

Drôle de pâte scientifique

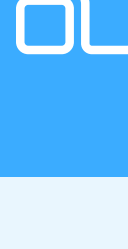



Crée une drôle de pâte qui agit comme un liquide jusqu'à ce qu'elle soit soumise à une pression. Presse-la ou mélange-la rapidement et elle se comporte comme un solide.

Attention: Lire ceci avant de démarrer.

- Demande à un adulte de t'aider.
- Alerte au chantier ! Il s'agit d'une expérience très amusante mais qui peut occasionner du bazar, prépare-toi (tu dois avoir des lingettes, du journal et beaucoup d'eau à portée de main).
- Éloigne la pâte des téléphones/tablettes.
- Ne verse pas la pâte dans l'évier. Lorsque tu as terminé, place-la dans un sac en plastique que tu mettras ensuite à la poubelle.
- Le colorant alimentaire peut tacher. Mets un tablier et des vêtements que tu ne crains pas de salir.

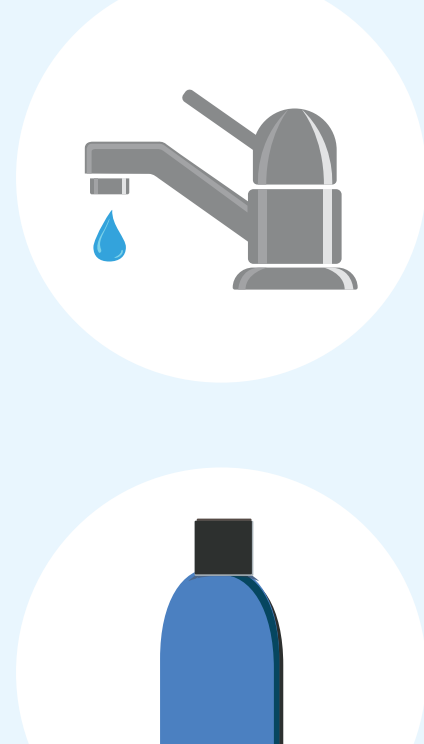
Compétences développées

 Physique

 Créativité

 Logique

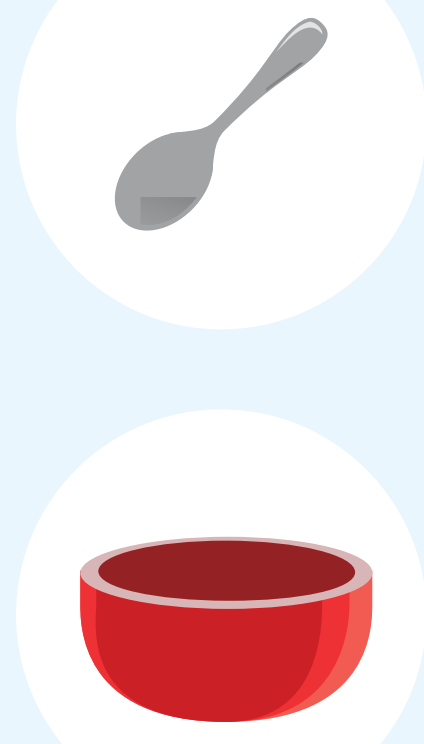
Ce qu'il te faut



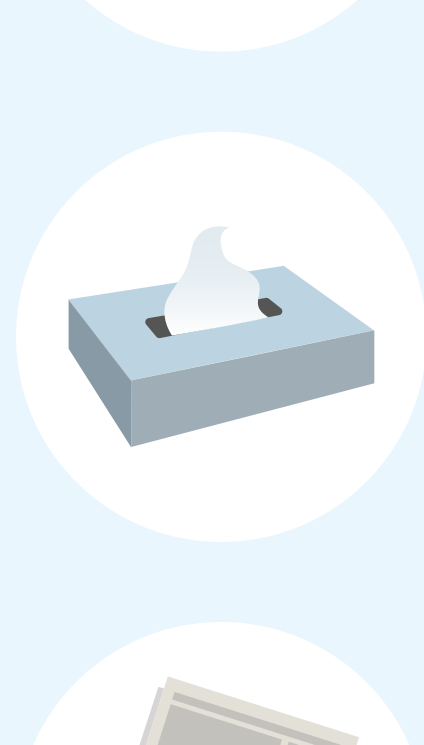
Tablier



Farine de maïs



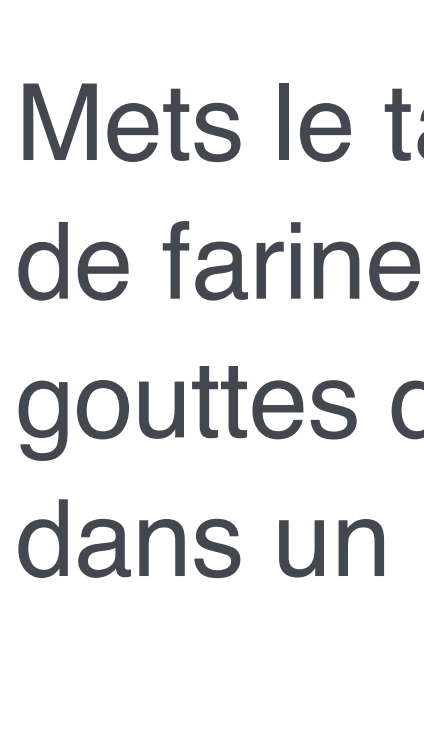
Eau



Colorant



Tasse



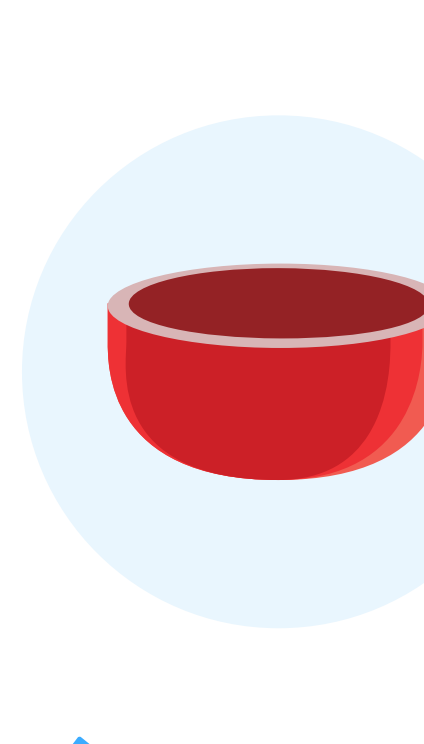
Cuillère



Bol en plastique



Lingettes



Journal

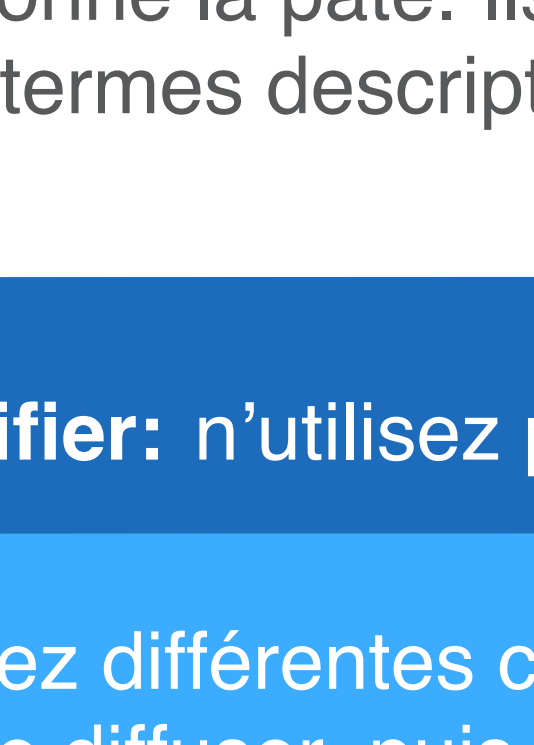
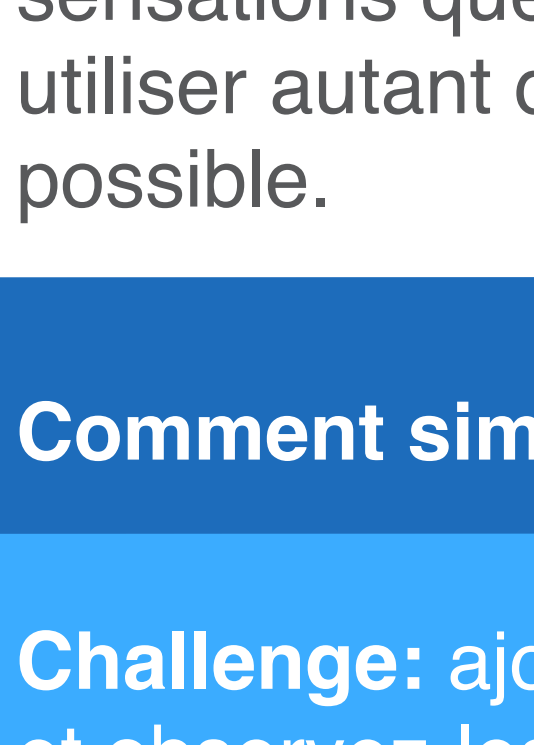
Étape 1

