



# Marionnette à doigts!

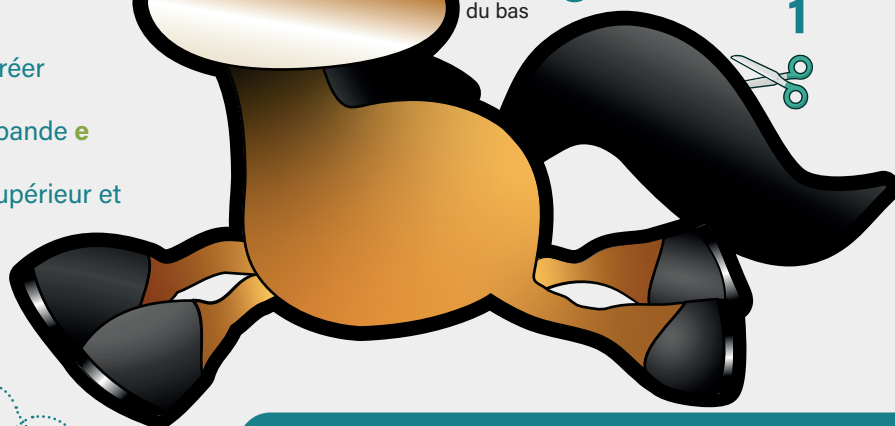
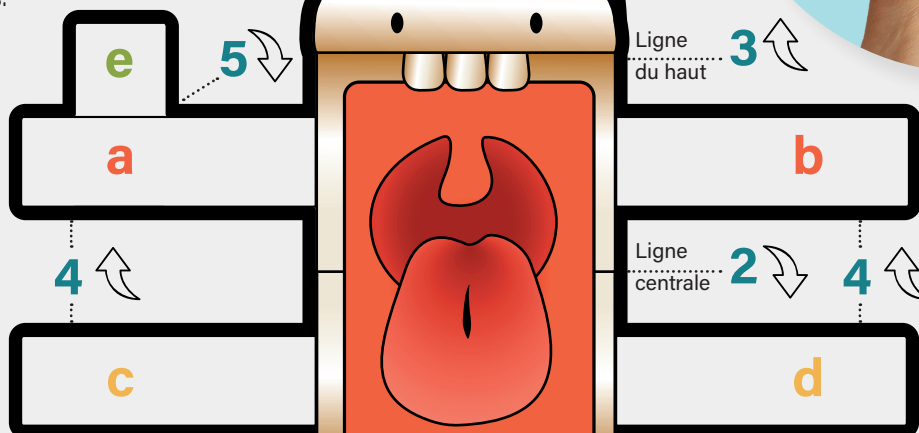
Utilise tes doigts pour donner vie à ce charmant poney!  
Prêts à croquer à belles dents?  
Alors, suis les instructions suivantes.



## INSTRUCTIONS

1. À l'aide d'un ciseau, découpe le long de la large ligne noire.
2. À l'aide d'une règle, plie le long de la **ligne centrale horizontale** — vers l'avant.
3. Plie le long des **lignes du haut et du bas** — vers l'arrière.
4. Plie chaque large bande (**a, b, c, d**) — vers l'arrière.
5. Plie la bande étroite **e** — vers l'avant
6. Relie les bandes **a** et **b** et fixe-les à l'aide de ruban adhésif ou de colle pour créer un anneau.\*
7. Relie les bandes **c** et **d** et fixe-les à l'aide de ruban adhésif ou de colle pour créer un anneau.\*
8. À l'aide de ruban adhésif ou de la colle, fixe la bande **e** derrière la tête du poney pour bien la fixer.
9. Insère ton index et ton majeur dans l'anneau supérieur et insère ton pouce dans l'anneau inférieur. Et voilà, tu es prêt à croquer!

\*Laisse suffisamment d'espace pour pouvoir insérer tes doigts.



Découvre comment utiliser ces marionnettes pour jouer à un jeu passionnant sur le site du magazine : [www.chevalquebecmag.com](http://www.chevalquebecmag.com)

Tu trouveras le dessin à découper, les instructions en images et un modèle à colorer à ton goût!

Mets-toi en forme... Avec ton poney!

## DISCIPLINES YOGA ET PILATES

Identifie chaque position et sa discipline en regardant l'image. Tu peux consulter l'article sur la remise en forme à la page 11 du magazine pour t'aider.



