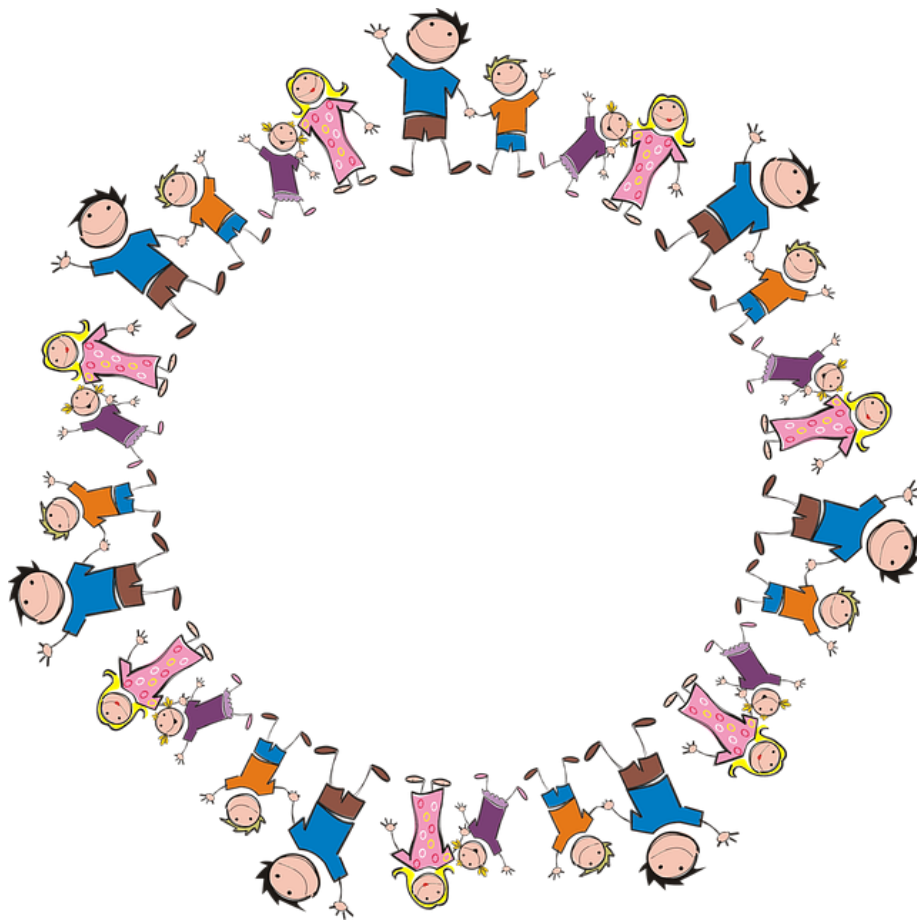


MON CARNET DE

3^{ÈME} ET 4^{ÈME} PRIMAIRES – N°3



APPRENDRE EN S'AMUSANT

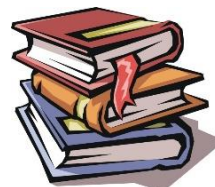


Français

Le prince oublié et la sorcière malfaisante

Source : <https://short-edition.com/fr/oeuvre/tres-tres-court/le-prince-oublie-et-la-sorciere-malfaisante-1>

Anna avait huit ans et elle adorait les histoires. Elle n'était jamais fatiguée de les écouter. Mais dès qu'elle essayait de lire, les lettres commençaient à tourner et à se mélanger. C'était comme un mauvais sort qu'une sorcière malfaisante aurait jeté à la petite fille en se penchant sur son berceau.



La semaine précédente, la maitresse avait donné comme devoir de lire un chapitre entier d'un nouveau livre avec comme illustration de couverture : un prince avec une veste rouge et un ridicule chapeau à plumes vertes. La petite fille ne voulait pas l'ouvrir de toute la semaine. Le dimanche soir, l'image du prince s'était effacée et les pages du livre étaient devenues blanches !



- Anna, lui dit doucement sa grand-mère, tu as voulu l'oublier trop fort et ton prince est parti sur l'île aux Oubliés. Si tu veux retrouver ton prince, c'est là-bas que tu dois le chercher.

Anna se mit directement en chemin. En traversant le bois, elle aperçut trois pies qui poursuivaient un écureuil. Anna cria et les pies s'envolèrent.

- Merci, dit l'écureuil. Tu m'as sauvé. Je te donne cette noisette. Là où tu vas, elle te servira.



En passant près d'un champ de blé, Anna aperçut une souris menacée par une buse. Elle chassa l'oiseau.

- Prends ces trois grains de blé, couina la souris encore tremblante. Là où tu vas, ils te serviront.

En arrivant au bord de la mer, Anna aperçut une mouette dont le

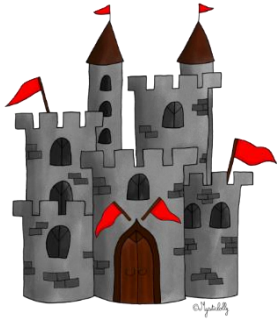


bec était coincé dans les filets d'un pêcheur. La petite fille délivra la mouette qui lui confia l'une de ses plumes blanches.

- Tu n'auras qu'à la jeter au vent, cria-t-elle en s'envolant. Là où tu vas, elle te servira.



Le soleil orangé se couchait sur la mer. Le vent qui tourbillonnait fit frissonner la petite fille et souleva la plume blanche. Tout à coup, Anna sentit ses bras se tendre comme deux ailes et vola sur le sable de l'île. Face à la mer, s'élevait une haute falaise sombre. Elle pensa au cadeau de l'écureuil, brisa la coque de la noisette et croqua. Aussitôt, elle se sentit pleine de courage et grimpa la falaise comme un petit écureuil agile.



La nuit était à présent tombée lorsqu'Anna arriva devant un immense château. Elle mâcha les grains de blé qu'il lui restait. Aussitôt, les murailles lui parurent grandir. Anna était devenue petite comme une souris. Elle chercha et trouva le trou qui lui permettrait d'entrer puis trottina le long des murs. Elle traversa des salles immenses.

Elle arriva enfin à la salle des contes. Là, parmi des centaines de princes, elle reconnut le sien avec sa veste rouge et son chapeau à plumes.

- Oh, princesse... soupira-t-il, êtes-vous là pour me sauver ? Me donnez-vous un baiser ? Acceptez-vous de m'épouser ?



- Nous n'avons pas le temps ! jeta-t-elle très vite, d'ailleurs je ne te connais pas et je ne veux pas me marier. Viens vite si tu ne veux pas être tout à fait oublié !

C'est alors qu'un éclair de feu zébra la pièce. La sorcière malfaisante apparut dans un nuage de fumée et éclata d'un rire sinistre. N'écoutant que son courage, le prince tira son épée puis tua la sorcière d'un seul coup !

