



Ce journal appartient à :

belles combines



Notre itinéraire

C'est le temps de faire l'itinéraire et le plan de voyage.
Complète cette page avec tes parents.

Notre destination finale: _____

Pays: _____

Province ou état: _____

Capitale: _____

Date de départ: _____

Heure de départ: _____

Date d'arrivée: _____

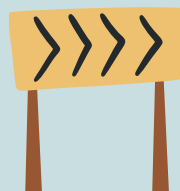
Heure d'arrivée: _____

Voici de quoi t'aider à te repérer sur la route. Il y a 50 points à colorier. Demande à tes parents de t'indiquer combien de kilomètres correspond un point selon votre trajet.

Ainsi, tu sauras si vous êtes au début du trajet, au milieu ou à la fin.



Quand
est-ce qu'on
ARRIVE
!!!!



Comment se dérouleront les prochaines journées ? Demande à tes parents de t'aider à remplir ce tableau. N'oublie pas d'y mettre ton appréciation concernant l'hébergement ou le restaurant !



Temps de transport	Nombre de km à parcourir	À faire	Où dormir	Où manger
Jour 1			☆☆☆	☆☆☆
Jour 2			☆☆☆	☆☆☆
Jour 3			☆☆☆	☆☆☆

Temps de transport	Nombre de km à parcourir	À faire	Où dormir	Où manger
Jour 4			☆☆☆	☆☆☆
Jour 5			☆☆☆	☆☆☆
Jour 6			☆☆☆	☆☆☆
Jour 7			☆☆☆	☆☆☆
Jour 8			☆☆☆	☆☆☆



je fais mes bagages seul

Tu peux participer à la préparation de tes bagages. Voici un petit tableau pour t'aider à commencer. Demande ensuite à tes parents de vérifier que tout y est !

Étape 1 : Mes vêtements	Quantité	✓
 Hauts à manches longues	1 2 3 4 5	
 Hauts à manches courtes	1 2 3 4 5	
 Chandails	1 2 3 4 5	
 Pantalons	1 2 3 4 5	
 Shorts	1 2 3 4 5	
 Chaussettes	1 2 3 4 5	
 Culottes	1 2 3 4 5	
 Pyjamas	1 2 3 4 5	
 Maillots de bain	1 2 3 4 5	

Étape 2 : Mes accessoires



Souliers de course



Sandales



Souliers d'eau



Serviette de bain /
de plage



Chapeau ou casquette



Lunettes de soleil



Imperméable



Bottes de pluie



Tuque, foulard et gants
pour les soirées fraîches

Étape 3 : Mes produits de toilette



Brosse à dents



Accessoires pour
cheveux (élastiques,
bandeaux, pinces, etc.)

Étape 4 : Mes chouchous



Livres



Jeux



Toutou préféré,
doudou, etc.



Autres



Olympiades sur la ROUTE



Lors des arrêts tout au long du trajet, tu auras des épreuves à faire.

Ton but : amasser le plus grand nombre de trophées possible pendant le trajet. Tu pourrais gagner une surprise !

Il y a trois façons de gagner un trophée :

- 1- Respecter les consignes en voiture
- 2- Participer au ménage à chacun des arrêts
- 3- Rempoter une épreuve

Tes parents t'indiqueront quand colorier un trophée.





GAGNE DES TROPHÉES

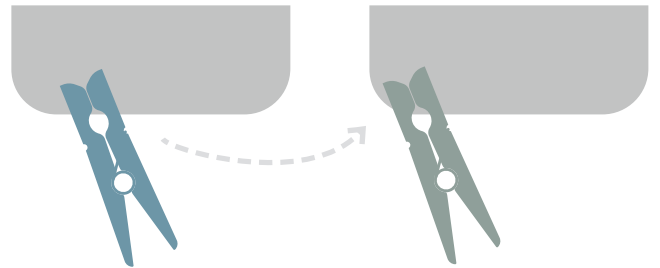
en étant un
parfait passager

En voiture comme à la maison, il y a quelques règles à respecter et des tâches à effectuer pour s'assurer que tout le monde passe un moment agréable.

LES RÈGLES DE LA VOITURE:

- 1- Être respectueux
- 2- Être patient
- 3- S'entraider
- 4- Parler avec un volume de voix acceptable

Il y a une épingle à ton nom sur le pare-soleil du conducteur. Attention : Si tu choisis de ne pas respecter une des règles, ton épingle sera déplacée sur le pare-soleil du côté passager. Au prochain manquement, ton épingle sera enlevée.