Position 1



Position 2



Position 3

Discipline 1

Discipline 2

Discipline 3

Solution des jeux sur le site [www.chevalquebecmag.com](http://www.chevalquebecmag.com)

Poneys Yogis

## À chacun sa position

Relie l'image de chaque poney en pleine pratique du yoga à sa silhouette correspondante. À toi de jouer!





## Réponses aux questions Solutionnaire

Bravo d'avoir participé à ce jeu !

Avant de jeter un coup d'œil au solutionnaire, fais de ton mieux pour répondre correctement aux questions.

Tu as tout ce qu'il faut pour trouver les bonnes réponses !

Le solutionnaire peut t'aider à confirmer tes bonnes réponses et à trouver les réponses aux questions que tu n'as pas encore résolues. Mais avant de l'utiliser, il est important que tu prennes le temps d'essayer de trouver les réponses par toi-même.

Nous sommes sûrs que tu pourras réussir!

Alors, amuse-toi bien et n'hésite pas à demander de l'aide si tu en as besoin.

Mets-toi en forme...avec ton poney !

## DISCIPLINES YOGA ET PILATES



Position 1

Le Pont

Discipline 1

Pilates



Position 2

Le Cobra

Discipline 2

Yoga



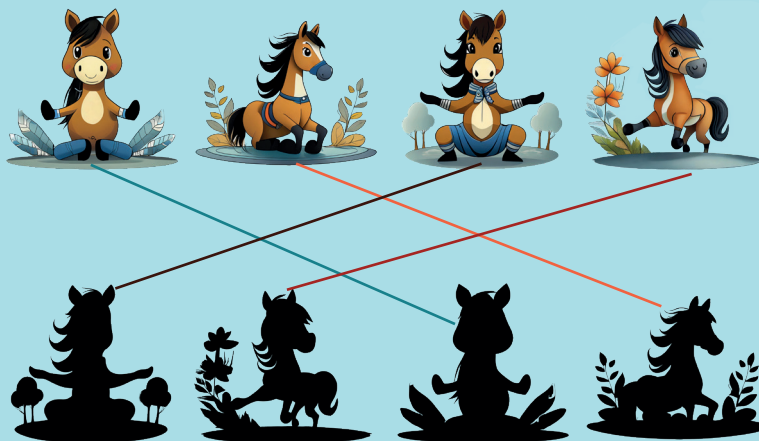
Position 3

Le Bascule

Discipline 3

Pilates

## Poneys Yogis À chacun sa position



Étrange position

### Ça s'peut pas !!!

Quel nom donnerais-tu à cette position ?





Amuse-toi avec tes amis au camp

## Instructions et matériel – Croque-Marionnettes

Petits cavaliers et cavalières, préparez-vous pour une aventure pleine de défis et de délices avec notre jeu Croque-Marionnettes !

Armés d'une marionnette à doigt, lancez-vous dans une course effrénée pour attraper les précieuses gâteries de l'écurie.

### Prenez garde !

Un poney distrait ou trop gourmand risque de tomber dans le piège de la gâterie toxique...

Alors, prenez votre courage à deux doigts et lancez-vous dans cette aventure gourmande !

## Matériel nécessaire

- Une marionnette à doigts par joueur.
- Les pages de gâteries imprimées et découpées. Voir l'étape 3 pour savoir combien de gâteries tu auras besoin.
- Une grande corde (tu peux utiliser une laisse ou une longe).
- Un contenant par équipe pour conserver les gâteries amassées.
- Le tableau de compilation des points.
- Un crayon.

