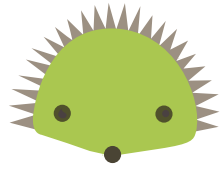


Le Petit hérisson



POUR 1 PERSONNE



Ingrédients

- 1 demi-poire en boîte
- 1 cuillère à soupe d'amandes effilées
- 3 raisins secs

Étapes :

1. Disposer la demi-poire sur une assiette.
2. Piquer les amandes sur la demi-poire.
3. Ajouter les yeux et le museau en piquant des raisins secs.

variante : cuire des poires fraîches préalablement épluchées et coupées en deux dans de l'eau sucrée au miel.



TARTINE CROUSTILLANTE AUX POIRES ET FROMAGE FRAIS

INGRÉDIENTS POUR 1 PERSONNE

- * Pain croustillant
- * Beurre
- * Miel liquide
- * Poire
- * Noix
- * Fromage frais à émietter (chèvre, sérac, fêta)
- * Citron



USTENSILES

Couteau à dents, planche, couteau à tartiner, cuillère, presse-agrume, fourchette, bol.

ÉTAPES DE LA RECETTE

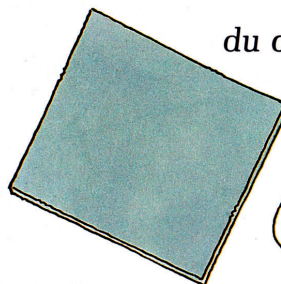
1. Rincez les poires.
2. Coupez-les en tranches fines.
3. Pressez le citron avec le presse-agrume.
4. Arrosez les tranches de poires de jus de citron pour éviter qu'elles noircissent.
5. Tartinez chaque tranche de pain croustillant de beurre.
6. Disposez les lamelles de poires sur le pain croustillant.
7. Émiettez le fromage frais dans un bol à l'aide de la fourchette.
8. Posez le fromage sur les tranches de poires.
9. Parsemez la tartine de morceaux de noix.
10. Versez un filet de miel.



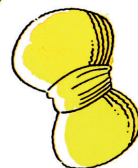
le pantin danseur



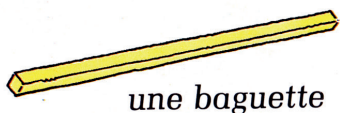
des ciseaux



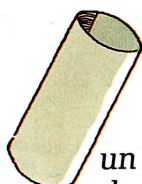
du carton



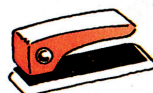
une petite pelote de laine



une baguette



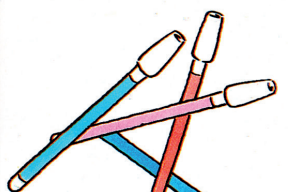
un rouleau de carton



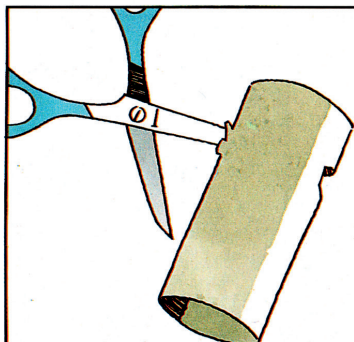
une perforatrice



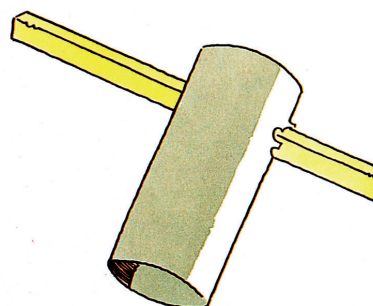
2 attaches parisiennes



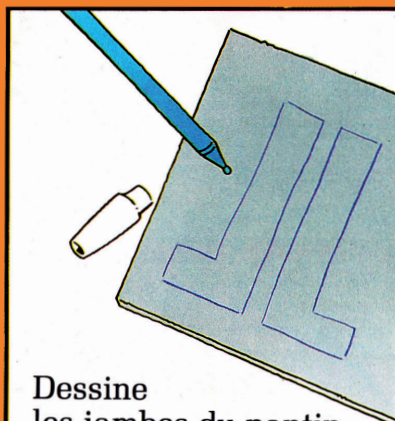
des crayons ou des feutres



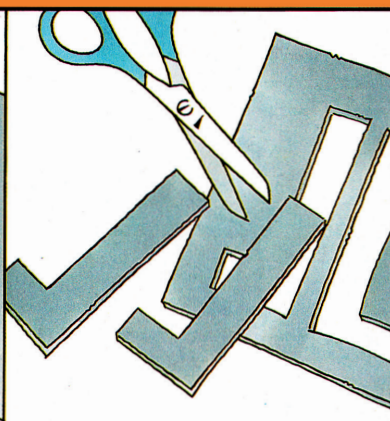
Perce un trou, de chaque côté du rouleau.



