

EN CETTE PÉRIODE DE DISTANCIATION SOCIALE ET DE CONFINEMENT, LE PATRO DE JONQUIÈRE VOUS DÉVOILE QUELQUES-UNS DE SES PLUS GRANDS SECRETS, AFIN DE VOUS ACCOMPAGNER EN VOUS DONNANT QUELQUES IDÉES POUR VOUS AMUSER EN FAMILLE!

BONNE LECTURE !

Édition spéciale



## Un peu d'Histoire

Historique et information

Page 2

## Devoirs

Un coup de pouce éducatif

Page 4

## Activités

Coucours, dessins, mots croisés, devinettes, etc.

Page 5



## On bouge !

Jeux de Patro et yoga

Page 16

## Au labo!

Expériences scientifiques et culinaires

Page 26

## Au brico!

Bricolages à faire à la maison

Page 30

Ensemble  
plus que jamais...

# Un peu d'histoire...

LES PATROS POSSÈDENT TOUS ET CHACUN LEUR LOT D'HISTOIRE. VOICI DONC, EN QUELQUES LIGNES, L'HISTOIRE DE NOTRE PATRO À NOUS, LE PATRO DE JONQUIÈRE.



**1947 : FONDATION DU PATRO (IL SERA ÉTABLI EN 1949 À L'EMPLACEMENT ACTUEL)**

**1957 : ACHAT DE LA BASE PLEIN-AIR**

**1970 : PREMIER COURS DE MONITEURS**

**1982 : CRÉATION DE LA FONDATION DU PATRO**

**1992 : DÉBUT DU TRAVAIL DE RUE**

**1993 : PREMIÈRE ÉDITION DE L'ÉVÉNEMENT CULTUREL**



Malgré la laïcisation de ses établissements dans les dernières années, les Patros resteront toujours à l'origine d'un mouvement mis en place par les Religieux de la Société de Saint-Vincent de Paul.

**2000 : OUVERTURE DE L'ACJ DANS LES MURS DU PATRO**

**2006 : CRÉATION DE LA LIÉNÉ (AUPARAVANT LIP)**

**2008 : FONDATION DE LA LIGUE DE HOCKEY (MLH)**

**2011 : ARRIVÉE DE TI-PAT, LA MASCOTTE DU PATRO**

**2014 : DÉBUT DE LA CAMPAGNE « EN ROUTE VERS UN NOUVEAU GYMNASSE »**

**2019 : APPUI DU GOUVERNEMENT DANS LE PROJET DU GYMNASSE**

**2020 : DÉBUT DE LA CONSTRUCTION DU GYMNASSE**

Peu de gens connaissent les nombreux services qui sont offerts au Patro, en voici donc une liste, qui pourrait vous donner envie d'essayer de nouvelles activités!

- CAMP DE JOUR ESTIVAL;
- LOISIRS DE FIN DE SEMAINE;
- COURS DE GROUPE;
- LIGUE DE HOCKEY SENIOR;
- LIGUE D'IMPROVISATION JUNIOR;
- JARDIN DE PIROUETTE ET CABRIOLE;



- ALTERNATIVE CAFÉ-JEUNESSE;
- BUANDERIE COMMUNAUTAIRE;
- ANIMATION D'ÉVÈNEMENTS;
- ANIMATION DANS LES ÉCOLES;
- BASE PLEIN-AIR AU LAC KÉNOGAMI;
- PROGRAMME ÉTU-ACTIF.



Programme parascolaire des **PATROS**

Engagement Communauté Accueil Milieu de vie Partenariat Ouverture d'esprit Entraide Animation Famille Amitié Rencontres



## ETU-ACTIF ? QU'EST-CE QUE C'EST ?

- UN SERVICE DE DINERS CHAUDS ET
- DES PÉRIODES DE JEUX ANIMÉS PAR DES MONITEURS.
- DES PÉRIODES DE DEVOIRS ET DE LEÇONS SUPERVISÉS.
- DES MONITEURS DÉVOUÉS QUI ÉTUDIENT DANS DES DOMAINES CONNEXES À L'ÉDUCATION.
- UNE COLLATION SANTÉE TOUS LES SOIRS.

# UN COUP DE POUCE ÉDUCATIF!

À ÉTU-ACTIF NOTRE PRIORITÉ EST LE SUCCÈS DE VOS JEUNES, EN CETTE PÉRIODE EXCEPTIONNELLE, NOUS PENSONS QU'IL EST IMPORTANT D'OUTILLER LE MIEUX POSSIBLE LES PARENTS POUR POURSUIVRE DANS CETTE DIRECTION. VOICI DONC QUELQUES LIENS INTERNET QUI VOUS DONNENT ACCÈS À DE NOMBREUSES ACTIVITÉS À FAIRE AVEC VOTRE ENFANT POUR LUI PERMETTRE DE TOUJOURS PROGRESSER DANS SES APPRENTISSAGES.

POUR LES ÉLÈVES DE PRÉSCOLAIRE, DE 1ERE ANNÉE ET DE 2E ANNÉE :

- [ORTHOPEDAGO.COM](http://ORTHOPEDAGO.COM)
- [CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA](http://CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA)
- [WWW.MONCARTABLE.CA](http://WWW.MONCARTABLE.CA)
- [WWW.LOGICIELEDUCATIF.FR](http://WWW.LOGICIELEDUCATIF.FR)
- [WWW.LASOURIS-WEB.ORG](http://WWW.LASOURIS-WEB.ORG)
- [WWW.ORTHOLUD.COM](http://WWW.ORTHOLUD.COM)

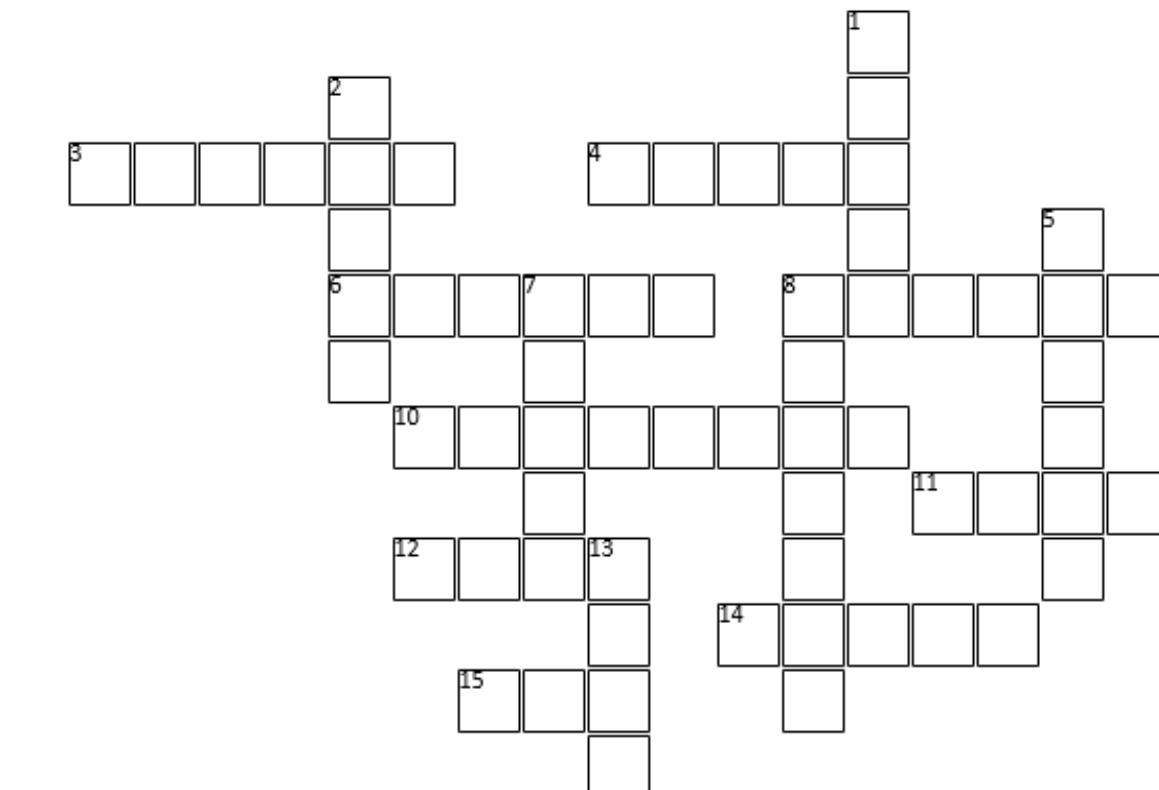
POUR LES ÉLÈVES DE 3E ANNÉE ET DE 4E ANNÉE