## Instructions

- Chaque joueur doit fabriquer sa propre marionnette pour commencer l'aventure !
- Choisis des amis pour former des équipes; assure-toi d'avoir plus d'un joueur dans chaque équipe, et donnez un nom à chaque équipe.
- Imprime les gâteries: les pommes, les bottes de foin, les carottes, le sucre et la plante toxique – assure-toi d'en avoir assez pour tout le monde. Il te faut une gâterie de chaque catégorie par nombre de joueurs, ainsi que le même nombre de sucres et de plantes toxiques que le nombre d'équipes. Par exemple, si vous avez 12 joueurs répartis en 3 équipes, assure-toi d'imprimer 12 pommes rouges, 12 pommes vertes, 12 bottes de foin, 12 carottes, 3 sucres et 3 plantes toxiques.
- Découpe chaque image.
- Plie chaque bande le long du pointillé pour préparer les gâteries.
- Accroche une corde entre deux arbres ou deux chandelles pour installer le parcours de jeu.
- Disperse les gâteries le long de la corde de façon aléatoire - c'est à toi de choisir où les mettre !
- Chaque membre de chaque équipe doit se placer en ligne à environ 5 mètres de la réserve de gâteries avec sa marionnette à doigt prête à croquer !
- Lorsque le maître de jeu donne le signal, un joueur à la fois court vers la réserve, attrape une gâterie à l'aide de sa marionnette et la rapporte dans la réserve de son équipe. Attention aux gâteries toxiques ! Si tu en attrapes une, tu perdras des points !
- Le joueur suivant peut courir quand le joueur avant lui tape dans la main.
- Le jeu se termine quand toutes les gâteries ont été attrapées.
- Compte les points à la fin – chaque botte de foin, pomme, carotte et carré de sucre vaut des points (voir le tableau suivant), mais attention à la gâterie toxique qui en enlève !
- L'équipe qui a le plus de points à la fin gagne – félicitations, et surtout, **amusez-vous bien !**

Gâteries	Botte de foin	Carotte	Pomme verte	Pomme rouge	Sucre	Plante toxique
Nombre de points	1 point	2 points	3 points	4 points	10 points	<b>- 10 points</b>



Un peu de mathématiques  
**la réserve d'équipe**

C'est le moment de découvrir quelle équipe a récolté le plus gros butin dans notre jeu Croque-Marionnettes !

À l'aide de la grille, compte les gâteries amassées par ton équipe.

**Attention à la plante toxique, elle fait perdre des points !**

Que l'équipe la plus gourmande l'emporte !

Gâteries	Équipe 1	Total	Équipe 2	Total
Botte de foin	Nb de bottes de foin _____ x 1 point		Nb de bottes de foin _____ x 1 point	
Carotte	Nb de carottes _____ x 2 points		Nb de carottes _____ x 2 points	
Pomme verte	Nb de pommes vertes _____ x 3 points		Nb de pommes vertes _____ x 3 points	
Pomme rouge	Nb de pommes rouges _____ x 4 points		Nb de pommes rouges _____ x 4 points	
Sucre	Nb de carrés de sucre _____ x 10 points		Nb de carrés de sucre _____ x 10 points	
Plante toxique	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-
Grand total			Grand total	

Gâteries	Équipe 3	Total	Équipe 4	Total
Botte de foin	Nb de bottes de foin _____ x 1 point		Nb de bottes de foin _____ x 1 point	
Carotte	Nb de carottes _____ x 2 points		Nb de carottes _____ x 2 points	
Pomme verte	Nb de pommes vertes _____ x 3 points		Nb de pommes vertes _____ x 3 points	
Pomme rouge	Nb de pommes rouges _____ x 4 points		Nb de pommes rouges _____ x 4 points	
Sucre	Nb de carrés de sucre _____ x 10 points		Nb de carrés de sucre _____ x 10 points	
Plante toxique	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-
Grand total			Grand total	

Gâteries	Équipe 5	Total	Équipe 6	Total
Botte de foin	Nb de bottes de foin _____ x 1 point		Nb de bottes de foin _____ x 1 point	
Carotte	Nb de carottes _____ x 2 points		Nb de carottes _____ x 2 points	
Pomme verte	Nb de pommes vertes _____ x 3 points		Nb de pommes vertes _____ x 3 points	
Pomme rouge	Nb de pommes rouges _____ x 4 points		Nb de pommes rouges _____ x 4 points	
Sucre	Nb de carrés de sucre _____ x 10 points		Nb de carrés de sucre _____ x 10 points	
Plante toxique	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-	Nb de plantes toxiques _____ x <b>-10 points</b>	-
Grand total			Grand total	



# Comment on fait ça ? Croque-Marionnettes

Suis les étapes suivantes pour fabriquer ta marionnette à doigts.

## Étape 1

À l'aide d'un ciseau, découpe le long de la large ligne noire.

