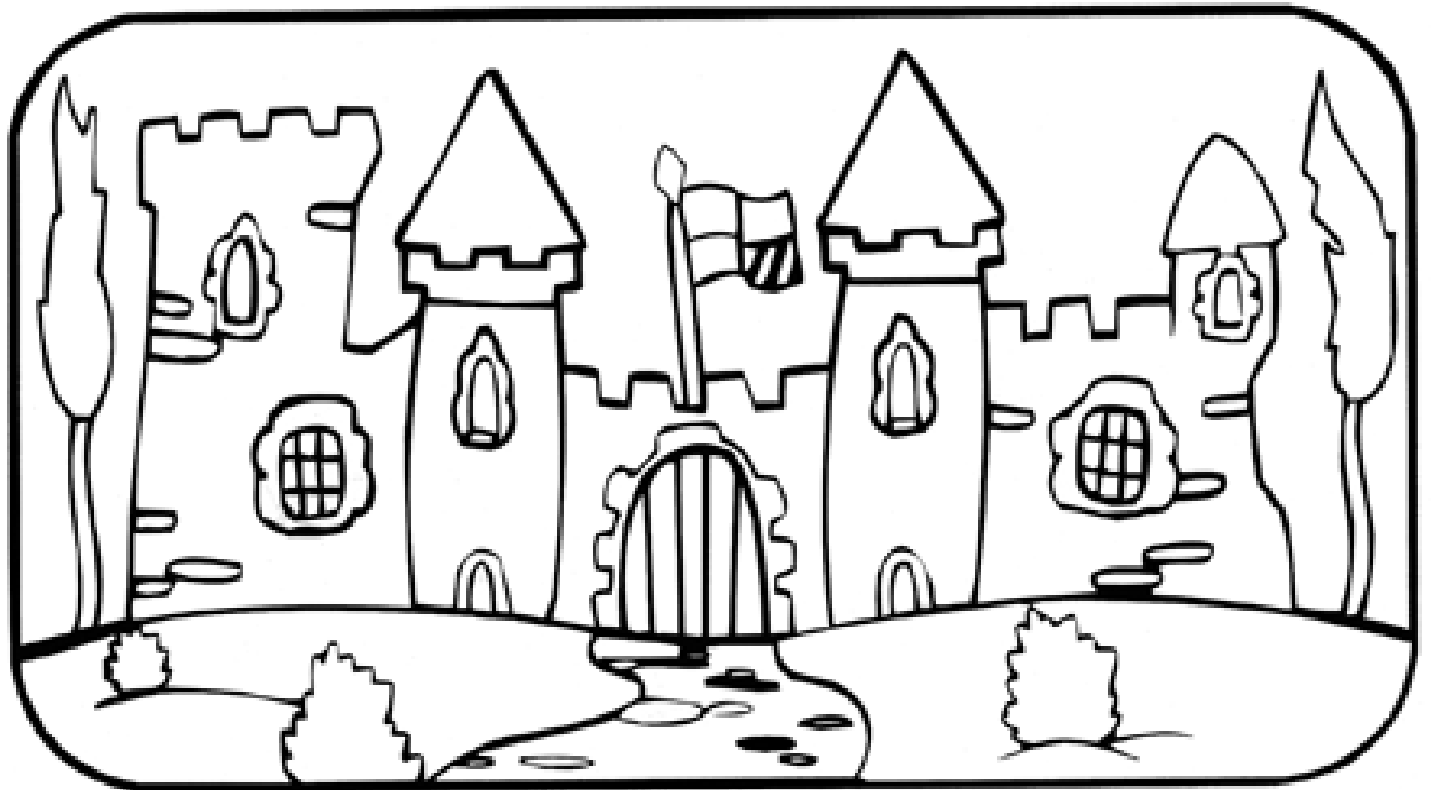
- « Pourquoi as-tu amené une portière de voiture ? »

- « Parce que si on a chaud, on pourra ouvrir la fenêtre. »



JEU DES DIFFERENCES































RELIE LES POINTS

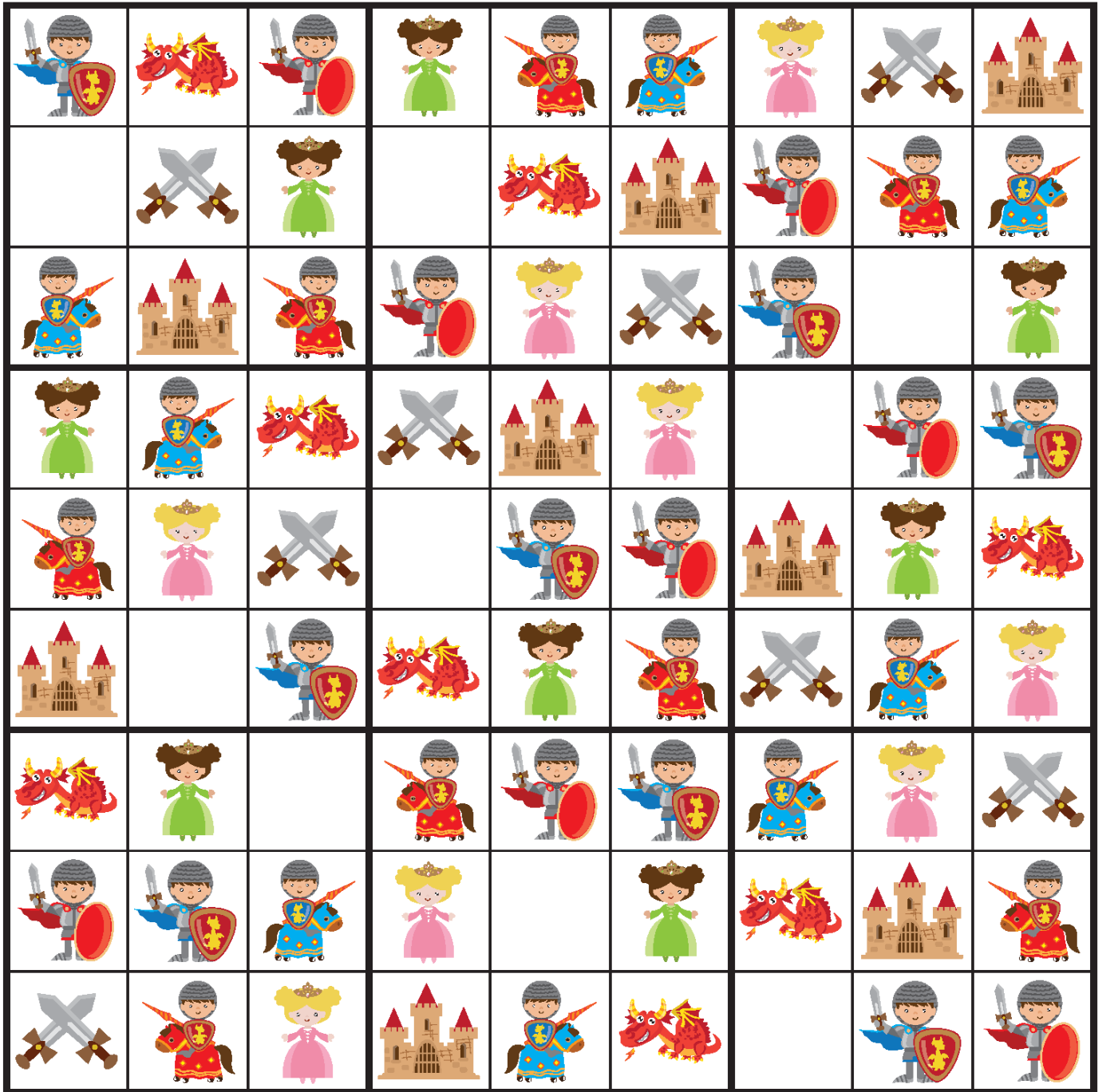


SUDOKU

			
---	---	---	--



BRICOLAGE FETE DES PAPAS

ENVELOPPE MAGIQUE



Matériel:

- Du papier cartonné (style canson)
- Du scotch
- Une règle
- Un compas
- Des ciseaux
- Un cutter (avec l'aide d'un adulte)
- De la colle

Étapes :

Décorer une feuille A4 en papier cartonné.

Placer la feuille en format portrait (verticalement) et la plier en deux en repliant le haut de la feuille vers le bas.

Replier et découper un petit rectangle en prenant bien les 2 morceaux de la feuille, à droite de la carte, au milieu du bord.



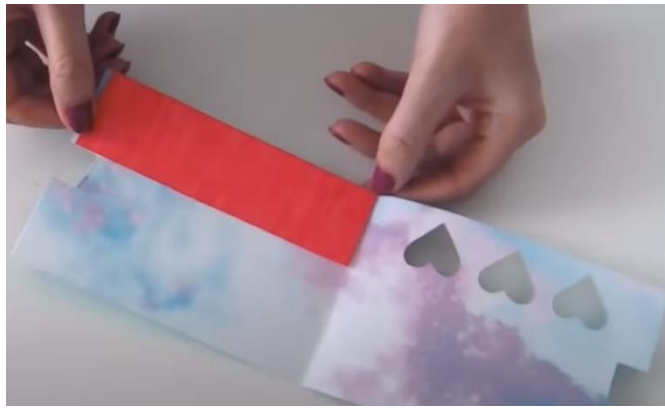
Couper un rectangle de papier blanc ou rouge à la dimension de la carte, il ne faut pas que ça dépasse l'encoche.

Dessiner sur le bas de la carte 3 cœurs puis les couper à l'aide d'un cutter.



Ecrire une phrase pour la personne à qui l'on souhaite offrir la carte.





Déplier et colorier l'intérieur en rouge ou y coller un papier rouge.

Scotcher le haut et le bas de la carte.

