



MANDALAS DE COQUILLAGES

Le mot "mandala" veut dire "cercle" en sanskrit (une langue indienne). Métaphoriquement, le mandala peut représenter un univers ou un environnement. Les mandalas permettent de se concentrer.

1. Récupère un maximum de coquillages sur la plage. Si tu n'habites pas près d'une plage, et que tu n'as pas de coquillages, imprimes sur Internet, 5 ou 6 coquillages de formes différentes, en plusieurs exemplaires.
2. Pose un coquillage au sol, dans un espace dégagé.
3. Laisse aller ton imagination et ta créativité et complète le premier cercle intérieur de ton mandala. Quand tu es satisfait(e), passe au cercle suivant, et ainsi de suite, de l'intérieur vers l'extérieur.
4. Tu peux défaire et recommencer autant de fois que tu le souhaites, en changeant ton mandala à chaque fois. Il y a une infinité de possibilités avec les mêmes coquillages.

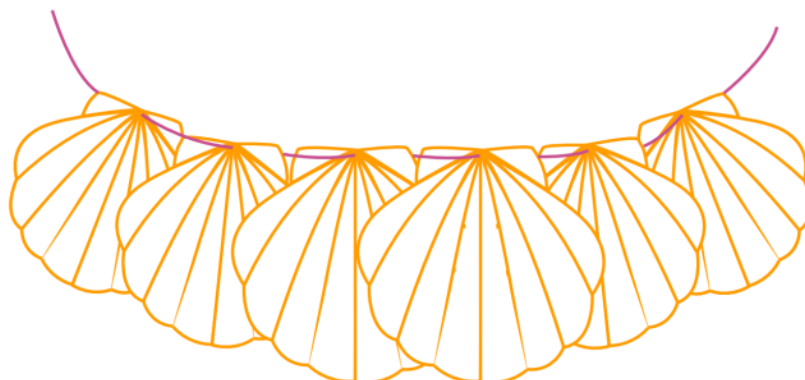




DES COQUILLAGES BRICOLOS

Tu peux faire de nombreuses activités manuelles avec des coquillages, de la colle, des bouts de ficelle, et surtout, beaucoup d'imagination. Voici quelques idées à tester :

- 1. Le cadre photo** : tu peux coller des coquillages sur un cadre photo neutre, pour le customiser.
- 2. Un tableau** : Prends des planches en bois, et colle les coquillages dessus pour former un paysage, un coeur, ou des mandalas.
- 3. Le carillon à vent** : perce les coquillages et passe un fil pour former des guirlandes de coquillages. Accroche-les ensemble à une jolie branche et laisse le vent faire de la musique avec.
- 4. Des animaux** : tu peux utiliser les coquillages pour former les différentes parties d'animaux et ainsi créer tout un zoo : des tortues, des poissons, des crabes, un lapin, une coccinelle. Il te suffira de peindre ce que tu souhaites sur la coquille, et éventuellement de coller ton coquillage sur une feuille et de dessiner au feutre noir les pattes, les oreilles ou autres.
- 5. Des bougeoirs** : garde les plus gros coquillages pour poser du sable dedans, des petits coquillages pour faire joli et une bougie chauffe-plat sur le sable, au milieu. C'est à la fois joli et pratique :-)





LE LAPIN AVEUGLE ET LES TORTUES

1. Un joueur est choisi pour être le lapin. Il est placé au milieu du terrain délimité pour le jeu (en fonction du nombre de joueurs).
2. On bande les yeux du lapin. Le lapin est donc aveugle.
3. Tous les autres joueurs sont des tortues. Sans faire de bruit, les tortues se répartissent sur le terrain délimité et s'immobilisent.
4. Au signal, le lapin aveugle peut commencer à se déplacer (sans tomber), pour essayer d'attraper les tortues.
5. Les tortues n'ont le droit de faire que 3 pas sur toute la partie. Donc elles doivent être très discrètes et bien observer pour savoir quand se déplacer. Par contre, elles peuvent bouger leurs corps comme elles veulent : se baisser, s'accroupir, s'allonger, se pencher, etc.
6. Dès qu'une tortue est touchée par le lapin, elle s'assoit par terre et est éliminée.
7. Si une tortue fait un 4ème pas, elle est éliminée. Et si une tortue lève un pied, ça compte pour 1 pas.
8. La partie s'arrête soit quand le lapin aveugle a trouvé toutes les tortues, soit quand le temps défini par le chronomètre est écoulé.
9. Il existe une variante où chaque tortue touchée devient à son tour lapin aveugle. La partie dure moins longtemps.



LA COURSE AUX ESCARGOTS

Le matériel

- un dé,
- des gommettes,
- deux feuilles blanches,
- une règle, des feutres,
- des coquilles d'escargots vides ou des cailloux peints en escargots.

Les étapes

1. Accroche tes deux feuilles blanches dans le sens de la longueur pour former une longue piste pour la course des escargots.
2. Trace 4 à 6 colonnes pour faire les parcours des différents escargots selon le nombre de joueurs. Sur les cases de départ indique une couleur pour chaque escargot. Et sur les cases d'arrivée, dessine des salades.
3. Prends un dé et colle des gommettes de la même couleur que les pistes de la course que tu viens de dessiner.
4. On place tous les escargots sur leur ligne de départ. Il n'y a pas un pion par joueur, tous les escargots appartiennent à tous les joueurs.
5. Le premier joueur lance le dé. S'il tombe sur rouge, il fait avancer l'escargot rouge et il donne le dé au joueur à sa gauche.
6. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un escargot franchisse la ligne d'arrivée. C'est l'escargot gagnant.