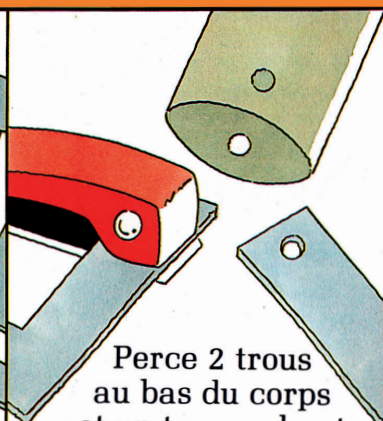
Passe la baguette par ces trous.



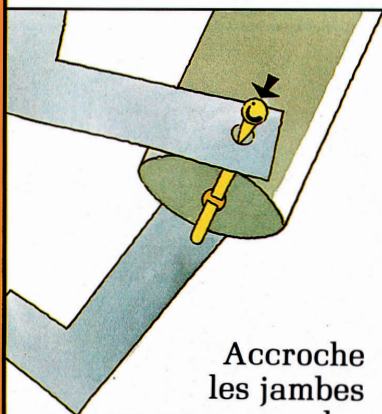
Dessine les jambes du pantin sur le carton.



Découpe-les.



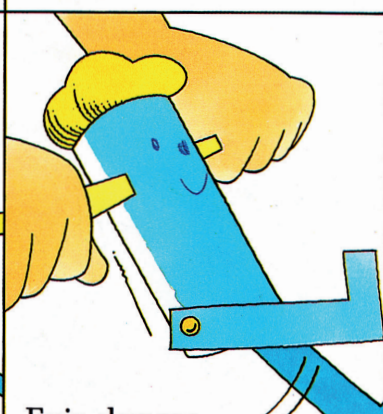
Perce 2 trous au bas du corps et un trou en haut de chaque jambe.



Accroche les jambes au corps avec les attaches parisiennes.



Décore le pantin. Place la pelote pour faire les cheveux.



Fais danser ton pantin.



Divers

L'aquarium 3D

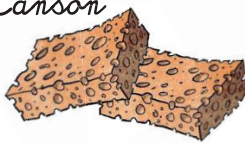


Arts plastiques

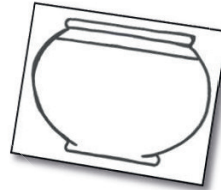
Matériel

- le patron de l'aquarium à peindre imprimé sur du papier Canson

- des éponges



- de l'encre



- du papier crépon



- des élastiques de couleur

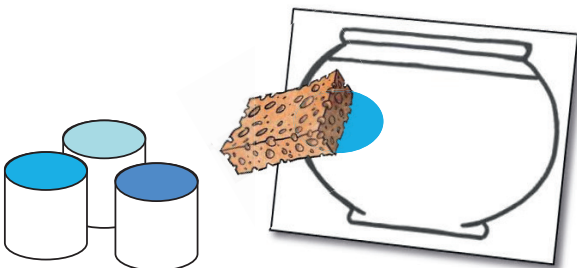
- des flocons de maïs



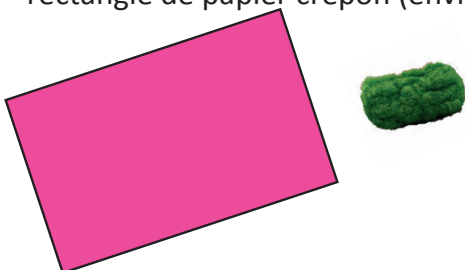
- des yeux mobiles



Étape 1 : Peindre le patron de l'aquarium à l'éponge en utilisant plusieurs bains d'encre plus ou moins diluée afin de donner l'impression de bulles dans l'eau.