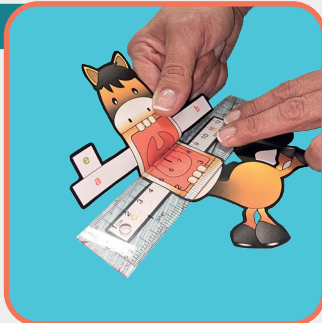


Voici à quoi ressemble ta découpe



## Étape 2

À l'aide d'une règle, plie le long de la ligne centrale — vers l'avant.



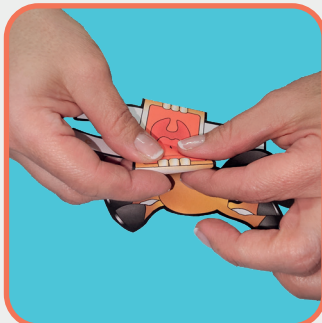
## Étape 3

Plie le long des lignes du haut et du bas — vers l'arrière.

Ici on voit le haut.



Ici on voit le bas



## Étape 4

Plie chaque large bande (a, b, c, d) — vers l'arrière.



...et l'autre côté.



## Étape 6

Plie la courte bande e — vers l'avant



## Étape 7

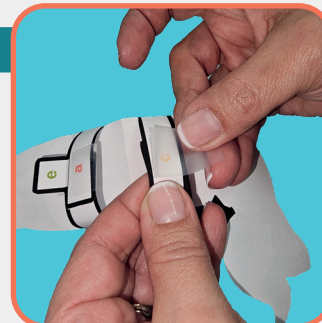
Relie les bandes a et b et fixe-les à l'aide de ruban adhésif ou de colle pour créer un anneau.\*



## Étape 8

Relie les bandes c et d et fixe-les à l'aide de ruban adhésif ou de colle pour créer un anneau.\*

\*Laisse suffisamment d'espace pour pouvoir insérer tes doigts.



# la suite

## Étape 9

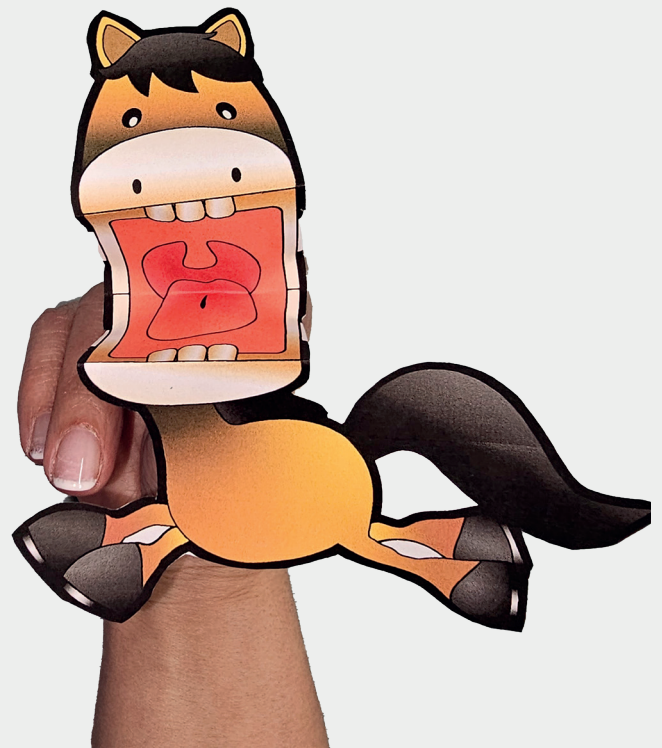
À l'aide de ruban adhésif ou de la colle, fixe la bande e derrière la tête du poney pour bien la fixer.



## Étape 10

Insère ton index et ton majeur dans l'anneau supérieur et insère ton pouce dans l'anneau inférieur.

Et voilà, tu es prêt à jouer !

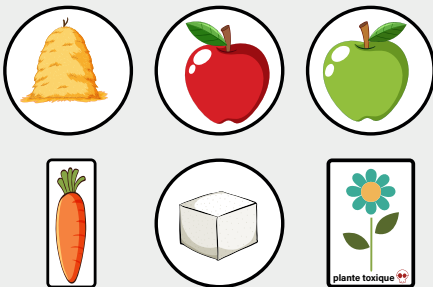


© LES ÉDITIONS VICE VERSA

## Un peu d'astuce Cocologie

Pour suspendre les délicieuses gâteries, il suffit d'attacher une corde solidement entre deux arbres.