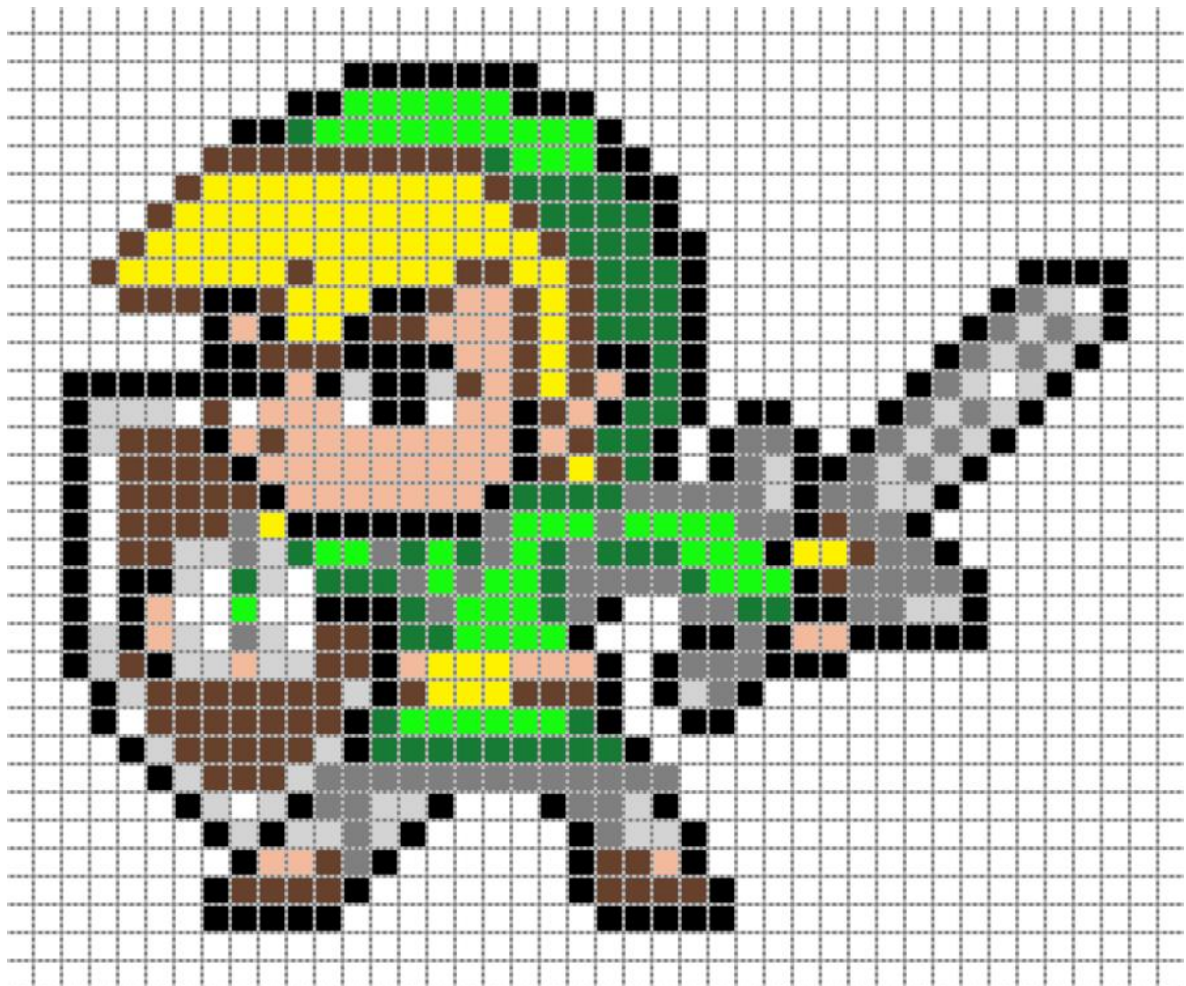
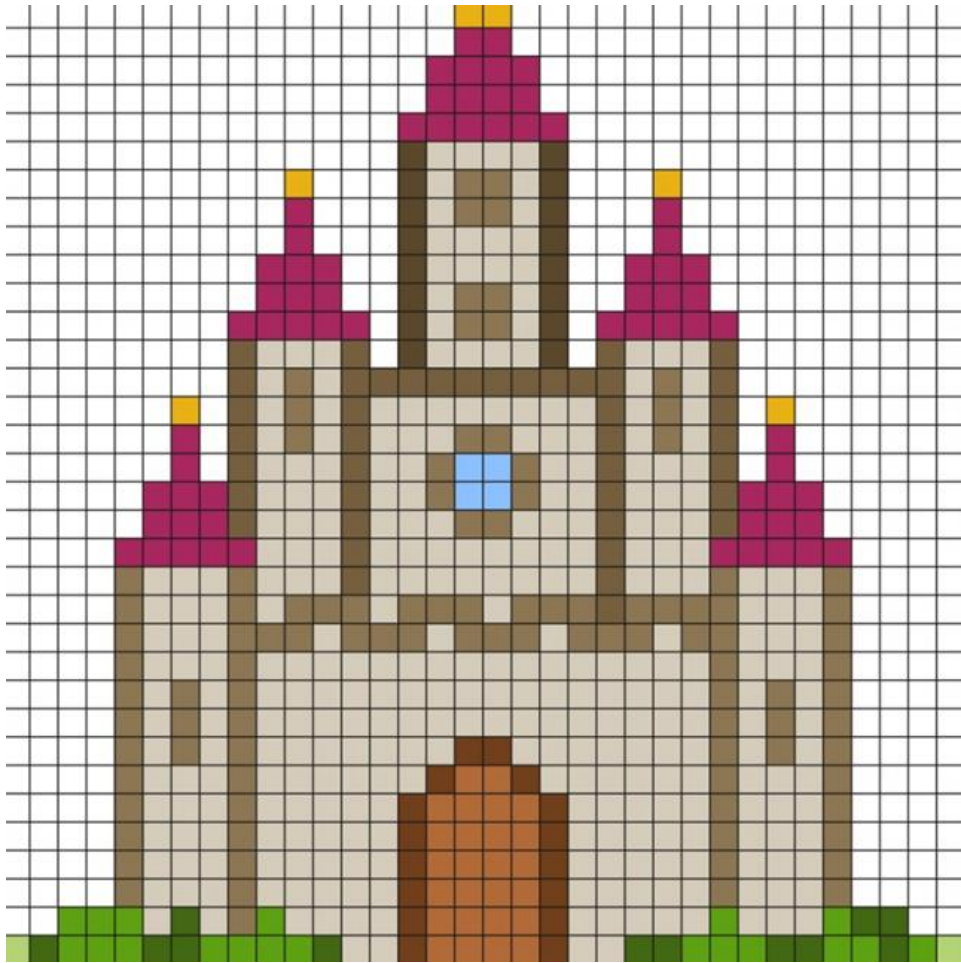


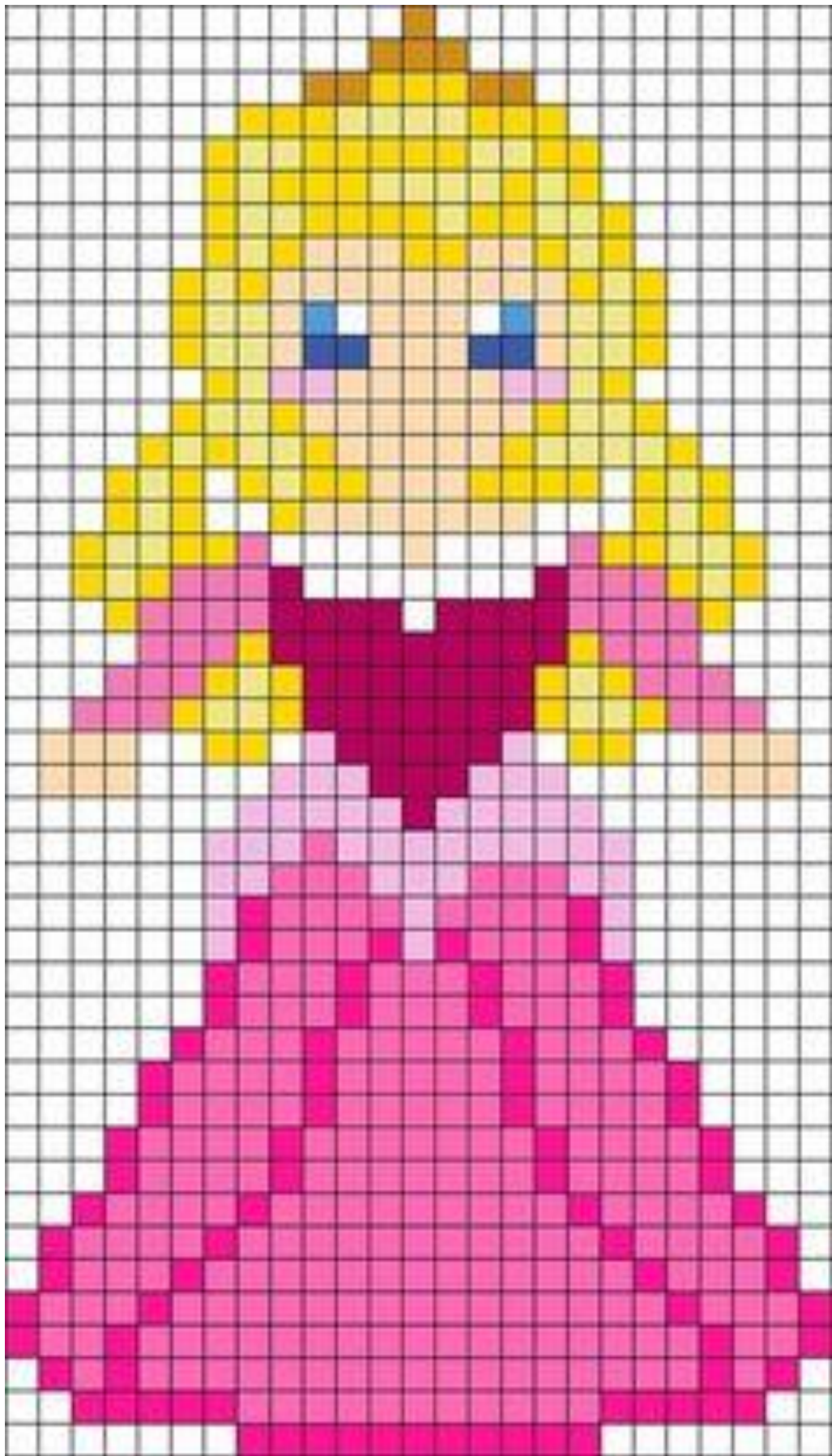
Couper une feuille aux dimensions de l'enveloppe pour qu'il rentre parfaitement dedans

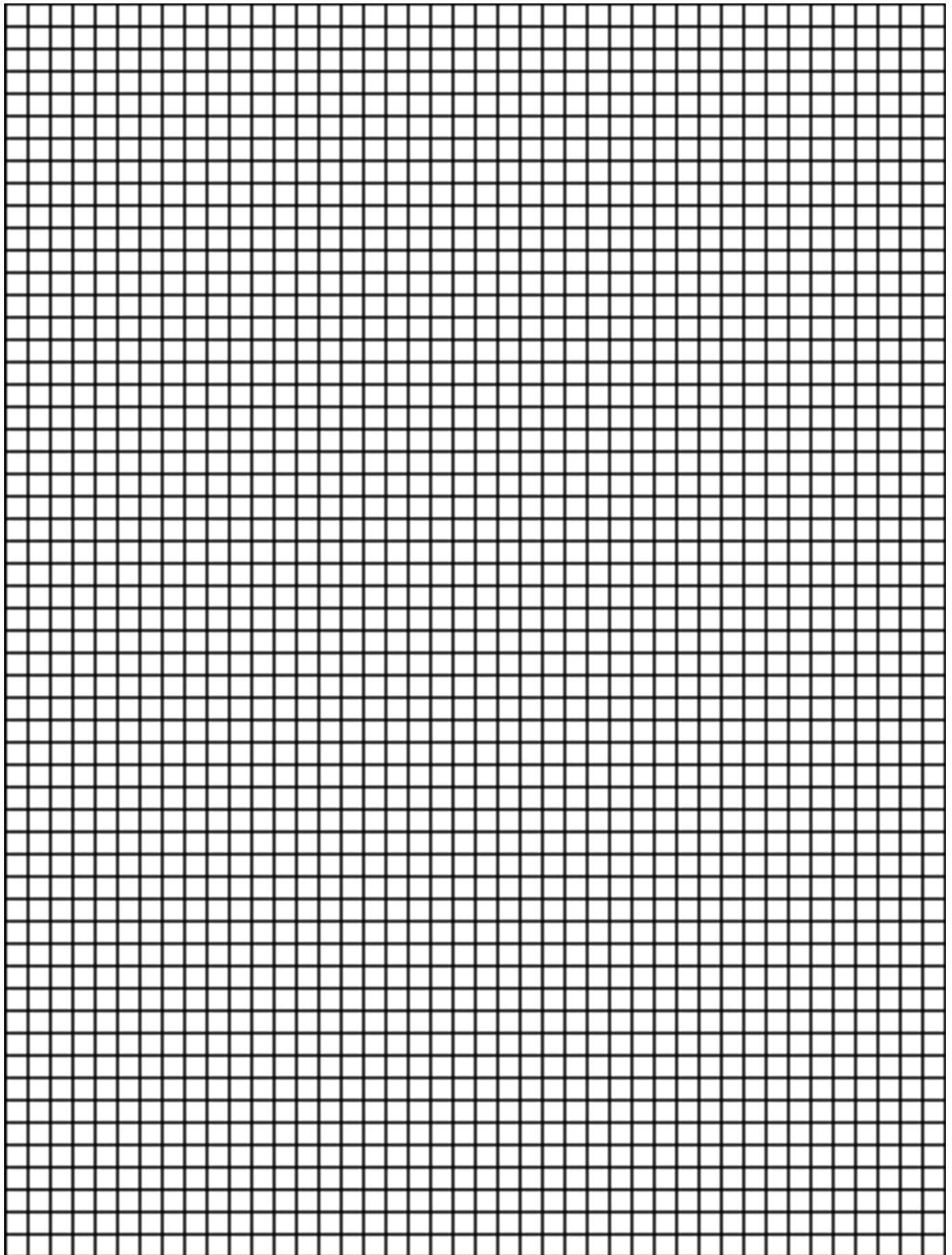
Personnaliser la feuille glissée à l'intérieur de l'enveloppe.

