



je prépare ma valise

Avec un adulte, remplis d'abord les cases en indiquant le nombre d'affaires que tu dois emporter.

- | | | | | | |
|---|--------------------------|-----------------------------|---|--------------------------|---------------------------|
|  | <input type="checkbox"/> | culottes, slips ou caleçons |  | <input type="checkbox"/> | shorts ou bermudas |
|  | <input type="checkbox"/> | pires de chaussettes |  | <input type="checkbox"/> | pantalons |
|  | <input type="checkbox"/> | maillots de bain |  | <input type="checkbox"/> | jupes ou robes |
|  | <input type="checkbox"/> | t-shirts |  | <input type="checkbox"/> | imperméable ou coupe-vent |
|  | <input type="checkbox"/> | pulls ou sweat-shirts |  | <input type="checkbox"/> | pyjamas |
|  | <input type="checkbox"/> | pires de chaussures |  | <input type="checkbox"/> | casquettes ou chapeaux |
|  | <input type="checkbox"/> | pires de chaussons |  | <input type="checkbox"/> | lunettes de soleil |

colle

Et voilà, il ne te reste plus qu'à tout ranger dans ta valise !

images © shutterstock.com



Comment fabriquer ton carnet ?

Coupe selon les lignes continues et assemble les parties dans l'ordre avec de la colle. Pour finir, plie en accordéon selon les pointillés.

> Télécharge d'autres kits sur www.grandiravec Nathan.com

dans ma valise

nombre de joueurs : 2 et +

comment jouer ?

- Le premier joueur annonce : « je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama »
- Le joueur suivant répète cette phrase et ajoute autre chose, par exemple : « je pars en voyage et je mets dans ma valise... un pyjama et une robe à pois »
- Chacun à leur tour, les joueurs répètent la phrase depuis le début dans l'ordre, en ajoutant à chaque fois quelque chose.
- Quand un joueur se trompe, il est éliminé.

fin de la partie

Le gagnant est celui qui reste en jeu le dernier !



pigeon vole

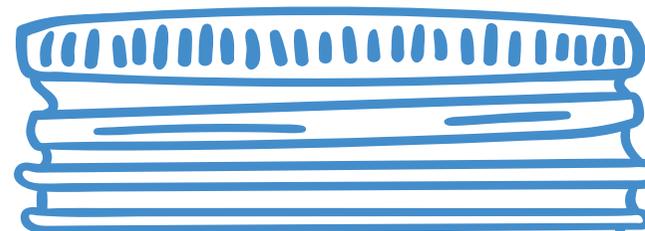
nombre de joueurs : 2 et +

comment jouer ?

- On choisit un meneur de jeu. Il dit des noms d'objets ou d'animaux en ajoutant « vole » : abeille vole, banane vole, poisson vole...
- Les autres joueurs doivent lever la main quand la phrase est vraie : l'abeille vole, mais pas la banane.
- Si un joueur oublie de lever la main ou se trompe, il est éliminé.

fin de la partie

Le gagnant est le dernier joueur encore en jeu.



matériel : un grand bocal en verre, du sable, une étiquette, de la peinture bleue, un pinceau.
les trésors : des coquillages, de jolis cailloux, un morceau de verre poli, une plume, une algue séchée...

le bocal
à trésors

comment faire ?

1. Peins le couvercle en bleu et laisse-le bien sécher.
2. Verse le sable dans le fond du bocal.
3. Ajoute les coquillages, les cailloux et le reste.
4. Ferme bien le bocal.
5. Sur l'étiquette, écris le nom de la plage et l'année, puis colle-la sur le bocal.

colle



les mots mêlés

Barre dans la grille tous les mots de la liste.
Les lettres 8 restantes forment le mot mystère :



P	M	R	O	C	H	E	R	D	P	L	A	G	E
O	O	M	S	A	C	B	O	U	E	E	L	L	S
I	U	A	P	A	R	E	O	N	P	C	U	A	A
S	E	R	V	I	E	T	T	E	H	R	N	C	V
S	T	I	O	N	V	R	D	V	A	A	E	E	A
O	T	N	I	S	E	A	U	E	R	B	T	M	C
N	E	F	L	O	T	T	E	L	E	E	T	A	A
P	P	S	E	L	T	E	P	O	R	T	E	I	N
A	A	L	G	U	E	A	A	C	A	P	S	L	C
R	L	I	A	M	O	U	L	E	S	A	B	L	E
A	M	P	L	B	A	T	E	A	U	V	A	O	S
S	E	P	E	L	L	E	L	N	R	E	I	T	O
O	S	E	T	N	U	A	G	E	F	N	N	S	L
L	C	H	A	P	E	A	U	J	E	T	E	E	E