- [CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA](http://CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA)
- [WWW.MONCARTABLE.CA](http://WWW.MONCARTABLE.CA)
- [WWW.LASOURIS-WEB.ORG](http://WWW.LASOURIS-WEB.ORG)

POUR LES ÉLÈVES DE 5E ANNÉE ET DE 6E ANNÉE

- [CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA](http://CARREFOUR-EDUCATION.QC.CA)
- [WWW.MONCARTABLE.CA](http://WWW.MONCARTABLE.CA)
- [WWW.LASOURIS-WEB.ORG](http://WWW.LASOURIS-WEB.ORG)

Ça va bien aller!



### Horizontal

- 3 Construction fixe destinée à loger une famille
- 4 Troisième couleur de l'arc-en-ciel
- 6 Pâtisserie faite avec de la farine, des oeufs, du beurre
- 8 Bâtonnet de bois utilisé pour écrire ou dessiner
- 10 Aliment fait de cacao et de lait
- 11 Émotion agréable de bonheur, de ravissement et de satisfaction
- 12 Substance sucrée produite par les abeilles à partir du nectar de fleur
- 14 Femme qui a le rôle de mère
- 15 Personne pour laquelle on éprouve de l'amitié

### Vertical

- 1 Partie colorée d'une plante qui a des pétales
- 2 Première couleur de l'arc-en-ciel
- 5 Astre qui constitue la source de lumière principale de la Terre
- 7 Etablissement où on enseigne des matières comme le français et les mathématiques
- 8 Résidence des rois, reines, princes et princesses
- 13 Breuvage produit par les vaches

Solution à la page suivante 7

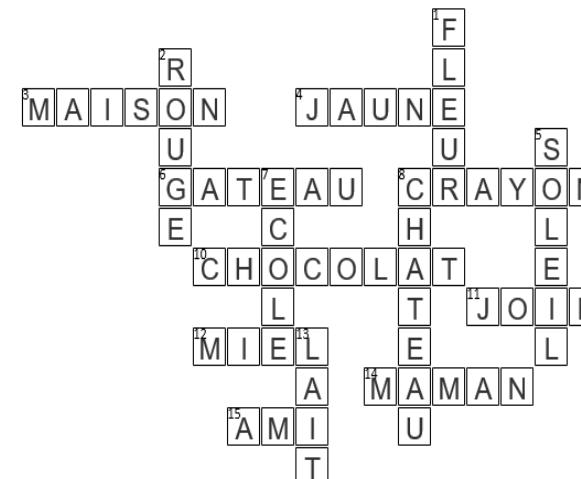
# Ça va bien aller!



[www.educol.net](http://www.educol.net)

AMI	BISCUIT
CHATEAU	CHOCOLAT
CRAYON	ECOLE
FLEUR	GATEAU
JAUNE	JOIE
LAIT	MAISON
MAMAN	MIEL
ROUGE	SOLEIL

Solution à la page suivante 7



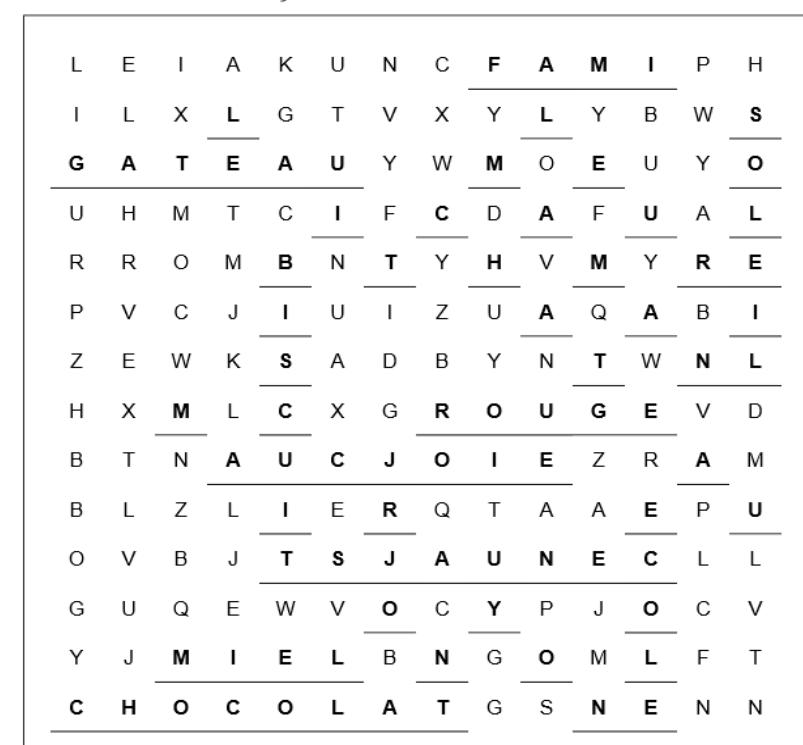
## Horizontal

- 3 Construction fixe destinée à loger une famille
- 4 Troisième couleur de l'arc-en-ciel
- 6 Pâtisserie faite avec de la farine, des oeufs, du beurre
- 8 Bâtonnet de bois utilisé pour écrire ou dessiner
- 10 Aliment fait de cacao et de lait
- 11 Émotion agréable de bonheur, de ravissement et de satisfaction
- 12 Substance sucrée produite par les abeilles à partir du nectar de fleur
- 14 Femme qui a le rôle de mère
- 15 Personne pour laquelle on éprouve de l'amitié