Étape 2 : Envelopper un flocon de maïs dans un rectangle de papier crépon (environ 10x15 cm)



Étape 3 : Nouer le papier crépon avec l'élastique pour former la queue du poisson.

Étape 4 : Coller un œil mobile sur le profil.

Étape 5 : Coller le ou les poissons dans l'aquarium puis découper le contour !



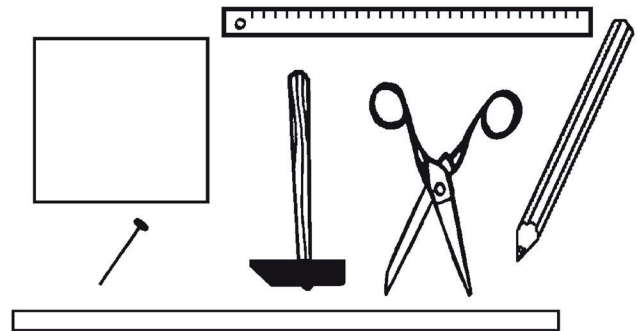
Bricolages - recettes

on/en/in

Un moulin pour ton vélo

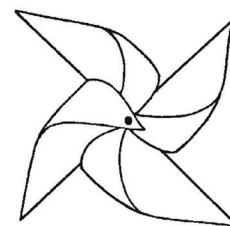
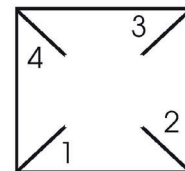
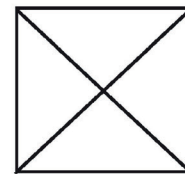
Il te faut :

- un carré de papier solide (20 sur 20)
- un clou très fin
- un bâton d'environ 30 cm
- une paire de ciseaux
- un crayon
- une règle et un marteau

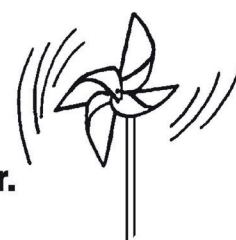


Fabrication

1. Avec un crayon et la règle, trace les diagonales du carré.
2. Avec les ciseaux, coupe le papier jusqu'à 2 cm du centre.
3. Tu replies les pointes 1, 2, 3, 4 sur le centre. Tu les fixes à l'aide du clou.



4. Avec le marteau, enfonce le clou dans le bâton.



Et voilà ton moulin. Cours pour le faire tourner.

Travaux Manuels

Poulettes

Niveau:
4^e- 6^e année

Hubert Chèvre

Cette réalisation propose aux élèves de créer un objet en huit étapes, sans mesurer et en laissant libre cours à leur imagination.



Matériel

- 1 morceau de bois, si possible du tilleul d'environ 110 X 70 X 30 mm.
- 1 rondelle de branche, 3 petits tenons et des plumes.

Outillage

- Scie, râpe à bois, perceuse.

Temps de réalisation

- 4 - 6 heures pour des élèves de 9 à 12 ans.

Marche à suivre

1. Trouver des morceaux de bois brut, homogène comme le tilleul. Pas besoin de le raboter du moment qu'on va le scier et le limer.
2. Dégager, à la scie, le profil de la poulette (hauteur 110 mm et largeur 70 mm). La hauteur du V est de 50 mm.
3. On dessine grossièrement la face de l'objet, on peut découper avec une scie à chantourner ou une petite scie à ruban.
4. On profite de couper les angles, c'est toujours cela de gagné pour le râpage et le limage.
5. Si l'objet est tenu fermement, on arrive facilement à ébaucher avec une grosse râpe à bois. Après le dégrossissage, on passe au limage et au ponçage.
6. Finalement, il faut scier la crête, faire un trou de 4 mm pour le bec. Pour la queue, percer un trou de 6 mm comme pour les trous des pattes.
7. Les tenons des pattes ont 40 mm de long. Ils sont enfoncés d'environ 10 mm de chaque côté (poulette-rondelle).
8. Pour terminer, on peint le bois avec de la gouache. On termine les détails comme par exemple les yeux ou les barbillons avec du stylo feutre.