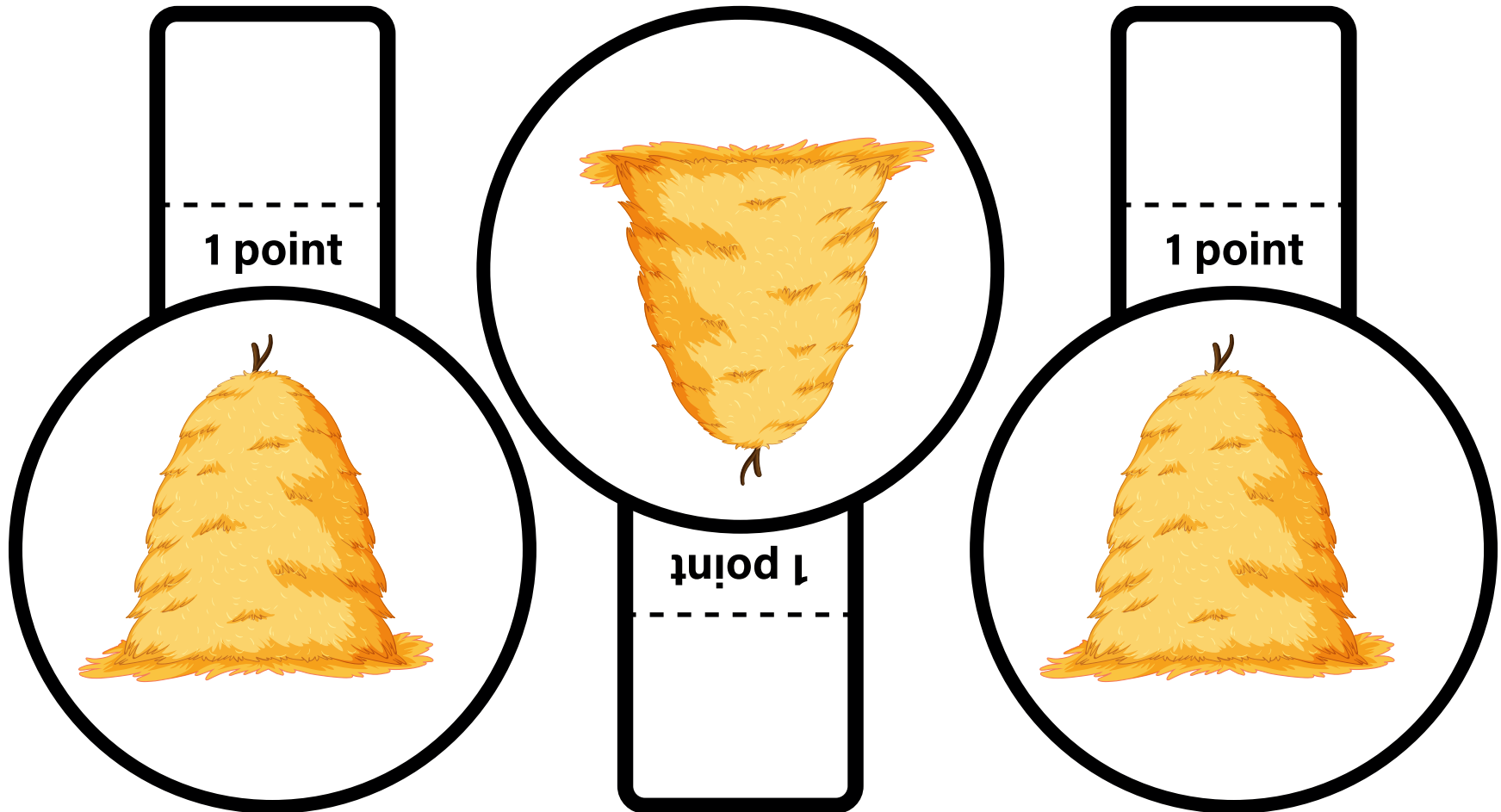
Ensuite, tu pourras y accrocher aléatoirement les gâteries à attraper.