## Vertical

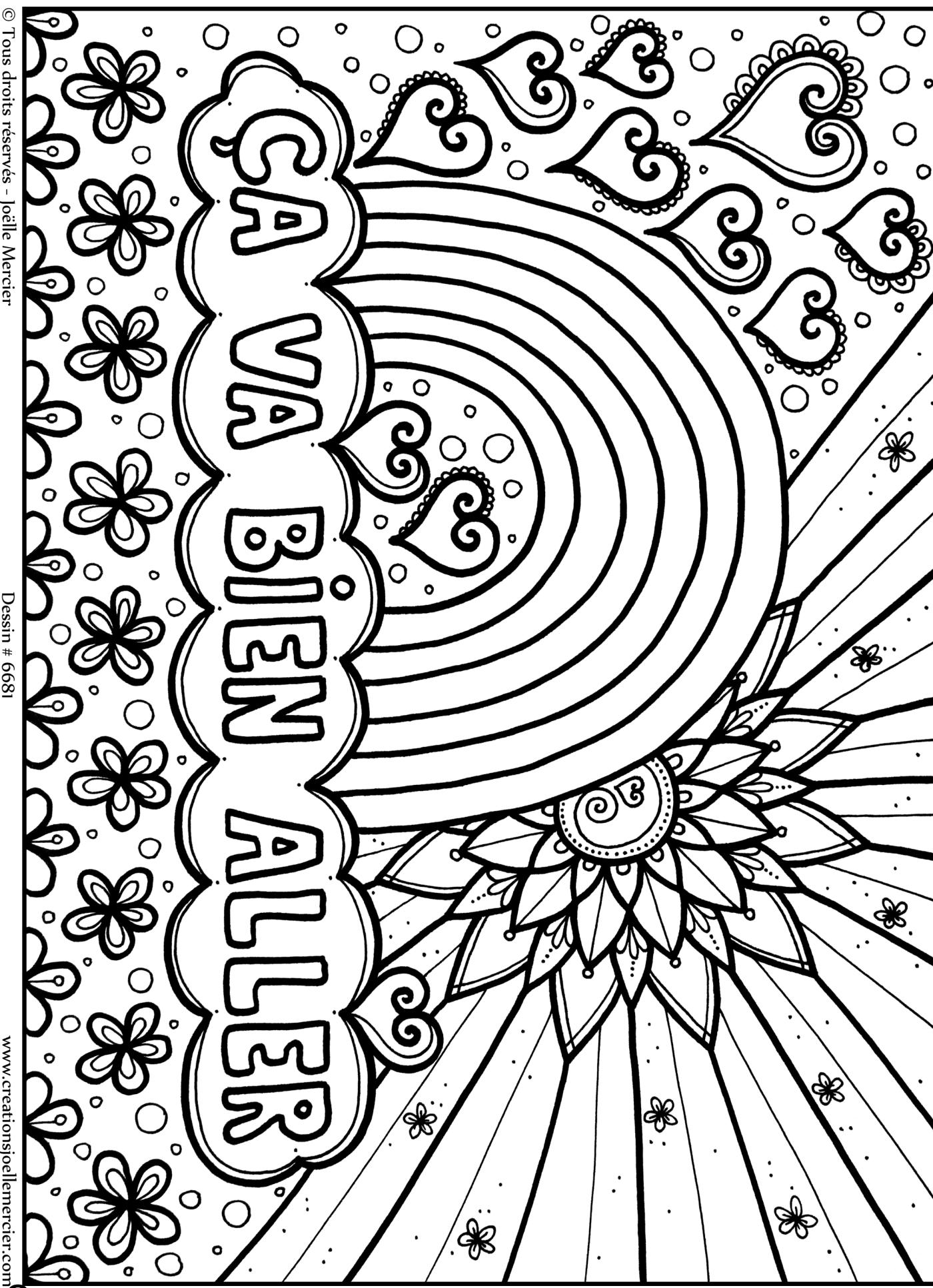
- 1 Partie colorée d'une plante qui a des pétales
- 2 Première couleur de l'arc-en-ciel
- 5 Astre qui constitue la source de lumière principale de la Terre
- 7 Établissement où on enseigne comme le français et les langues étrangères
- 8 Résidence des rois, reines et princesses
- 13 Boisson produite par les agriculteurs

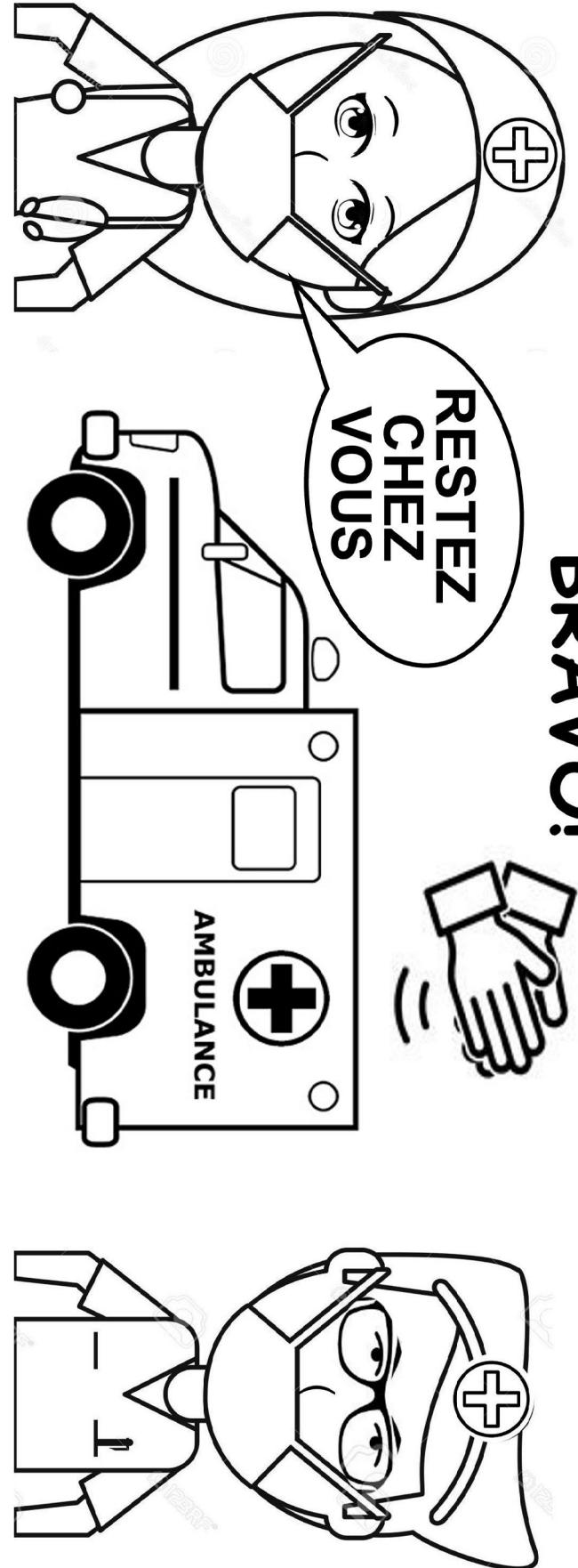
# Ça va bien aller!



[www.educol.net](http://www.educol.net)

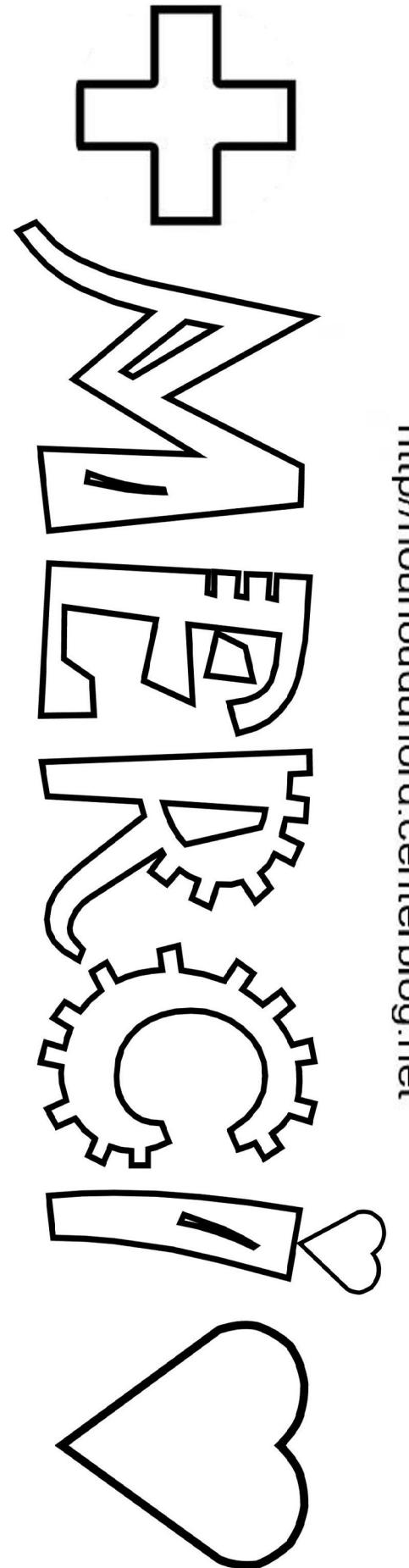
AMI	BISCUIT
CHATEAU	CHOCOLAT
CRAYON	ECOLE
FLEUR	GATEAU
JAUNE	JOIE
LAIT	MAISON
MAMAN	MIEL
ROUGE	SOLEIL





à tous les soignants et tous les professionnels  
qui travaillent pendant le confinement.