dessert

 6 pommes rouges

 500 g de sucre en morceaux

 100 g de beurre

 1 jus de citron

 environ 30 gouttes de colorant alimentaire rouge

2 cuillères à soupe d'eau

6 bâtonnets en bois

Pommes d'amour

1 Lave bien et essuie les pommes. Enlève les queues et remplace-les par les bâtonnets en bois (plante-les bien).

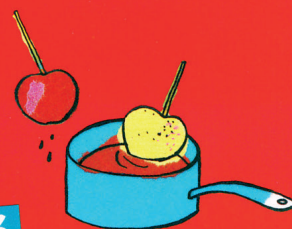
2 Dans une casserole, mélange l'eau, le sucre, le jus de citron et le beurre. Fais chauffer doucement en mélangeant bien. Laisse cuire le tout jusqu'à ce que tu obtiennes un peu de coloration sur le bord de la casserole. Retire la casserole du feu et ajoute le colorant alimentaire rouge en remuant bien.

3 Trempe les pommes dans le sirop pour bien les recouvrir. Fais-toi aider par un adulte pour ne pas te brûler.

4 Trempe-les aussitôt dans un grand saladier d'eau froide tout en tournant les pommes pour fixer le caramel coloré !



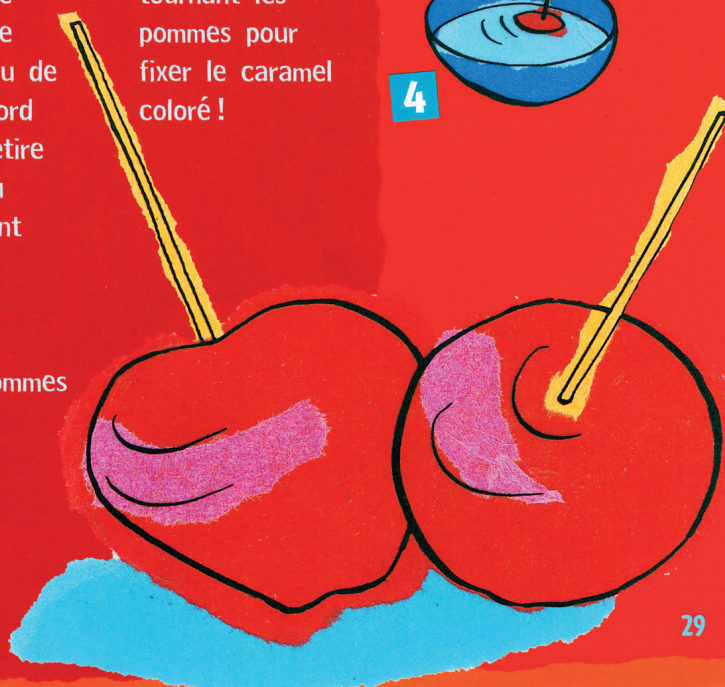
2



3



4



préparation

0 h 35

cuisson

0 h 20

Été

CRUMBLE

- Pour 6 personnes
- * 100 g de sucre en poudre (ou de cassonade)
 - * le jus d'1/2 citron
 - * 50 g de beurre ramolli
 - * 50 g de poudre d'amandes

- * 1 sachet de sucre vanillé
- * 1 pincée de cannelle en poudre
- * 4 belles pommes
- * 50 g de farine

INGRÉDIENTS

ÉTAPES

Les ustensiles

- * fourchette, saladiers, moule à tarte, épiluche-légume, planche à découper, couteau, verre doseur, balance, presse-agrume

1 Pèle les pommes et épépine-les. Coupe-les en petits morceaux. Mets-les dans un saladier.



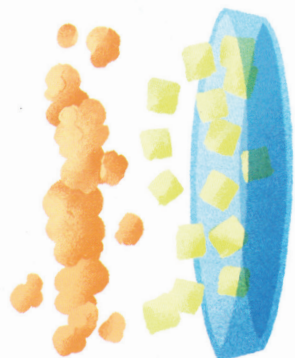
3 Dans un petit saladier, malaxe le beurre ramolli, le reste du sucre en poudre, la farine et la poudre d'amandes jusqu'à obtenir une préparation friable.