À chaque escale, tu pourras remporter des trophées selon l'endroit où se trouve ton épingle:

2 TROPHÉES

Épingle sur pare-brise conducteur

1 TROPHÉE

Épingle sur pare-brise passager

0 TROPHÉE

Épingle enlevée

Gagne des trophées en faisant ta part pour garder la voiture propre. À chaque escale, pense à:

- 1- Ranger tes surprises dans ton sac à surprises
- 2- Ranger ton sac à surprises
- 3- Jeter tes déchets dans la poubelle
- 4- Ranger tes effets personnels dans ton sac si nécessaire

1 TROPHÉE

Tâches faites

0 TROPHÉE

Tâches non faites



Gagne des trophées en remportant des épreuves aux Olympiades sur la route. Tu passeras beaucoup de temps en voiture à ne pas bouger, il est important de prendre quelques minutes à chaque arrêt pour dépenser ton énergie. Voici donc une série d'épreuves pour bouger avec ta famille, t'amuser et peut-être gagner des trophées. Il y a aussi quelques épreuves pour faire travailler tes méninges et faire passer le temps en voiture. Seras-tu le grand vainqueur ?

LE VOL DU FOULARD

Une personne met un foulard dans une de ses poches et les autres ont 2 minutes pour l'attraper. Après 2 minutes, la personne qui a le foulard change. Le point va à la personne qui a le foulard à la fin. La personne qui a le plus de points gagne un trophée.

Course variation saut de grenouille

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Au signal, toute la famille doit traverser en faisant des sauts de grenouille (les mains touchent le sol). Le vainqueur remporte un trophée.

Ni oui ni non

Tous les joueurs discutent et se posent des questions. Ils ne peuvent dire oui et non. Lorsqu'un joueur dit un des mots interdits, il est éliminé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Le vainqueur remporte un trophée.

Tête, genoux, pieds, soulier !

Deux personnes se font face avec au centre un soulier. Les adversaires se placent en position squat avec les jambes ouvertes pour être prêt à prendre le soulier. Il est important de vérifier que les adversaires sont assez loin pour ne pas se cogner la tête. Pour jouer, ils doivent simplement suivre les consignes du maître du jeu. Le maître du jeu nomme des parties du corps et les adversaires doivent les toucher (pieds, tête, épaules, genoux, ventre...). Quand le maître du jeu dit soulier, les adversaires doivent rapidement attraper le soulier au centre. Le plus rapide remporte un trophée.

Course variation crabe

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
Au signal, toute la famille doit traverser en position crabe (les pieds et les mains au sol, le nombril vers le ciel).
Le vainqueur remporte un trophée.

JEAN DIT

Déterminer un maître du jeu, les autres membres de la famille se placent devant. Le maître du jeu va donner des consignes simples pour faire bouger les joueurs devant.

Les joueurs doivent l'écouter seulement lorsque les consignes sont précédées de « Jean dit ».

Si le maître du jeu ne dit pas « Jean dit », personne ne doit faire ce qui est demandé. Si quelqu'un écoute la consigne, il est éliminé.

La personne qui reste jusqu'à la fin remporte un trophée.

Endurance Chaise sur un arbre ou un mur

Au signal, tout le monde fait la chaise le plus longtemps possible.

Pour ce faire, tu dois appuyer ton dos contre une surface et te baisser en pliant les genoux à un angle droit.

Le dernier à sortir de la position remporte un trophée.

Le roi du silence

Un peu de calme pour les oreilles. Tout le monde doit garder le silence, le premier qui parle est éliminé. Les autres remportent un trophée.

COURSE À RECOLONS

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Au signal, toute la famille doit traverser à reculons. Le vainqueur remporte un trophée.

Saut en hauteur, saut en longueur

Chaque membre de la famille doit tenter de sauter le plus haut possible, puis le plus loin possible. Celui qui a sauté le plus haut gagne un trophée pour le saut en hauteur. Celui qui saute le plus loin possible gagne un trophée pour le saut en longueur.

La statue musicale

Au son de la musique, tout le monde doit danser. À tout moment, le maître du jeu peut appuyer sur pause. À ce moment, tous les joueurs doivent faire la statue. Quand un joueur bouge, il est éliminé. Puis la musique repart et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Le vainqueur remporte un trophée.

En voyage, je mets dans ma valise

À tour de rôle, les joueurs doivent dire un objet qu'ils apportent dans leur valise. Le premier joueur dit « Dans ma valise, j'apporte » et ajoute un objet. Le deuxième joueur dit « Dans ma valise, j'apporte » puis il nomme le premier objet et en ajoute un. Ainsi de suite. Lorsqu'un joueur fait une erreur dans la liste des objets apportés, il est éliminé. Le dernier joueur à pouvoir tout nommer sans erreur remporte un trophée.