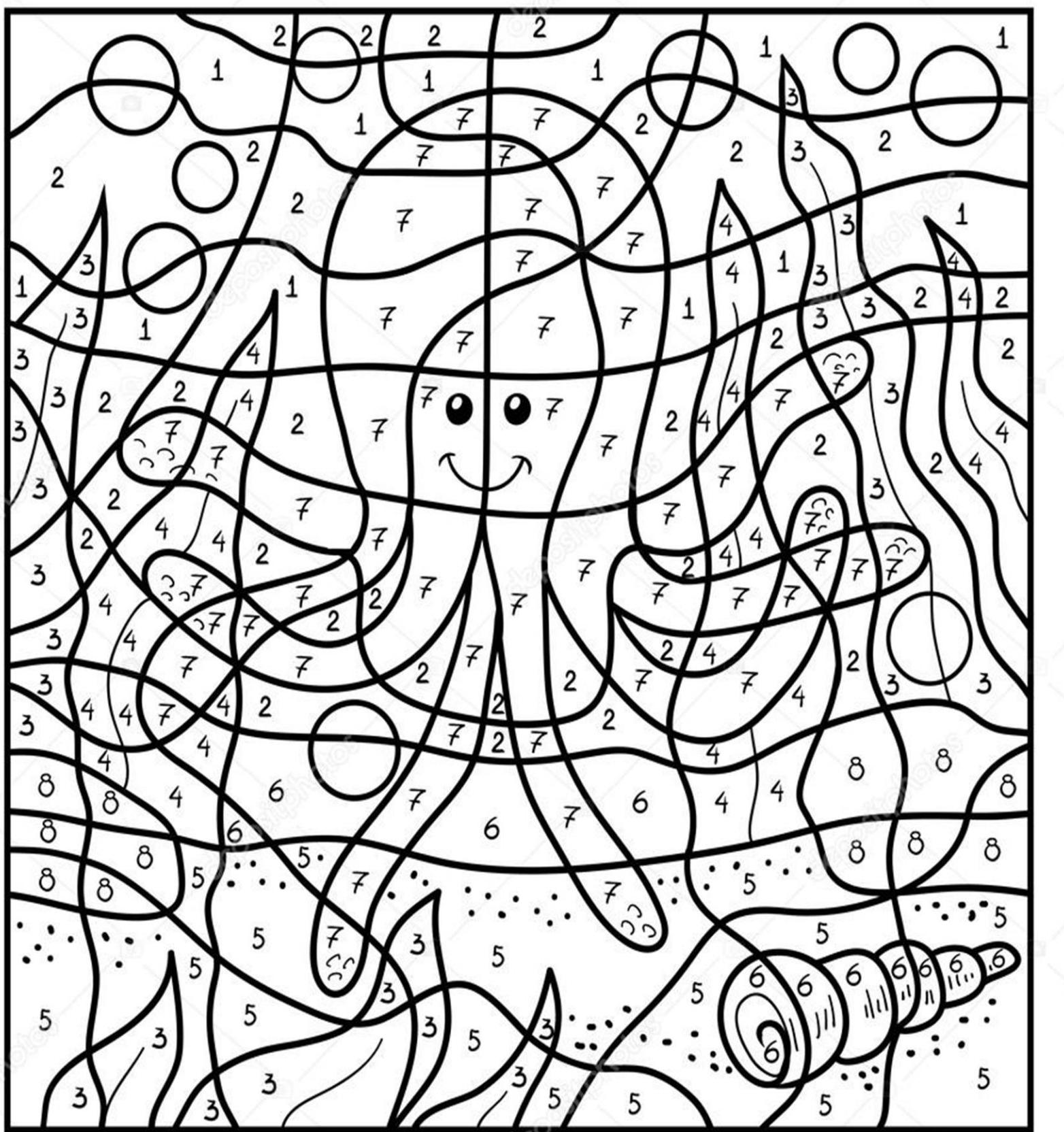
BRAVO!



<http://nounoudunord.centerblog.net>

MERCI  
aux personnels  
des supermarchés

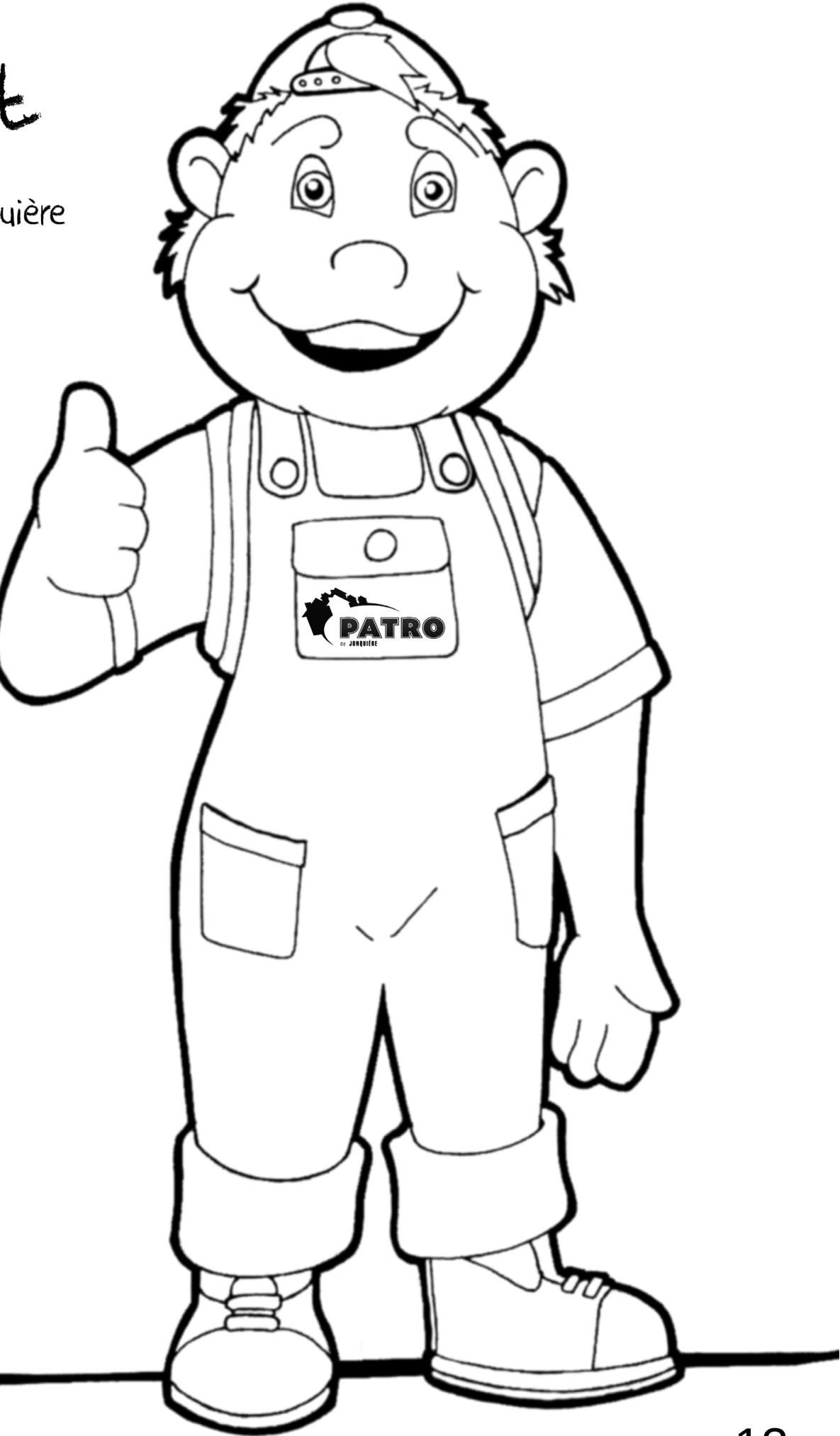




1 Bleu pâle  
2 Bleu  
3 Vert  
4 Vert Foncé

5 Jaune  
6 Orange  
7 Violet  
8 Gris

Ti-Pat  
Mascotte  
du Patro de Jonquière



# Qui suis-je?

JE POSSÈDE UN CHAPEAU  
MAIS JE N' AI PAS DE  
TÊTE. J'AI UN PIED MAIS  
NE POSSÈDE PAS DE  
SOULIER.  
QUI SUIS-JE?