Lorsque l'on tire la feuille à l'aide du petit onglet découper, les cœurs deviennent rouges.

PIXEL ART







COLORIAGE CODE

jaune

orange

rouge

bleu

bleu

rose

marron

gris



1

2

3

4

5

6

7

8



MOTS MELES

F	M	P	O	E	T	E	M
A	U	L	P	O	S	U	I
R	S	U	G	A	O	R	Q
C	I	M	N	Q	R	C	U
E	Q	E	U	E	C	G	E
U	U	P	O	T	I	O	N
R	E	G	A	T	E	A	U
C	A	P	T	U	R	E	R

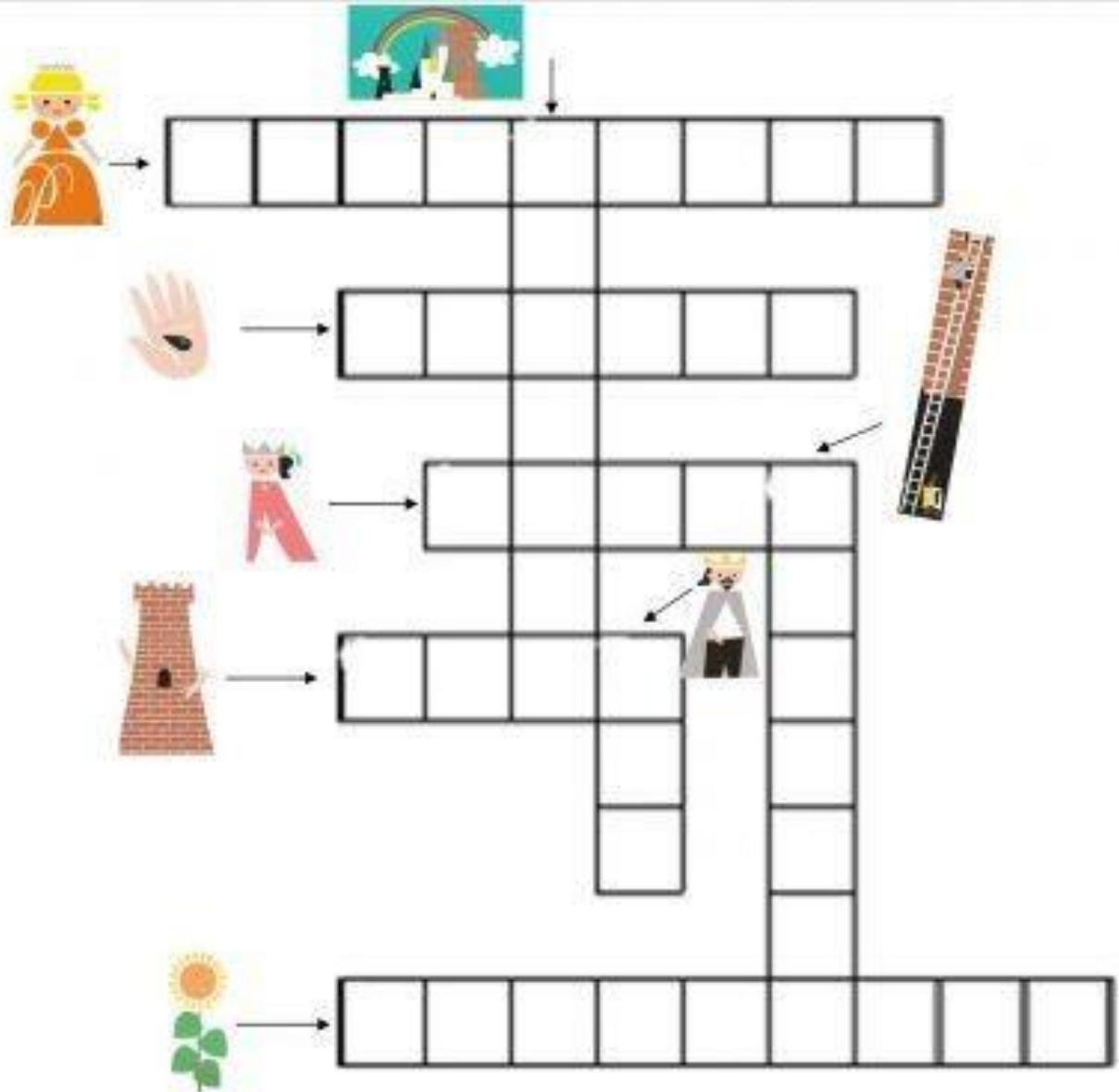
Retrouve les 8 mots cachés dans cette grille :

FARCEUR
CAPTURER
SORCIER
POTION



GÂTEAU
POÈTE
PLUME
MUSIQUE

MOTS FLECHES



			
TOUR	ROI	PRINCESSE	TOURNESOL
			
GRAINE	CHÂTEAU	REINE	ECHELLE

DOSSIER LE MOYEN AGE

ARMURE DE CHEVALIER



Matériel :

Quelques bouts de Carton

Assiette en carton

Agrafeuse

Peinture (bombe argentée ou peinture grise)

Etapas :

Pour avoir une armure à sa taille, utiliser un t-shirt ou un pull comme gabarit de référence pour dessiner l'armure.



Poser le carton à plat sur une table, poser le pull ou t-shirt dessus et dessiner les contours de l'armure de chevalier comme sur le modèle.

Découper une seconde armure à l'identique. (Demander l'aide des parents pour découper !)



Couper une assiette en carton en deux.



Couper 2 bandes de carton d'environ 20 cm x 5 cm.



Peindre tous les éléments de l'armure de chevalier couleur argent.



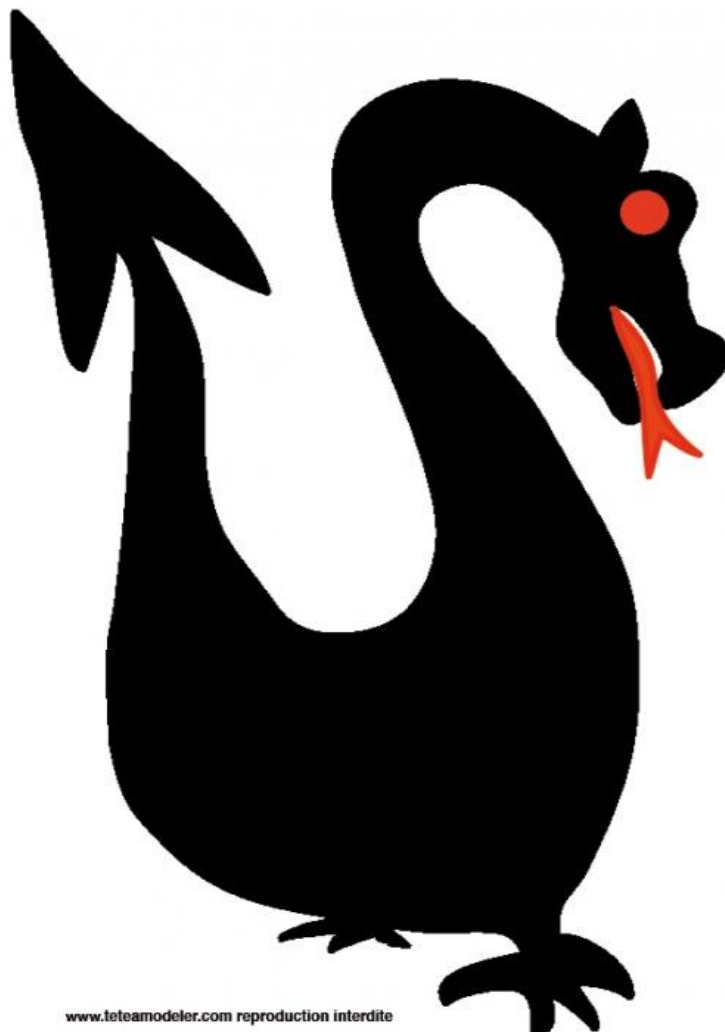
Rouler les demi-assiettes et les accrocher avec l'agrafeuse au niveau de l'épaule de chaque côté de l'armure.



Agrafer une bande de chaque côté du devant et du dos de l'armure de chevalier. Ajuster les bandes à sa taille.



Pour décorer l'armure, imprimer et coller le dessin du dragon ou en dessiner un sur le devant de l'armure.



BOUCLIERS DE CHEVALIER



Matériel :

Une assiette en carton

Du papier aluminium ou argenté

Etapas :

Recouvrir l'assiette de papier aluminium.



Découper une bande de carton de la longueur de l'assiette plus 1 cm sur 2cm environ.

Agrafer la bande de carton sur l'envers du bouclier pour fabriquer une poignée.



Décorer le bouclier à l'aide d'un marqueur ou en collant des images dessus.

FABRIQUER UNE CATAPULTE MINIATURE :



Matériel :

7 bâtonnets de glace

5 élastiques

De la colle

Un bouchon de bouteille (pas trop grand)

Etapas :

Empiler 5 bâtonnets de glace et les attacher avec un élastique de chaque côté.



Ajouter 2 bâtonnets au milieu et les attacher avec 2 élastiques.

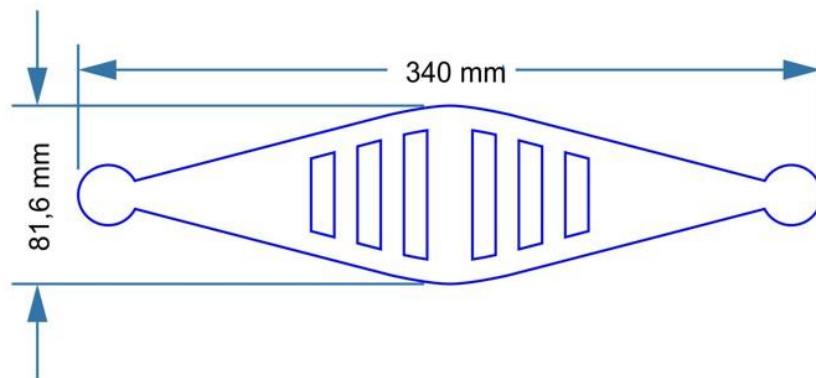
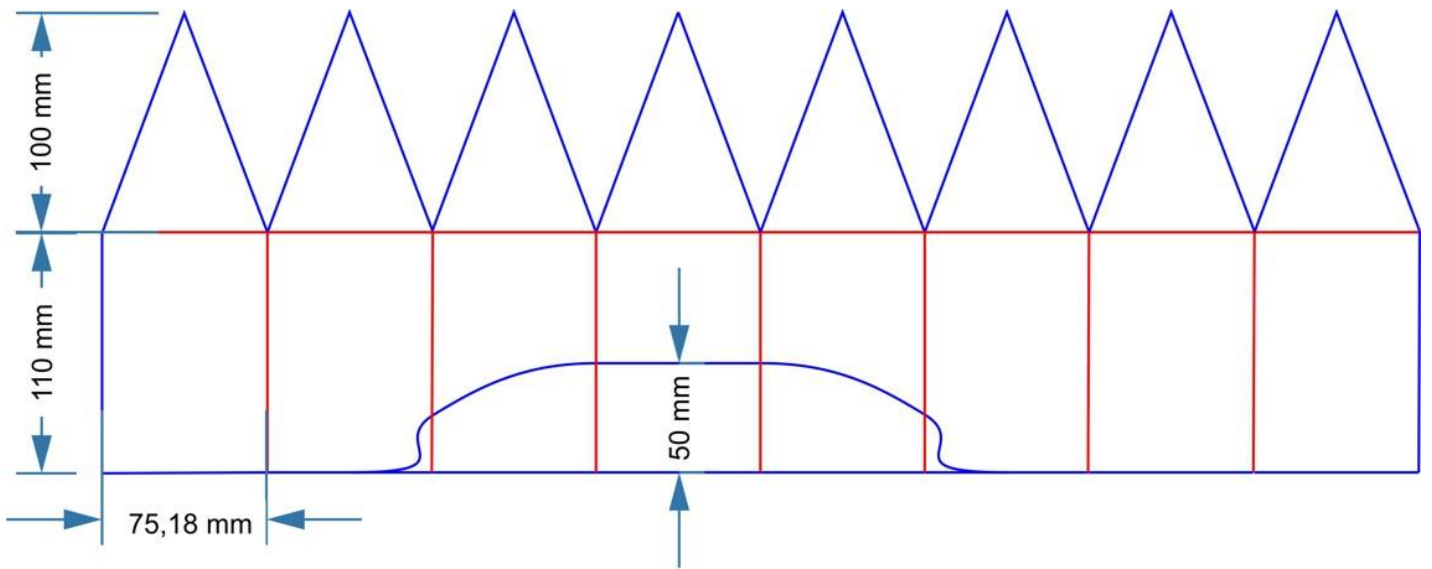