Mets le tablier et verse deux tasses de farine de maïs et quelques gouttes de colorant alimentaire dans un bol.



Étape 2

Ajoute une tasse d'eau et mélange-les ensemble. Tu dois obtenir un liquide épais. La pâte est prête lorsqu'il est difficile de la mélanger. Tu peux ajouter un peu de farine de maïs si la pâte est trop liquide.



Étape 3

La pâte est-elle liquide ou solide ? Saisis-la et lâche-la. Que se passe-t-il ? Enfonce maintenant ta main jusqu'au fond et retire-la rapidement. Sais-tu ce qui rend la pâte liquide ou solide ?

Fun facts

Le ketchup est comparable à cette pâte (il s'agit d'un liquide non newtonien). Si tu tape sur le fond de la bouteille de ketchup, tu remarqueras que le liquide s'écoule plus lentement, et non plus rapidement.

Conseils aux parents

Demandez aux enfants de mélanger le liquide très rapidement et observez ce qui se passe.

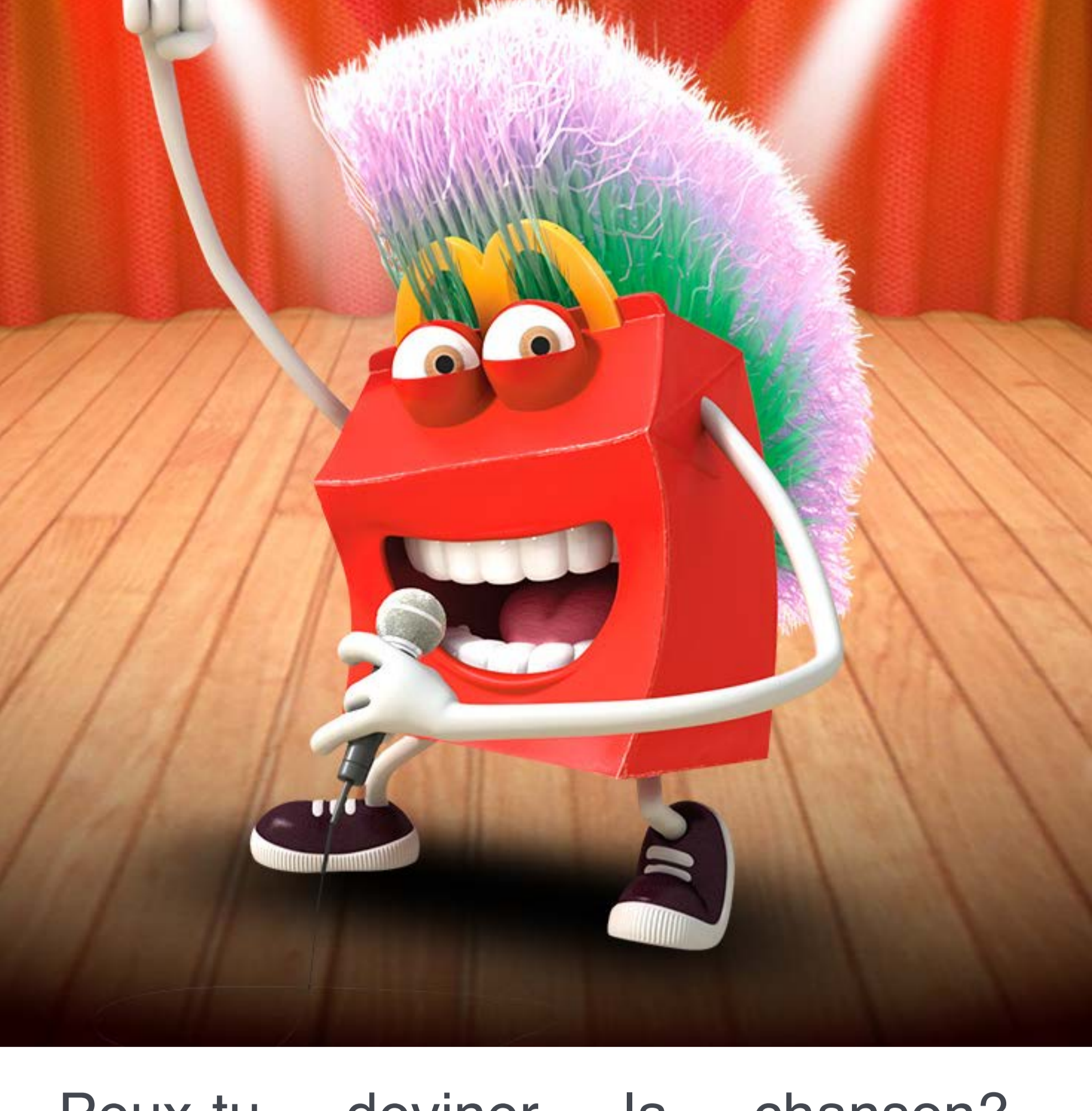
Cachez des objets (lavables) dans la pâte et demandez aux enfants de les trouver et de les identifier.

Demandez aux enfants de parler des sensations que donne la pâte. Ils doivent utiliser autant de termes descriptifs que possible.

Comment simplifier: n'utilisez pas de colorant.

Challenge: ajoutez différentes couleurs à la fin et observez-les se diffuser, puis se mélanger.

Devinez la chanson



Peux-tu deviner la chanson? Fredonne une chanson, qui saura la deviner en premier?