ENDURANCE SAUT SUR UNE JAMBE

Au signal, tous les membres de la famille doivent sauter sur la jambe droite (jambe gauche levée).

Le dernier à mettre la jambe gauche au sol remporte un trophée.

Faire la même chose en changeant de jambe.

Tir de précision

Utiliser un chapeau pour faire une cible au sol. À tour de rôle, les joueurs vont lancer un ballon ou un disque volant en essayant d'atteindre la cible.

Le joueur qui lance le ballon le plus près de la cible remporte un trophée. Si le ballon termine sur la cible, c'est deux trophées que le vainqueur remporte.

LE CHAPEAU MUSICAL

(variation chaise musicale)

Tous les joueurs sauf un mettent leur chapeau au centre d'un cercle. Ils doivent être assez distancés pour pouvoir s'y asseoir. Le maître du jeu fait jouer de la musique, les joueurs doivent marcher en cercle autour des chapeaux. Quand le maître du jeu arrête la musique, tous les joueurs doivent s'asseoir sur un chapeau le plus rapidement possible. Celui qui ne s'est pas assis est éliminé. Le maître du jeu enlève un chapeau et le jeu recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul chapeau. Le vainqueur est celui qui s'assoit sur le dernier chapeau. C'est lui qui se mérite un trophée!

Endurance Jumping Jack

Au signal, tout le monde doit faire des Jumping Jack le plus longtemps possible.

Le dernier à arrêter de sauter remporte un trophée.

Bingo des voitures



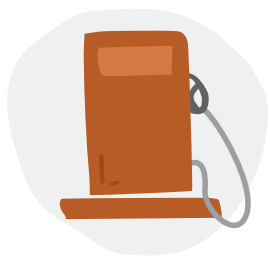
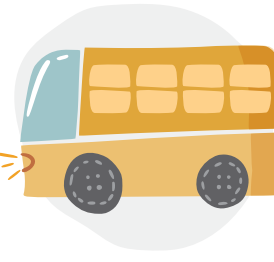
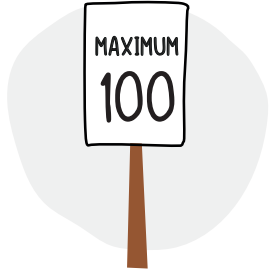
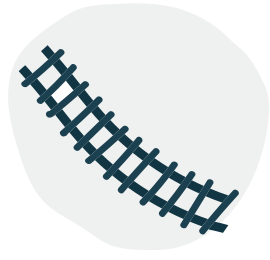
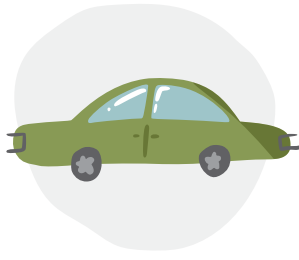
Marque d'un X les marques de voiture que tu vois sur ton trajet.

 KIA	 HONDA	 MAZDA	 TESLA	 Volkswagen
 HYUNDAI	 NISSAN	 TOYOTA	 Ford	 LEXUS
 Mercedes-Benz	 SUBARU	 CHRYSLER	 Jeep	 MITSUBISHI
 DODGE	 VOLVO	 GMC	 Audi	 FIAT
 INFINITI	 BMW	 Cadillac	 CHEVROLET	 SCION

Bingo de la route

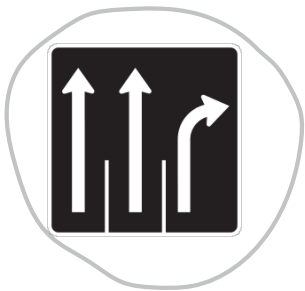
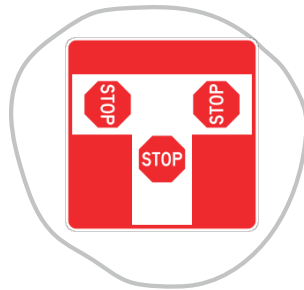


Marque d'un X les objets que tu vois sur ton trajet.



Chasse aux panneaux

Marque d'un X
les panneaux
que tu vois sur ton
trajet en voiture





Chauffe- méninges

#1

Avec un s je suis couvert de sable.
Avec deux s je suis couvert de sucre.

Qui suis-je ?

#2

Mon premier est une partie du corps.
Mon deuxième n'est pas épais.
Mon tout est un animal marin.

Qui suis-je ?

#3

Trouve la suite

L, M, M, J, V, S...

#4

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 dans le jardin.

Qui suis-je ?