RÉPONSE : UN CHAMPIGNON

Mon premier est le contraire de haut.  
Mon deuxième est le contraire de rapide.  
Mon troisième est le contraire de matin.  
Mon tout se trouve au parc.



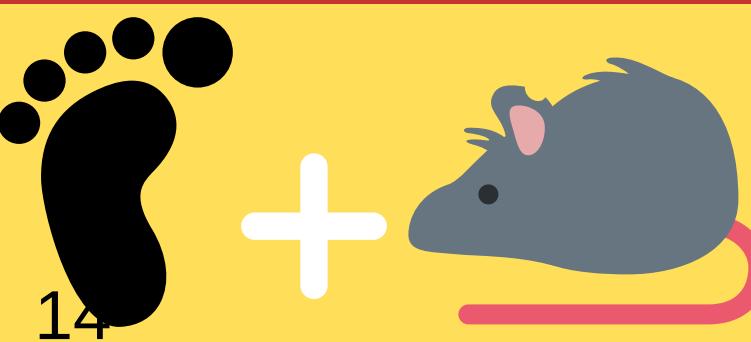
RÉPONSE : BALANÇOIRE

JE COMMENCE LA  
NUIT ET JE

TERMINÉ LE MATIN.



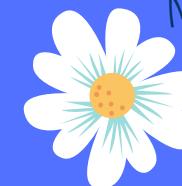
QUI SUIS-JE?



14

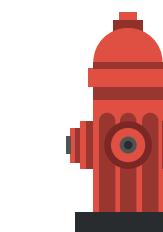
RÉPONSE : PARAPLUIE

Mon premier est la première lettre de l'alphabet.  
Mon deuxième est ce que nous faisons quand on nous fait des chatouilles.  
Mon troisième est ce dans quoi les bébés font pipi.  
Mon quatrième est ce dans quoi nous plantons une fleur.  
Mon tout est un sorcier.



RÉPONSE : HARRY POTTER

**Cherche et Trouve**  
en promenade en ville



2X

borne-fontaine



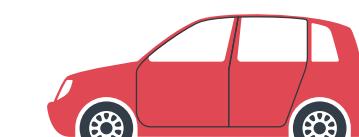
10X

sapin



5X

oiseau



5X

auto rouge



4X

boîte aux lettres



1X

écureuil



4X

personne en vélo



2X

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

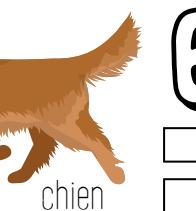
□

□

□

□

□



6X

chien



1X

roulotte



STOP

panneau arrêt stop

AMELIE ISABELLE www.amelieisabelle.com

À faire avec l'aide d'un parent au besoin!

# ON BOUGEUGG!

Jeux de Patro  
et  
Activité de relaxation

## BOÎTE À LUNCH SANTÉ (SANS T)

LES JOUEURS DOIVENT NOMMER UN ALIMENT QU'ILS AIMERAIENT METTRE DANS LEUR BOÎTE À LUNCH SANTÉ. CE QU'ILS NE SAVENT PAS, C'EST QUE L'ALIMENT NE PEUT CONTENIR LA LETTRE « T ». LES JOUEURS DOIVENT TROUVER POURQUOI ILS NE PEUVENT PAS METTRE UN TEL ALIMENT.

EXEMPLE:

Joueur: Chips

Maitre du jeu : Oui! C'est santé!

Joueur: Croustilles

Maitre du jeu: Non, ce n'est pas santé!

## BOZZ

À TOUR DE RÔLE, LES JOUEURS NOMMENT UN NUMÉRO. LE PREMIER JOUEUR COMMENCE PAR LE CHIFFRE 1 ET LES AUTRES CONTINUENT À TOUR DE RÔLE. (EX.: 2, 3, 4, ...)  
LE CHIFFRE 7 ET LES NOMBRES AYANT DEUX CHIFFRES SEMBLABLES (11, 22, 33) DOIVENT ÊTRE REMPLACÉS PAR LE MOT « BOZZ ».

SI UN JOUEUR SE TROMPE, IL EST ÉLIMINÉ !

1  
2  
3

4  
5  
6

## BALLON MUSICAL

LES JOUEURS SONT PLACÉS EN CERCLE. SUR LE SON DE LA MUSIQUE, ILS SE PASSENT LE BALLON. LORSQUE LA MUSIQUE ARRÊTE, LE JOUEUR QUI A LE BALLON ENTRE LES MAINS EST ÉLIMINÉ.



## CATÉGORIE

UN JOUEUR LANCE UNE CATÉGORIE. CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS DOIVENT TROUVER UN MOT SE RELIANT À CETTE CATÉGORIE (COULEUR : JAUNE). SI LE JOUEUR NE TROUVE AUCUN MOT, IL EST ÉLIMINÉ. ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QU'IL RESTE QU'UN SEUL JOUEUR DANS LA PARTIE.



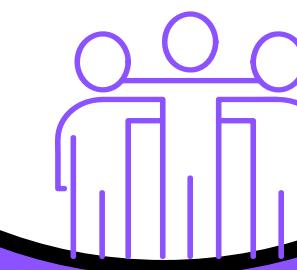
## HA! HA! HA!

LES JOUEURS SONT PLACÉS EN CERCLE. LE PREMIER JOUEUR DIT : « HA! » À TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR DIT UN « HA! » DE PLUS QUE LE PRÉCÉDENT. CEPENDANT, PERSONNE NE DOIT RIRE. CELUI QUI RIT OU QUI SE TROMPE DANS LE NOMBRE DE « HA! » REÇOIT UN DÉFI. (EX. : JUMPING JACKS, SAUTS DE GRENOUILLE, ETC.) 😂

HA  
HA

## LE NOEUD

EN CERCLE, ON DONNE LES MAINS À DEUX PERSONNES DIFFÉRENTES QUI NE SONT PAS PLACÉES IMMÉDIATEMENT À SES CÔTÉS. AU SIGNAL, ON DOIT, EN SE FAUFLANT, SANS SE LÂCHER LES MAINS, REVENIR EN CERCLE. LA COOPÉRATION EST NÉCESSAIRE!!!



## L'ÎLE PADIPADO

Le jeu consiste à dire ce qu'il faut apporter sur l'île Padipado. Les joueurs doivent nommer à tour de rôle une chose qu'ils apporteraient sur cette île. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que tout ce qu'ils peuvent apporter ne doit pas contenir de I ou de O dans le mot (voir le titre).

Ils doivent trouver l'énigme.

Exemple :

Joueur : J'apporte une serviette.

Maitre du jeu : Non, tu ne peux pas.

Joueur : J'apporte un chat.

Maitre du jeu : Oui, tu peux.



## TROUVE L'ERREUR

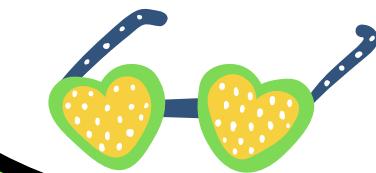
Les joueurs observent la disposition de la salle, puis se ferment les yeux. Pendant ce temps, un joueur enlève ou déplace un objet. Les joueurs ouvrent les yeux. La première personne qui trouve ce qui a été enlevé ou déplacé, obtient le privilège de déplacer le prochain objet.



## PARADE DE MODE

Un joueur va changer quelque chose de son habillement sans que personne ne le voie.

À son retour, les autres joueurs doivent deviner ce qu'il a changé. Le joueur qui réussit à trouver la réponse, prend sa place et va changer quelque chose à son tour pour le faire deviner aux autres.



## LE PSYCHOLOGUE

Un joueur doit aller dans une autre pièce.