Compétences développées

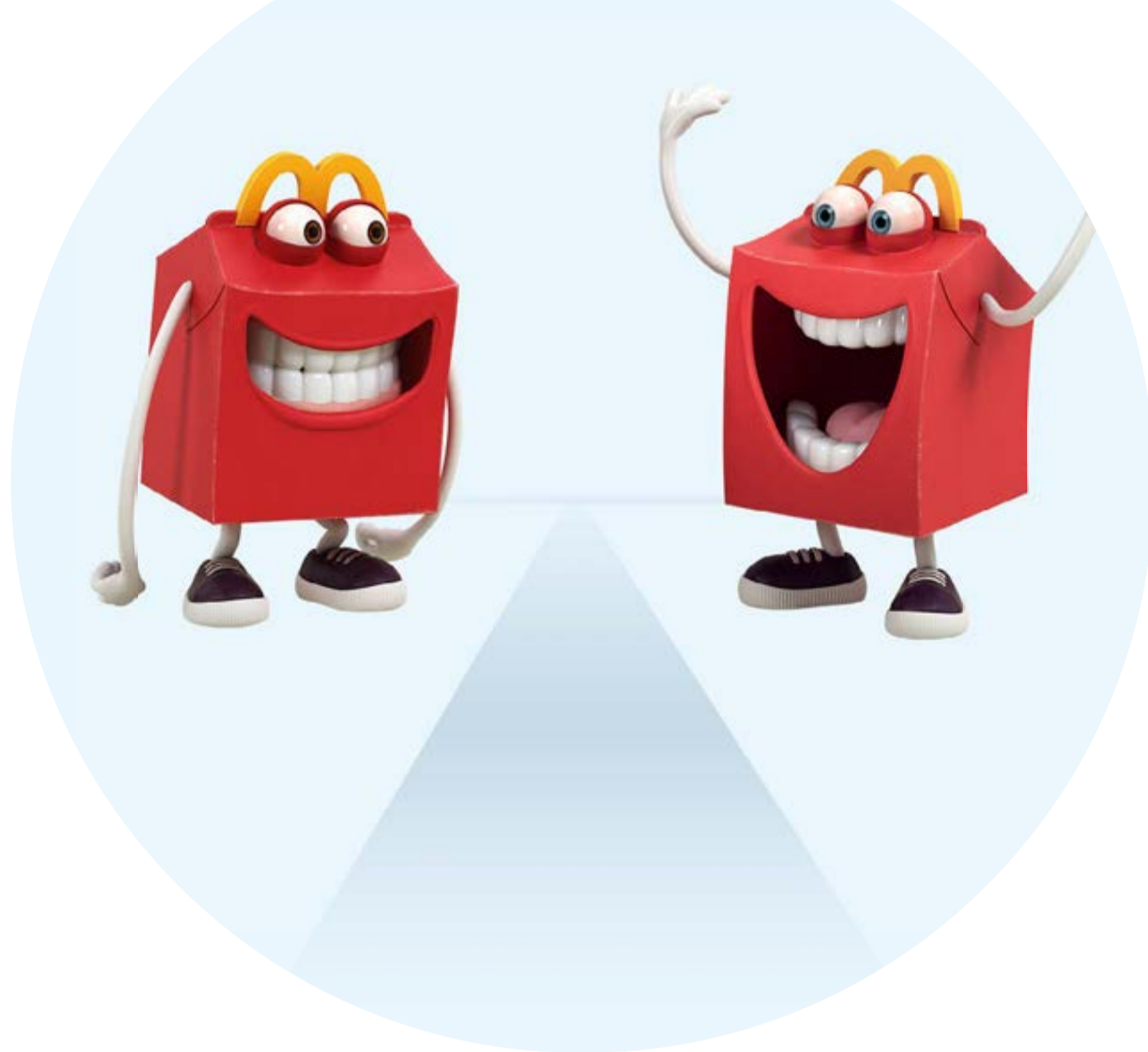
-  Communication
-  Social/émotions
-  Mémoire/attention

Ce qu'il te faut

2+ joueurs

Étape 1

Choisis une chanson ou une comptine et fredonne-la. La première personne qui trouve la chanson marque un point.



Étape 2

C'est maintenant le tour de la personne suivante. Sauras-tu deviner ce qu'elle fredonne? Continuez jusqu'à ce que tout le monde soit passé. Le joueur qui marque le plus de points gagne.



Fun facts

Lorsque nous chantons, le son sort de notre bouche à une vitesse de 1 236 km/heure.



Conseils aux parents

Demandez aux enfants de fredonner la partie la moins connue de la chanson pour compliquer le jeu.

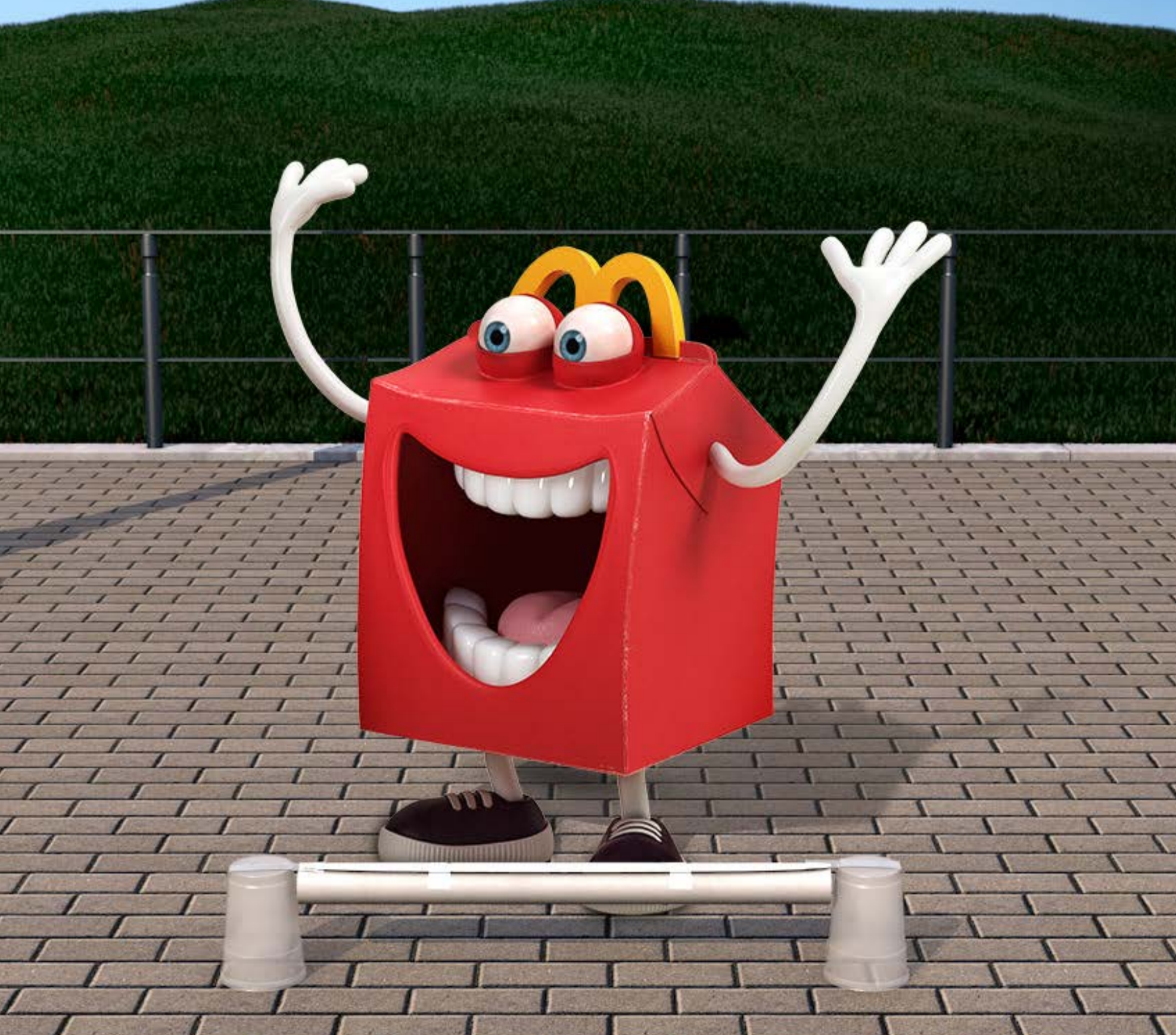
Incitez les enfants à mimer les gestes du chanteur lorsqu'ils fredonnent.

Parlez à vos enfants de vos chansons préférées.

Comment simplifier: les enfants peuvent poser une question simple au sujet du chanteur/de la chanson s'ils n'arrivent pas à deviner.

Challenge: les enfants ne fredonnent la chanson que pendant cinq secondes avant que les autres la devinent.

Participe à la course d'obstacles de l'amitié



Est-ce que vous vous connaissez bien? Tu vas le découvrir !

Compétences développées

 Communication

 Social/émotions

Ce qu'il te faut

2+

joueurs



Un espace



10 gobelets jetables



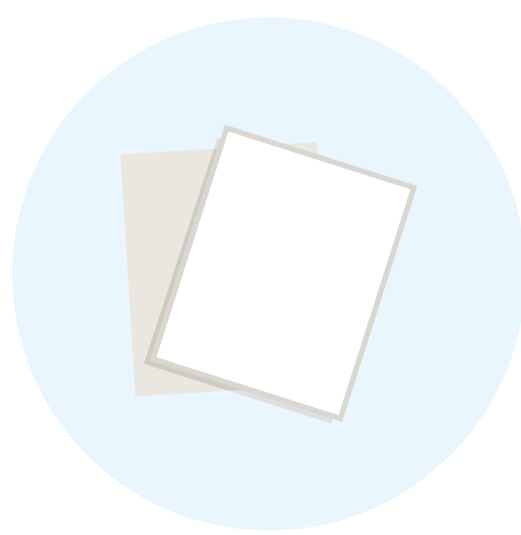
Ruban adhésif



5 feuilles de papier

Étape 1

Roule chaque feuille de papier et colle les extrémités de façon à avoir cinq longs tubes.