# LES BOTTES DE FOIN

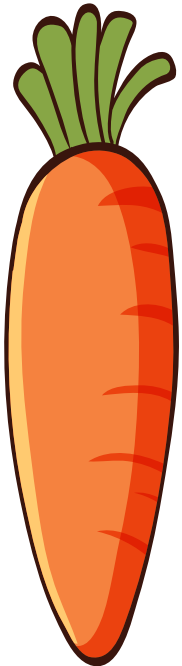




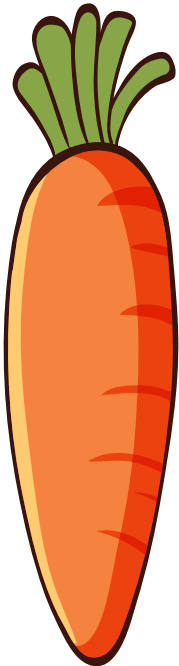


# LES CAROTTES

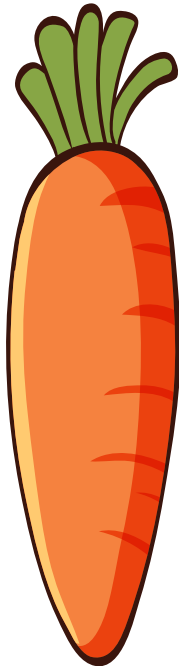
2 points



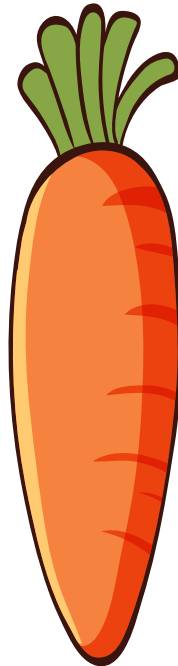
2 points



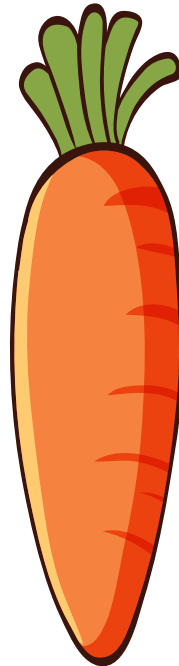