Soudain, les lettres qui dansaient sur les pages des livres retrouvèrent leur place, s'agencèrent en mots et en phrases qui racontaient des histoires et Anna se retrouva dans sa chambre. Sur la couverture du livre, le prince était là. Anna crut apercevoir, sous les plumes vertes, l'ombre d'un clin d'œil. Elle s'installa à plat ventre sur son lit, ouvrit le livre et commença à lire...

1. Coche la bonne réponse.

Dans l'ordre, Anna rencontre et aide :

- une souris, un écureuil et une mouette.
- un écureuil, une souris et une mouette.
- un écureuil, une souris et une buse.



2. Vrai ou faux ? Entoure la bonne réponse.

C'est la nuit lorsqu'Anna arrive au château. Vrai – Faux

C'est la maman d'Anna qui lui conseille de partir à l'aventure. Vrai – Faux

Anna et le prince se marient. Vrai – Faux

3. Réponds aux questions.

Pourquoi le prince se trouve-t-il sur l'Île aux Oubliés ?

.....

Comment se fait-il qu'Anna sache lire son livre à la fin de l'histoire ?

.....

Qu'est-ce que le fait de devenir petite a permis à Ana ?

.....

Dans quelle salle se trouvait le prince ?

.....

4 Complète les mots-croisés.

A crossword puzzle grid with the following clues and icons:

- Top-left: Mouse icon, 5-letter vertical word starting with a right-turn arrow.
- Top-right: Prince icon, 5-letter vertical word starting with a right-turn arrow.
- Middle-left: Witch icon, 10-letter horizontal word starting with a right arrow.
- Middle: Squirrel icon, 1-letter vertical word starting with a down arrow.
- Bottom-left: Duck icon, 7-letter horizontal word starting with a right arrow.
- Bottom-middle: Girl reading icon, 1-letter vertical word starting with a right-turn arrow.
- Bottom-left: Landscape icon, 10-letter horizontal word starting with a right arrow.
- Bottom-left: Castle icon, 8-letter horizontal word starting with a right arrow.

5. A la fin de l'histoire, Anna lit le livre du prince. De quoi pourrait parler ce livre ? Invente son histoire en quelques lignes.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Dessine ce à quoi pourraient ressembler le prince oublié et la sorcière malfaisante.





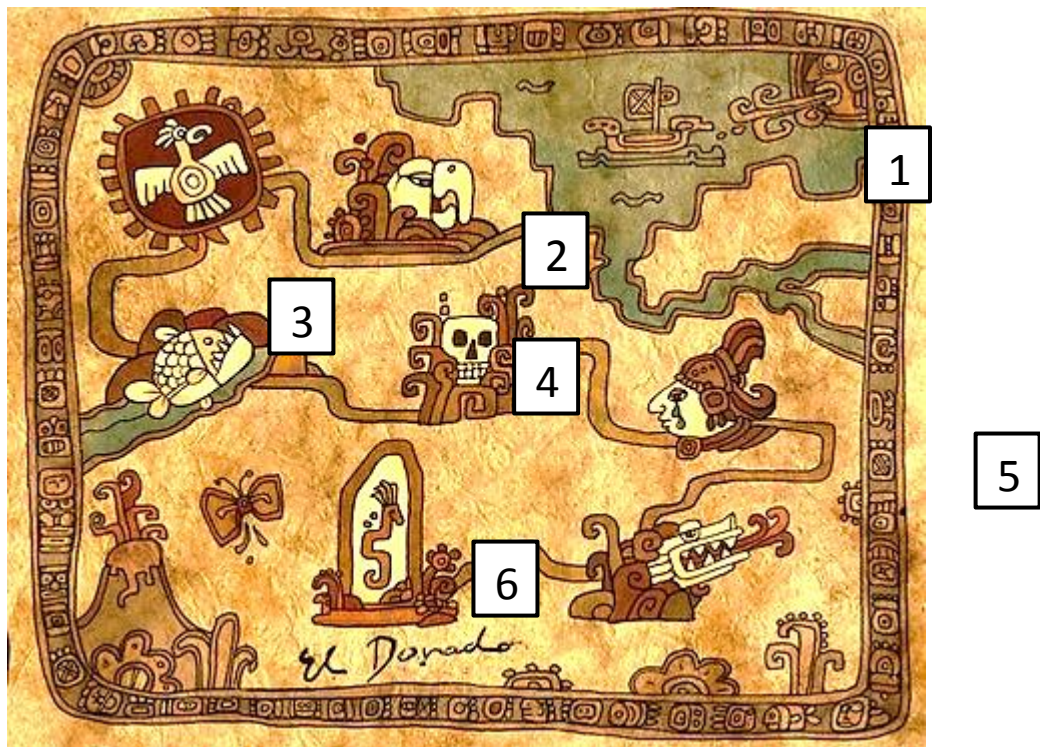
Aventures avec les grandeurs, les solides et figures

3^{ème} primaire

Partons à l'aventure avec Tad ...



Tad a trouvé la carte de la cité mythique d'Eldorado, la cité de l'or ! Il doit réussir plusieurs épreuves pour entrer dans la cité. Tu vas devoir l'y aider.



A chaque fois que tu réussiras un défi, cela te donnera accès à une réponse, un nombre, écris-le en fin de défi. A la fin il te faudra additionner ces nombres pour obtenir le code à trois chiffres qui ouvrira les portes de la cité !



Défi n° 1 : Partir à l'aventure

Avant de partir, Tad prépare ses bagages. Il a besoin de plusieurs éléments pour réussir son exploration. Il achète le matériel qui lui manque avec ses économies.

Aide-le à payer.



69€



105€



141€

- **Quelle opération vas-tu devoir faire ?**
Entoure la bonne réponse : - une soustraction (..... - - =) ;
- une multiplication (..... xx =) ;
- une addition (..... ++ =) ;
- une division (..... : : =) .
- **Écris le calcul, puis, effectue-le. N'oublie pas les unités.**

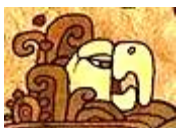
.....

Tu peux utiliser cet espace de travail pour effectuer le calcul.

- **Voilà ce que Tad a dans son portefeuille. Entoure la monnaie que Tad doit prendre pour payer ses achats. Propose 2 manières différentes de payer.**

Première manière de payer	Deuxième manière de payer

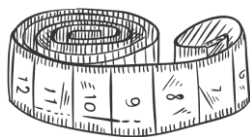
- **Combien Tad va-t-il devoir payer pour ses achats ? Tad va devoir payer**
.....euros.
Réponse au défi 1 = euros



Défi n° 2 : Ranger le ravitaillement et le matériel

Tad est entré dans la jungle. Voilà le chargement dont il dispose pour dresser un camp et y ramener l'or. Aide-le à ranger son matériel de survie dans les bonnes caisses.

