

KIT DU (DÉ)CONFINEMENT EN FAMILLE N°5 EDITION DE NOËL

6 – 8 ANS

Pour vous aider à passer le (dé)confinement sereinement en préparant les fêtes, l'équipe du secteur enfance-famille d'Horizons vous propose une sélection d'activités à faire avec vos enfants.

En espérant que cela vous plaise !

Portez-vous bien et au plaisir de vous retrouver,

Alice, Florène & Julien

Dans ce kit vous trouverez :

- Un poème de Noël
- Une recette de cuisine
- Un guide pour une décoration de Noël
- Un jeu en *print & play*
- Un coloriage

Le père Noël est enrhumé
Préparons-lui du thé sucré
Le père Noël est enrhumé
Je crois qu'il va éternuer !
Atchoum ! Atchoum ! Pauvre père Noël !
Atchoum ! Atchoum ! Il va se soigner.

Le père Noël est enroué
Il a bu tout le thé sucré
Je crois qu'il va tousser !
Huhum ! Huhum ! Pauvre père Noël !
Huhum ! Huhum ! Il va se soigner.

Le père Noël est endormi
Il sortira après minuit
Le père Noël est endormi
Il est tout au fond de son lit
Chchut ! Chchut ! Dors père Noël !
Chchut ! Chchut ! Dors père Noël !

Francine Pohl



Recette : Jus de pomme chaud

Ingrédients :

- 2 tasses de jus de pommes (500 ml)
- 1 bâtonnet de cannelle
- 2 rondelles de citron vert
- 4 rondelles d'orange
- 1 cuillère à soupe de miel

Ustensiles :

- Casserole
- Planche à découper
- Couteau
- Cuillère en bois

• **Étape 1 : Préparer les ingrédients**

- Coupez deux rondelles de citron vert et quatre rondelles d'orange. Coupez les rondelles d'orange en quartiers.
- Versez le jus de pomme, les agrumes, la cannelle et le miel dans une casserole. Mélangez avec une cuillère en bois.

• **Étape 2 : faire chauffer**

- Portez le mélange à **ébullition**.
- Baissez le feu au minimum, couvrez et laissez frémir pendant 10 à 15 min.
- Servir le jus de pomme chaud et dégustez !

Pour garder le lien en cette période de fêtes, participe à la
création d'une

GUIRLANDE DE NOËL

- Crée une décoration ou un dessin de Noël au format A4 maximum. Attention, un fil rouge doit apparaître sur ta décoration.
- Dépose ta décoration dans la boîte aux lettres d'Horizons ou viens l'accrocher entre le jardin des Aiguinards et Horizons du 21 au 24 décembre !

Tu peux réaliser la décoration de la page suivante en 2 exemplaires : un pour décorer ta maison, un autre pour la guirlande collaborative !



Photo et tuto : www.10doigts.fr

Etoile de Noël en carton

Matériel :

- Gabarits d'étoiles (voir page suivante)
 - Deux cartons ondulés (ou plat) de couleurs différentes, format A5
 - 50cm de raphia beige (ou d'une autre couleur si vous préférez !)
 - Des boutons
 - De la colle forte
 - Une paire de ciseaux
 - Une perforatrice
-
- Coupez deux étoiles dans les cartons en vous aidant des gabarits. Vous aurez besoin d'une grande étoile et d'une petite.
 - Collez la petite étoile sur la grande avec de la colle forte.
 - Coupez environ 30 cm de raphia. Réalisez un nœud en forme de boucle et collez-le au centre de l'étoile.
 - Sur le nœud, collez un bouton avec la colle forte.
 - A l'aide d'une perforatrice, faites un trou dans la branche du haut de l'étoile.
 - Coupez un morceau de 20 cm de raphia et passez-le dans le trou. Faites un double nœud pour former une boucle.