2 points



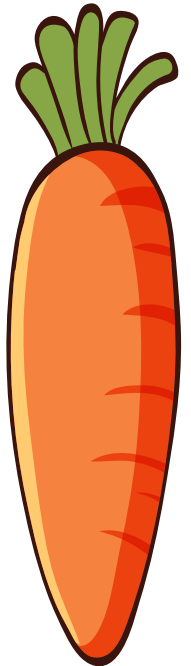
2 points



2 points

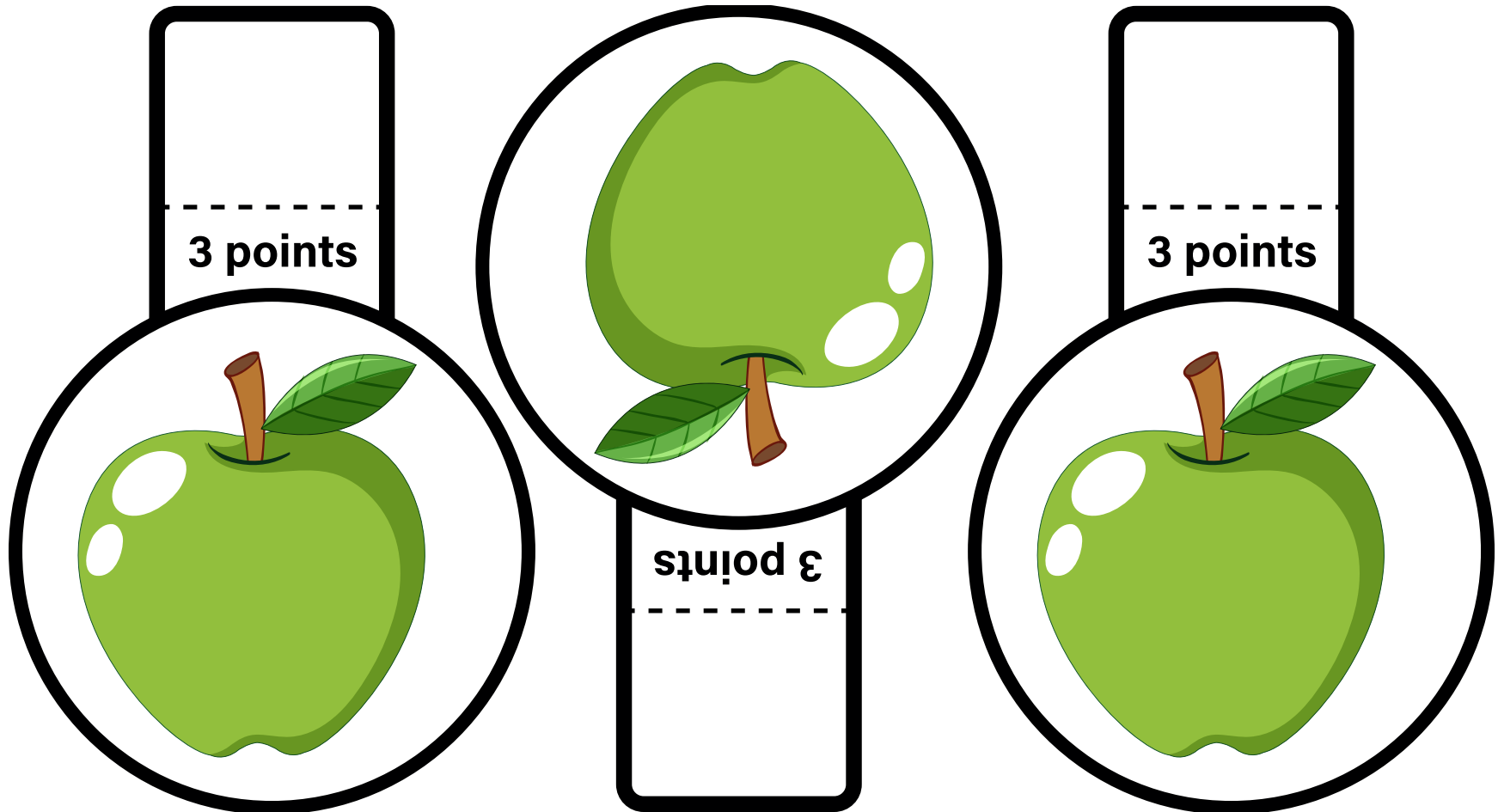


2 points





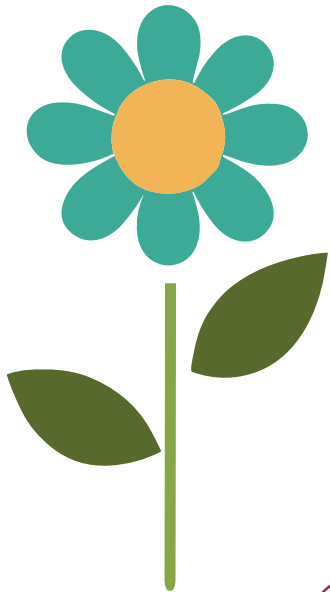
# LES POMMES VERTES





# La PLANTE TOXIQUE

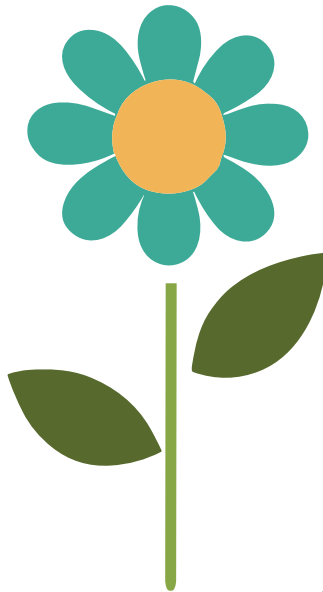