Étape 2

Dans ton espace, place deux gobelets jetables à l'envers, l'un à côté de l'autre, pour faire les poteaux.



Étape 3

Utilise du ruban adhésif pour coller un tube en papier entre les gobelets, pour faire un obstacle. Répète l'opération avec le reste des rouleaux en papier et des gobelets pour avoir cinq obstacles.



Étape 4

Répartis les obstacles pour que chacun soit situé à deux grands pas du suivant.



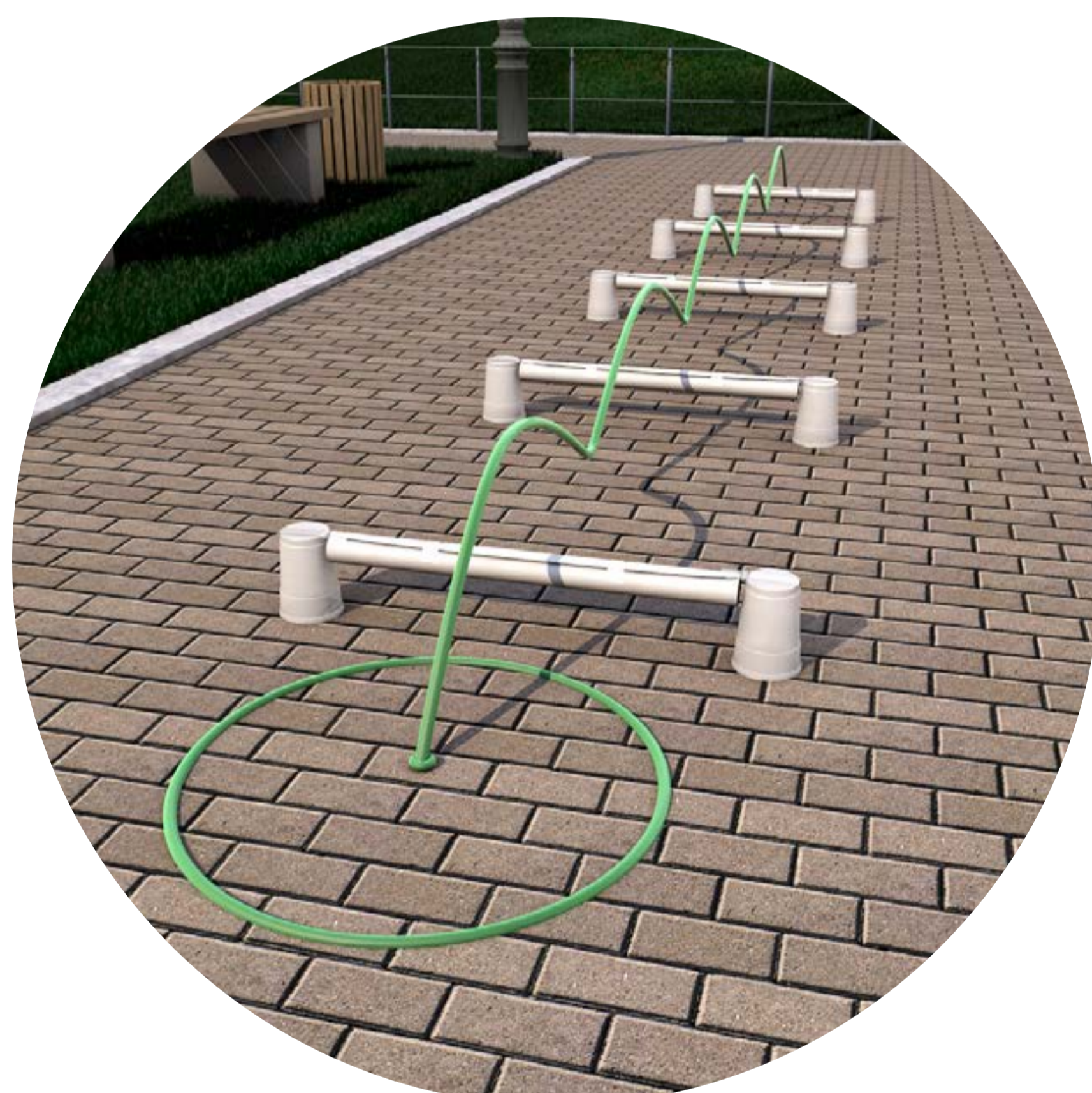
Étape 5

Mettez-vous à une extrémité des obstacles. Posez-vous des questions vous concernant, par exemple « Quelle est ma couleur préférée ? »



Étape 6

L'autre personne doit répondre. Si la réponse est correcte, il/elle peut sauter par-dessus un obstacle. Si la réponse n'est pas correcte, il/elle doit rester là où il/elle se trouve.



Étape 7

À tour de rôle, posez des questions et sautez les obstacles. Le premier à sauter par-dessus le dernier obstacle sera déclaré vainqueur !



Fun facts

Dans les vraies compétitions les obstacles font environ un mètre de haut. C'est à peu près la longueur d'une guitare !



Conseils aux parents

Encouragez les enfants à jouer en petits groupes de trois à quatre joueurs. Le premier à donner la bonne réponse peut sauter par-dessus l'obstacle.

Si vous n'avez pas de gobelets, des boîtes de céréales ou des rouleaux de papier toilette peuvent aussi faire de bons obstacles.

Photographiez les enfants à la fin du jeu et partagez la photo sur les réseaux sociaux avec le hashtag #friendswin.

Comment simplifier: Au lieu d'utiliser des obstacles, les enfants peuvent faire un pas en avant ou en arrière et le premier à atteindre la ligne d'arrivée est le vainqueur.

Challenge: Fabrique des obstacles plus haut en empilant les gobelets fond contre fond, les uns sur les autres, en utilisant du ruban adhésif pour les maintenir en place.en.

Fabrique une médaille de l'amitié



Décerne une médaille en or à ton/ta meilleur(e) ami(e) !

Attention: Lire ceci avant de démarrer.

- Il s'agit d'une activité manuelle pour laquelle tu auras besoin de ciseaux. Demande l'aide d'un adulte pour utiliser les ciseaux.

Compétences développées

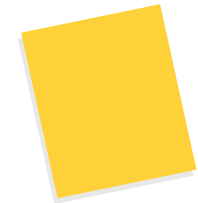


Créativité

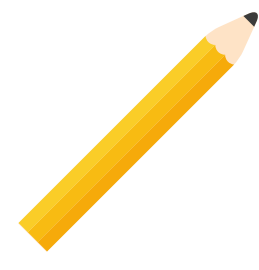


Social/émotions

Ce qu'il te faut



Carton jaune



Crayon



Verre



Ciseaux



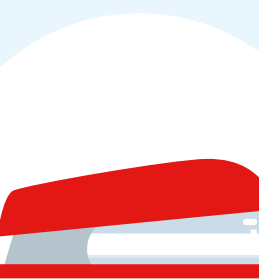
Ruban (ou ficelle) rouge



Paillettes dorées



Colle



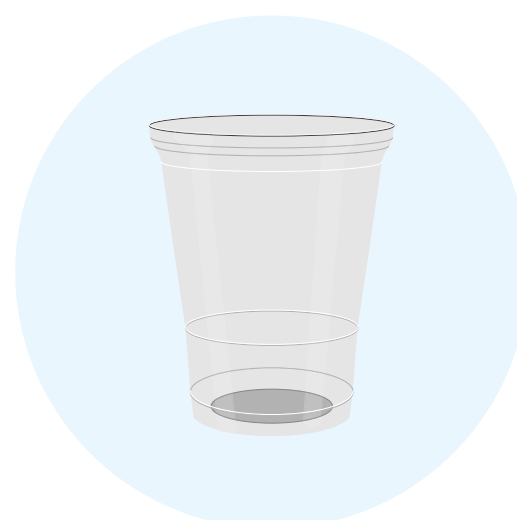
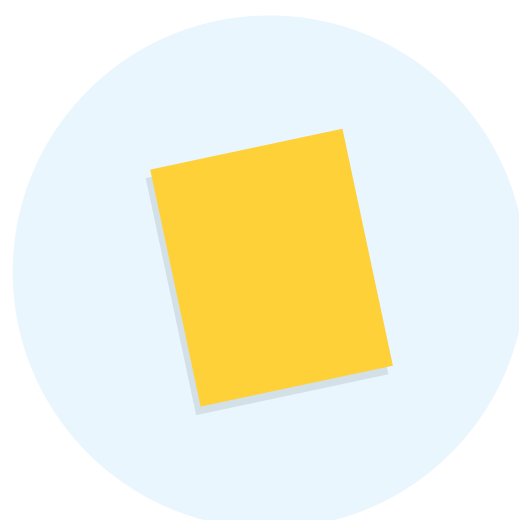
Agrafeuse



Quelques feuilles de journaux

Étape 1

Trace un cercle sur le carton jaune en t'aidant d'un petit verre.



