

LUNDI 14/12/2020

# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

## FLASH SPECIAL

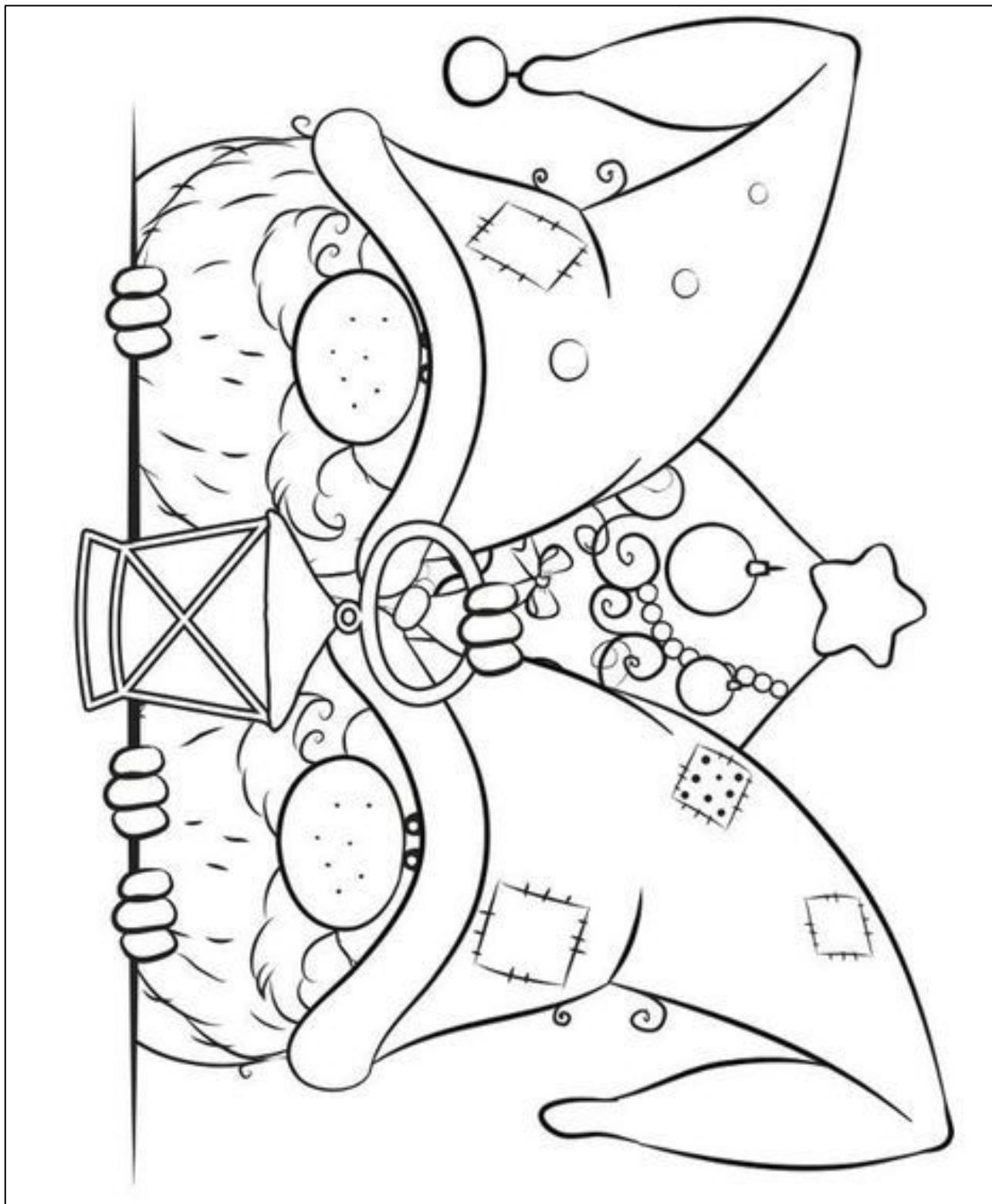
### CARNAGE DANS LA CHAMBRE DES LUTINS



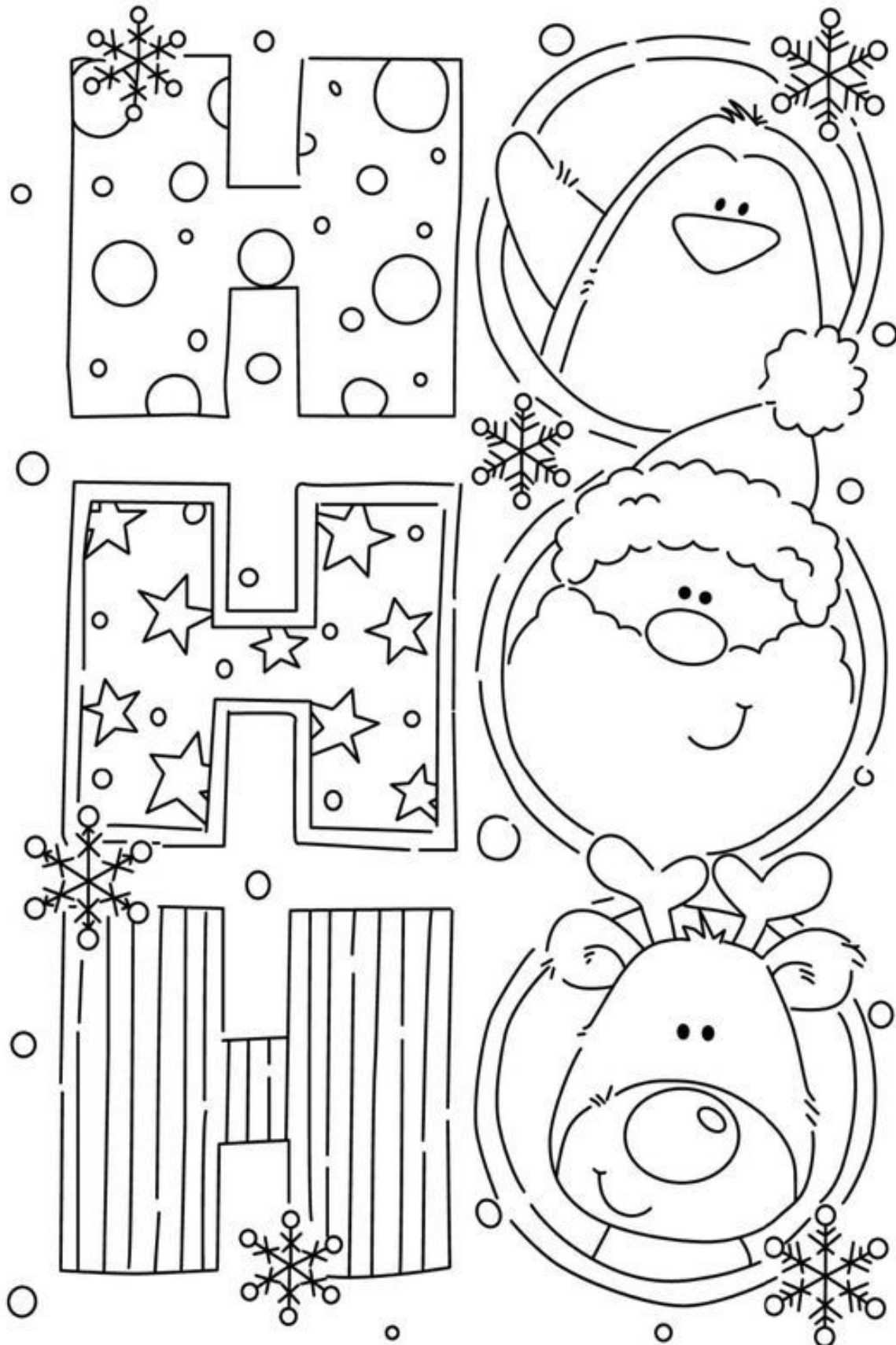
chambre des lutins

Ce midi, le Père Noël a fait l'inspection des chambres des lutins. Alors qu'il passait devant celle des lutins fabricant de poupée, il a failli s'étouffer dans sa barbe en voyant le bazar. Visiblement les poubelles n'avaient pas été triées, ni jetées. Les lutins chargés de faire le tri des déchets sont intervenus et ont certifié que les poubelles magiques avaient bien eu à manger et que ces déchets ne venaient pas de la maison de Père Noël. Tous ce ménage supplémentaire augmente encore un peu le retard à l'atelier, il faut espérer que la magie des enfants sages remonte. L'enquête continu...