➤ Relie chaque élément à son nom puis à la catégorie de grandeurs à laquelle il appartient



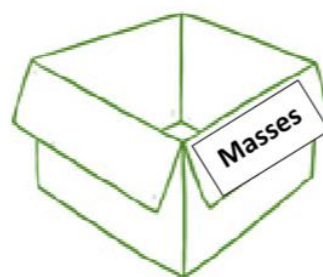
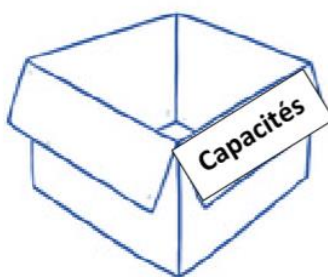
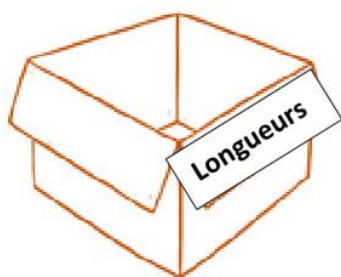
une balance à plateaux artisanale

une gourde

un mètre ruban

un seau

des poids pour peser l'or



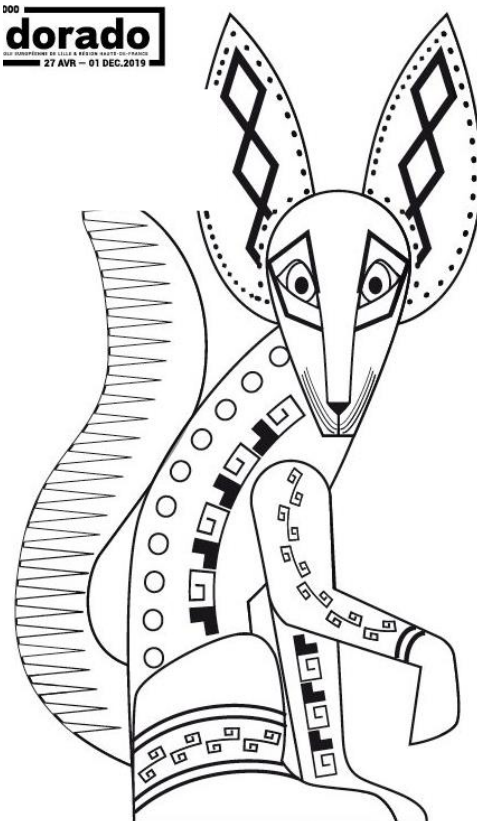
➤ Combien Tad a-t-il d'objets dans la catégorie capacités ?

Réponse au défi 2 = capacités



Défi n° 3 : Des rencontres dans la jungle

Tad avance dans la jungle. Sur le chemin, il rencontre de nombreux totems en bois, comme celui-ci.



➤ Colorie-le en respectant le code couleur uniquement pour les figures suivantes :

- triangles en rouge,
- rectangles en bleu,
- trapèzes en brun,
- losanges en jaune.

Colorie le reste comme tu le souhaites.

➤ Combien y a-t-il de losanges (visibles en entier) ?

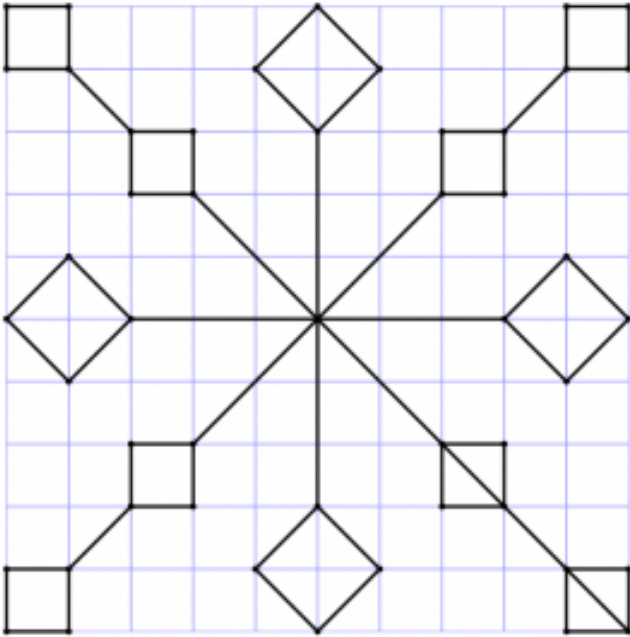
Réponse au défi 3 = losanges



Défi n° 4 : Traverser la grotte du crâne

Tad arrive à la grotte du crâne. Il rencontre un vieil homme étrange, qui lui donne un défi. S'il veut passer, Tad doit reproduire la figure géométrique à l'identique sur le quadrillage.

- Trace sur le quadrillage, à la latte, la figure à l'identique. Attention à ta précision et aux



- Combien de quadrilatères (les formes qui ont 4 côtés) as-tu du reproduire ?
Réponse au défi 4 = quadrilatères



Défi n° 5 : Le temps est compté...

Tad sait qu'il approche du but. Eldorado n'est plus très loin ! Mais il doit y arriver avant minuit s'il veut encore pouvoir ouvrir les portes... Il doit calculer le temps que cela lui a mis pour arriver jusqu'à cette avant-dernière étape. Aide-le à calculer la durée de son périple.

- **Voici l'heure d'arrivée sur l'île. Quelle heure est-il (le matin) ?**



IL est..... h

- **Voici l'heure à laquelle il est arrivé à la grotte du crâne. Quelle heure est-il (l'après-midi)?**



Il esth

- Combien de temps, Tad a-t-il mis entre son arrivée sur l'île et la grotte du crâne ?

Calculs :

.....

Réponse :

.....

- Voici l'heure d'arrivée de Tad à cette étape-ci. Quelle heure est-il (le soir)?



Il esth

- Combien de temps Tad a-t-il mis entre l'arrivée sur l'île et cette avant-dernière étape ?

Calculs :

.....

Réponse :

.....

- Tad arrivera-t-il avant minuit devant les portes d'Eldorado ?

Réponse au défi 5 = oui - non



Défi n° 6 : Ouvrir les portes d'Eldorado

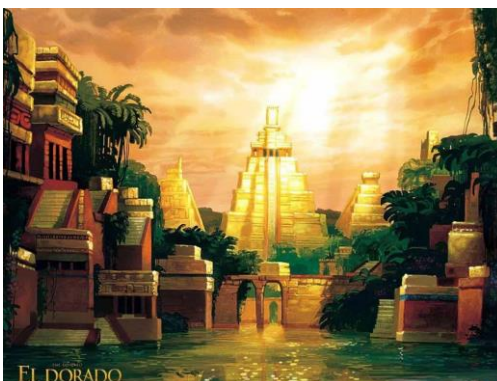
Enfin ! Tad est arrivé devant les portes d'El Dorado ! Il doit utiliser les réponses des défis qu'il a accomplis avec toi jusqu'ici pour pouvoir ouvrir les portes grâce à un code à trois chiffres.