- | | | | | |
|----------|----------|---------|-----------|----------|
| ALGUE | GALET | NUAGE | PORT | SLIP |
| BAIN | GLACE | OCEAN | RATEAU | SOLE |
| BATEAU | JETEE | PALMES | ROCHER | SOLEIL |
| BOUEE | LUNETTES | PARASOL | SABLE | SURF |
| CAP | MAILLOT | PAREO | SAC | VACANCES |
| CHAPEAU | MARIN | PELLE | SANDALES | VAGUE |
| CRABE | MER | PHARE | SEAU | VELO |
| CREVETTE | MOUETTE | PLAGE | SEL | VENT |
| DUNE | MOULE | POISSON | SERVIETTE | VOILE |

envoyer une lettre

Pendant tes vacances,
n'oublie pas d'écrire aux personnes que tu aimes !

Commence par écrire
le prénom et le nom
du destinataire.

Colle le timbre
en haut à droite.



les 5 chiffres
du code postal

la ville

colle

Applique-toi bien, pour écrire très lisiblement.

Et n'oublie pas de mettre ton prénom, ton nom et ton adresse
au dos de l'enveloppe en haut, sur le rabat.

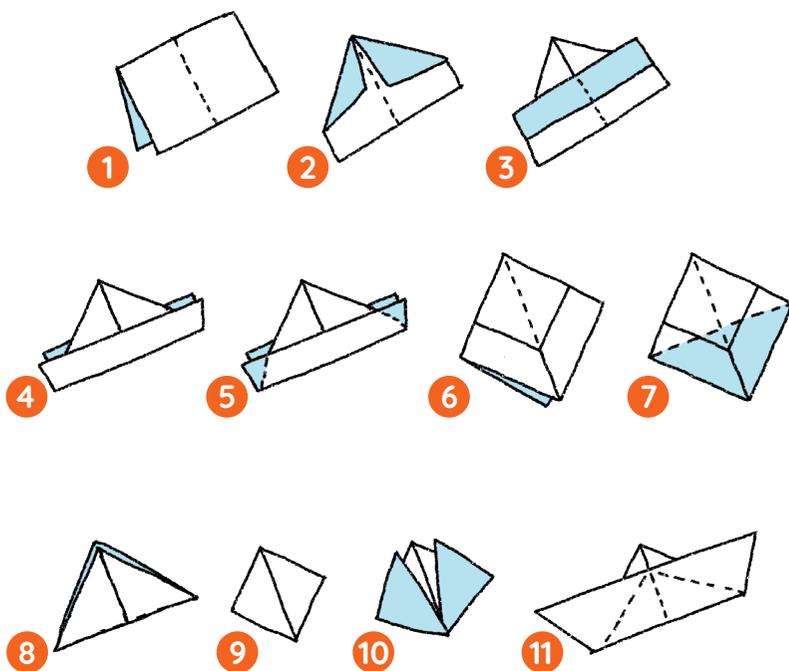


le bateau en origami

matériel : une feuille format A4 (21 x 29,7 cm) ou 15 x 20 cm (pour des bateaux plus petits), des feutres ou des gommettes.

comment faire ?

1. Suis les instructions de pliage ci-dessous.



2. Décore tes bateaux avec des feutres ou des gommettes.

les galets peints



matériel : des galets, de la peinture acrylique, des pinceaux

comment faire ?

1. Ramasse de beaux galets bien lisses sur la plage ou au bord d'une rivière.
2. Lave-les et laisse-les sécher au soleil.
3. Décore-les avec la peinture : un soleil, un arc-en-ciel, une fleur...
4. Tu peux aussi faire tout l'alphabet, pour écrire ton prénom et ceux de tes amis par exemple.

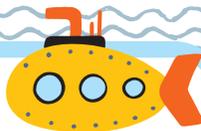
astuce !

Pour obtenir des couleurs éclatantes, passe d'abord une couche de peinture blanche sur la surface prévue pour ton motif.

colle



le yam's



nombre de joueurs : 2 à 5

matériel : 5 dés, 1 grille de jeu (ci-contre) , 1 crayon

but du jeu

Remplir sa grille en réalisant toutes les figures demandées (carré, brelan, suites...) et en marquant le plus de points possible.

comment jouer ?