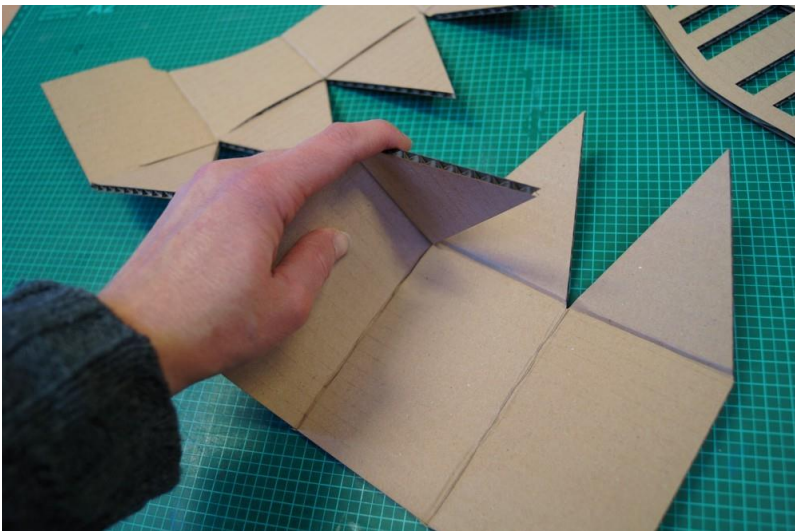
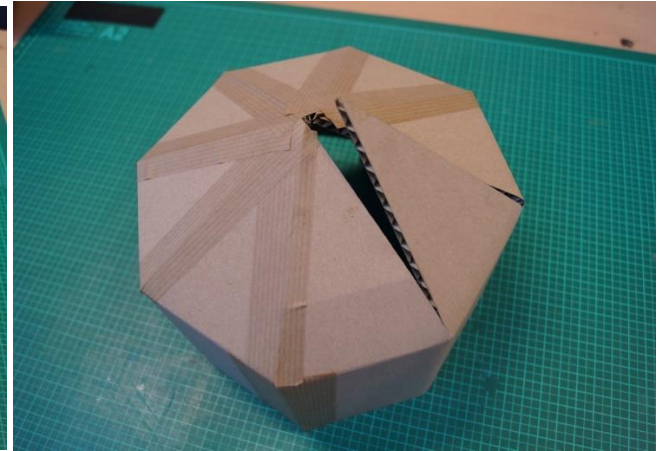
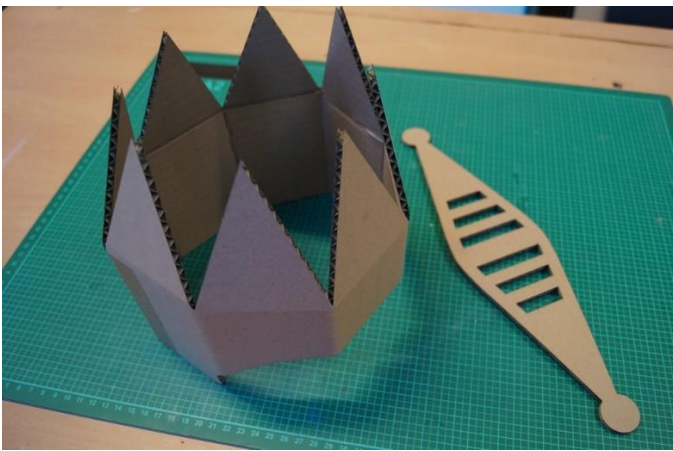
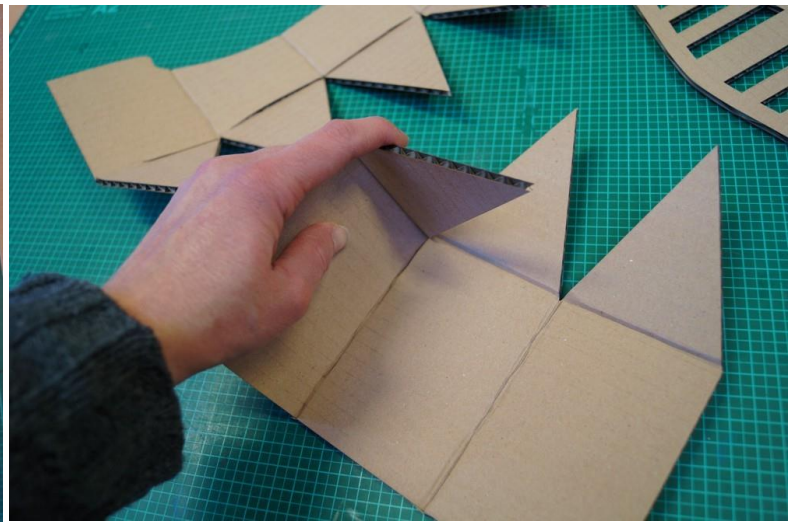
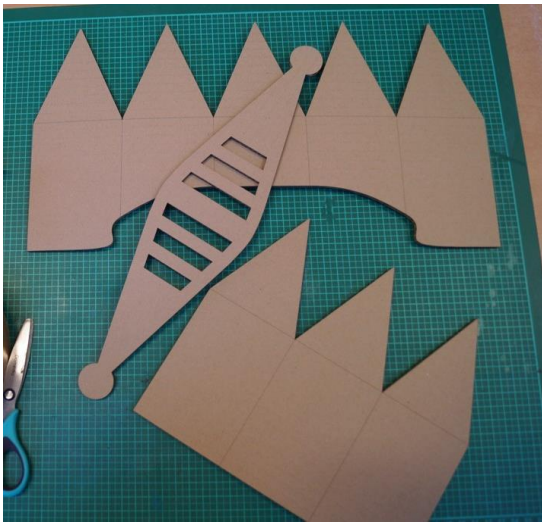
Ajouter un élastique au bout des deux bâtonnets.

Puis coller le bouchon au bout du bâtonnet du dessus, en laissant une petite marge pour poser le doigt.

Mettre une boulette de papier (à recycler) dans le bouchon, appuyer au bout et lâcher. Le papier s'envole !

CASQUE DE CHEVALIER





Tracer le patron du casque sur du carton. Le découper.

Plier pour former le haut du casque et scotcher.

Trouer les côtés du casque et chaque côté de la visière.

Fixer la visière à l'aide d'attaches parisiennes.

PERSONNAGES



Dragon pince à linge et papier.



Personnages en boîtes d'œufs et peints.

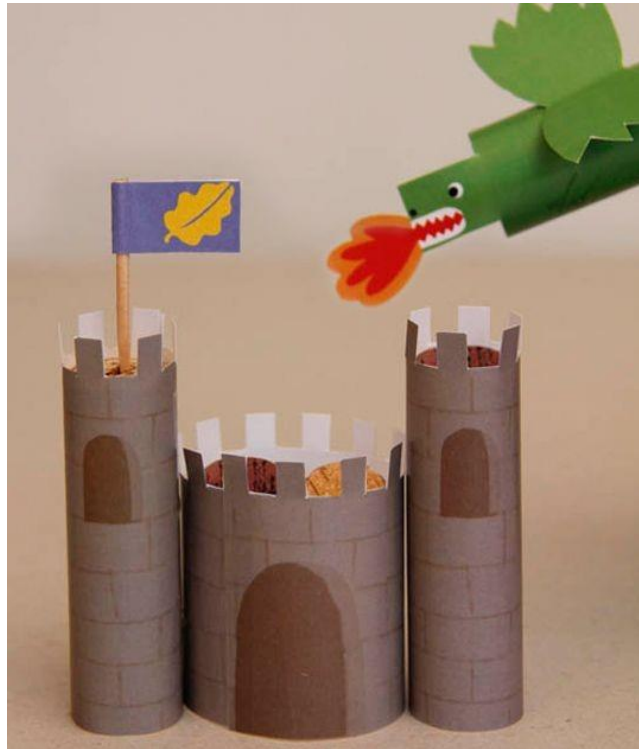


Personnages en rouleau de papier.



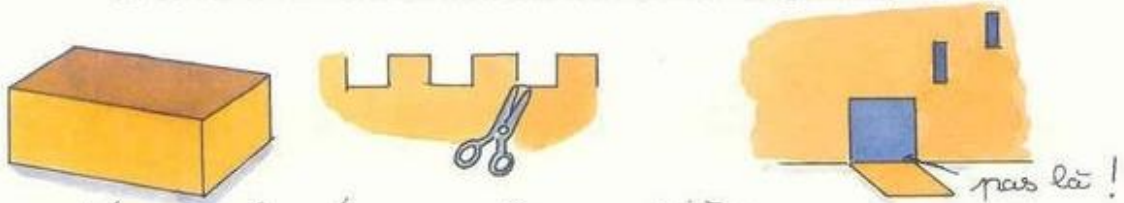
Chevaliers en bouchons de liège peints et bouclier en capsule de bouteille.

CHATEAU FORT



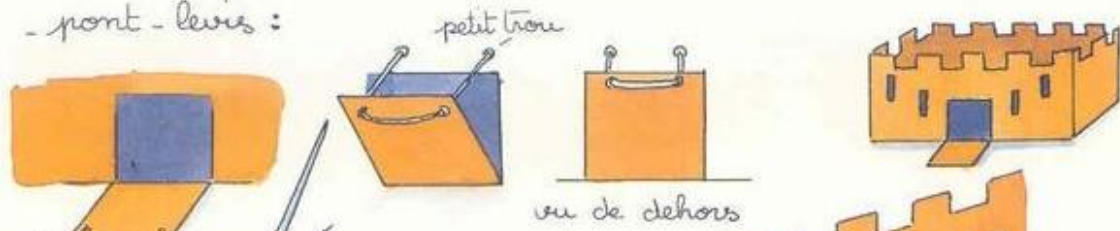
Avec du carton et des rouleaux de papier toilette ou essuie-tout.

Comment réaliser un super-château.
Il te faut un carton et trois bouteilles en plastique.



tu découpes les créneaux - les meurtrières.