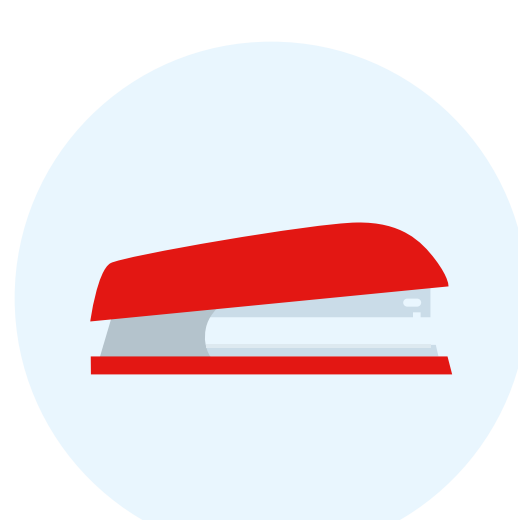
Étape 2

Demande à l'un de tes parents de t'aider pour découper le cercle et couper le ruban (à une longueur suffisante pour le passer autour du cou comme un long collier).



Étape 3

Agrafe les extrémités du ruban sur une face du cercle.



Étape 4

Sur l'autre face du cercle, dessine une étoile et inscris le nom de ton ami(e) en dessous.



Étape 5

Pour ne pas tacher la table, protège-la avec des feuilles de journaux.



Étape 6

Applique soigneusement la colle en suivant les lignes tracées au crayon et saupoudre les paillettes par-dessus.



Étape 7

Prends la médaille et tapote sur le bord pour faire tomber l'excédent de paillettes..



Étape 8

Attends qu'elle sèche avant de l'offrir à ton ami(e) !



Fun facts

Un artiste qui crée des médailles ou des médaillons est appelé un « médailleur ».



Conseils aux parents

S'il n'y a pas suffisamment de paillettes sur le carton, rajoute de la colle puis des paillettes.

Lorsque vous mesurez le ruban, assurez-vous qu'il est assez long pour que la médaille arrive sur la poitrine de votre enfant.

Comment simplifier: Au lieu d'utiliser de la colle et des paillettes, les enfants peuvent décorer le carton avec des feutres.

Participe à une course de natation sans eau



Invite un ami à une course de natation - hors de l'eau !

Compétences développées



Logique

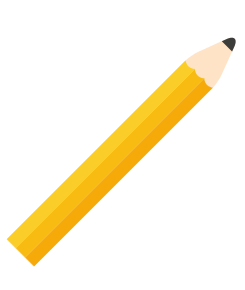
Ce qu'il te faut

2+

joueurs



1 feuille de journal chacun



Crayon



Ciseaux



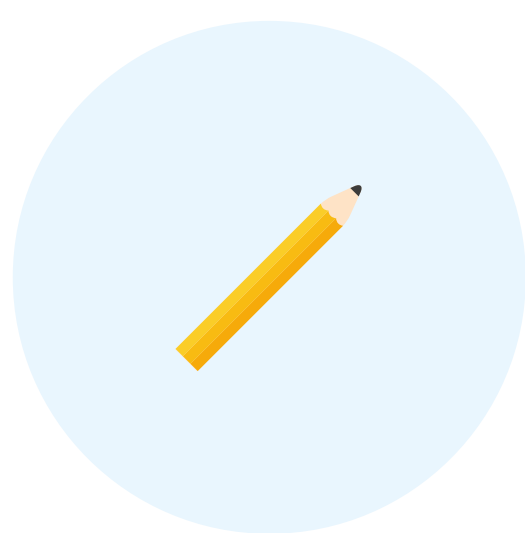
2 assiettes en carton



2 gobelets en plastique

Étape 1

Fabrique ton nageur ! Dessine le contour d'un nageur sur ta feuille de papier journal. Il doit faire à peu près la taille de tes deux mains.



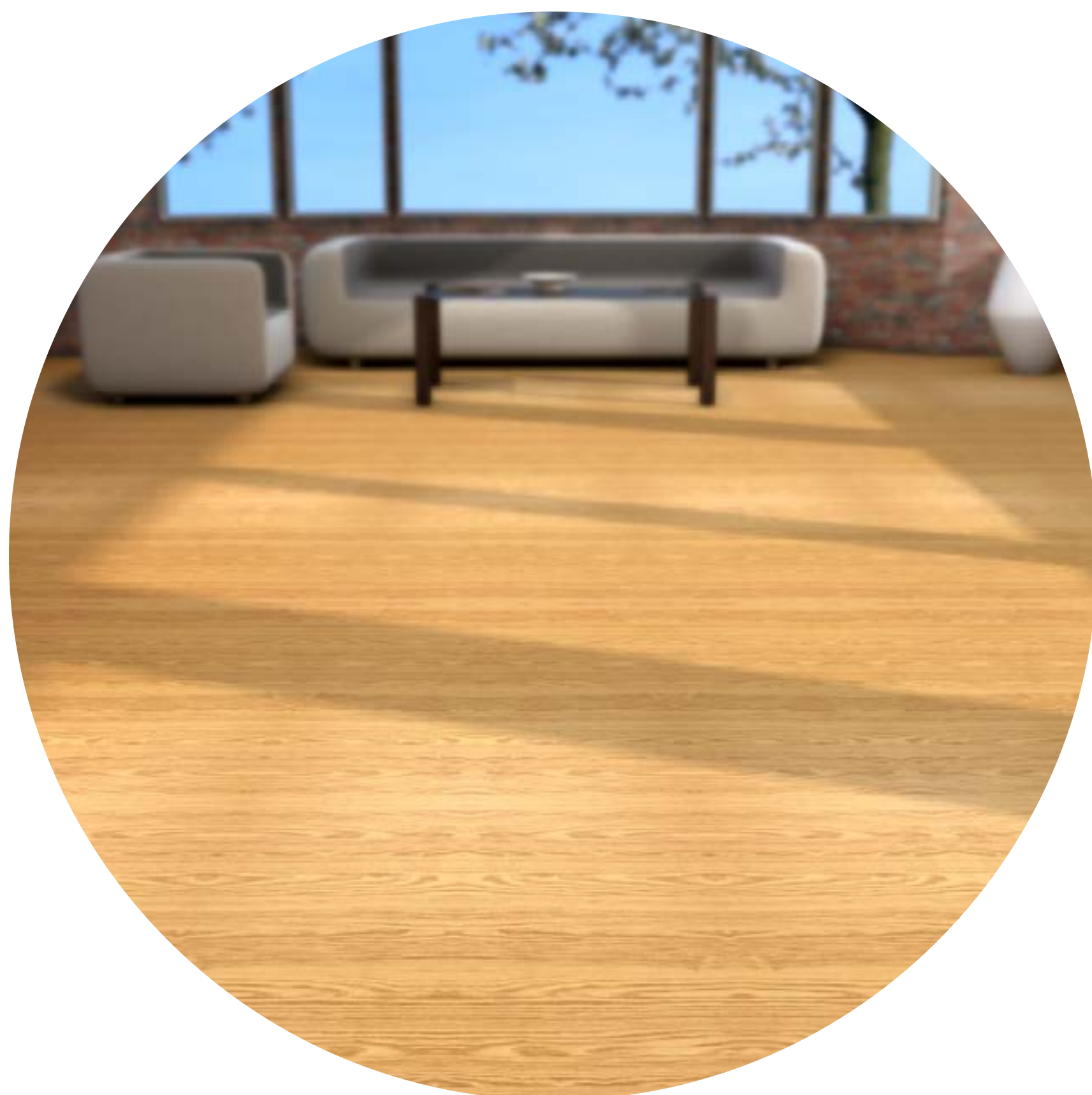
Étape 2

Découpe ton nageur.