- Le premier joueur lance les 5 dés et choisit de garder certains dés dont les résultats lui conviennent (ou aucun !) puis relance les autres. En tout, le joueur à le droit à 3 lancers par tour.
- Le joueur doit obligatoirement remplir une case de résultat. S'il n'est pas satisfait de son lancer, il peut, par stratégie, choisir de marquer 0 dans une case.

Puis, c'est au suivant de lancer les 5 dés.

fin de la partie

La partie est finie quand tous les joueurs ont rempli leur grille. On fait alors l'addition des points et celui qui en a le plus gagne.

les différentes figures

- **Brelan :** 3 dés identiques. On fait la somme des 3 dés.
- **Carré :** 4 dés identiques. On fait la somme des 4 dés.
- **Yam's :** 5 dés identiques. On fait la somme des 5 dés.
- **Full :** 3 dés identiques + 2 dés identiques. Par exemple 2, 2, 2, 5, 5.
- **Petite suite :** 4 chiffres qui se suivent, par exemple 1, 2, 3, 4 ou 3, 4, 5, 6.
- **Grande suite :** 5 chiffres qui se suivent, par exemple 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6.

NOMS DES JOUEURS

FIGURES	NOMS DES JOUEURS				
SOMME					
BONUS 35 points si somme > 63					
TOTAL 1					
+ grande somme possible					
+ petite somme possible					
TOTAL 2					
GRANDE SUITE					
PETITE SUITE					
FULL					
CARRÉ					
YAM'S					
TOTAL 3					
TOTAL 1+2+3					

colle



chasse aux trésors de la mer



une plume



un ballon



un crabe



une étoile de mer



un coquillage rose



un seau



un morceau
de verre poli



une algue



une mouette



un escargot de mer



un joli galet



un cerf-volant

recette les brochettes de fruits



ingrédients pour 12 brochettes

- 1 melon
- 250 g de fraises
- 1 banane
- 2 kiwis
- 12 cerises
- 12 piques à brochettes en bois
- 1 couteau
- 1 cuillère à melon

préparation

1. Couper le **melon** en 2, enlever les pépins. Réserver une moitié et faire de petites boules dans l'autre moitié avec la cuillère à melon.
2. Éplucher la **banane** et la découper en rondelles.
3. Peler le **kiwi** et couper en rondelles.
4. Équeuter les **fraises**.
5. Dénoyer les **cerises**.
6. Enfiler les morceaux de fruits sur les **brochettes** en alternant les couleurs puis piquer les brochettes dans le demi-melon restant.

colle



les balles de jonglage

matériel : des ballons de baudruche (3 ballons par balle), des lentilles ou du riz rond, du film alimentaire étirable, des ciseaux.

comment faire ?

1. Coupe un carré de film alimentaire (30 cm x 30 cm).
2. Place 100 g de lentilles (ou de riz) au centre du carré. Rabats les 4 angles et referme pour faire une boule.
3. Coupe les extrémités de 3 ballons aux couleurs assorties.
4. Glisse la boule de lentilles dans un des ballons.
5. Recouvre avec le 2^e ballon.
6. Fais des trous avec les ciseaux dans le 3^e ballon, puis enfle-le sur la balle.



création et photos © Béatrice Garel

la pâte de sable

matériel : 2 doses de sable fin, 1 dose de fécule de maïs, environ $\frac{2}{3}$ de dose d'eau et un tamis.



comment faire ?

1. Passe le sable au tamis.
2. Mélange tous les ingrédients.
En fonction du sable, il faudra peut-être mettre un peu plus ou un peu moins d'eau.

Cette pâte est assez liquide le premier jour, puis quand elle sèche un jour ou deux, il devient possible de la modeler. Rajoute un peu d'eau et elle redevient plus souple comme au début.

création et photos © Virginie Desmoulin



EN BONUS: le loto de la voiture

nombre de joueurs: 2 joueurs
matériel: des gommettes

comment jouer?

- Chaque joueur choisit une grille.
- Après le top départ, dès qu'un joueur voit par la fenêtre un objet ou un animal figurant sur sa grille, il le nomme et colle une gommette sur l'image correspondante.
- Le premier à avoir trouvé toutes les images a gagné.