2 Ajoute le jus de citron, la moitié du sucre en poudre, le sucre vanillé et la cannelle.



4 Dispose les pommes dans un grand moule à tarte, et recouvre-les de la préparation.



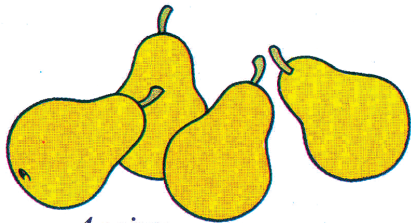
5 Fais cuire à four moyen (180 °C) pendant 15 min environ. Le dessus du crumble doit faire une croûte gratinée. Sers-le chaud ou tiède.



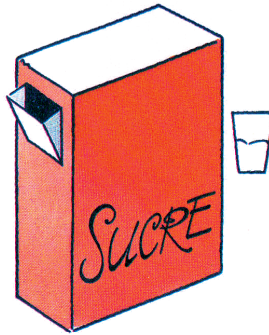


Les poires au chocolat

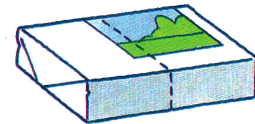
Pour 4 personnes



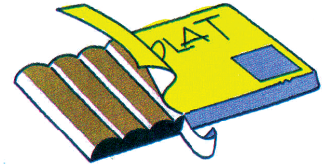
4 poires



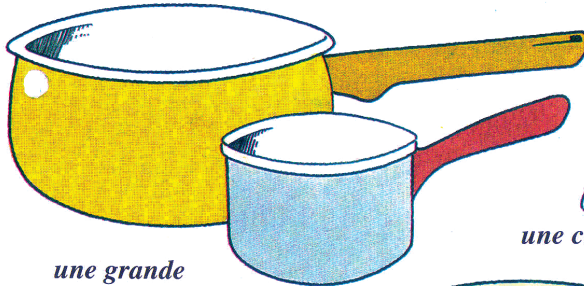
un demi-verre de sucre



la moitié d'une petite plaque de beurre (125 g)



une petite plaque de chocolat



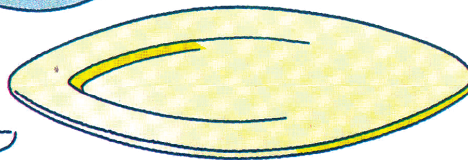
une grande casserole et une petite



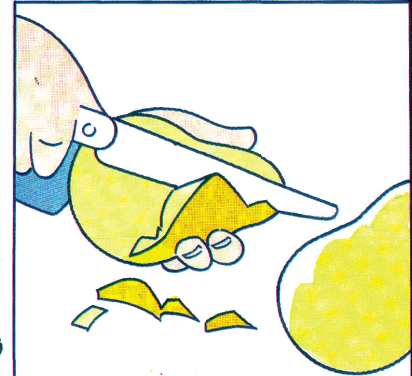
une cuillère



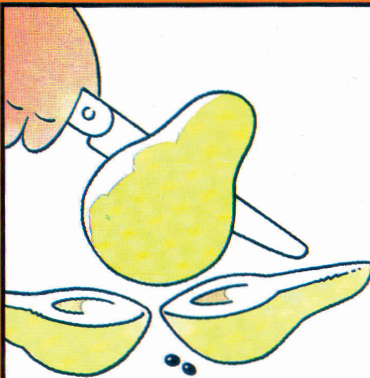
couteau



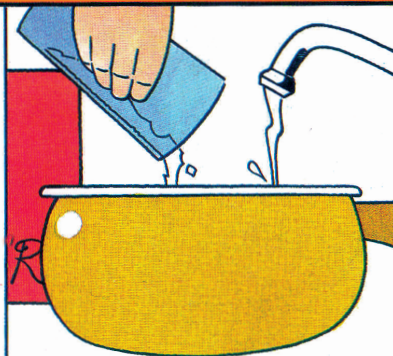
un plat



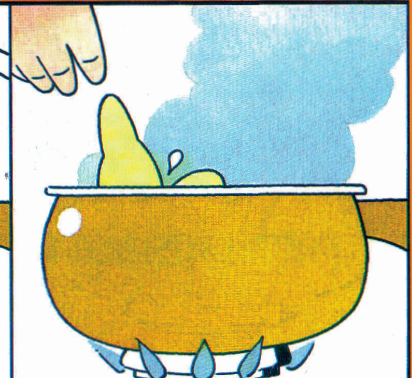
Pèle les poires.