Étape 3

Trouve un endroit - assez dégagé et spacieux - pour ta piscine.



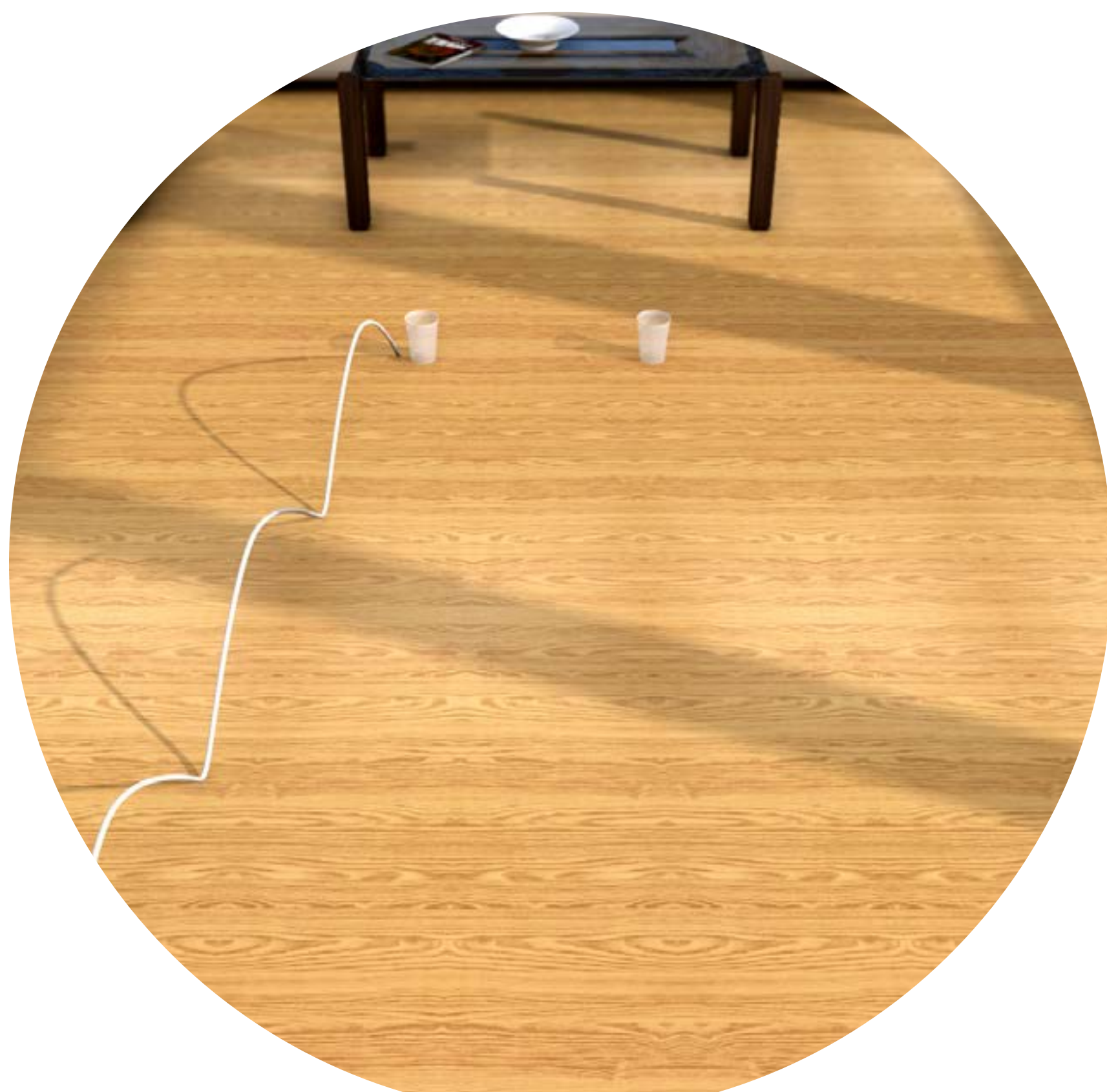
Étape 4

Place les deux gobelets à une extrémité de l'espace pour créer une ligne d'arrivée.



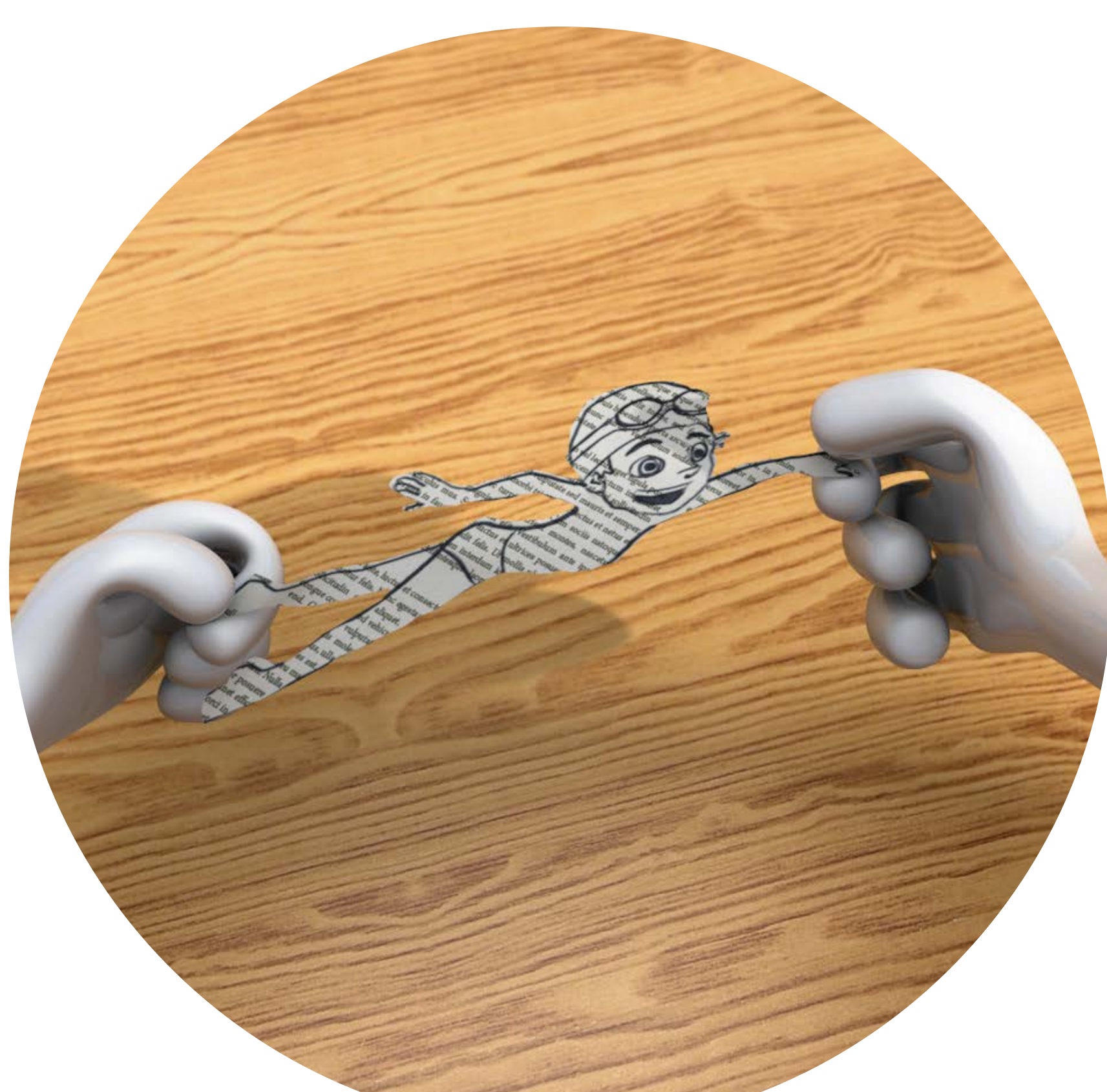
Étape 5

Place-toi à côté de ton ami, en laissant un large espace entre vous et la ligne d'arrivée (environ 3 grands pas).