# LA GAZETTE DU PÔLE NORD



# LA GAZETTE DU PÔLE NORD





JOKARI: LA CORSE



Corsica - Tours Génoises Corse - Cagnano - La Tour de Losso (ou Tour de L'Osse)

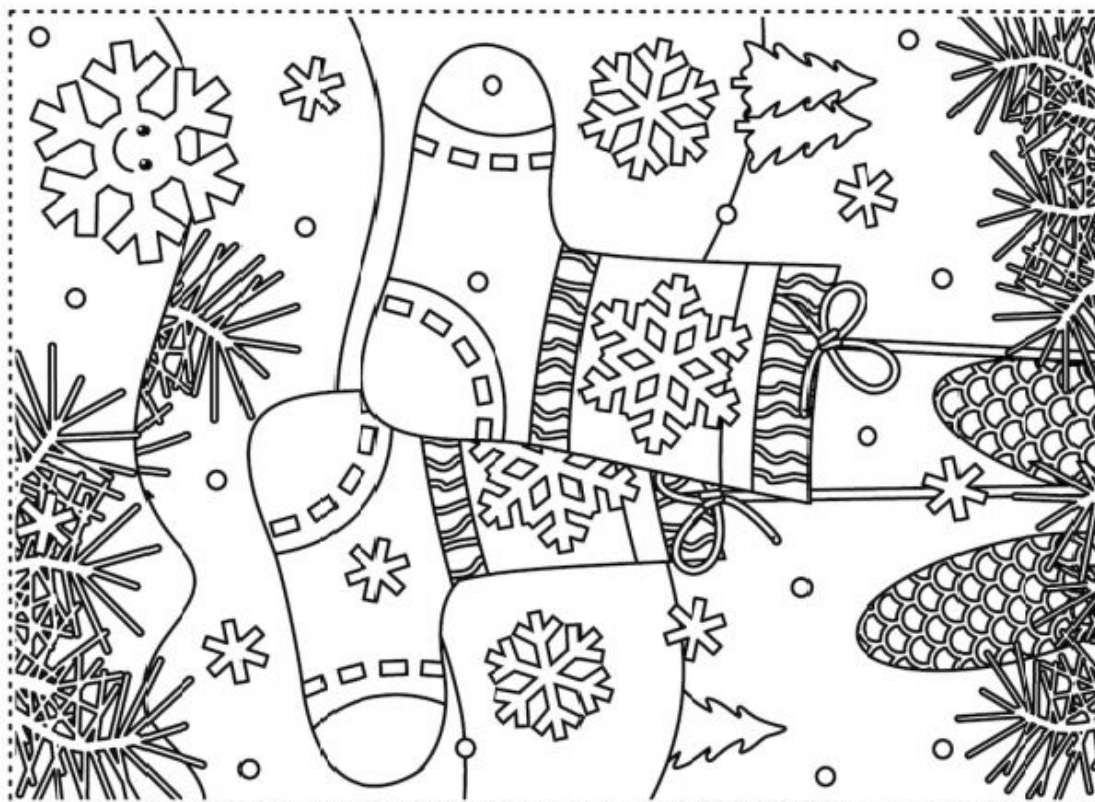
JOKARI, de passage en Corse en à profité pour faire un "petit" feu sur une Tour Génoise pour envoyer un message...  
Visiblement, il s'est fait avoir...

Relie les points de 1 à 30



# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

Trouve les 10 différences





# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

## JEU DES DOUBLES DE NOEL EN CADEAU

### GUIRLANDE LUMINEUSE



### TIMES UP



### Règles du jeu

#### Pour jouer, il vous faut :

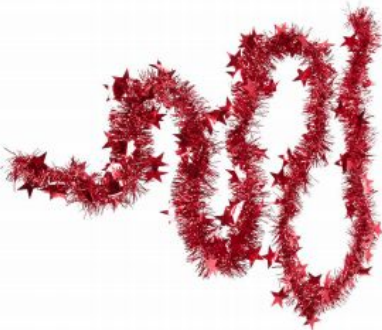
- Les cartes fournies avec le jeu
- Une feuille et un crayon pour noter les résultats
- 1 sablier ou un chrono

#### Commencer une partie

**But du jeu : Totaliser le plus de points en 3 manches**

- La partie se déroule en 3 manches et chaque équipe doit deviner le plus possible de cartes.
- On choisit un nombre de cartes qui serviront durant les 3 manches (à adapter selon le niveau et le nombre d'équipes)
- À chaque fois, un joueur par équipe tente de faire deviner à ses coéquipiers le plus possible de cartes pendant un temps donné (à adapter selon le niveau et le nombre de joueurs)
- Les cartes gagnées sont conservées et les autres seront transmises à la prochaine équipe jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

### GUIRLANDE



### Les 3 manches

#### Manche 1 :

- Le joueur devant faire deviner peut parler autant qu'il le souhaite pour faire deviner la carte à son équipe.
- Il est interdit de prononcer le mot et d'écartier une carte difficile.