Pour chaque défi tu as écrit un nombre dans « réponse au défi » : ! Utilise les réponses des défis 1, 2, 3 et 4 pour répondre !

- Additionne ces nombres ici : + + + =
.....

Tu as maintenant un nombre à trois chiffres : __ __ __ C'est enfin la combinaison pour entrer ! Indice : c'est un nombre qui a trois chiffres identiques !

Tad est enfin arrivé à la cité de l'or, grâce à toi. Vous voilà tous deux de grands aventuriers Bravo !





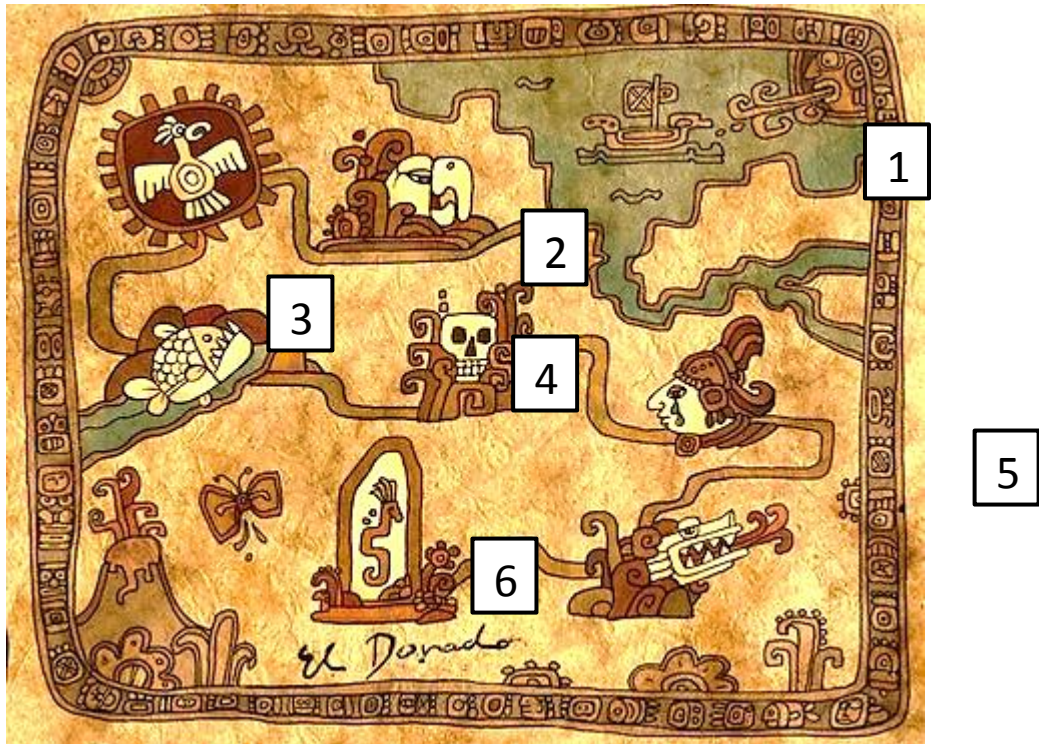
Aventures avec les grandeurs, les solides et figures

4^{ème} primaire

Partons à l'aventure avec Tad ...



Tad a trouvé la carte de la cité mythique d'Eldorado, la cité de l'or ! Il doit réussir plusieurs épreuves pour entrer dans la cité. Tu vas devoir l'y aider.



A chaque fois que tu réussiras un défi, cela te donnera accès à une réponse, un nombre, écris-le en fin de défi. A la fin il te faudra additionner ces nombres pour obtenir le code à quatre chiffres qui ouvrira les portes de la cité !



Défi n° 1 : Partir à l'aventure

Avant de partir, Tad prépare ses bagages. Il a besoin de plusieurs éléments pour réussir son exploration. Il achète le matériel qui lui manque avec ses économies.

Aide-le à payer.



69,50€



257,75



469,50€





341,25€

- **Quelle opération vas-tu devoir faire ?**
Entoure la bonne réponse : - une soustraction (..... - --..... =) ;
- une multiplication (..... xxx..... =) ;
- une addition (..... +++..... =) ;
- une division (..... : : : =) .
- **Écris le calcul, puis, effectue-le. N'oublie pas les unités.**

.....

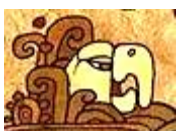
Tu peux utiliser cet espace de travail pour effectuer le calcul.

- **Voilà ce que Tad a dans son portefeuille. Entoure la monnaie que Tad doit prendre pour payer ses achats. Propose 2 manières différentes de payer.**

Première manière de payer	Deuxième manière de payer
	

- **Combien Tad va-t-il devoir payer pour ses achats ? Tad va devoir payer**euros.

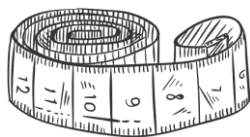
Réponse au défi 1 = euros



Défi n° 2 : Ranger le ravitaillement et le matériel

Tad est entré dans la jungle. Voilà le chargement dont il dispose pour dresser un camp et y ramener l'or. Aide-le à ranger son matériel de survie dans les bonnes caisses.

➤ Relie chaque élément à son nom puis à la catégorie de grandeurs à laquelle il appartient



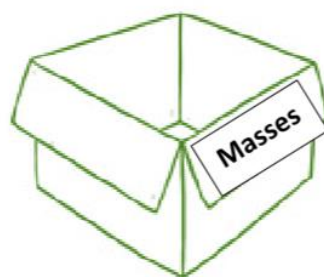
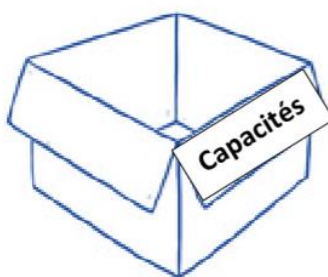
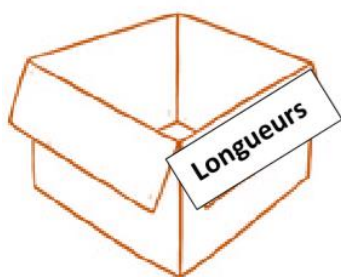
une balance à plateaux artisanale

une gourde

un mètre ruban

un seau

des poids pour peser l'or



➤ Combien Tad a-t-il d'objets dans la catégorie capacités ?

Réponse au défi 2 = capacités



Défi n° 3 : Des rencontres dans la jungle

Tad avance dans la jungle. Sur le chemin, il rencontre de nombreux totems en bois, comme celui-ci.

➤ Colorie-le en respectant le code couleur uniquement pour les figures suivantes :

- triangles en rouge,
- rectangles en bleu,
- trapèzes en brun,
- losanges en jaune.
- les disques (vides) en orange

Colorie le reste comme tu le souhaites.

➤ Combien y a-t-il de losanges (visibles en entier)?