-10 points



plante toxique



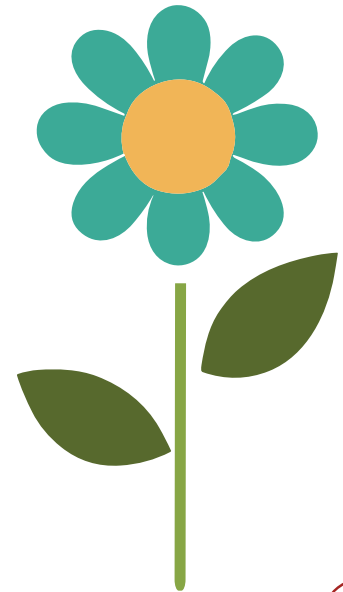
-10 points



plante toxique



-10 points

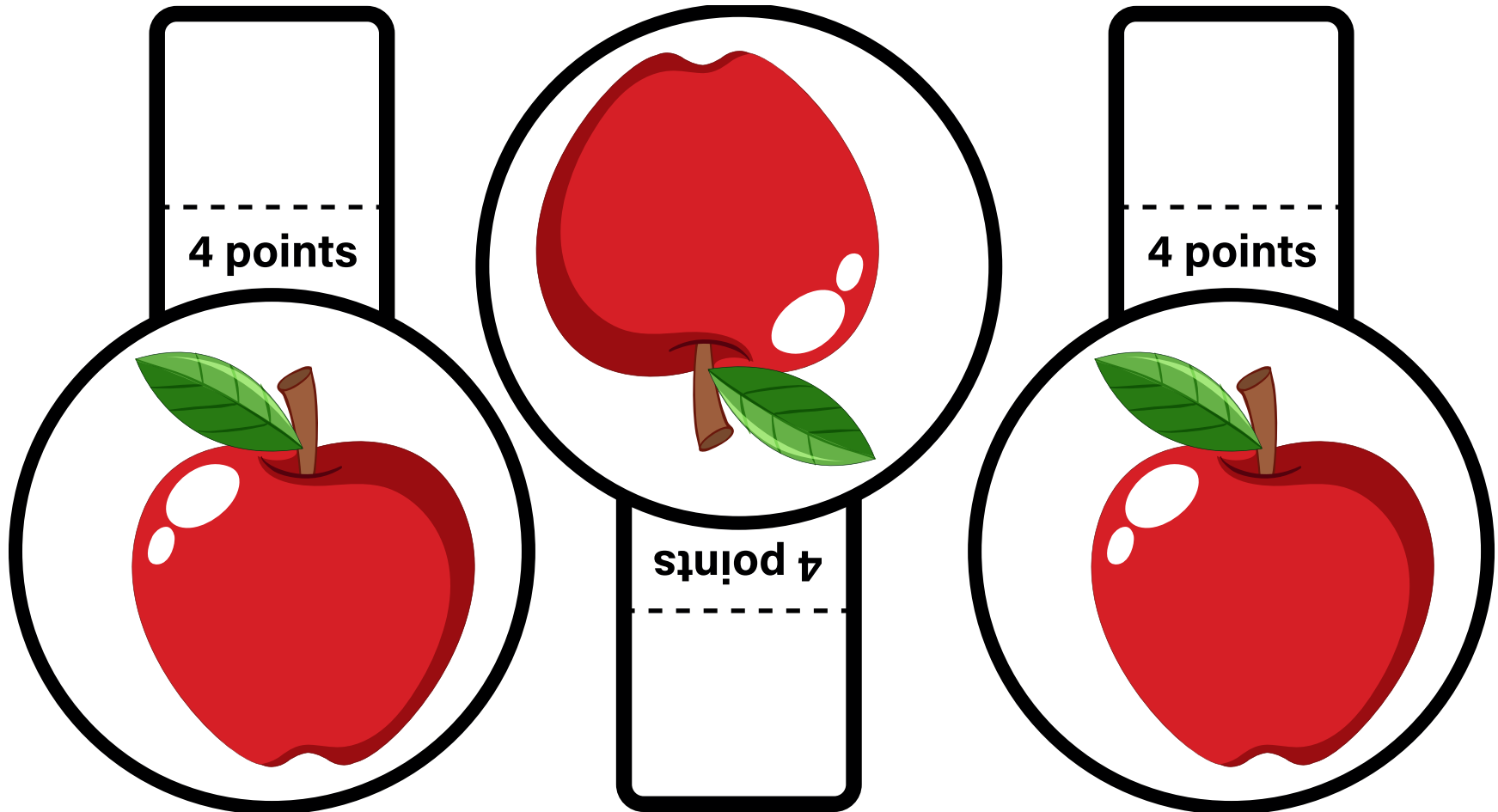


plante toxique





# LES POMMES ROUGES







# LES CARRÉS DE SUCRE