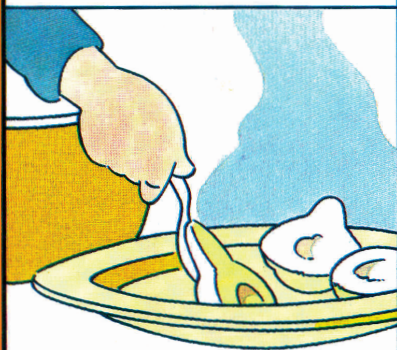
Coupe-les en deux. Enlève les pépins.



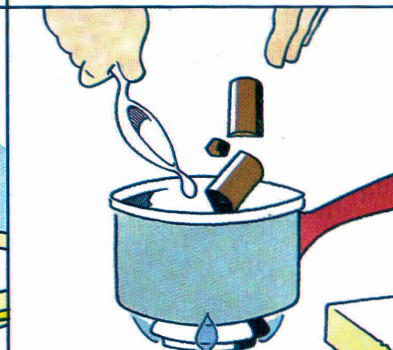
Verse de l'eau et le sucre dans la grande casserole.



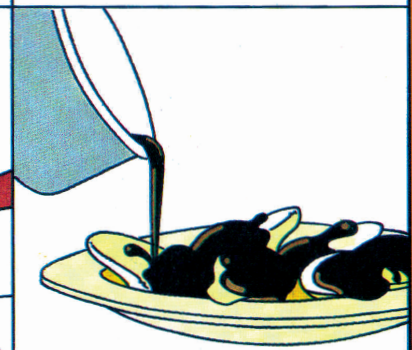
Fais-y cuire les poires 15 à 20 minutes.



Mets les poires à refroidir dans le plat.



Fais fondre le chocolat, le beurre avec deux cuillères d'eau.



Verse la sauce au chocolat sur les poires.



ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT – Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Le jeu de stratégie pour toute la famille

1 LISTE DES PIÈCES

- Le jeu se compose des éléments suivants :
- Un plateau de 400 cases
 - 84 pièces de quatre couleurs différentes (21 pièces par couleur)
- Chaque des 21 pièces d'une même couleur a une forme différente. Il y a 1 pièce d'un seul carré, 1 pièce de deux carrés, 2 pièces de trois carrés, 5 pièces de quatre carrés et 12 pièces de cinq carrés (voir la figure 1).

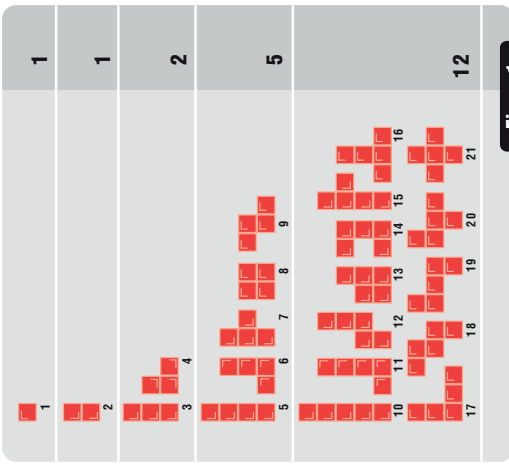


Figure 1

2 BUT DU JEU

Chaque joueur doit placer sur le plateau le plus de pièces possible (de son jeu de 21 pièces).

3 COMMENT JOUER (Quatre joueurs)

Chaque joueur choisit une couleur et place le jeu de 21 pièces devant lui, sur un côté du plateau. L'ordre de jeu est le suivant : **bleu, jaune, rouge, vert**. La première pièce jouée par chaque joueur doit couvrir une case située dans un coin (voir la figure 2).

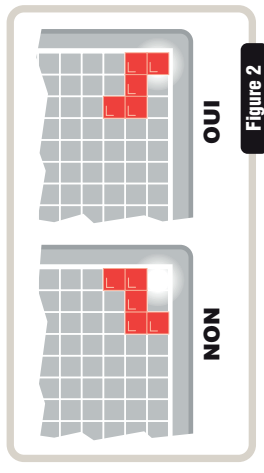


Figure 2

Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins l'une des autres pièces de même couleur, mais seulement par les coins. Les bords des pièces de même couleur ne doivent pas se toucher (voir la figure 3).