Réponse au défi 3 = losanges

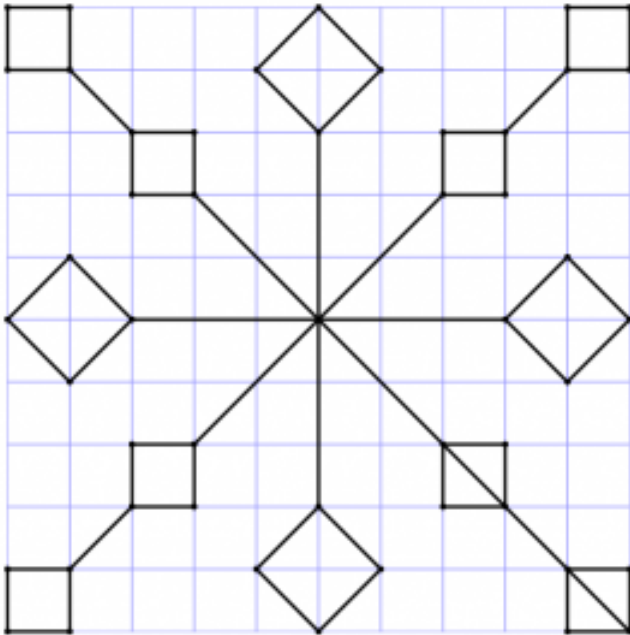




Défi n° 4 : Traverser la grotte du crâne

Tad arrive à la grotte du crâne. Il rencontre un vieil homme étrange, qui lui donne un défi. S'il veut passer, Tad doit reproduire la figure géométrique à l'identique sur le quadrillage.

- Trace sur le quadrillage, à la latte, la figure à l'identique. Attention à ta précision et aux



- Combien de quadrilatères (les formes qui ont 4 côtés) as-tu du reproduire ?
Réponse au défi 4 = quadrilatères



Défi n° 5 : Le temps est compté...

Tad sait qu'il approche du but. Eldorado n'est plus très loin ! Mais il doit y arriver avant minuit s'il veut encore pouvoir ouvrir les portes... Il doit calculer le temps que cela lui a mis pour arriver jusqu'à cette avant-dernière étape. Aide-le à calculer la durée de son périple.

- Voici l'heure d'arrivée sur l'île. Quelle heure est-il (le matin) ?



IL est..... h

- Voici l'heure à laquelle il est arrivé à la grotte du crâne. Quelle heure est-il (l'après-midi)?



Il esth

- Combien de temps, Tad a-t-il mis entre son arrivée sur l'île et la grotte du crâne ?

Calculs :

.....

Réponse :

.....

- Voici l'heure d'arrivée de Tad à cette étape-ci. Quelle heure est-il (le soir)?



Il esth

- Combien de temps Tad a-t-il mis entre l'arrivée sur l'île et cette avant-dernière étape ?

Calculs :

.....

Réponse :

.....

- A quelle heure Tad arrive-t-il à cette avant-dernière étape?

Réponse au défi 5 = h (attention heure du soir, il suffit de lire l'horloge)



Défi n° 6 : Ouvrir les portes d'Eldorado

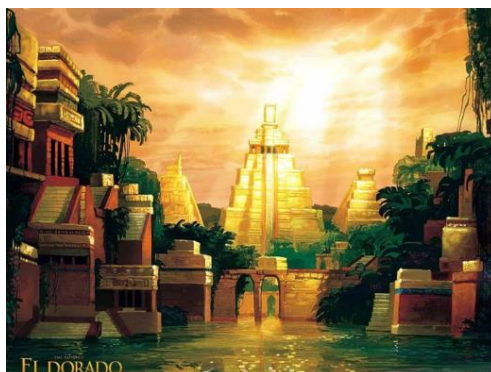
Enfin ! Tad est arrivé devant les portes d'Eldorado ! Il doit utiliser les réponses des défis qu'il a accomplis avec toi jusqu'ici pour pouvoir ouvrir les portes grâce à un code à trois chiffres.

Pour chaque défi tu as écrit un nombre dans « réponse au défi » : ! Utilise les réponses des défis 1, 2, 3, 4, 5 pour répondre !

- Additionne ces nombres ici : + + + + =
.....

Tu as maintenant un nombre à trois chiffres : C'est enfin la combinaison pour entrer ! Indice : les deux premiers chiffres du code sont identiques !

Tad est enfin arrivé à la cité de l'or, grâce à toi. Vous voilà tous deux de grands aventuriers Bravo !



Si tu es un vrai aventurier, tu n'auras aucune difficulté à défier la nature...Prêt ? C'est parti !

Plonge un verre contenant une feuille de papier froissée dans un saladier rempli d'eau sans la mouiller !

As-tu une idée sur la manière de procéder ?

.....
.....
.....

Des indices....

Voici le matériel dont tu as besoin

- Une feuille de papier
- Un petit verre transparent
- Un grand saladier rempli d'eau



1. Enfonce la feuille de papier au fond du verre. Retourne le verre et vérifie que la feuille ne tombe pas.



2. Enfonce le verre doucement dans le saladier jusqu'au fond. Veille à laisser le verre bien droit surtout ! Attends quelques secondes et remonte le verre, toujours bien droit. Regarde à l'intérieurQue remarques-tu ?.....



3. Refais l'expérience mais cette fois-ci, penche ton verre en l'enfonçant et en le sortant. Regarde ta feuille.....Que constates-tu ?.....



Face à tes observations, que peux-tu en conclure ?

.....
.....
.....

CORRECTIF

Plonge un verre contenant une feuille de papier froissée dans un saladier rempli d'eau sans la mouiller !

Comment faire ?

Voici le matériel dont tu as besoin

- Une feuille de papier
- Un petit verre transparent
- Un grand saladier rempli d'eau



1. Enfonce la feuille de papier au fond du verre. Retourne le verre et vérifie que la feuille ne tombe pas.



2. Enfonce le verre doucement dans le saladier jusqu'au fond. Veille à laisser le verre bien droit surtout ! Attends quelques secondes et remonte le verre, toujours bien droit. Regarde à l'intérieur.... **La feuille est sèche !**



3. Refais l'expérience mais cette fois-ci, penche ton verre en l'enfonçant et en le sortant. Regarde ta feuille.....**elle est mouillée !**



Mais pourquoi ?

Dans le verre, en plus du papier, il y a de l'air. Lorsque tu plonges le verre tout droit, l'eau pousse l'air, mais l'air résiste -> l'eau ne rentre pas et ta feuille reste sèche !

Si tu penches ton verre, l'eau rentre par le côté, elle chasse l'air et des bulles sortent.

Ton verre est comme une cloche de plongée, c'est ce qu'on utilisait avant l'invention du scaphandre 😊

Activité artistique

Suspension en forme de planète

Pour décorer ta chambre, le salon ou simplement le jardin, voici quelques suspensions en forme de ballon à construire ?