- pont - levés :



petit trou
fil pour le pont levés

- tours :



bouteille

tu coupes le haut de la
bouteille, les créneaux et les
meurtrières..



gros noeud
sur pelle.
vue de dedans:
pour fermer
le pont levés, on
tire sur les fils...

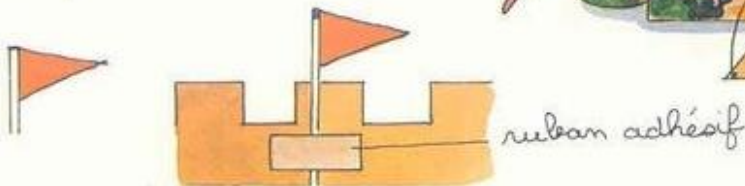
tu peins et tu décores le
château..

drapeaux = étendards.



allumette
brûlée

papier décoré que
tu colles sur
l'allumette..

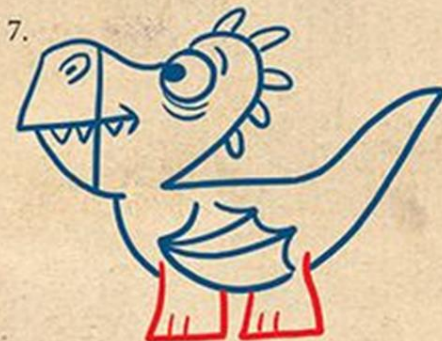


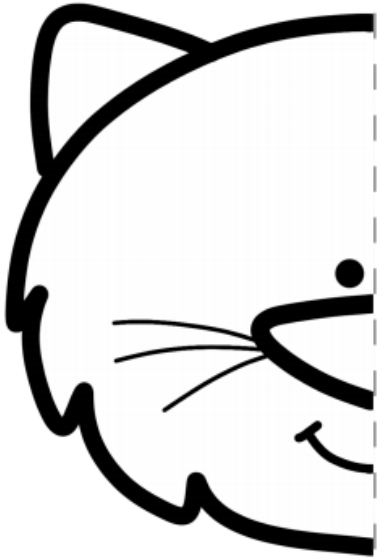
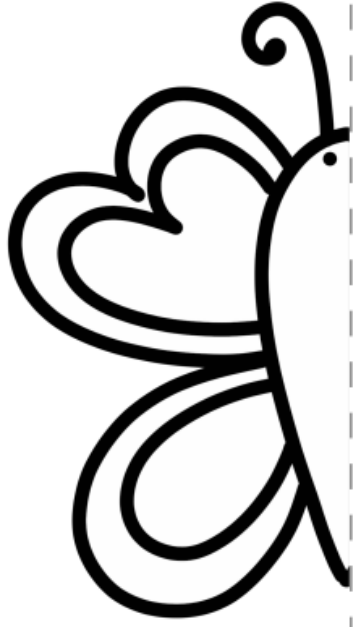
ruban adhésif

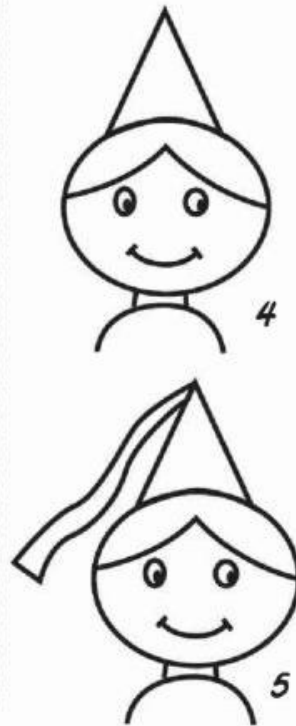
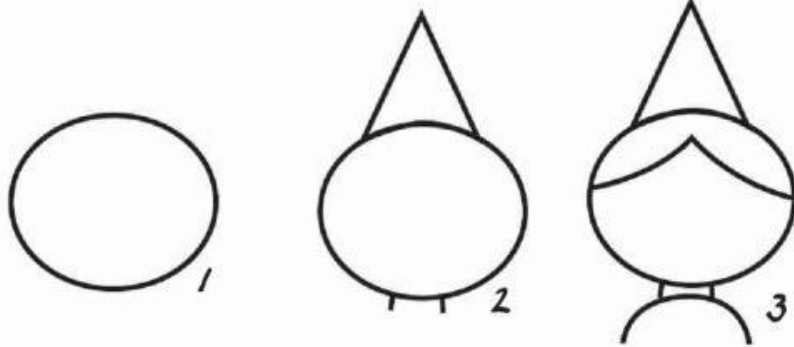
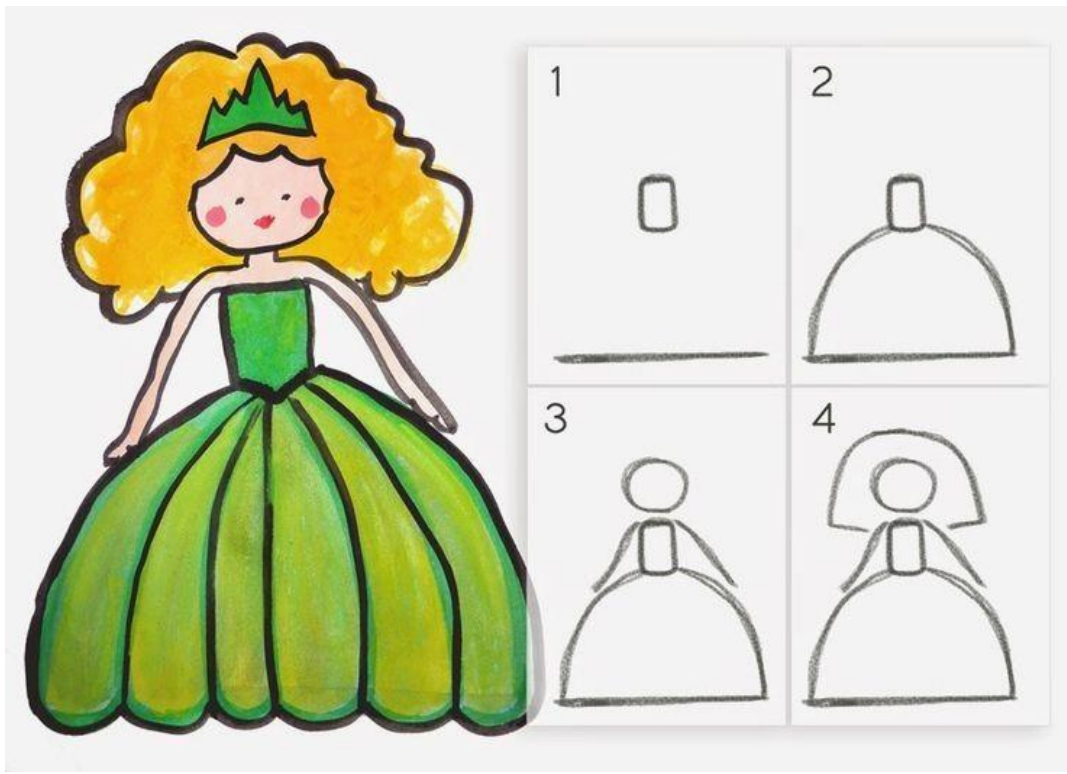


J APPREND A DESSINER

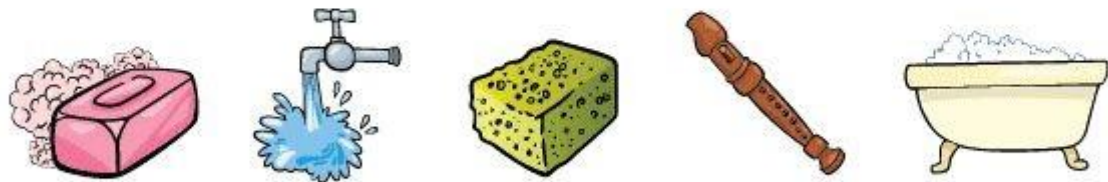
Baby Fire Dragon







JEU DE L' INTRUS



JOUER EN FAMILLE

LES JEUX DU SERPENT

Ce sont 3 jeux qui fonctionnent comme le jeu de l'oie.

Le serpent des défis : 25 défis à réaliser.

Le serpent sportif : 25 mini-activités à réaliser en transpirant.

Le serpent des émotions : 25 mini questions pour mieux se connaître.

On y joue avec une des 3 planches de jeu à imprimer, des pions fabriqués ou des figurines jouets et un dé.

Chacun son tour : lancer le dé, avancer son pion, et faire ce qui est inscrit sur la case.

Le joueur le plus âgé commence.

Le départ se fait en queue de serpent, et le but c'est d'arriver le 1er à l'arrivée.

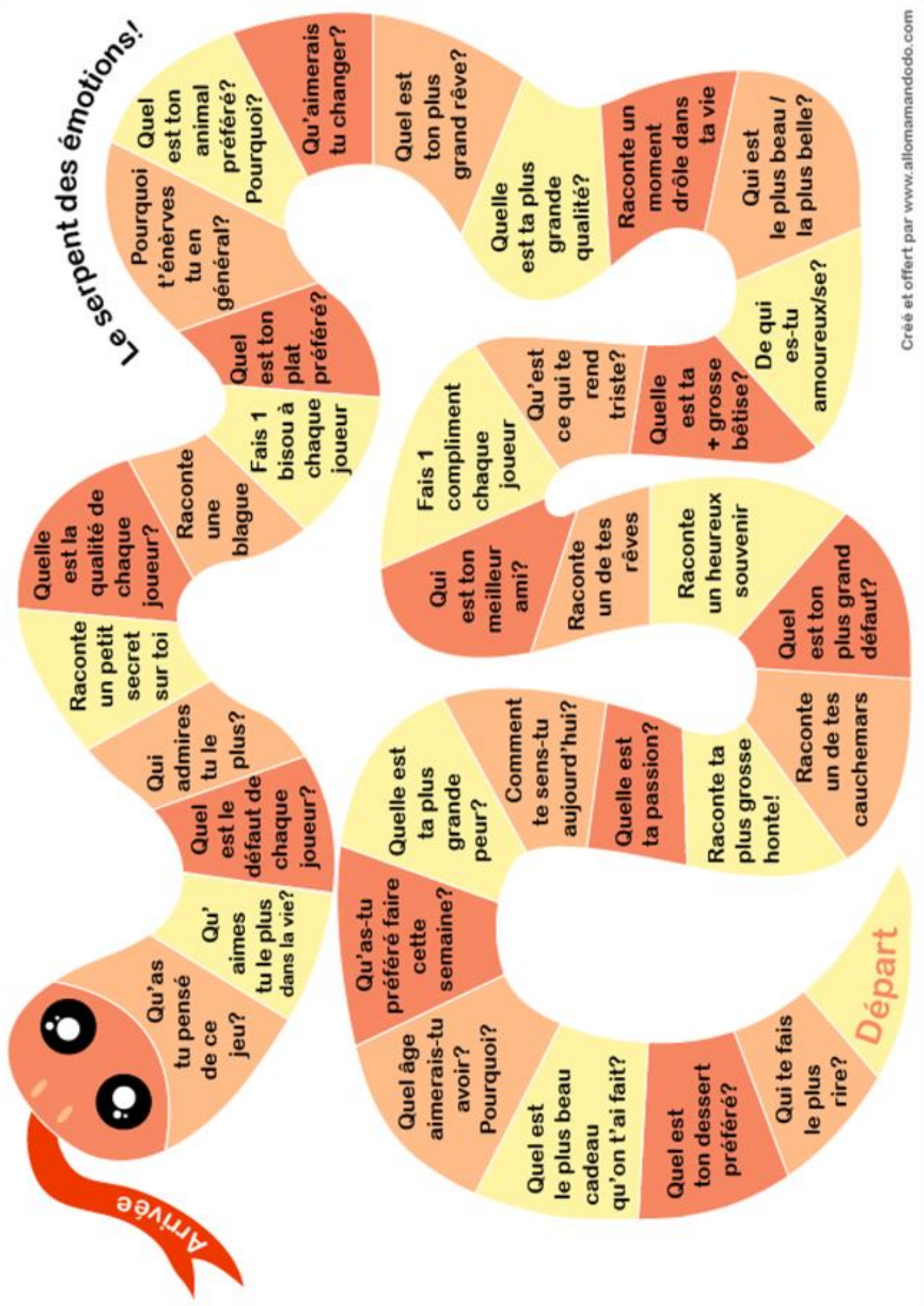
Si un défi n'est pas réalisé : passer son tour, ou avoir un gage, ou doubler le prochain défi.