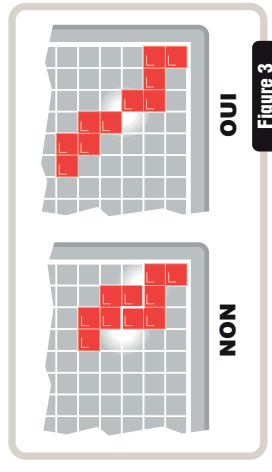


Figure 3

Il n'y a pas de restriction quant au nombre de pièces de différentes couleurs pouvant être en contact les unes avec les autres (voir la figure 4).

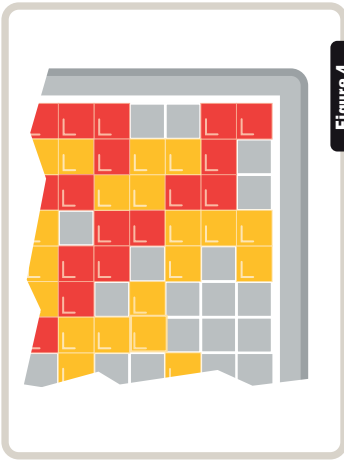


Figure 4

Une fois qu'une pièce du jeu est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée.

4 FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut placer de pièce. Ceci inclut également un joueur qui a placé toutes ses pièces sur le plateau. Les points sont calculés et le joueur qui a le pointage le plus élevé remporte la partie.

Pointage : Chaque joueur compte le nombre de carrés de ses pièces restantes (1 carré = 1 point). Un joueur gagne **+15 points** si toutes ses pièces ont été placées sur le plateau, plus un **bonus de 5 points supplémentaires** si la dernière pièce placée était la plus petite (un carré).

La figure 5 représente une partie terminée, remportée par le joueur bleu.

- Le joueur **bleu** a placé toutes ses pièces et a joué la plus petite pièce en dernier. **Pointage : +20 points**
- Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre carrés. **Pointage : -8 points**
- Le joueur **rouge** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 4 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Pointage : -24 points**
- Le joueur **vert** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Pointage : -20 points**

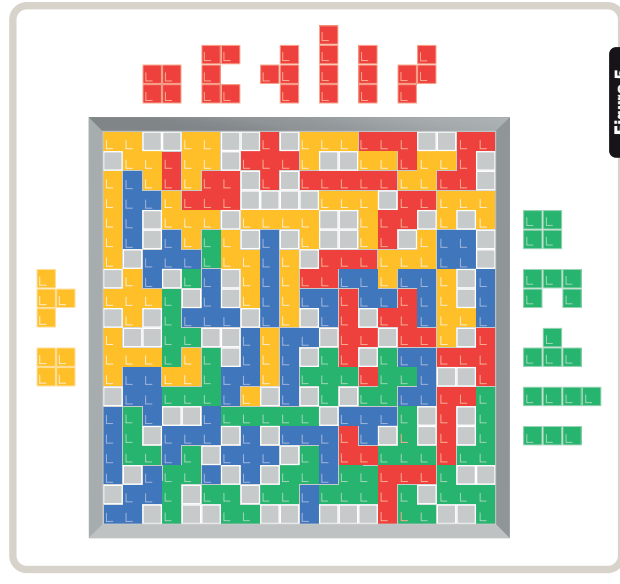


Figure 5

5 DURÉE D'UNE PARTIE

Une partie dure généralement de 20 à 30 minutes.

6 VARIANTES DE JEU

- A) Deux équipes de deux joueurs (quatre joueurs)**
- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
 - Une équipe contrôle les pièces bleues et rouges, l'autre équipe les pièces jaunes et vertes.
 - À la fin de la partie, chaque équipe calcule son pointage en additionnant les points de ses membres. Les vainqueurs sont les joueurs de l'équipe ayant atteint le pointage le plus élevé.

B) Deux joueurs

- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- Un joueur contrôle le bleu et le rouge, l'autre joueur le jaune et le vert.
- À la fin de la partie, chaque joueur calcule son pointage en additionnant les points de ses couleurs. Le vainqueur est le joueur dont le pointage est le plus élevé.