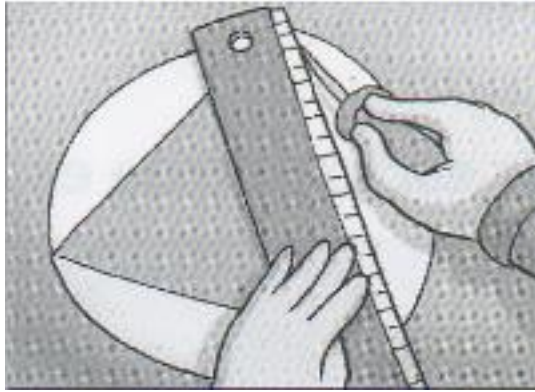


Matériel :

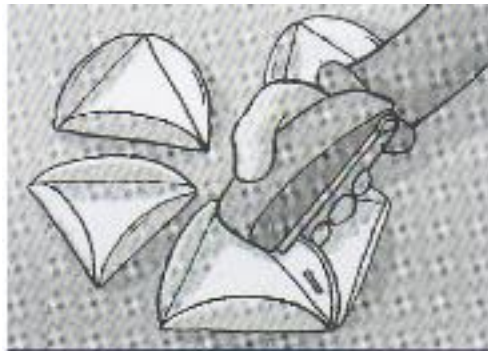
- 21 cercles avec le triangle tracé à l'intérieur
- une paire de ciseaux
- une agrafeuse ou un tube de colle
- un poinçon (pointe de ciseaux, pointe de tournevis, ...)
- une latte
- de la ficelle

Étapes :

1. Découpe les 21 cercles. Ne découpe pas le triangles !
2. Si tu souhaites décorer ta suspension, décore les triangles selon ton choix :
 - tu peux les colorier avec une couleur différente chacun
 - tu peux coller une photo de footballeur dans chaque triangle
 - tu peux le décorer sur un thème choisi : les oiseaux, le système solaire ...
3. Passe la pointe du poinçon le long des côtés des triangles. Plie les rabats vers l'arrière.



4. Pose 5 triangles en rond les uns à côtés des autres. Agrafe (ou colle) les rabats entre eux, comme sur l'illustration :



Tu obtiens un premier assemblage de 5 pièces.

5. Forme un deuxième assemblage, de la même façon.
6. Agrafe (ou colle) les 2 montages ensemble, avec le dernier triangle. Tu formes ainsi un une sorte de ballon.



7. Attache une ficelle au ballon et suspends-le où tu veux, pour décorer.

Je bouge

Parcours Koh Lanta :

Utilise tout ce que l'on trouve dans la maison et réaliser un parcours du combattant Koh Lanta. Demande la **permission** à un adulte pour **exceptionnellement** grimper sur tout...

Exemples :

- Ramper en-dessous des chaises
- Grimper sur le divan et marcher en équilibre dessus
- Marcher sur la table
- Sauter au-dessus des coussins posés au sol
- Marcher sur les chaises



Source : <https://www.antennereunion.fr/emissions/koh-lanta/news/329514-koh-lanta-johor-denis-brogniart-a-teste-les-nouvelles-epreuves-pour-nous>

L'épreuve des poteaux

Tu es arrivé(e) en finale. Tu vas donc passer l'épreuve des poteaux (n'oublie pas de demander la permission). Trouve un objet carré et solide sur lequel tu devras tenir en équilibre pendant 5 minutes. Si tu y arrives sans être déséquilibré, c'est gagné.



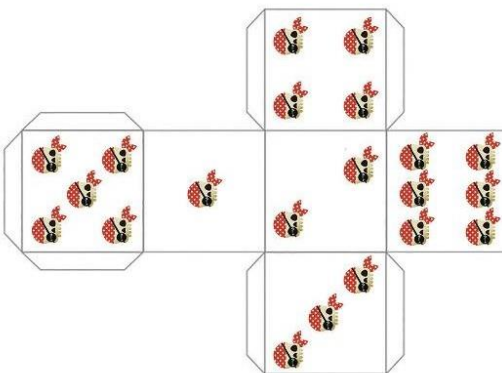
Source : <https://www.tf1.fr/tf1/koh-lanta/news/finale-revivez-l-epreuve-poteaux-8724065.html>

Maintenant que tout est terminé, pense à bien tout ranger. 😊

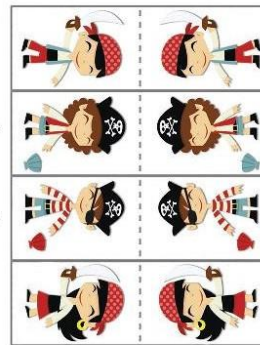
LE JEU DES P'TITS PIRATES



Dé de secours



Prens à découper et à plier en deux



© Momes.net - Tous droits réservés

DÉBUTER UNE PARTIE :

Les pirates lancent le dé, chacun leur tour. Le pirate qui réalise le plus haut score gagne le droit de jouer en premier. Le premier pirate lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par celui-ci. Quand il tombe sur une des cases spéciales, il doit effectuer la tâche qui lui est associée (voir « CASES SPÉCIALES »).

Le pirate situé à sa gauche joue à son tour, et ainsi de suite pour chaque pirate. La partie prend fin lorsque l'un des pirates arrive en premier sur la case 60 et découvre ainsi le super coffre au trésor !



CASES SPÉCIALES :

Case 3 : Répète 5 fois « A ! » abordage et pas d'quartier ! » en prenant une voix de perroquet.

Case 7 : Mille sabords ! Recule d'une case !

Case 10 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

Case 13 : Sacrebleu, tu t'es trompé de cap ! Retourne sur la case 9.

Case 16 : Duel avec le pirate à ta droite. Lancez le dé à tour de rôle. Le plus gros score gagne le droit de donner un gage au perdant (par exemple : faire une grimace de pirate, chanter Maman les p'tits bateaux, se laisser chatouiller 20 secondes, etc ...)

Case 20 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 29 !

Case 22 : Mille sabords ! Recule d'une case !

Case 25 : Tu reçois un message surprise du capitaine Sparrow qui t'ordonne d'avancer jusqu'à la case 28.

Case 29 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 20 pour les faire réparer.

Case 32 : Grâce à ton expertise dans la vigie, le navire évite les rochers. Le capitaine te récompense en t'avancant de 2 cases.

Case 35 : Tu dînes en tête-à-tête avec le capitaine et le repas s'éternise. Tu ne pourras pas jouer au prochain tour.

Case 40 : Répète 3 fois « Barre à tribord !!! » en prenant une voix de perroquet.

Case 43 : Tu as su attraper les meilleurs vents. Ton navire avance plus vite de 3 cases !

Case 45 : Tes super bottes de capitaine te permettent de prendre un raccourci qui te mène à la case 57 !

Case 49 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

Case 52 : Une fausse carte t'as mené jusqu'à l'île des maudits. Tu y restes 1 tour sans pouvoir jouer avant de reprendre la mer.