Pour simplifier le jeu aux plus petits : réduire le nombre de réponses au serpent de culture générale.

Pour augmenter la difficulté : pas le droit de dire une réponse déjà citée, tomber avec le nombre pile sur la case d'arrivée.

Le serpent sportif!





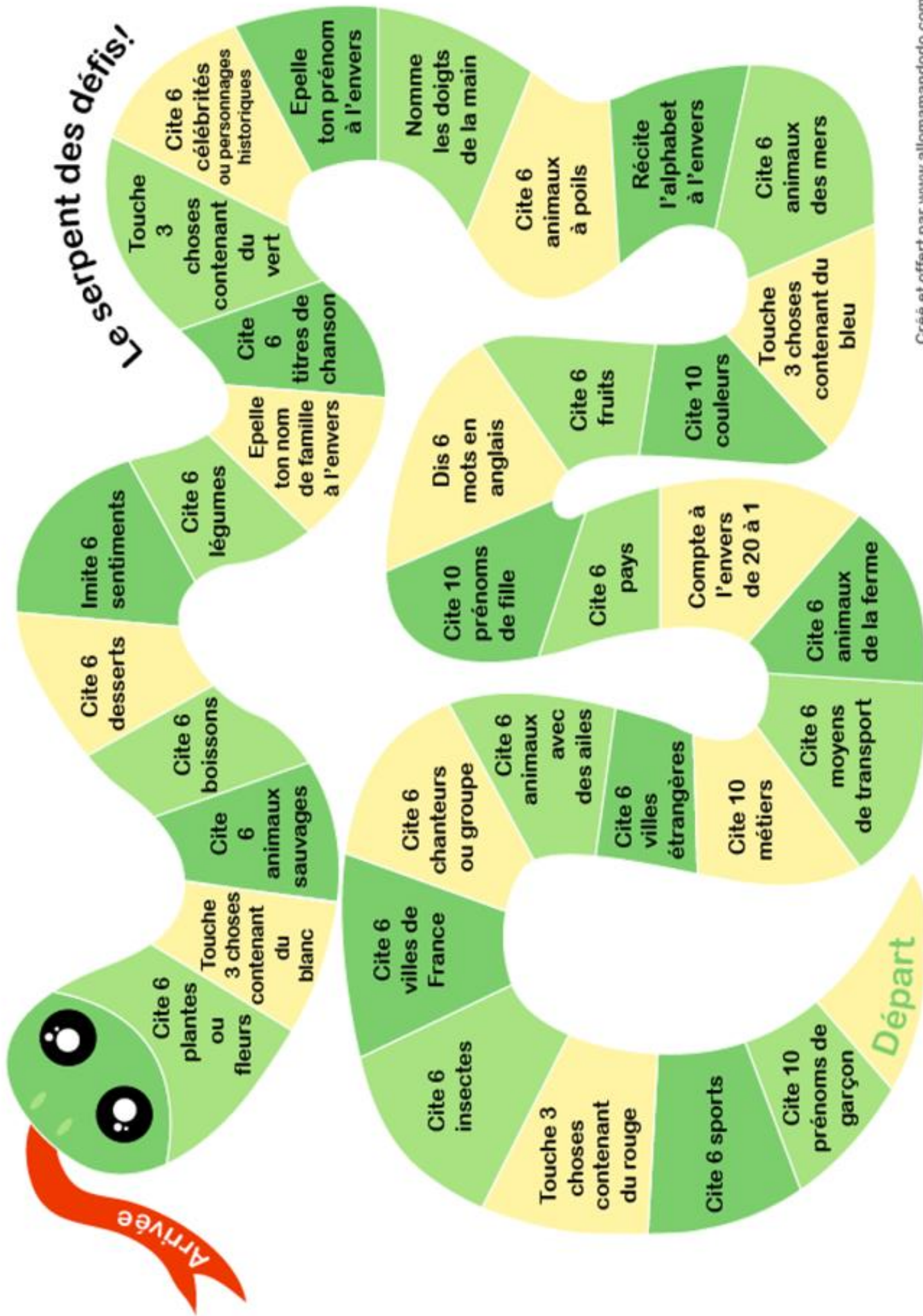
Le serpent des émotions!

- Qu'as-tu pensé de ce jeu?
- Qu'as-tu aimé dans la vie?
- Quel âge aimerais-tu avoir? Pourquoi?
- Quel est le plus beau cadeau qu'on t'ai fait?
- Quel est ton dessert préféré?
- Qui te fais le plus rire?
- Quel est ton préféré faire cette semaine?
- Quelle est ta plus grande peur?
- Comment te sens-tu aujourd'hui?
- Quelle est ta passion?
- Raconte ta plus grosse honte!
- Raconte un de tes cauchemars
- Qui admires-tu le plus?
- Quel est le défaut de chaque joueur?
- Quel est ton meilleur ami?
- Raconte un de tes rêves
- Raconte un heureux souvenir
- Quel est ton plus grand défaut?
- Raconte un petit secret sur toi
- Quelle est la qualité de chaque joueur?
- Raconte une blague
- Fais 1 compliment chaque joueur
- Qu'est-ce qui te rend triste?
- Quelle est ta grosse + grosse bêtise?
- De qui es-tu amoureux/se?
- Quel est ton plat préféré?
- Fais 1 bisou à chaque joueur
- Quelle est ta plus grande qualité?
- Raconte un moment drôle dans ta vie
- Qui est le plus beau / la plus belle?
- Pourquoi t'énerves-tu en général?
- Quel animal préfères-tu?
- Qu'aimerais-tu changer?
- Quel est ton plus grand rêve?

Arrivée

Départ

Le serpent des défis!





LA GRENOUILLE

Avec la posture de la grenouille, on assouplit les articulations des hanches et des genoux, et on rit beaucoup !



1 Les bras calés entre tes jambes écartées, pieds et mains posés sur le sol, tout accroupi, te voici... une verte grenouille, toute jolie !



2 Tes mains restent au sol, tu sautilles plusieurs fois et tu rebondis sur tes 2 pieds, comme une grenouille bien réveillée !

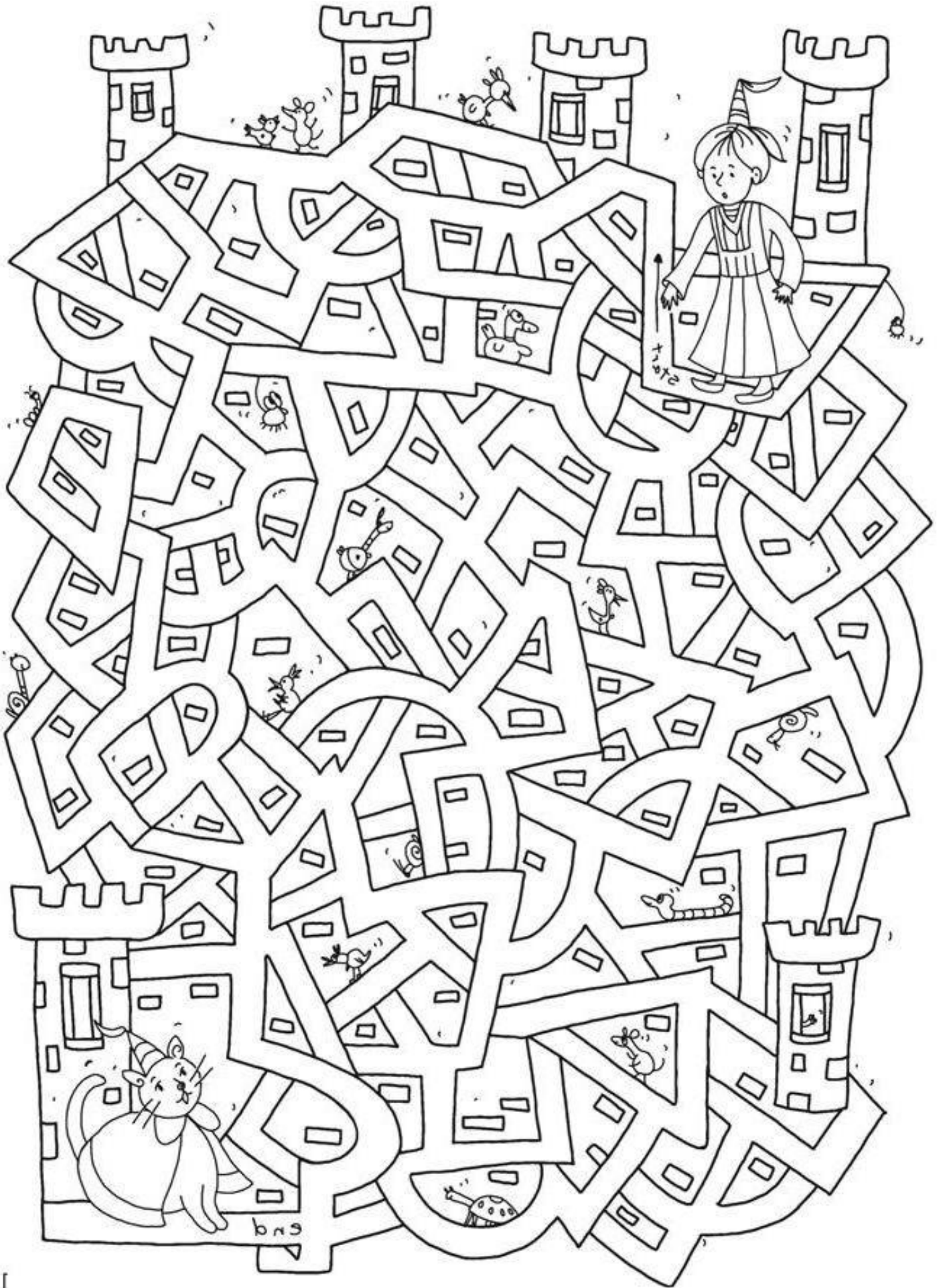


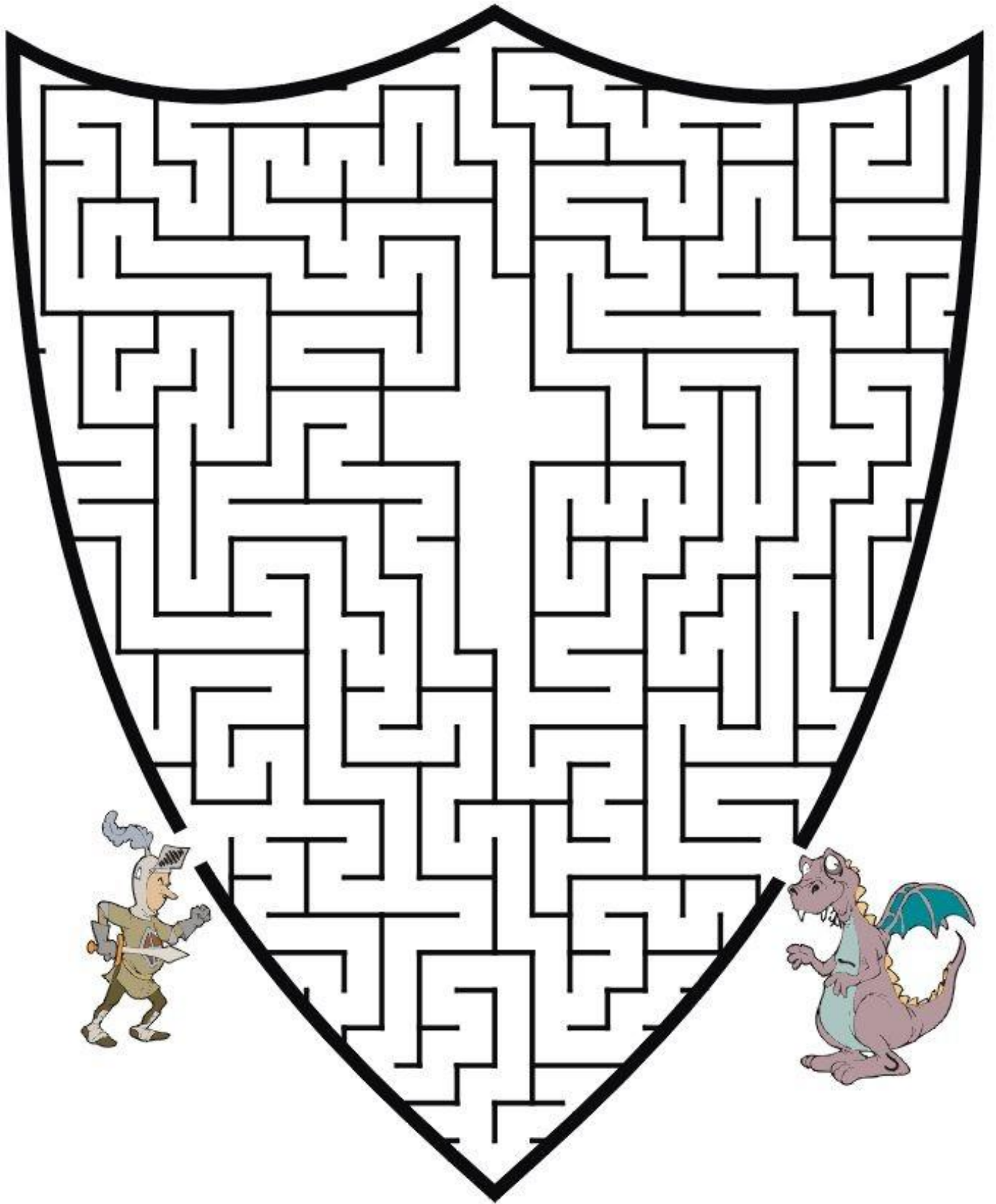
3 Puis tu appuies bien fort sur la terre, avec tes mains, avec tes pieds. Tes genoux sont encore un peu pliés, tu te prépares à remonter !



4 Te voici maintenant debout, bien planté et les bras relâchés. Tu redeviens un enfant, tel que tu étais, juste avant !

LABYRINTHE





RECETTE GATEAU POISSON

Ingrédients :

1 pot de yaourt nature
2 pots de sucre en poudre
1 sachet de sucre vanillé
4 œufs
4 pots de farine
1 sachet de levure chimique
½ pot d'huile de tournesol
1 noix de beurre
200g de fromage frais
2 cuillères à soupe de sucre glace
1 paquet de fraise tagada
1 barquette de fraise fraiche
1 paquet de Smarties



Etapes :

Préchauffer le four à 180° (thermostat 6) .
Verser le pot de yaourt nature dans un saladier puis l'utiliser comme doseur.
Ajouter le sucre en poudre, le sucre vanillé et les œufs puis mélanger le tout.
Incorporer la farine tamisée et la levure chimique.
Mélanger bien le tout avant de verser l'huile de tournesol.
Beurrer un moule à manqué puis y verser la préparation.
Enfourner 40min. Vérifier la cuisson avec la pointe d'un couteau : elle doit ressortir sèche.
Attendre que le gâteau soit froid avant de le démouler.
Découper une part et la déplacer de l'autre côté pour la queue du poisson.
Mélanger la crème fraîche et le sucre glace puis napper le gâteau
Délimiter la tête du poisson avec des Smarties puis déposer une fraise tagada pour former l'œil.
Laver, équeuter et couper en deux les fraises.
Les disposer sur le gâteau pour former les écailles du poisson.
Recouvrir l'ensemble de la queue de fraises tagada.

EXPERIENCE FABRIQUER UNE TOUPIE MAGIQUE

Matériel:

Morceau de carton épais

Modèle de toupies à imprimer, au choix : à colorier avec 6 parts / 12 parts / déjà en couleurs

Boite de feutres (choisir des feutres ayant des couleurs proches des couleurs primaires

Cure-dent

Pointe fine en métal (compas, clou fin, punaise, ...)

Colle

Ciseaux

Pâte à fixe (facultatif)

Étapes:

Colorier avec des feutres le modèle noir et blanc de la toupie en choisissant une couleur par part) ou imprimer un modèle de toupie en couleurs.

Coller le modèle sur le morceau de carton et découper le contour pour obtenir le plateau de la toupie.

Pré-percer le centre du plateau avec une fine pointe métallique.

Enfoncer le cure-dent dans le trou sur environ 1 cm. Le cure-dent doit rester rigidement liée au plateau (s'aider de pâte à fixe), et le plus perpendiculaire possible.

Voici les mélanges obtenus lorsque la toupie tourne :

JAUNE + CYAN = VERT PÂLE

JAUNE + MAGENTA = ROUGE PÂLE

MAGENTA + CYAN = BLEU PÂLE

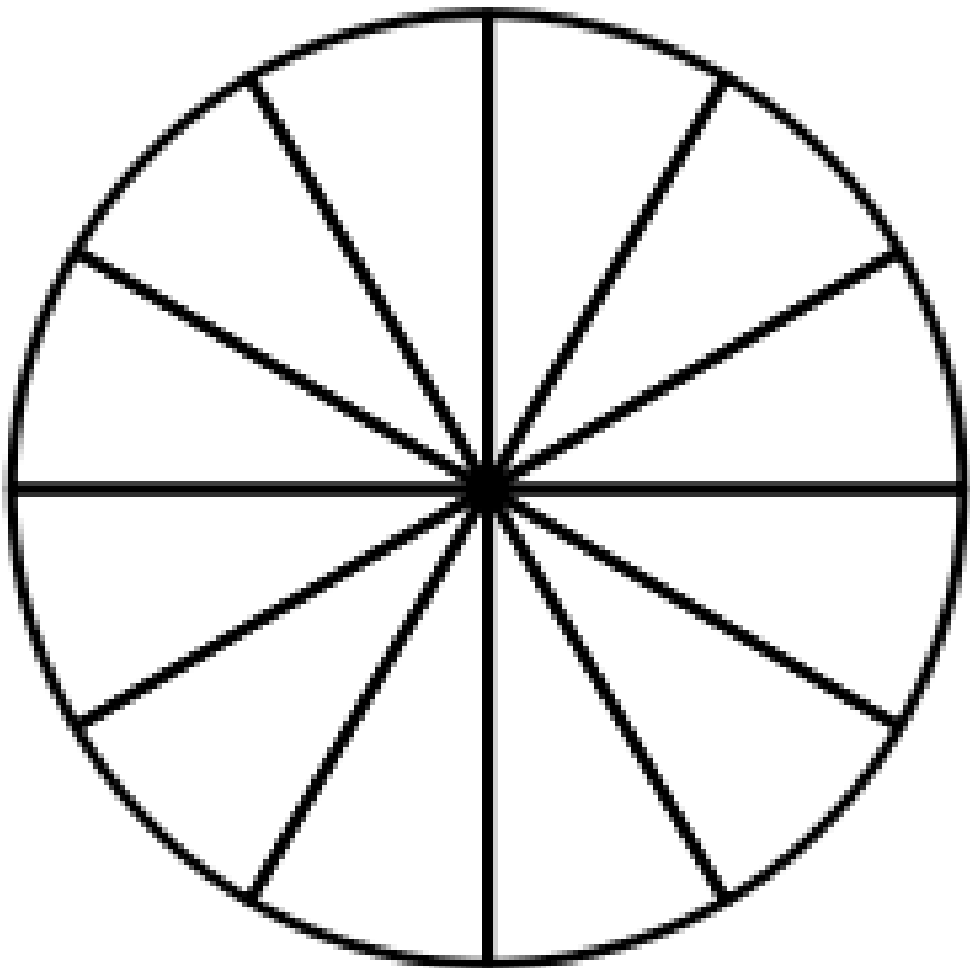
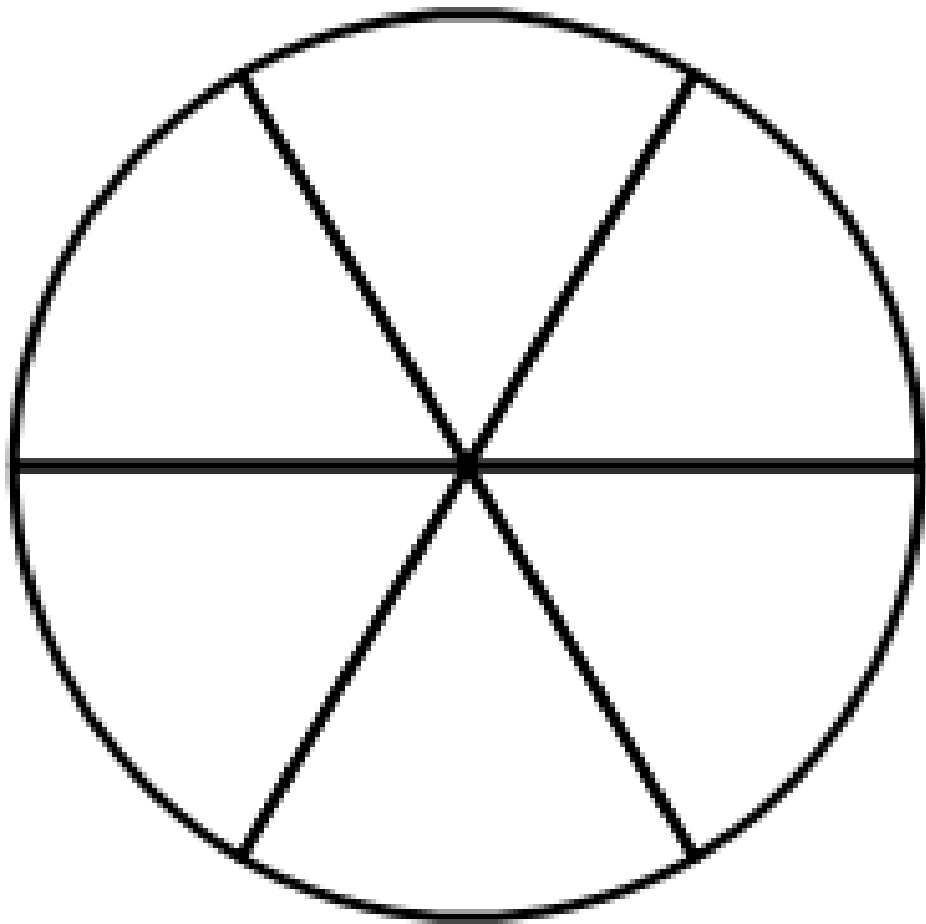
JAUNE + CYAN + MAGENTA = BLANC

