

Manche à air

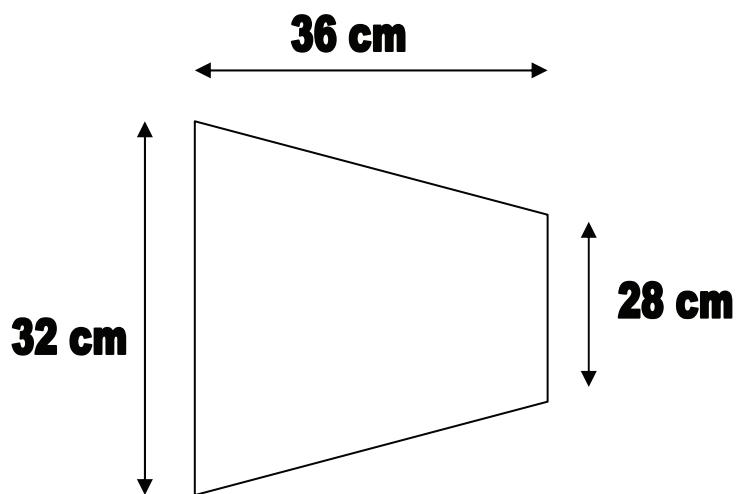


Matériel nécessaire

- Du coton blanc fin
- Une branche de noisetier ou 1 bâton par enfant
- du fil de fer (style fil électrique) et une pince pour couper
- Des ciseaux, du fil blanc et des aiguilles à bouts ronds
- Des feutres
- du papier crépon de différentes couleurs
- Des feuilles avec les modèles de coquillages, poissons, algues,...
- Des agrafeuses

A faire à l'avance

- Tracer sur le tissu la forme ci-contre, découper et coudre le bord supérieur avec le bord inférieur
- Couper des bandes de papier crépon des différentes couleurs pour faire la queue du manche à air
- Imprimer les feuilles avec les modèles de poissons, coquillage,...



Etapes avec les enfants

- Séparer votre groupe en 2. Pendant que certains décorent, d'autres cousent. Ce qui permet une meilleure surveillance lors de la couture

- La décoration :

- Laisser choisir les enfants des images de poissons, algues, coquillages et bulles
- Par transparence, ils peuvent dessiner ces éléments des 2 côtés de la manche, en laissant cependant quelques centimètres libres sur le grand côté qui sera cousu.
- Ils peuvent aussi écrire joliment leur prénom.



- La couture :

- Mettre la manche à air à l'envers
- Faire un rebord de 3 centimètres
- Prendre un fil double passé dans une aiguille. Faire un nœud au bout du fil.
- Coudre le long du rebord. Attention, le fil de fer devra y être inséré par la suite !
- Laisser un petit espace non cousu pour pouvoir insérer le fil de fer.
- Faire quelques nœuds et couper le fil.
- Remettre la manche à l'endroit



- Lorsque les groupes ont fini leur partie, inverser les activités. Ceux de la couture décorent et ceux qui décorent font la couture.

- Couper 60 cm de fil de fer par enfant.
- Courber le fil et l'insérer dans le rebord cousu.
- Lorsqu'il ressort de l'autre côté, veiller à ce que le tissu ne soit plus froncé. Tordre les deux fils ensemble.
- Enrouler le fil sur la branche.
- Agrafez le crépon au bout du manche.



Il ne reste plus qu'à
jouer avec à
l'extérieur !