Étape 6

Placez vos nageurs sur le sol devant vous afin que les deux nageurs soient situés à la même distance de la ligne d'arrivée.



Étape 7

Tenez vos assiettes en carton et dites « À vos marques, prêts, NAGEZ ! »

Une fois que vous avez dit « NAGEZ ! », vous devez tous les deux agiter votre assiette de haut en bas derrière votre nageur de façon à le faire avancer. L'objectif est d'être le premier à passer la ligne d'arrivée !



Fun facts

Une course mixte est composée de nage sur le dos, crawl avant, papillon et brasse. Elle peut être réalisée par un seul nageur (nage individuelle) ou quatre nageurs (relais).



Conseils aux parents

Demandez à un autre ami d'être le juge pour qu'il puisse dire aux joueurs quand commencer la course et décider qui a gagné.

Si vous n'avez pas d'assiettes en carton, vous pouvez utiliser un morceau de carton quelconque.

Comment simplifier: Les parents peuvent fabriquer les nageurs pour les enfants avant la course.

Challenge: Trop facile ? Essayez de jouer avec un groupe d'amis. Vous pourriez même fabriquer des médailles en or, argent et bronze pour les vainqueurs.

Qui suis-je ?



Un savant fou ? Un cowboy intrépide ? Un formidable musicien ? Pense à un personnage. Mime-le, ta famille et tes amis sauront-ils deviner qui tu es ?