Chauffe- méninges

#5

Mon premier est une carte à jouer.
Mon deuxième est un bandit des mers.
Mon troisième fait 60 minutes.
Mon tout sert à faire le ménage.

Qui suis-je ?

#6

Mon premier est un oiseau
au plumage impressionnant.
Mon deuxième est à toi (au féminin).
Mon troisième est le contraire de court.
Mon tout est un vêtement porté sur la
partie inférieure du corps.

Qui suis-je ?

#7

Je suis un insecte à rayures qui
fabrique du miel. Attention, je pique !

Qui suis-je ?

#8

J'ai une grosse crinière.
Je suis le roi des animaux.

Qui suis-je ?



Chauffe- méninges

#9

Je ressemble à un cheval qui aurait mis
un pyjama blanc à rayures noires.

Qui suis-je ?

#10

Je réveille la ferme.

Qui suis-je ?

#11

Je grimpe aux arbres.
J'aime les bananes.

Qui suis-je ?

#12

Il nous reste _____ kilomètres à parcourir
avant notre prochain arrêt.

Nous roulons à _____ kilomètres par heure.

Dans combien de temps
arriverons-nous ?



Chauffe- méninges

#13

Il est actuellement ____ heures
et ____ minutes.

Nous avons ____ minutes de route à faire.

À quelle heure
arriverons-nous ?

#14

Notre budget de repas est de ____ \$.
Nous nous sommes arrêtés au restaurant,
la facture était de ____ \$.

Quelle somme reste-t-il
dans le budget repas ?

#15

Nous avons parcouru un total de ____ km
jusqu'à présent.

Notre destination finale se trouve à ____ km
de notre point de départ.

Combien de kilomètres nous
reste-t-il à parcourir ?

#16

Pour notre hébergement,
nous avons un budget de ____ \$.
Voici les montants des factures de tous nos
hébergement(s) _____
_____.

Avons-nous respecté
notre budget ? Explique ta réponse.



CHERCHE
et trouve
ÉTÉ

Compte chaque objet
et écris le nombre
dans la case















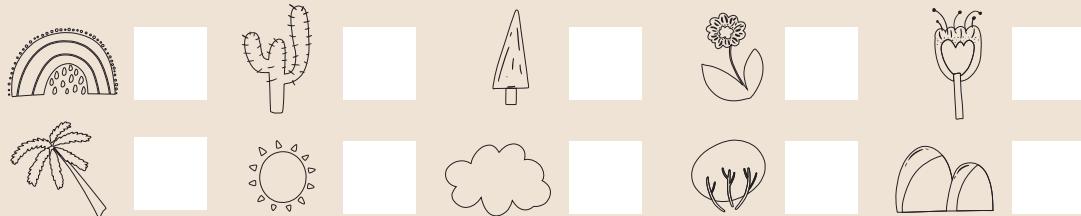


CHERCHE et trouve ÉTÉ



Psst ! Tu peux aussi t'amuser à colorier les images !

Compte chaque objet
et écris le nombre
dans la case





Trouve une chose sur la route avec toutes les lettres de l'alphabet.

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

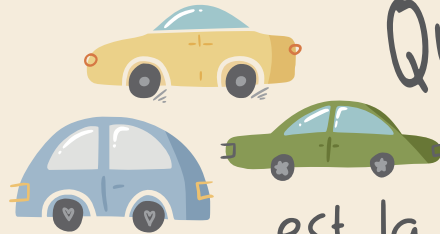
V

W

X

Y

















Z



Quelle couleur de voiture est la plus populaire ?

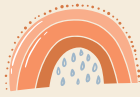
Encerle la couleur de voiture que tu penses croiser le plus souvent.
 Observe les voitures qui vont dans la même direction que toi.
 Fais un X pour chaque voiture que tu croises selon sa couleur.
 Arrête lorsque tu as fait un X sur toutes les voitures d'une couleur.

Heure de commencement : _____ Heure de fin : _____

Couleur		Nombre de voitures
Rouge		
Jaune		
Verte		
Bleue		
Noire		
Blanche		
Brune/Beige		
Grise/Argent		

Feuille réponses

CHERCHE
et trouve
ÉTÉ



5



7



6



5



4



4



4



4



16



17



20



16



17



17



20



14



16



17

CHERCHE
et trouve
ÉTÉ



Chauffe-
méninges

#1

Désert et dessert

#2

Dauphin

#3

D, car lundi, mardi,
mercredi, jeudi, vendredi,
samedi, dimanche

#4

Balanoire
(bas lent soir)

#5

Aspirateur
(as-pirate-heure)

#6

Pantalon

#7

Abeille

#8

Lion

#9

Zèbre

#10

Coq

#11

Singe