Pendant ce temps, les autres joueurs décident d'un tic qu'ils doivent effectuer. (Ex. : se gratter la jambe, cligner d'un œil, etc.). Lorsque le joueur revient, les autres joueurs doivent faire le tic de façon subtile. Le joueur doit deviner le tic des autres pour remporter la partie.

## QUI DIT VRAI ?

DEUX OU TROIS JOUEURS VONT DANS UNE AUTRE PIÈCE. ILS DÉCIDENT QUI DIRA UNE VÉRITÉ ET QUI DIRA UN MENSONGE. IL DOIT Y AVOIR UNE (OU DEUX) VÉRITÉ(S) ET UN MENSONGE. UNE FOIS QU'ILS ONT DÉCIDÉ, ILS REVIENNENT DEVANT LES AUTRES JOUEURS. CHACUN LEUR TOUR, ILS RACONTENT LEUR ANECDOTE. APRÈS QUELQUES QUESTIONS, LES JOUEURS DOIVENT VOTER POUR TROUVER LE MENSONGE ! PAR LA SUITE, LE MENTEUR SE DÉVOILE AU GROUPE ET LES JOUEURS AYANT RÉUSSI À DEVINER PEUVENT PRENDRE LA PLACE DES JOUEURS ACTUELS.

## MIMES GROSSISANTS

UN JOUEUR MIME UNE ACTION. (EX.: CUEILLIR UNE POMME, AIGUISER SON CRAYON, ETC.) IL DOIT REFAIRE LE MIME TROIS OU QUATRE FOIS TOUT EN EXAGÉRANT L'ACTION DE PLUS EN PLUS À CHAQUE FOIS.



## VACHE SANS TACHE

LES JOUEURS SONT ASSIS EN CERCLE. CHAQUE JOUEUR A UN NUMÉRO. UN PREMIER JOUEUR SE LÈVE ET EN APPELLE UN AUTRE EN DISANT, PAR EXEMPLE : «LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 1 APPELLE LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 6. ») AUSSITÔT, LE JOUEUR NUMÉRO 6 SE LÈVE ET APPELLE UN AUTRE À SON TOUR: «LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 6 APPELLE LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 3. » SI UN JOUEUR SE TROMPE EN NOMMANT SON NOMBRE DE TACHES OU CELUI D'UN AUTRE JOUEUR, IL OBTIENT UNE TACHE SUPPLÉMENTAIRE(EN MAQUILLAGE OU SUR PAPIER). PAR EXEMPLE, SI LE JOUEUR NUMÉRO 6 SE TROMPE, IL DEVIENT DONC «LA VACHE 1 TACHE NUMÉRO 6. » ATTENTION! Ce jeu demande beaucoup de concentration !



## BALLE AU MOT

UN JOUEUR LANCE LA BALLE À UN AUTRE JOUEUR EN INDICANT UNE CATÉGORIE (ANIMAUX, COULEURS, PAYS, ETC.). AUSSITÔT QUE LE JOUEUR REÇOIT LA BALLE, TOUS LES JOUEURS TAPENT TROIS FOIS DANS LEURS MAINS. LE JOUEUR VISÉ DOIT DIRE UN MOT DE LA CATÉGORIE AVANT LA TROISIÈME FRAPPE. QUICONQUE ÉCHAPPE LA BALLE OU NE DONNE PAS UNE BONNE RÉPONSE S'ASSOIE PAR TERRE.

# Rester zen...

DEPUIS QUELQUES ANNÉES, LE YOGA PREND DE PLUS EN PLUS DE PLACE PARMI LES SPORTS PRATIQUÉS. IL S'AGIT D'UN EXCELLENT MOYEN DE BOUGER, TOUT EN PERMETTANT DE SE CENTRER SUR SOI. VOICI DONC UNE PETITE CAPSULE, QUI VOUS PERMETTRA D'EN DÉCOUVRIR DAVANTAGE SUR CETTE PRATIQUE.



Une période de yoga peut commencer et terminer avec un moment de détente que l'on appelle le « savasana ». Cette étape peut se réaliser en position assise, ou couchée. Il s'agit d'un moment pour faire le vide, se centrer sur soi et contrôler sa respiration.



Pour éviter les blessures, il faut s'assurer de faire des étirements avant et après la séance de yoga.



La période de yoga doit se dérouler dans un endroit calme et dans une ambiance reposante.

Pour agrémenter la séance, il est possible d'écouter une musique douce.  
Pour le confort, on propose de s'installer sur un petit matelas prévu à cet effet.



POSTURE DU ARBRE



POSTURE DU CHIEN



POSTURE DU PAPILLON

Voici une sélection de postures de yoga que tu peux faire un peu partout, même en voiture!



LE PAPILLON



LA TORTUE



L'ARCHER



LE BATEAU



LA BRANCHE



L'ECREVISSE



L'ARAIGNÉE



L'ÉVENTAIL



LA PINCE

YOGA

Fais les postures de ton choix et garde la pose durant cinq grandes respirations.

## À LA RENCONTRE DES COULEURS

POUR FAIRE CETTE PETITE EXPÉRIENCE TU AURAS BESOIN DE:

- Colorants alimentaire
- Au moins deux verres d'eau
- Papier absorbant

MAINTENANT QUE TU AS TOUT LE MATERIEL, CHOISIS DEUX COULEURS ET METS QUELQUES GOUTTES D'UNE COULEUR DANS UN VERRE ET QUELQUES GOUTTES DE L'AUTRE COULEUR DANS LE SECOND VERRE.

DÉCOUPE UN RECTANGLE DE PAPIER ABSORBANT ET DÉPOSE UN BOUT DANS CHAQUE VERRE.

VOILÀ TU N'AS PLUS QU'A ATTENDRE ET TU VERRAS BIENTÔT QUE LES DEUX COULEURS VONT SE MÉLANGER ET CRÉER UNE TOUTE NOUVELLE COULEUR.



## La Plasticine de Delphine

RECETTE:

1 1/2 TASSE DE FARINE

1/2 TASSE DE SEL

1/2 TASSE D'EAU

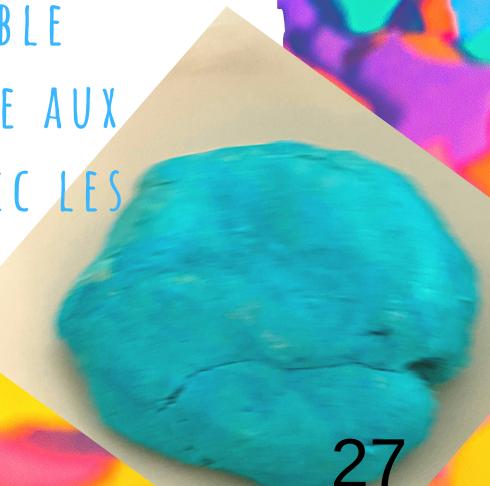
1 1/2 CUILLÈRE À SOUPE D'HUILE

QUELQUES GOUTTES DE COLORANT ALIMENTAIRE

MÉLANGER LES INGRÉDIENTS SEC ENSEMBLE

MÉLANGER LES LIQUIDES ENSEMBLE

AJOUTER LES INGRÉDIENTS LIQUIDE AUX INGRÉDIENT SEC ET MÉLANGER AVEC LES MAINS.



# Éveil au goût

POUR FAIRE DU BEURRE, VOUS AUREZ BESOIN :

- DE CRÈME 35%
- DE SEL
- D'UNE TASSE À MESURER
- D'UN POT MASSON
- D'UN BOL
- D'UNE CUILLÈRE
- D'UN TAMIS



COMME DANS TOUTE RECETTE, IL EST IMPORTANT DE SE LAVER LES MAINS AVANT LA PRÉPARATION.



VOUS DEVEZ D'ABORD MESURER UNE TASSE DE CRÈME ET LA VERSER DANS LE POT MASSON AVEC UN PEU DE SEL. ENSUITE, NE RESTE PLUS QU'À REFERMER LE POT ET À SECOUER VIGOUREUSEMENT DURANT QUELQUES MINUTES.