- C'est ensuite autour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été découvertes.

#### Manche 2 :

- Le joueur devant faire deviner n'a plus le droit qu'à un seul mot pour faire deviner.
- Il est maintenant possible d'écartier une carte difficile.

- Une seule réponse par carte est autorisée. En cas de mauvaise réponse, il faut prendre la carte suivante.

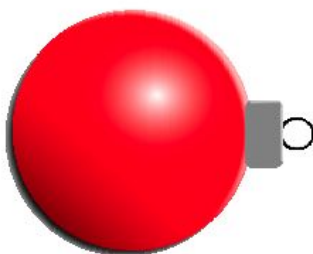
#### Manche 3 :

- La troisième manche ne se fait qu'en mines.
- Il est toujours possible d'écartier une carte difficile.
- Une seule réponse par carte est autorisée. En cas de mauvaise réponse, il faut prendre la carte suivante.

### CLOCHE



### BOULE

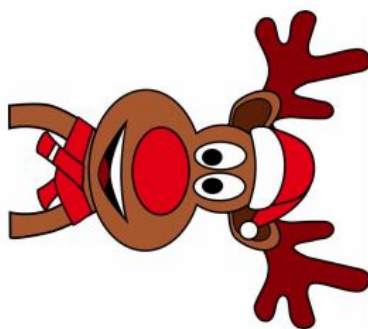


### CHAUSSETTE



# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

RENNE



LUTIN



PINGOUIN



BONHOMME  
PAIN D'ÉPICES



PERE NOEL



MERE NOEL



BONNET



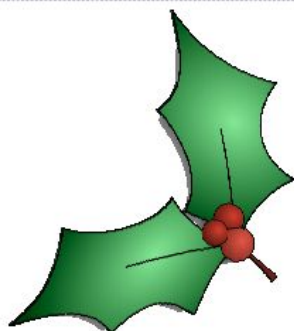
NEIGE



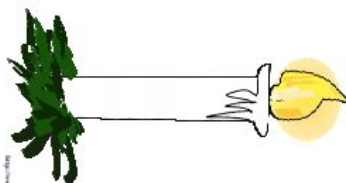


# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

HOUX



BOUGIE



BOULE A  
NEIGE



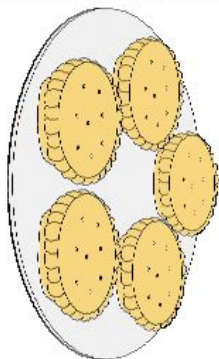
BONHOMME  
DE NEIGE



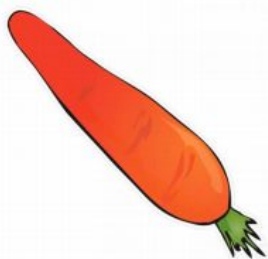
ETOILE



GATEAUX



CAROTTE



ANGE



# LA GAZETTE DU PÔLE NORD

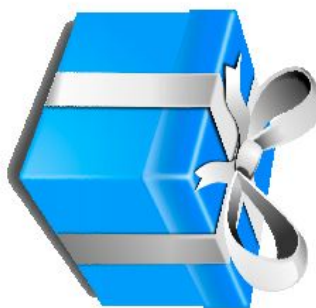
TRAINEAU



HOTTE



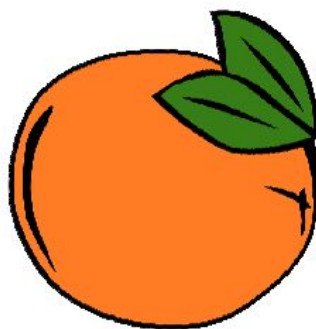
CADEAU



BONBON



ORANGE



SAPIN

