



# MONSIEUR TÊTE D'OEUF



## Matériel

- au moins 2 oeufs,
- 1 marqueur pour dessiner un visage sur les oeufs,
- 1 contenant en plastique, transparent et avec couvercle,
- de l'eau.

L'oeuf représente ton cerveau.

Le contenant de plastique représente ton crâne (les os qui protègent le cerveau).

## L'expérience

1. Suppose que tu prends l'escalier et que tu tombes. Ton cerveau va sûrement bouger dans ta tête. Place le premier oeuf dans le contenant en plastique et secoue-le, ou fais-le tomber dans un escalier.

L'oeuf est cassé.

Crois-tu qu'il en est de même avec ton cerveau ? Ah non ! Sinon, cela voudrait dire que chaque fois que tu te cognes la tête ton cerveau serait comme Monsieur Tête d'oeuf. Et cela n'a pas de sens. Cela veut dire qu'il y a quelque chose d'autre qui entoure le cerveau.

2. Nettoie ton contenant en plastique et place le deuxième oeuf. Mets de l'eau dans le contenant. Ferme le contenant et secoue-le très fort. Que se passe-t-il ? L'oeuf ne se brise pas. L'eau agit comme un coussin et le protège.

L'eau représente le liquide céphalo-rachidien qui entoure le cerveau et le protège des impacts soudains.

Cette expérience t'a permis de réaliser ce qu'il se passe à l'intérieur de ta tête. En revanche, n'oublie pas de te protéger le crâne pour les sports qui le nécessitent, car un très gros coup sur la tête peut endommager ton cerveau. Il faut en prendre soin.



# LE PUISSANCE 4

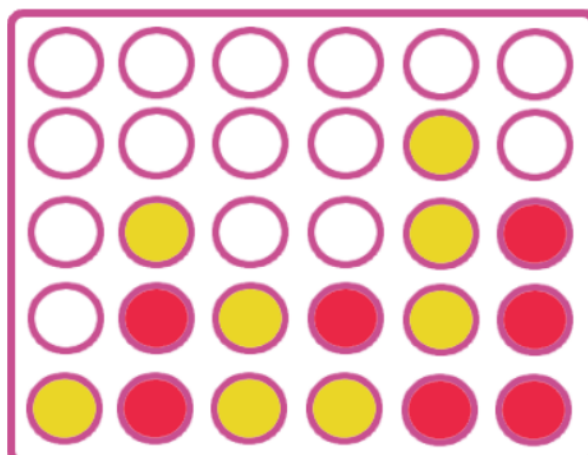
## Matériel :

- des feuilles cartonnées colorées (type papierCanson)
- une pièce de 2€,
- un crayon à papier,
- une règle,
- des ciseaux.

## Les étapes

1. Avec la pièce de 2€, dessine 21 ronds d'une couleur, et 21 ronds d'une autre. Découpe tes pions.
2. Sur une feuille cartonnée blanche ou noire, trace avec ta règle et ton crayon à papier une grille de 7 colonnes et de 6 lignes.
3. Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur prend ses pions, et chacun son tour, doit poser un pion dans la grille, du bas vers le haut. Le but du jeu est d'aligner 4 pions de la même couleur en longueur, en hauteur, ou en diagonale. Et bien évidemment, il faut empêcher l'autre joueur d'y arriver.

Ce jeu est un basique, facile à fabriquer et très intéressant pour développer un esprit de logique et de stratégie. Un exercice que le cerveau apprécie beaucoup :-)





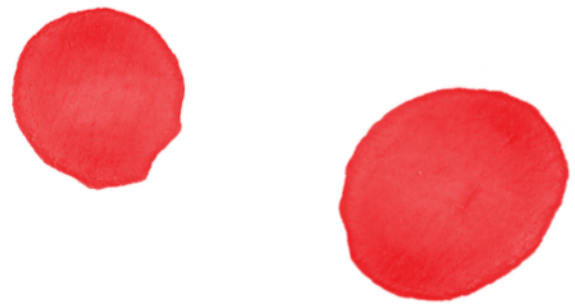
# KETCHUP HAMBURGER

## Introduction

Ce jeu permet de développer l'écoute, la réactivité, les réflexes et la rapidité. Autant d'éléments qui permettent au corps de bien de se développer et au cerveau de créer les bonnes connexions.

## Matériel

- au moins 6 joueurs,
- être dehors,
- et c'est tout.



## Les étapes

1. Les joueurs (sauf un) s'assoient en cercle, par terre. Il faut une distance d'environ 2 pas entre chaque joueur.
2. Le joueur qui ne fait pas partie du cercle fait le tour de celui-ci par l'extérieur, en touchant la tête des joueurs assis. À chaque fois qu'il touche une tête il dit "ketchup".
3. Parfois, quand il le souhaite, il dit "hamburger" au lieu de "ketchup". Le joueur à qui on a touché la tête en disant hamburger doit se lever le plus vite possible et courir après l'autre joueur pour le rattraper. Si le joueur poursuivi arrive à faire le tour du cercle et à s'asseoir avant que le "hamburger" le touche, il a gagné, et le "hamburger" devient celui qui touche les têtes. Si le joueur poursuivi est touché avant de s'asseoir, il est éliminé.





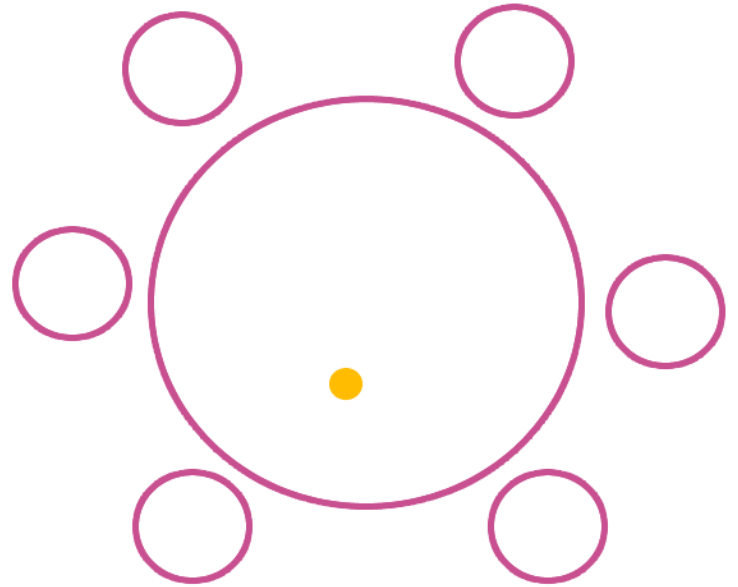
# LA PIÈCE DE MONNAIE

**STOP !!!**

Ce jeu est un jeu d'observation et d'attention.

## Matériel

- être au moins 6 joueurs,
- 1 pièce de monnaie,
- une table,
- un tapis ou une nappe.



## Les étapes

1. Tous les joueurs sont assis autour d'une table, sauf un joueur que l'on appelle le chercheur.
2. Les joueurs assis doivent faire glisser de l'un à l'autre la pièce de monnaie sans que le chercheur s'en aperçoive. Il est donc préférable de recouvrir la table d'un tapis ou d'une nappe pour que la pièce ne soit pas repérée par le bruit du frottement.
3. Lorsque le chercheur croit savoir qui détient la pièce, il crie : "STOP!" et les mains s'immobilisent. Il désigne alors la main du coupable. S'il tombe juste, le joueur prend sa place. Sinon il reste le chercheur pour un nouveau tour.