LE TOURNOI DES JEUX ORIGINAUX

Bienvenue au fabuleux tournoi des **Jeux Originaux** qui se révélera haletant !
Pour deux joueurs. La partie se déroule en 3 manches, et chaque manche se joue avec des règles différentes. En utilisant le style de jeu de **Finger Race**, je dois progresser sur les différents terrains à l'aide d'un stylo.
Le but est simple, gagner plus de manches que mon adversaire !

MANCHE 1 . LA CLASSIQUE

Départ : La ligne rouge de son camp. **Arrivée** : La cage de l'adversaire.

RÈGLES : Je démarre de la ligne rouge pour atteindre le palet (au centre de la glace), puis je vais marquer le plus rapidement possible mon but sans toucher mes adversaires !

PÉNALITÉ : Si je touche un joueur adverse, je perds un tour : mon adversaire joue 2 fois.

VARIANTES **De simplification** : Je peux traverser mes adversaires sans pénalité.
 De complexification : Je dispose de 4 coups pour atteindre le palet, sinon je repars de la ligne rouge

MANCHE 2 . LA COLLECTIVE

Départ : Son gardien. **Arrivée** : La cage de l'adversaire.

RÈGLES : Je démarre de mon gardien et je dois passer par tous mes joueurs avant d'aller marquer. **PÉNALITÉ** : Attention, si mon adversaire traverse mon dernier trait, je dois repartir du dernier joueur traversé.

VARIANTES **De Simplification** : Pas de pénalité
 De complexification : Si mon adversaire traverse mon dernier trait, je repars du gardien.

MANCHE 3 . LA TACTIQUE

Départ : Son gardien. **Arrivée** : La cage de l'adversaire.

RÈGLES : Je pars du gardien et je dois avancer en passant par les joueurs ou les bandes (bord du terrain), sans s'arrêter sur la glace, pour aller marquer mon but.

BONUS : Je dispose de 3 supercrosses durant la manche, elles me permettent de rejouer si mon trait s'estompe sur la glace.

PÉNALITÉ : Si je m'arrête sur la glace, je repars de mon dernier point de départ au tour suivant.

VARIANTES **De simplification** : Je dispose de 4 supercrosses.
 De complexification : Je dispose de 2 supercrosses.



COMMENT JOUER À FINGER RACE ?

Finger Race est un jeu de confrontation sur papier.

Le but du jeu est simple, il faut atteindre la ligne d'arrivée en premier pour gagner la course. Pour cela, vous devez vous munir d'un stylo à bille et de votre index.

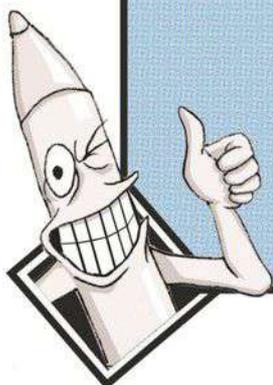
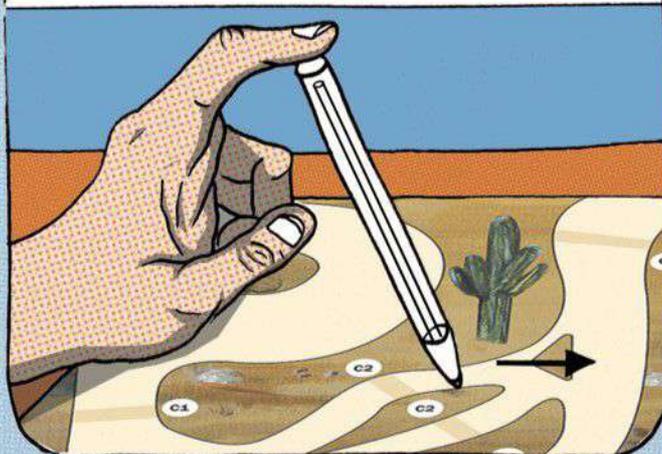
En tenant le stylo à la verticale avec le bout de votre index, vous remarquerez qu'il est possible de tracer un trait à la suite d'une légère pression sur celui-ci. Ainsi, vous avancerez trait par trait en direction de l'arrivée. Une fois un trait effectué, vous marquerez la fin de celui-ci, qui correspondra à votre nouveau départ lors de votre prochain tour.

