



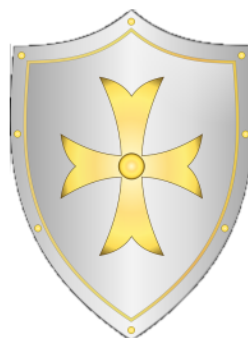
LES SABLÉS BOUCLIERS

Les ingrédients nécessaires

- 125 g de farine,
- 55 g de miel,
- 60 g de beurre,
- 1 pincée de sel.

La recette

1. Mélange tous les ingrédients à la main jusqu'à obtenir une boule de pâte. Emballe-la dans un film alimentaire et mets-la au frigo pendant une heure.
2. Au bout d'une heure, malaxe la pâte pour l'assouplir et étale-la sur le plan de travail avec un rouleau à pâtisserie. Ta pâte doit faire une épaisseur d'environ 4 mm.
3. Au couteau, découpe des boucliers. Tu peux faire aussi des traits en enfonçant le dos de la lame de ton couteau, pour créer des blasons originaux. Tu peux aussi rajouter d'autres décorations avec des petits éléments en sucre comme des perles, des étoiles, des paillettes...
4. Place les boucliers sur une plaque de cuisson et fais cuire tes sablés au four pendant 12 minutes à 180°C.





LE JEU DES MOUSQUETAIRES

Le jeu des mousquetaires

1. Ce jeu permet de favoriser l'empathie.
2. On répartit les joueurs en plusieurs équipes de 4 personnes.
3. Dans chaque équipe, 3 joueurs doivent tenir une position : par exemple, un joueur a les bras tendus parallèles au sol, un autre fait la chaise appuyé contre un mur, et le troisième se tient sur une jambe.
4. Le quatrième joueur s'appelle le joker : il court autour de ses camarades selon un parcours prédéfini (en forme de cercle par exemple).
5. Les 3 joueurs qui tiennent leur position peuvent demander à être remplacés par le joker : le joker prend alors la même position que le joueur qu'il remplace, et le joueur se met à courir à la place du joker.
6. L'équipe qui tient le plus longtemps toutes ses positions, gagne la manche.
7. Les joueurs ne doivent pas parler : le joker doit être attentif aux mimiques, aux expressions du visage et du corps des joueurs qui souhaitent être remplacés, qui sont en difficulté. Une fois que le joker vient prendre la place d'un joueur, alors ils verbalisent ce qu'ils ont vécu. Le joker peut dire "j'ai vu que tu serrais les dents et les poings, ça avait l'air dur". Et le joueur peut répondre "j'ai failli abandonner, merci d'être venu m'aider".

Le jeu des mousquetaires savants

1. On rajoute un cinquième joueur à chaque équipe : ce joueur a pour mission de résoudre une question ou un exercice.
2. Quand la bonne réponse est trouvée, ce joueur n°5 choisit qui il va remplacer dans sa position : il doit pour cela distinguer quel joueur est le plus en difficulté.



LA COUPE MOUSQUETAIRE

La coupe Mousquetaire

Il existe plusieurs tournois de **tennis** (voir détails plus bas) qui regroupent les meilleurs joueurs du monde. Un de ces tournois s'appelle Roland Garros et il a lieu à Paris, chaque année entre Mai et Juin.

La coupe Mousquetaire est remise au vainqueur homme du tournoi.

La coupe remise à la gagnante du tournoi féminin s'appelle la coupe Suzanne-Lenglen.

La coupe Mousquetaire mesure 40 cm et pèse 10 kg. L'original de la coupe appartient à la Fédération Française de Tennis, et chaque année, le gagnant remporte une réplique exacte.



Les 4 Mousquetaires

La coupe Mousquetaire porte ce nom en l'honneur de 4 joueurs de tennis français qui ont remporté la Coupe Davis (un autre tournoi de tennis mondial) 6 fois d'affilée, de 1927 à 1932. Ces 4 joueurs ont alors été appelés "les 4 Mousquetaires", en référence au roman d'Alexandre Dumas "Les 3 Mousquetaires" (il y a les 3 mousquetaires + d'Artagnan ce qui fait 4 au final).

Le tennis

C'est un sport de raquette. Il se joue à deux (un joueur contre un autre), ou à quatre (deux équipes de deux joueurs). Chaque joueur a une raquette qui sert à frapper une balle jaune.

L'aire de jeu s'appelle le court. Il peut être sur du gazon, de la terre battue ou un sol dur. Le court est séparé en deux par un filet.

Chaque joueur doit défendre sa partie, et renvoyer la balle pour que l'adversaire ne puisse pas la rattraper, ou qu'il la renvoie en dehors du terrain. C'est un sport très physique mais qui vaut le coup d'être essayé au moins une fois. Qui sait ? Peut-être que ça te plaira ?



LE JEU DE RÔLE

Explications

Je te propose un jeu de rôle, qui est une adaptation du jeu "le loup garou". Je ne sais pas si tu connais ? Je vais tout t'expliquer.

Pour ce jeu tu as besoin :

- d'un jeu de cartes classique,
- d'être au moins 5 joueurs,
- et d'avoir en plus un narrateur.

Chaque joueur recevra une carte qui définit son rôle.

Ce jeu s'inscrit dans l'histoire des 3 Mousquetaires : les mousquetaires veulent sauver l'honneur de la reine de France, mais Milady et ses agents veulent tuer les mousquetaires pour créer un conflit d'Etat.

Les Cartes :

- les 4 cartes "valets" = les 4 agents de Milady doivent éliminer les mousquetaires et leurs alliés,
- les 4 cartes "10" = les 4 mousquetaires doivent arrêter les agents avant d'être tous tués,
- la carte "as de coeur" = la duchesse (amie de la reine) est une entremetteuse : au début de la partie, avant que les agents ne fassent leur première victime, le narrateur appelle la duchesse pour qu'elle cite deux amoureux parmi les joueurs. Les amoureux doivent ensuite se défendre coûte que coûte car si l'un meurt, l'autre meurt aussi. Ce qui est rigolo c'est que parfois, les amoureux sont ennemis (un mousquetaire et un agent de Milady),
- la carte "roi de pique" = l'espion du roi peut ouvrir les yeux la nuit et observer et faire arrêter les agents de Milady. Attention, l'espion du roi peut être démasqué par les agents : il doit être le plus discret possible.

Les Configurations :

- à 6 personnes : 1 narrateur, 3 mousquetaires et 2 agents de Milady,
- à 7 : 1 narrateur, 3 mousquetaires + 2 agents + l'espion du roi,
- à 8 : 1 narrateur, 2 mousquetaires + 3 agents + l'espion du roi + la duchesse...



LE JEU DE RÔLE (suite)

Les règles du jeu

- 1/ Chacun regarde la carte qui lui a été distribuée, sans dire son rôle aux autres. Les agents de Milady doivent éliminer les mousquetaires avant d'être démasqués.
- 2/ Un narrateur raconte l'histoire : c'est la nuit et tout le monde dort (tous les joueurs ferment les yeux). Le narrateur demande aux agents de Milady d'ouvrir les yeux. Les joueurs qui ont la carte "valet" ouvrent les yeux et savent maintenant qui sont les agents. En se regardant et sans bouger, sans faire de bruit, ils désignent une victime (un mousquetaire).
- 3/ Le narrateur voit qui est la victime choisie et les agents ferment leurs yeux. Le narrateur déclare que le jour se lève, avec une victime : le narrateur retourne la carte de la victime. Le joueur dont la carte a été retournée n'a plus le droit de parler (il est mort). Les autres doivent parler entre eux et voter pour faire arrêter un des joueurs. Les mousquetaires doivent essayer de démasquer les agents de Milady, et les agents doivent essayer de faire arrêter un autre mousquetaire.
- 4/ Chaque joueur parle et doit utiliser les bons arguments pour ne pas être arrêté (donc éliminé). Le narrateur procède au vote. La personne qui a le plus de votes est arrêtée : on retourne sa carte. Si c'était un mousquetaire c'est un avantage pour les agents de Milady. Si c'était un agent, alors les mousquetaires remportent la manche. Mais la partie n'est pas finie.
- 5/ Le narrateur déclare que la nuit tombe de nouveau. Les agents de Milady doivent de nouveau désigner une victime. La partie s'arrête quand tous les mousquetaires ont été tués ou arrêtés (les agents de Milady ont alors gagné), ou quand tous les agents ont été arrêtés par les mousquetaires vainqueurs.