UNE FOIS QUE LA CRÈME S'EST TRANSFORMÉE EN UNE BOULE SOLIDE, VERSEZ LE CONTENU DU POT DANS LE TAMIS POUR RETIRER LE "PETIT LAIT"



DÉPOSEZ ENSUITE LE BEURRE DANS LE BOL. AVEC LE DOS DE LA CUILLÈRE, FLATTEZ LE BEURRE AFIN QUE TOUT LE LIQUIDE SORTE (ÉGOUTTEZ AU BESOIN). VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ASSAISONNER VOTRE BEURRE AVEC DE LA POUDRE D'AIL ET DU PERSIL PAR EXEMPLE.



IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À DÉGUSTER VOTRE BEURRE SUR UN MORCEAU DE PAIN OU À L'UTILISER DANS VOS RECETTES.

# Fluffy slime sans borax



## Ingédients

- **1/4 tasse de Colle liquide Elmer**
- **1/4 tasse de Crème à raser**
  - **1/4 tasse de Savon à mains moussant**
- **1 c. thé de Fécule de maïs**
  - **Quelques gouttes de colorant alimentaire**
- **2 poush de crème à main**
- **Un peu de liquide à lentilles**

## Méthode

1. **Dans un bol, bien mélanger la crème à raser, la colle et le savon à main.**
2. **Ajouter la féculle de maïs et le colorant. Mélanger.**
3. **Ajouter un peu de liquide à lentilles et brasser pour faire "prendre" la slime jusqu'à la consistance désirée.**
4. **Ajouter la crème à main et pétrir.**

# BRICOLAGES FACILES



À VOS CISEAUX...  
PRÊTS?  
DÉCOREZ!!!



POUR FAIRE CES BRICOLAGES,  
TU AURAS BESOIN DE :

- 3 CARTONS DE COULEURS DIFFÉRENTES
- 1 ROULEAU DE PAPIER DE TOILETTE VIDE
- 1 CRAYON DE COULEUR NOIR
- 1 PAIRE DE CISEAUX
- 1 TUBE DE COLLE



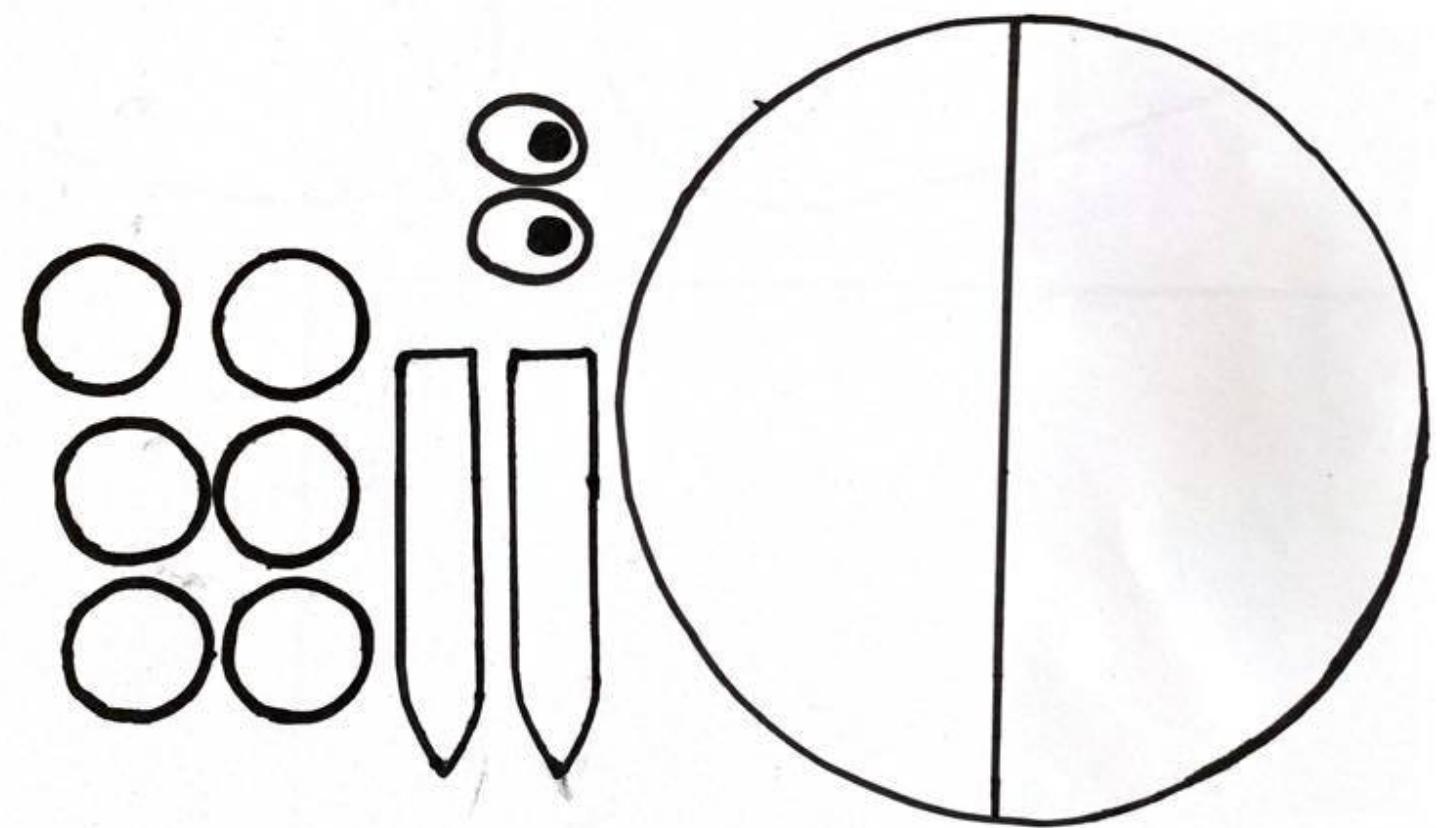
MARCHE À SUIVRE:

1. Pour commencer, choisi le modèle que tu veux faire et dessines-le.
2. Tu peux aussi imprimer la forme que tu désires avoir pour te guider et la découper.
3. Retrace la forme que tu as choisie sur un carton de la couleur de ton choix.
4. Découpe tous les morceaux de ton insecte.
5. Peinture le rouleau de papier de toilette vide de la couleur de ton choix.
6. Assemble les morceaux en terminant par les antennes.