Il peut arriver qu'un de vos traits sorte de la piste ou touche un objet du circuit. Dans ce cas, vous devez repartir au tour suivant du point d'impact ainsi créé. On ne joue pas hors du circuit.

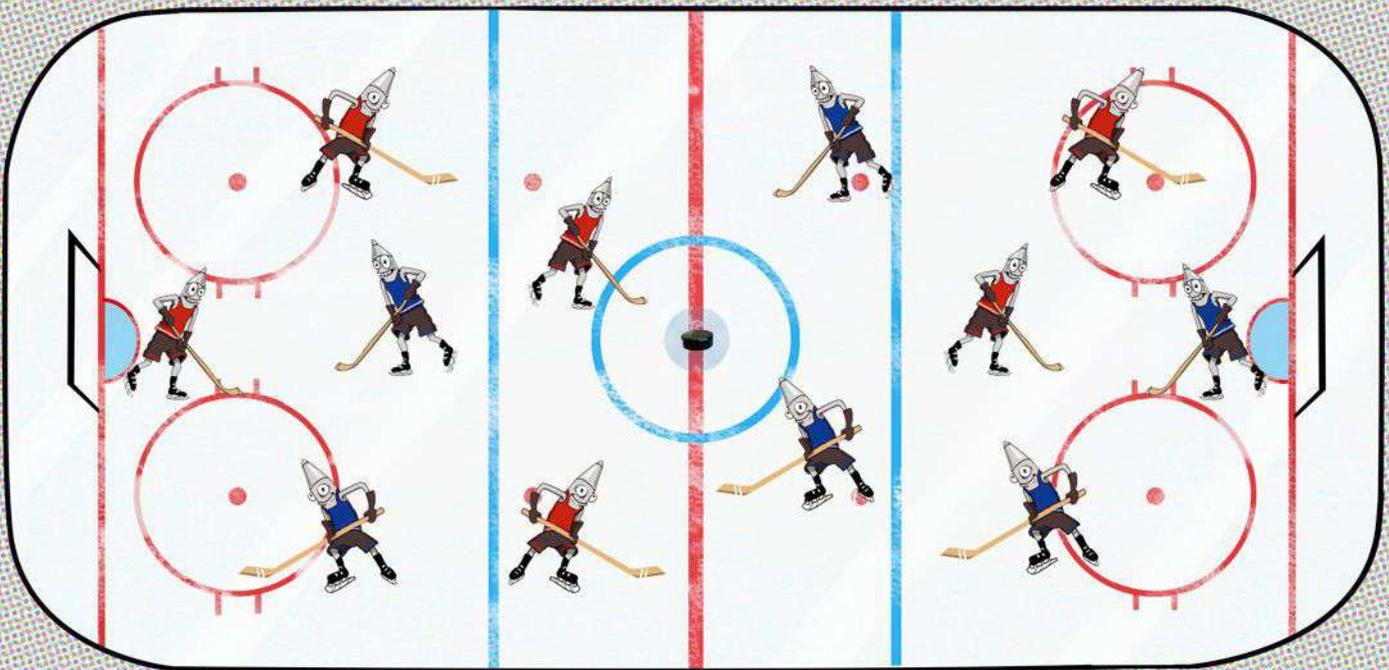
Le circuit est accompagné de règles spécifiques ainsi que de variantes, pour ajuster un peu le niveau de difficulté des parties.

Fingeracers, amusez-vous bien !

EN APPUYANT SUR LE SOMMET DE
TŌN STYLO AVEC TŌN INDEX, TU VAS
POUVOIR TRACER UN TRAIT= LA COURSE
EST LANCÉE!



MANCHE 1 : LA CLASSIQUE



MANCHE 2 : LA COLLECTIVE



MANCHE 3 : LA TECHNIQUE