C) Trois joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur.
- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- La couleur restante est répartie entre les joueurs, qui la jouent à tour de rôle.
- Le pointage final est calculé de la même façon que pour la partie classique à 4 joueurs. Les points de la couleur partagée ne sont pas pris en compte.

D) Un joueur (casse-tête)

- En solo, les joueurs peuvent tester leur ingéniosité grâce aux casse-tête suivants :
- **Casse-tête utilisant les 84 pièces du jeu**
Placer les 84 pièces sur le plateau de 20 x 20 cases tout en respectant les règles de jeu ci-dessus. Jeu plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais en plaçant les pièces par ordre décroissant, en fonction de leur taille. Il faut d'abord placer toutes les pièces de 5 carrés, puis toutes celles de 4 carrés, puis celles de 3 carrés, puis celles de 2 carrés, et enfin les carrés uniques.
 - **Casse-tête utilisant les 20 pièces de quatre carrés**
Placer les 20 pièces de 4 carrés dans un rectangle de 8 x 10 cases. Jeu plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais les pièces de même couleur ne doivent pas se toucher par les côtés.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Au début de la partie, il faut se déplacer vers le centre du plateau, de façon à occuper un maximum d'espace. Si tu restes bloqué dans le coin où tu as commencé, tu ne pourras pas placer beaucoup de pièces.
- Essaie de placer les plus grosses pièces sur le plateau au début de la partie. Si tu les gardes pour la fin de la partie, il n'y aura peut-être plus assez de place pour les poser. Garde un œil sur les coins de tes pièces : assure-toi d'avoir des ouvertures quand ton tour viendra.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprends à les utiliser correctement.
- Tout au long de la partie, garde toujours au moins une porte de sortie de chaque côté de la zone autour de la couleur (ou tes couleurs).
- Bloque ton adversaire en utilisant les coins où il a le plus progressé, de façon à l'empêcher d'avancer. Remarque : Patience! Il est parfois préférable d'être un peu derrière son adversaire et de le laisser se découvrir pour pouvoir ensuite le bloquer plus efficacement.

- Repère les cases où aucun autre joueur que toi ne peut jouer et protège-les (ainsi que les pièces correspondantes) pendant que tu joues dans une zone plus exposée. Tu pourras toujours revenir à ces espaces protégés plus tard.
- Lorsque tu joues, tu dois tenir compte des pièces qu'il te reste, mais aussi de celles de ton adversaire. Ton adversaire ne pourra peut-être pas utiliser une zone encore vide si il n'a pas les bonnes pièces.

Rappel : Les joueurs qui parviennent à placer toutes leurs pièces peuvent remporter jusqu'à 20 points. Empêche ton adversaire de poser toutes ses pièces sur le plateau même si cela t'empêche de placer certaines de tes pièces.

Blokus a été conçu d'après l'idée originale de Bernard Tavitian.



R1983-0824



Le jeu Des escargots

QUEL ESCARGOT ARRIVERA LE PREMIER À SA SALADE ?

2 À 6 ÉLÈVES

Matériel :

1 planche de jeu

6 gros escargots en bois multicolore

2 dés de couleurs



But du jeu :

L'élève qui fait franchir la ligne d'arrivée à un escargot gagne.

L'élève qui fait arriver le dernier escargot gagne également.

Préparation du jeu :

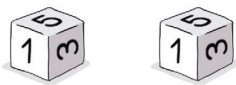
Les 6 escargots doivent être posés sur les cases de départ, chacun sur sa flèche de couleur.

Comment jouer :

À tour de rôle, jeter les dés et faire avancer les escargots correspondants aux couleurs tirées. Si les 2 dés montrent la même couleur, on fait avancer l'escargot de 2 cases.

Règle du jeu « Au trésor »

Matériel pour 3 à 4 élèves



Déroulement

- Pose ton pion sur la case « Départ ».
- Lance les deux dés et avance du nombre de cases correspondant à la somme des dés.

Si tu arrives sur :



Suis la flèche et recule.



Suis la flèche et avance.



Relance les dés.



Passes un tour.



Prends 2 cartes, une dans chaque paquet et donne le résultat.

- Si c'est juste, avance d'une case.
 - Si c'est faux, recule d'une case.
- Remets les cartes sous le paquet.



Ne fais rien.

L'élève qui arrive en premier au trésor gagne.