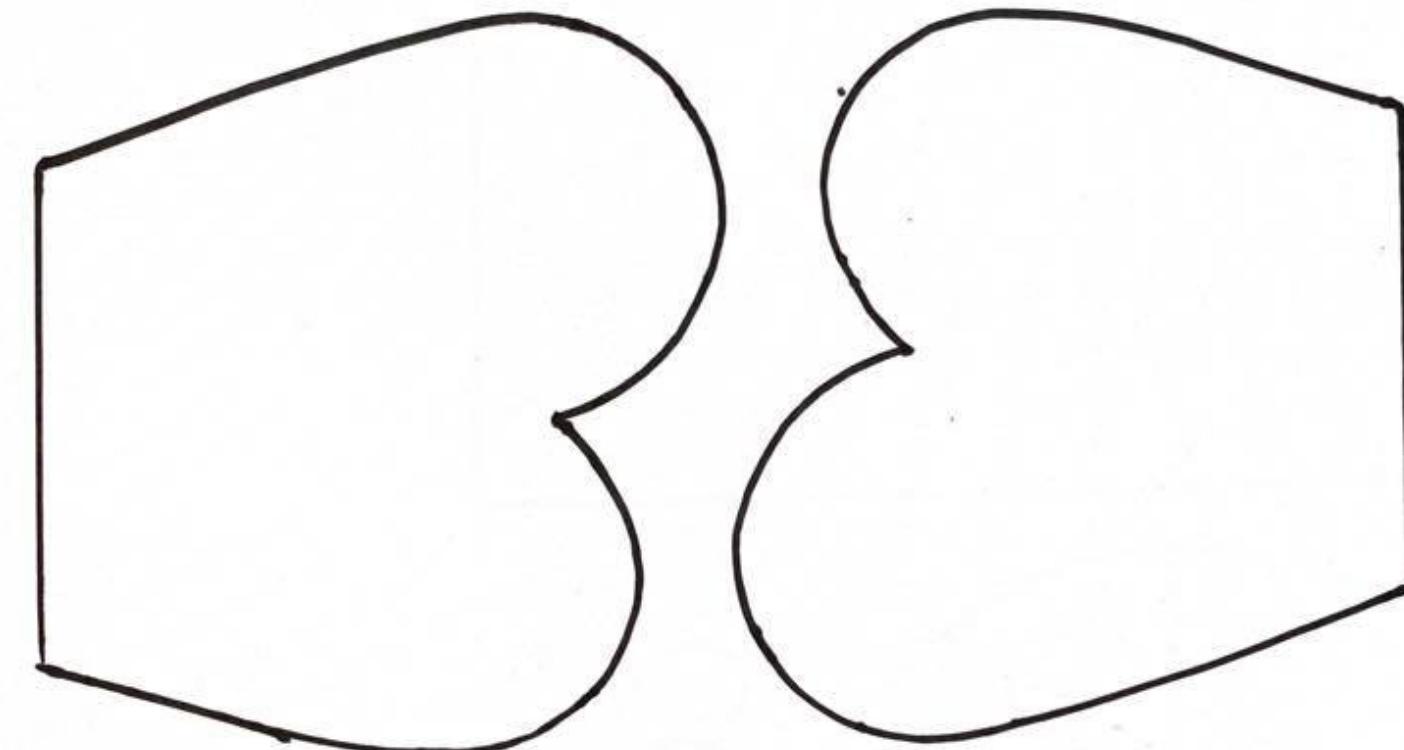


Voilà!  
Tu as maintenant de petits  
insectes pour accompagner  
l'arc-en-ciel dans ta fenêtre !

Coccinelle ♥



Papillon ♥





Ce fichier vous est offert par  
Peek it Magazine pour un usage privé.  
La reproduction est interdite à toute  
utilisation commerciale.

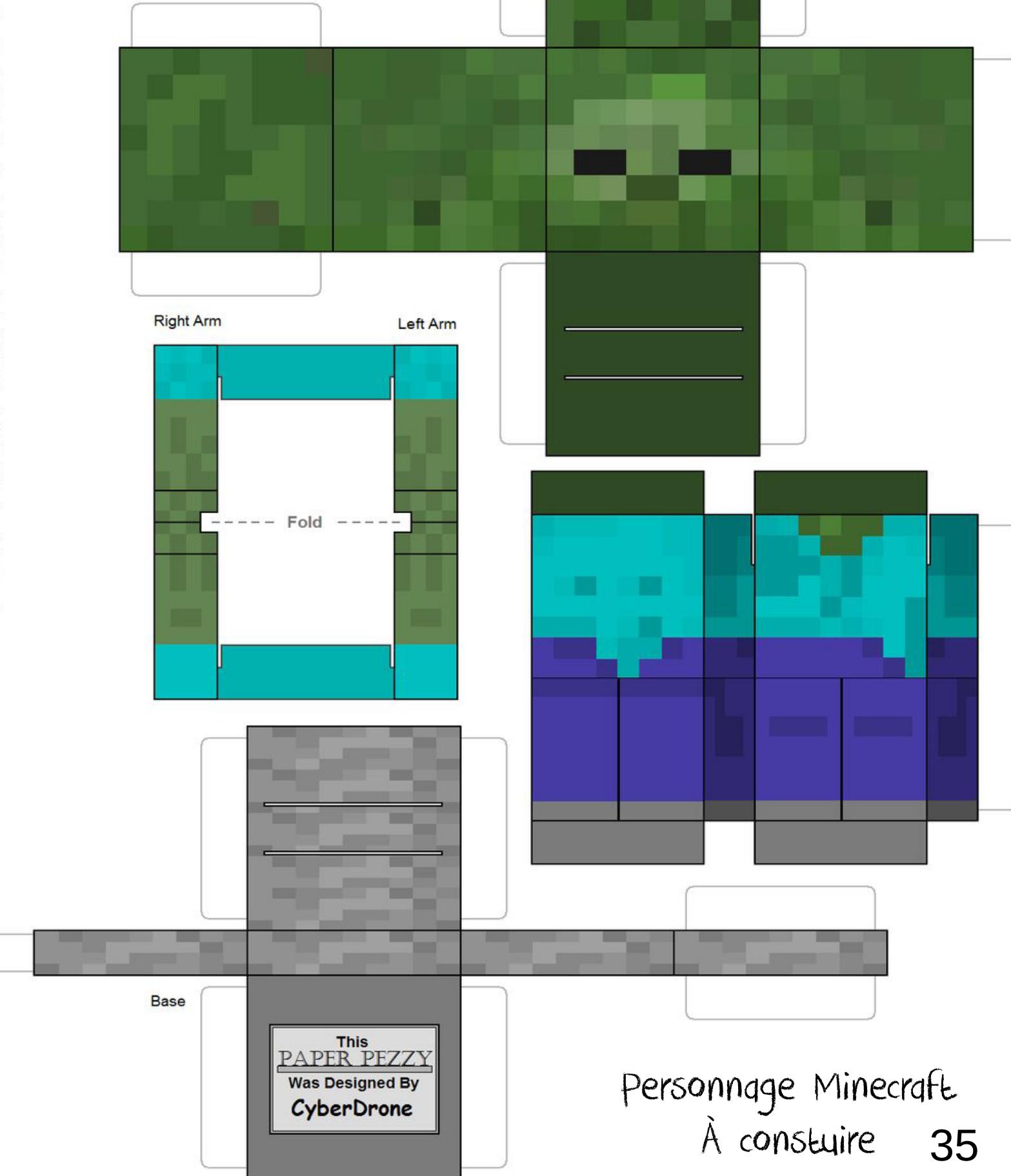


Paper Pezzy Template By Cyberdrone (Free To Use) Blank Template Available To Download At <http://cyberdrone.deviantart.com/>



# PAPER PEZZY

Artist: **CyberDrone**  
Website: <http://cyberdrone.deviantart.com>



Personnage Minecraft  
À construire 35

# Complète la chanson

Chanson thème de l'été 2019

## À toute allure dans l'aquaventure

Nous plongerons dans les   
Nous verrons de drôles de poissons  
Se jeter à l'eau  
Du  du bateau  
Viens faire le grand saut  
Pour voir les coraux

Nous nagerons sous l'océan  
Tous emportés par   
Allez explorer  
Un  submergé  
Venez affronter  
Le grand

Allons à toute allure  
Rencontrer un peuple sous l'eau  
Un  sous les flots  
Dans une Aquaventure,  
Incroyable  
Des défis par   
Un kraken s'est réveillé

Prenons notre courage à deux mains  
Car ensemble tout ira bien  
Embarque dans ce magnifique  
  
Avec nous !

Une méchante   
Un requin malin  
Nous ferons preuve de ruse  
À dos de   
Allons à toute

Cap vers l'Aquadôme  
Sauver le   
Fais face aux ennemis  
Mission accomplie  
Dans une Aquaventure

Allons à toute allure  
Rencontrer un peuple sous l'eau  
Un roi sous les flots  
Dans une Aquaventure,  
Incroyable  
Des  par milliers  
Un kraken s'est réveillé

Prenons notre  à deux mains  
Car ensemble tout ira bien  
Embarque dans ce magnifique  
Sous-marin  
Avec  !

Tu peux écouter la chanson et voir la réponse ici:

Si le vidéo ne fonctionne pas, cliquer ici:

