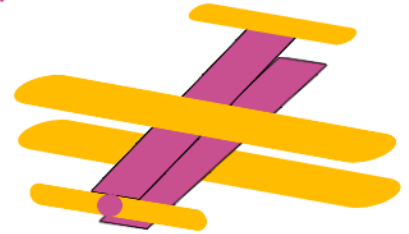




BRICOLE DES AVIONS

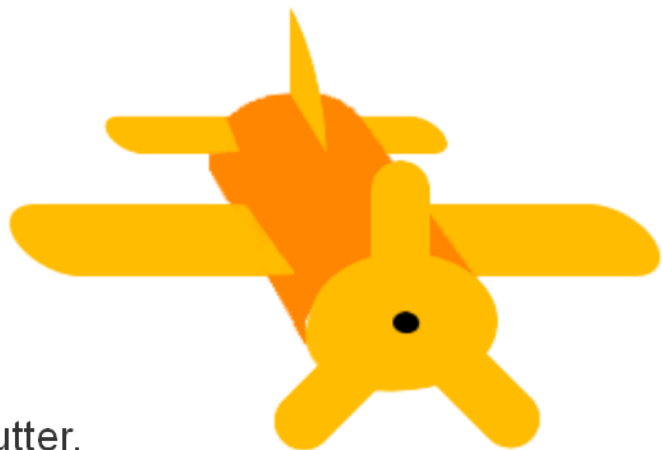
En pinces à linge et batonnets de glace

- 1 pince à linge,
- 2 gros batonnets de glace,
- 2 petits batonnets de glace,
- 1 boule de pâte-à-modeler,
- de la peinture (+ des pinceaux) et de la colle.



Peins la pince à linge de la même couleur que la pâte-à-modeler, et les batonnets de glace d'une autre couleur.

Assemble-les pour former un avion : les 2 gros batonnets sont les ailes de l'avion, les 2 petits servent à faire l'hélice de devant et l'aileron à l'arrière.

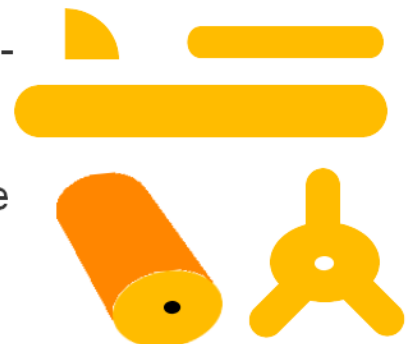


En Carton

- un rouleau de papier toilettes,
- du carton,
- un crayon, des ciseaux et un cutter,
- une attache parisienne et de la colle.

Découpe tous les éléments nécessaires à la fabrication de ton avion en carton :

- le rouleau de papier toilettes avec 2 entailles sur chaque côté (une petite et une grande), ainsi qu'une entaille sur le dessus à l'arrière,
- une petite aile et une grande aile,
- un aileron,
- l'hélice devant (avec un trou au milieu) ainsi qu'un cercle (troué aussi au milieu) : attache l'hélice au cercle avec l'attache parisienne et colle le cercle sur le rouleau de papier toilette. Assemble tous les autres éléments qui doivent tenir sans colle. Si tu le souhaites, tu peux décorer ton avion avec de la peinture, des feutres ou des stickers.

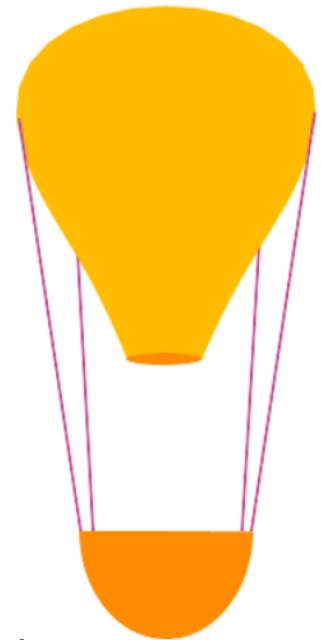




LA MONTGOLFIÈRE

Matériel :

- un ballon de baudruche,
- des journaux,
- de la colle à papier mâché + 1 pinceau,
- du beau papier ou des chutes de tissu,
- une boîte d'allumettes vide,
- de la corde et une attache parisienne.



Les étapes

1. Gonfle ton ballon et fais ta colle à papier mâché :

- fais bouillir 4 verres d'eau dans une casserole,
- à côté, mélange 1 verre de farine + 1 verre d'eau que tu mélanges avec un fouet,
- avant que l'eau ne bout, verse ton mélange dans la casserole et remue pendant au moins 3 minutes : la colle va s'épaissir. Puis, laisse bien refroidir.