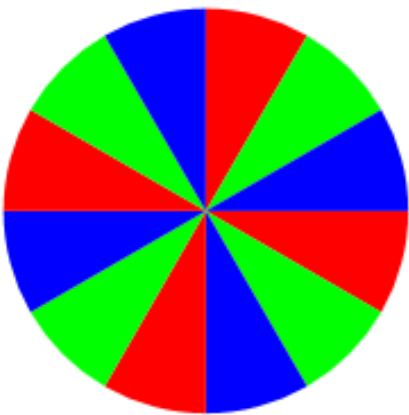
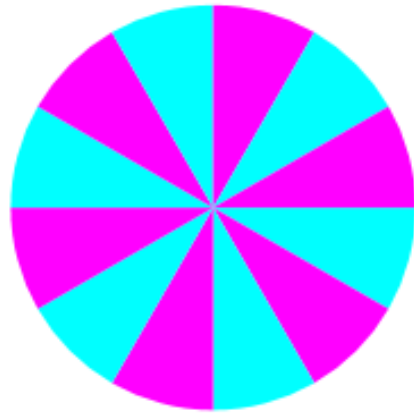
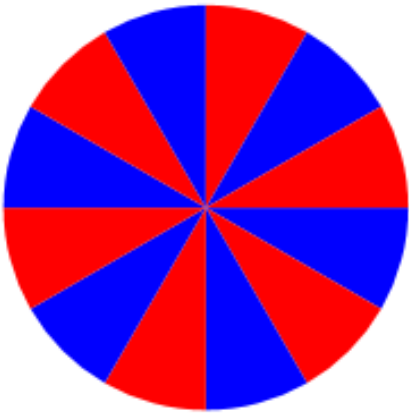
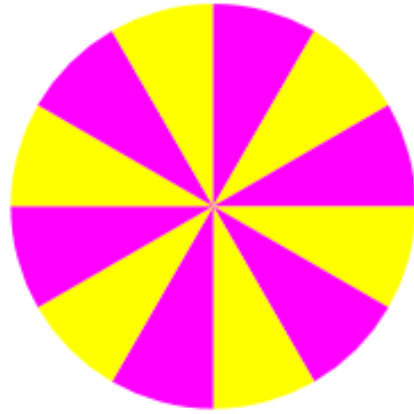
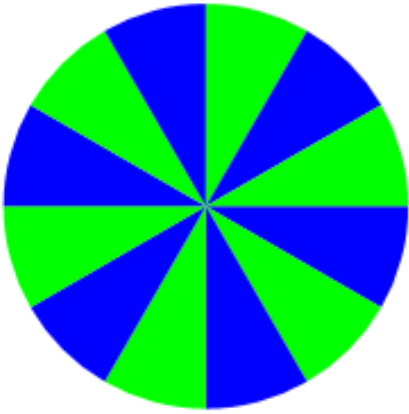
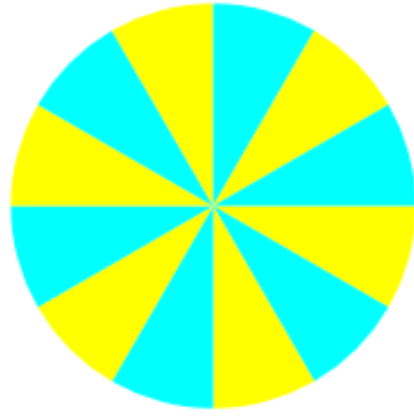
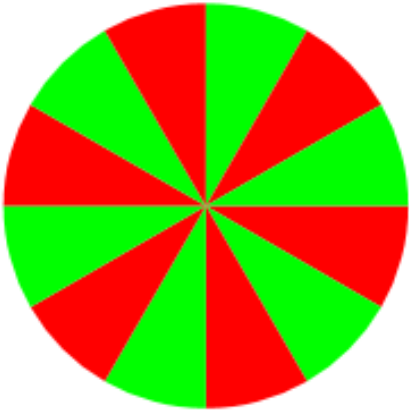
ROUGE + VERT = JAUNE

ROUGE + BLEU = MAGENTA

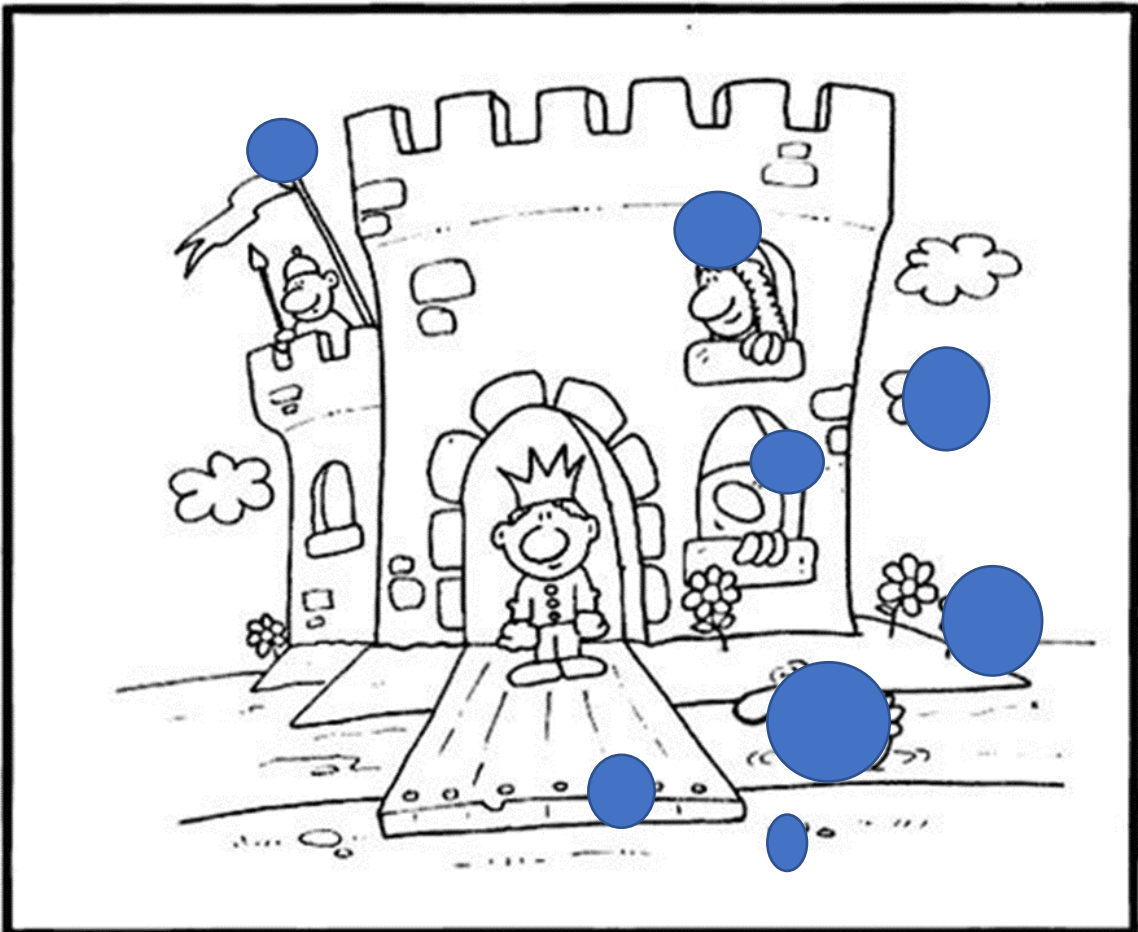
VERT + BLEU = CYAN

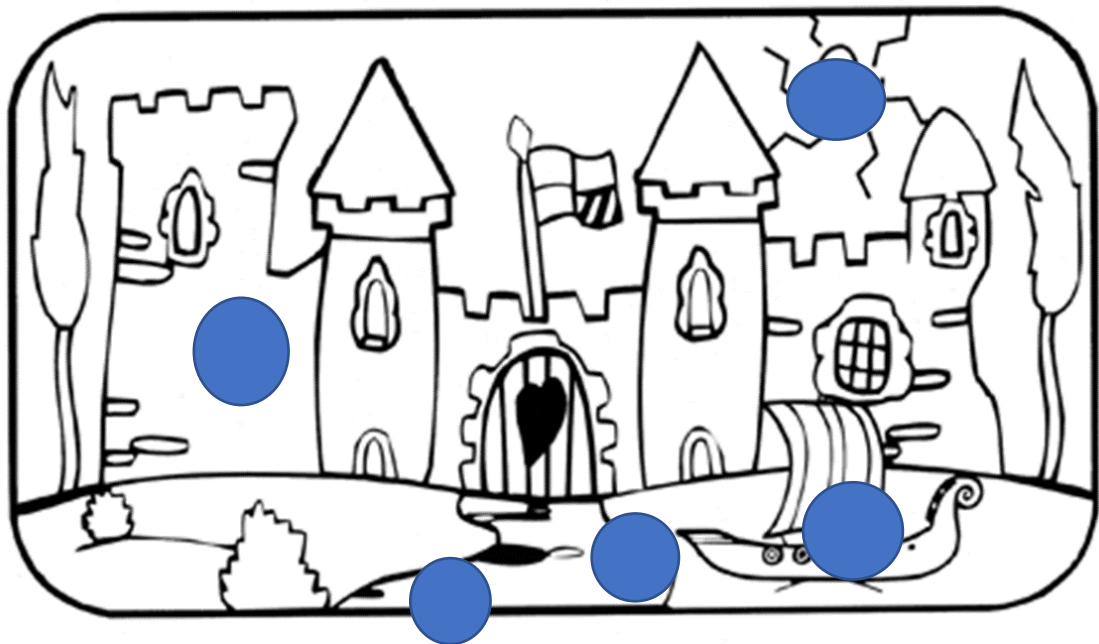
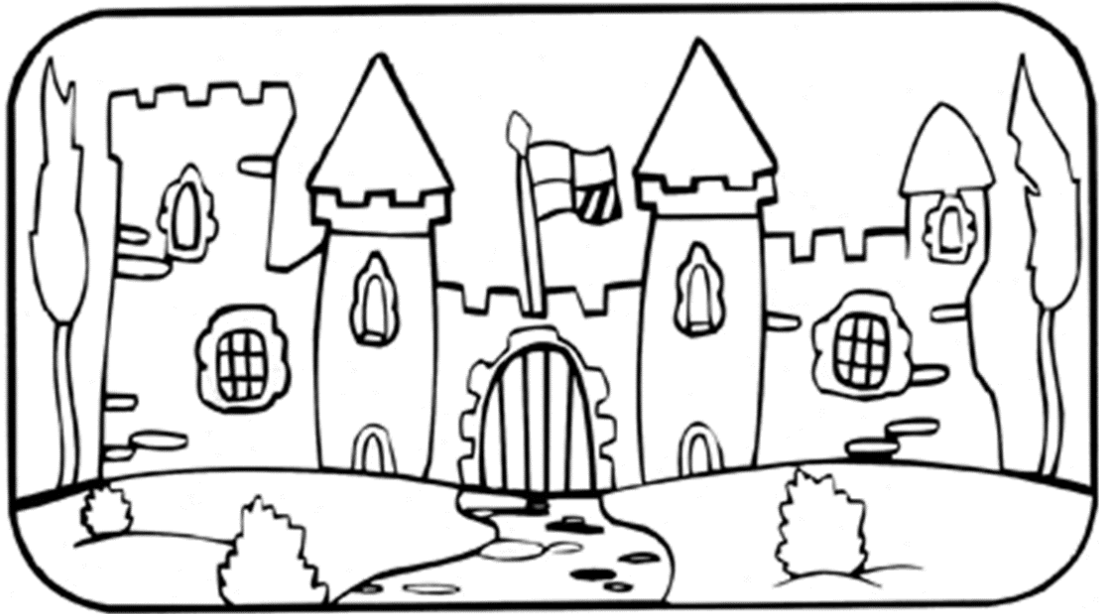
ROUGE + VERT + BLEU = GRIS/BLANC





REPONSES DU JEU DES DIFFERENCES





REPONSE DES ENIGMES :

Enigme1 :

Réponse : château fort (chat, têt et fort)

Enigme 2 :

Réponse : Moyen Age (moyen, A et je)