Case 55 : Mille sabords ! Recule d'une case !

Case 57 : Tes super bottes de capitaine sont trouées ! Tu dois descendre en case 45 pour les faire réparer.

Case 59 : Branle-bas de combat ! Lance le dé. Si tu fais un 6, tu gagnes le droit de rejouer sans attendre ton tour.

Se divertir

Challenge n°1

Qui dit aventure, dit chasse aux trésors !
Tu dois trouver ces 7 objets chez toi.

- Un objet métallique creux.
- Un objet dont la hauteur se mesure entre 5 cm et 1 dm.
 - Un objet qui vient d'un autre pays.
 - Un objet parallélépipède rectangle.
 - Un objet convexe.
- Un objet dont la hauteur est plus grande que toi mais plus petite que ta maman ou ton papa.
- L'objet décrit par ce rébus :



d

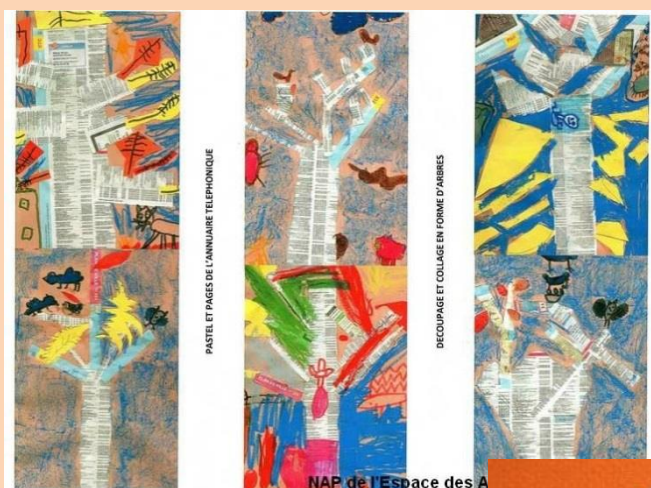
Challenge n°2

Construis une cabane à l'aide de couvertures et de coussins ! A l'intérieur de ta cabane, crée tes propres aventures imaginaires. Tu peux les écrire ou les dessiner.



Challenge n°3

Crée des œuvres en utilisant la technique découpage/collage avec des images que tu trouves dans des magazines. Invente des personnages, des animaux, des paysages... en lien avec le thème de l'aventure.



Challenge n°4

Voici quelques énigmes... A toi de jouer !

ENIGME 1

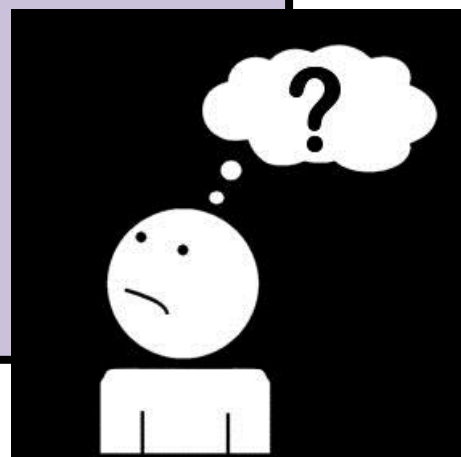
Tu participes à une course cycliste. A un moment, tu doubles le deuxième. Tu deviens...

ENIGME 2

*Je transforme une plante en une planète.
Qui suis-je ?*

ENIGME 3

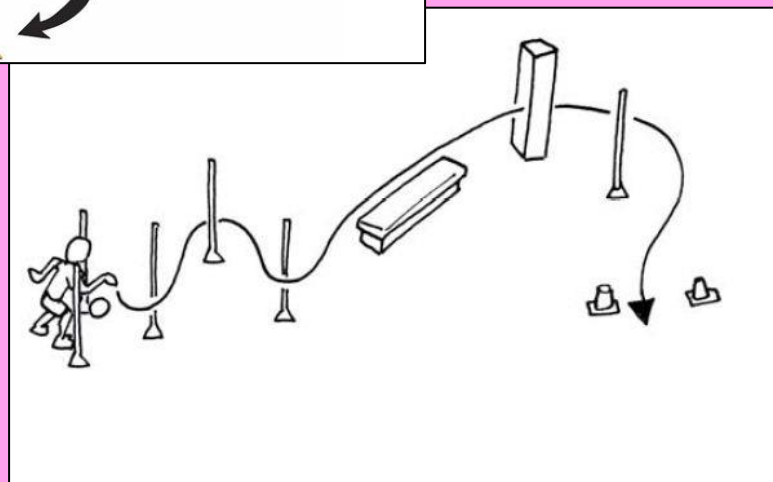
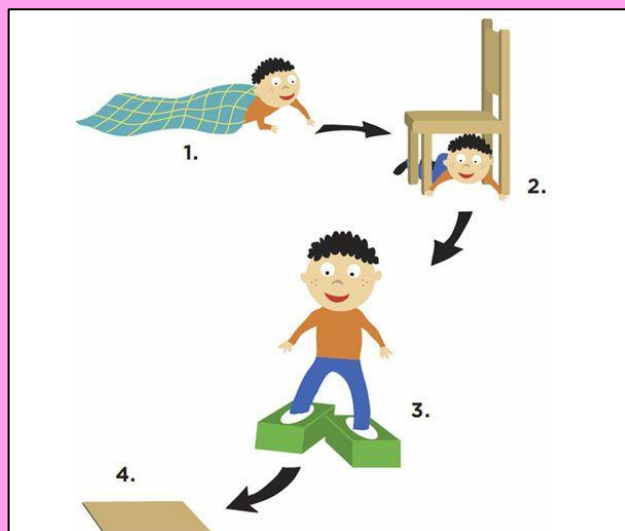
*Est-ce qu'un chat peut sortir de la cave
avec deux têtes ?*



Challenge n°5

Crée un parcours de gymnastique avec ce que tu as à la maison !

Tu peux le faire à l'intérieur de chez toi comme dans ton jardin si tu en as un : à toi de choisir.



Page réservée aux enfants !



TOP SECRET – TOP SECRET – TOP SECRET – TOP SECRET - TOP SECRET



Bonjour les amis,

Dimanche prochain, c'est la fête des **mamans ou des gens qu'on aime**

Pourquoi ne pas préparer un petit cadeau sympa avec les moyens du bord ?

Voici un petit origami pour te permettre de réaliser un cœur !

MATERIEL : une feuille carrée (que tu pourras colorier selon tes goûts) Si tu n'as pas de feuille carrée, fabrique-en une !