2. Déchire des bandes dans le papier journal et déchire chaque bande en plusieurs morceaux. Recouvre ton ballon de colle avec ta main et colle les morceaux de journaux sur ton ballon directement. Tu peux faire une deuxième couche dans la foulée, avec ton joli papier coloré ou des chutes de tissu, pour que ta montgolfière soit la plus belle.

3. Laisse sécher pendant 24 heures. Pendant ce temps, prends la boîte d'allumettes, enlève le glissoir et garde seulement la partie dans laquelle il y avait les allumettes, décore-la et fais 4 petits trous aux angles. Passe 4 fils de cordelette.

4. Quand ta montgolfière est sèche, perce le ballon et décolle-le délicatement. Fixe une attache parisienne en haut de ta montgolfière et attache les cordelettes de ta boîte d'allumettes à l'attache parisienne. Et voilà ! Ta jolie montgolfière est prête.



DES VÉHICULES EN TANGRAM

Introduction

Le tangram est normalement fait de formes géométriques qui, assemblées peuvent former un carré. Il, nous gardons l'idée du tangram mais en rajoutant quelques formes. Ensuite, avec les mêmes formes, tu vas pouvoir créer de nombreux moyens de transport.

Matériel

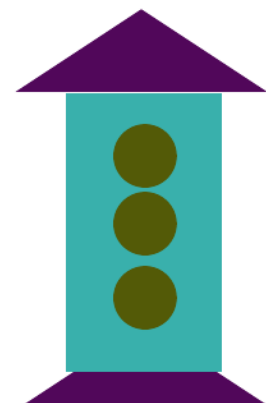
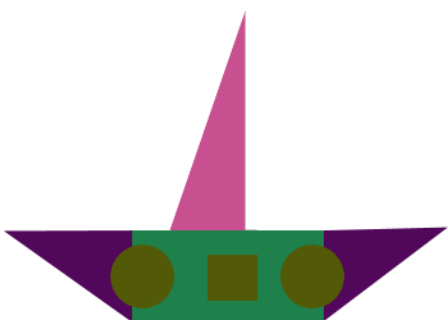
- du papier coloré (ou de la feutrine),
- une règle,
- un crayon à papier,
- des ciseaux.



Les étapes

1. Dessine et découpe les formes géométriques dans des papiers de différentes couleurs : 1 grand rectangle, 2 autres rectangles de plus petite longueur mais chacun avec une largeur différente, 1 grand carré, 1 carré de taille moyenne, 1 grand triangle, 2 petits triangles, 4 petits carrés et 5 petits cercles.

2. Invente différents moyens de transport à partir de ces formes géométriques : des fusées, des bateaux, des véhicules qui roulent, des véhicules volants... et pourquoi pas des moyens de transport qui n'existent pas ? Voici quelques idées.





JEUX DE VOYAGEURS

Les feux de circulation

1. Prépare 3 cartons : un vert, un orange, un rouge.
2. Tous les joueurs circulent sur le terrain de jeu dans le sens où ils le souhaitent, à l'exception du joueur qui détient les 3 feux de signalisation : c'est le maître du jeu.
3. Lorsque le maître du jeu lève le carton vert et dit "feu vert", les joueurs marchent vite, sans courir. Lorsque le maître du jeu lève le carton jaune et dit "feu orange", les joueurs marchent très lentement, au ralenti. Et enfin, lorsque le maître du jeu lève le carton rouge et dit "feu rouge", tout le monde doit s'arrêter net.
4. Le maître du jeu alterne les panneaux dans l'ordre et à la vitesse qu'il souhaite. Lorsqu'un joueur se trompe, il est éliminé. Le dernier joueur en jeu a gagné. Il devient alors le maître du jeu et on recommence.

Les bateaux perdus dans le brouillard

1. Fais deux équipes d'au-moins 3 joueurs chacune. Dans chaque équipe, il faut un capitaine.
2. Ce jeu est une course, donc il faut délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Les deux capitaines se mettent sur la ligne d'arrivée. Les équipes se placent derrière la ligne de départ et ont les yeux bandés. Ils doivent se tenir par les épaules : ils forment ainsi un bateau.
3. Au signal, le capitaine de chaque équipe doit donner des directives à son bateau pour guider ses coéquipiers vers la ligne d'arrivée.
4. L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier : son bateau est rentré au port avant les autres. Bravo !