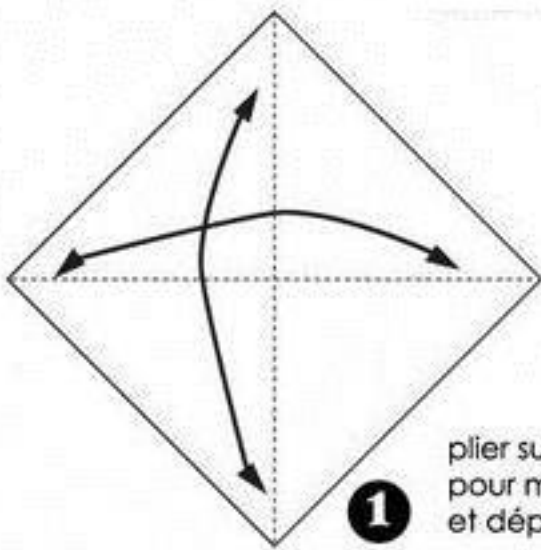
Ramène un coin de ta feuille comme sur la photo. Le pliage doit être précis ! Concentre-toi !

Coupe le long du pli



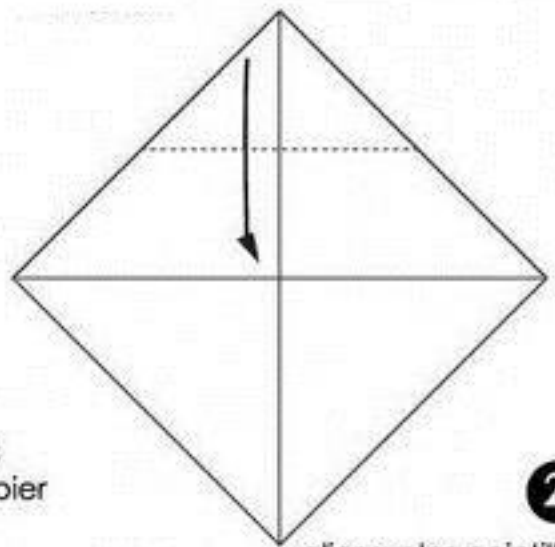
Voici ta feuille carrée !

A toi de jouer ! Et si tu n'y arrives pas du premier coup, c'est normal ! Il m'a fallu plusieurs essais avant d'y parvenir !



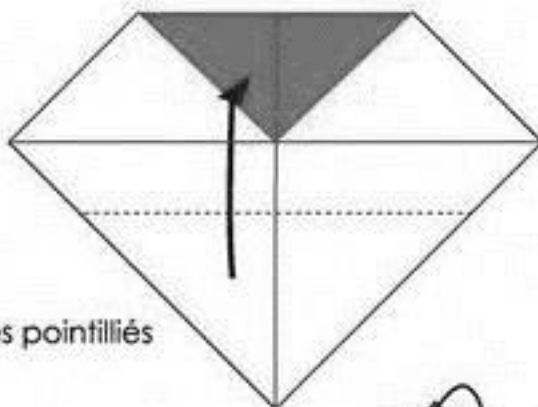
1

plier sur les pointillés pour marquer le papier et déplier



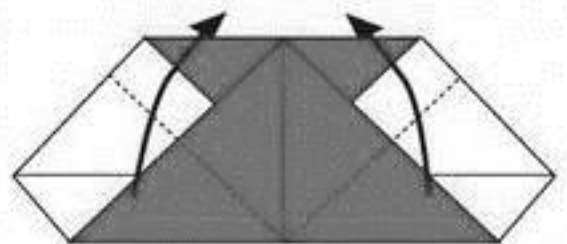
2

plier sur les pointillés



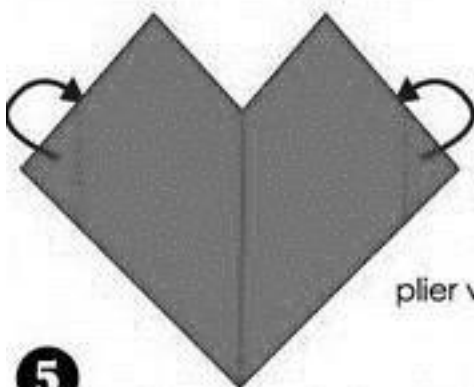
3

plier sur les pointillés



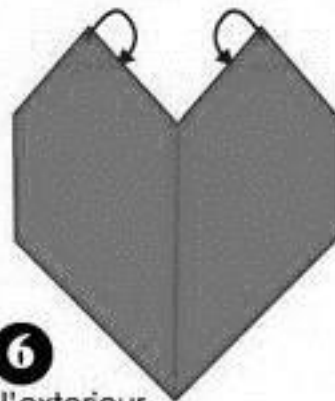
4

plier sur les pointillés



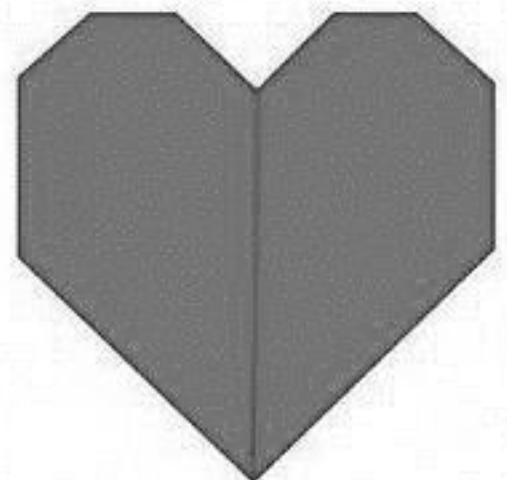
5

plier vers l'exterieur des pointillés



6

plier vers l'exterieur des pointillés



ENJOY!
www.rubancollectif.fr

Quand tu as terminé l'origami, à toi de le décorer et de l'offrir à maman ou à une personne que tu aimes dimanche prochain !

Créer un bouquet de fleur en papier



Matériel :

- Une feuille verte format A4 (voire A3)
- Des feuilles de couleur (pour les fleurs)
- De la colle, des ciseaux, une agrafeuse, une règle
- Rouleau ou tube de papier toilette (option)

La technique :

Commencez par plier votre feuille verte en deux sur la longueur. Tracez des lignes tous les 1 à 1.5 cm (sans aller jusqu'au bord – laissez bien 2-3 cm) pour réaliser les tiges des fleurs de votre bouquet. Découpez puis enroulez votre feuille sur elle-même, en formant une sorte de rouleau et agrafez le bas de votre bouquet pour qu'il garde sa forme.



Il ne vous reste plus qu'à coller quelques fleurs au bout de vos tiges. Utilisez pour cela vos feuilles de couleur : dessinez puis découpez plusieurs variétés (marguerite, tulipe, ...).



Pour une jolie finition, on a recouvert un tube de papier toilette de papier fleuri (vous pouvez tout aussi bien le peindre) pour y glisser notre bouquet de papier. Les perfectionnistes colleront un petit mot doux sur le tube ou ajouteront une petite carte, comme dans les vrais bouquets !



Une idée créative, inspirée de [Krokotak](#).

Source : <https://bouillondidees.com/diy-bricolage-special-fetes-des-meres/>