Compétences développées

 Physique

 Créativité

 Communication

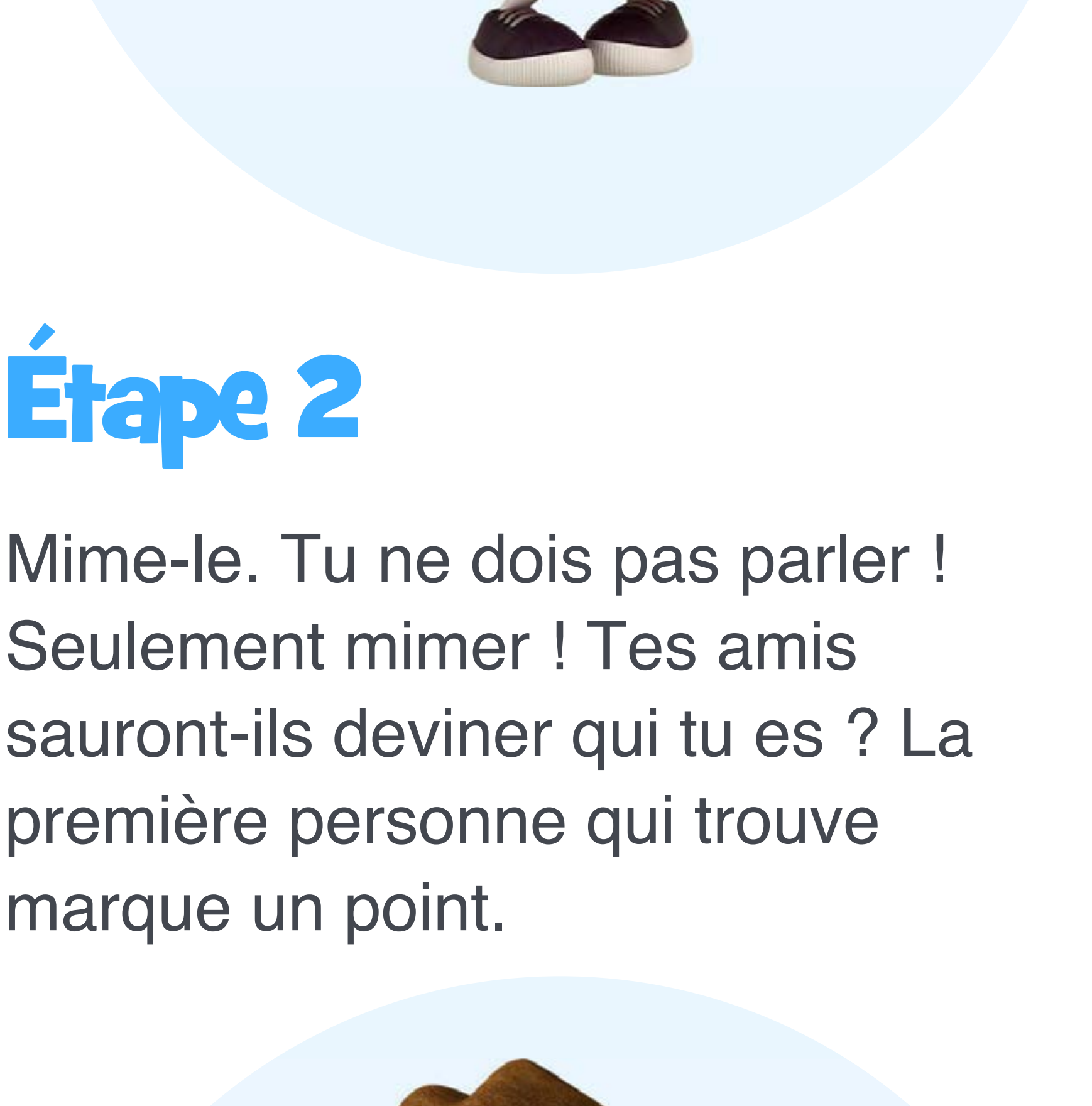
 Social/émotions

Ce qu'il te faut

2+ joueurs

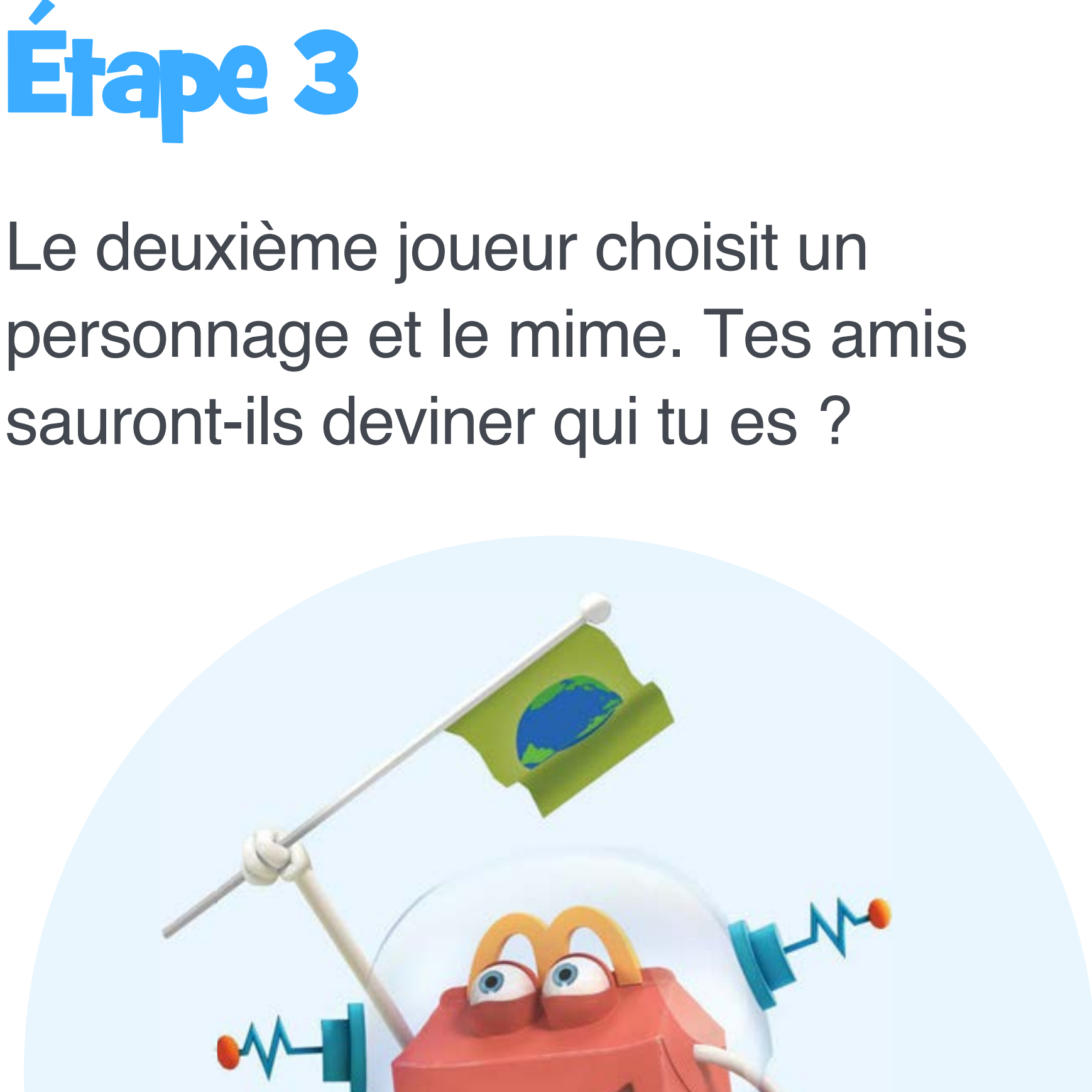
Étape 1

Choisissez le joueur qui joue en premier. Le premier joueur doit penser à un personnage.



Étape 2

Mime-le. Tu ne dois pas parler ! Seulement mimer ! Tes amis sauront-ils deviner qui tu es ? La première personne qui trouve marque un point.



Étape 3

Le deuxième joueur choisit un personnage et le mime. Tes amis sauront-ils deviner qui tu es ?



Étape 4

Jouez pendant dix minutes. Le joueur qui marque le plus de points gagne.



Fun facts

Cowpoke, cowhand et buckaroo sont autant de synonymes du mot cowboy.

Conseils aux parents

Encouragez les enfants à inventer une histoire avec ces personnages. Vous pouvez les aider à l'enregistrer ou à la noter.

Parlez à vos enfants de ce que vous vouliez faire plus tard lorsque vous étiez petit.

Choisissez un des rôles et faites semblant d'être cette personne pendant l'heure qui suit : parlez, bougez et comportez-vous comme cette personne.

Comment simplifier: les enfants peuvent donner la première lettre du mot.

Challenge: ajoutez un handicap : les enfants doivent mimer en restant assis/en gardant une main sur la hanche/sans bouger, par exemple.

Action «livre ou jouet»

Dans ce mailing, tu as beaucoup appris sur les espèces disparues, et tu as déjà pu découvrir ce thème en t'amusant avec le jeu des 8 familles. Si tu souhaites en savoir encore plus sur les animaux disparus il y a longtemps, nous avons une bonne nouvelle pour toi: dès maintenant, pour chaque Happy Meal commandé, tu pourras choisir entre un jouet trop cool ou un livre captivant de l'auteure à succès Cressida Cowell. Les livres racontent les histoires passionnantes de la famille Ciméon. Les membres de cette famille ont inventé une machine à remonter le temps avec laquelle ils partent à la découverte des animaux du passé et du présent. Et le plus génial, c'est qu'une nouvelle histoire paraît tous les mois!

Éteints mais pas oubliés DÉCOUVRE DES ANIMAUX AYANT VÉCUS BIEN AVANT TOI



Qu'est-ce que l'extinction d'une espèce?

Quand on parle d'extinction, cela signifie qu'une espèce animale ou végétale n'existe plus sur Terre, alors qu'elle y a été présente pendant longtemps. Lorsque le dernier animal ou la dernière plante d'une espèce disparaît, c'est toute l'espèce qui est considérée comme éteinte. Cela signifie que cette espèce n'existera plus jamais. Certains animaux, comme le Dunkleosteus, un poisson préhistorique, se sont éteints il y a des millions d'années, d'autres depuis seulement quelques années.

Pourquoi certaines espèces s'éteignent-elles?

Il peut y avoir plusieurs raisons à l'extinction d'une espèce, qu'elle soit animale ou végétale. L'une peut être la chasse excessive pratiquée par les humains. Une autre peut être relative à l'habitat. Chaque espèce a besoin d'un habitat spécifique. Par exemple la forêt tropicale, la steppe ou des rivières contenant une eau propre. Si cet habitat devient de plus en plus restreint, ou s'il est totalement détruit, une espèce ne peut plus y vivre conformément à ses besoins. Le nombre de ses représentants diminue alors de plus en plus, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dernier représentant.

Que peut-on faire contre l'extinction des espèces?

Il existe de nombreuses organisations qui s'engagent en faveur de la protection des animaux et de l'environnement. Elles dressent notamment une «liste rouge», qui recense toutes les espèces menacées d'extinction. Des écologistes tentent de sauver de l'extinction les espèces animales et végétales figurant sur cette liste, par exemple en construisant un tunnel pour des crapauds menacés afin qu'ils puissent passer en toute sécurité sous une route. Mais toi aussi, tu peux agir pour l'environnement. Veille par exemple à ne pas laisser traîner de plastique ni d'autres déchets dans la nature, et l'habitat de nombreuses espèces animales sera préservé pour longtemps.

Liste rouge

1. Léopard de l'Amour
2. Gorille de montagne
3. Rhinocéros noir
4. Tigre de Chine méridionale
5. Orang-outan de Sumatra
6. Rhinocéros de Java

Règle du jeu

Ce jeu des 8 familles un peu particulier peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. C'est le joueur assis à gauche de celui ayant distribué les cartes qui commence. L'objectif est de réunir, puis de poser devant soi un maximum de familles, c'est-à-dire d'ensembles de 4 cartes de la même catégorie. Le jeu se termine lorsque toutes les familles ont été réunies.

Comment jouer

Les cartes sont distribuées à parts égales entre tous les joueurs. S'il y a 3 joueurs, l'un d'eux reçoit une carte de moins. Le premier joueur commence. Il nomme la famille et pose à un joueur de son choix une question sur une des caractéristiques de cette catégorie. Le joueur qui a le nombre le plus élevé pour cette caractéristique reçoit la carte, et c'est alors à son tour de poser une question à un autre joueur. Mais attention: cette question doit impérativement concerner une autre caractéristique. Si le nombre est le même, le joueur doit poser une autre question.

Exemple: «Mammifères A. Mon mammifère pesait 140 kilos, et le tien?»

Le joueur interrogé doit répondre la vérité. Si son mammifère pesait par exemple 90 kilos, il doit donner sa carte. S'il n'a aucune carte de la famille en question, c'est à son tour de poser une question.

Il peut arriver que le joueur qui pose la question possède une carte avec un nombre inférieur. Il doit alors donner sa carte et c'est au tour du joueur auquel on a posé la question.

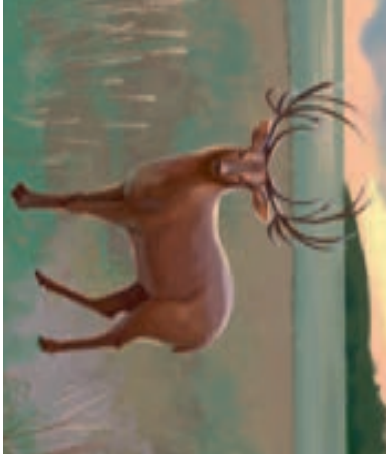
Les données «Espèce éteinte depuis» se rapportent à l'année 2020.



Mammifères
Kouagga
(Afrique du Sud)

A¹

Taille	1,3 m
Poids	400 kg
Éteint depuis	137 ans



Mammifères
Cerf de Schomburgk
(Thaïlande)

A³

Taille	1,04 m
Poids	110 kg
Éteint depuis	26 ans



Mammifères
Loup de Tasmani
(Australie)

A²

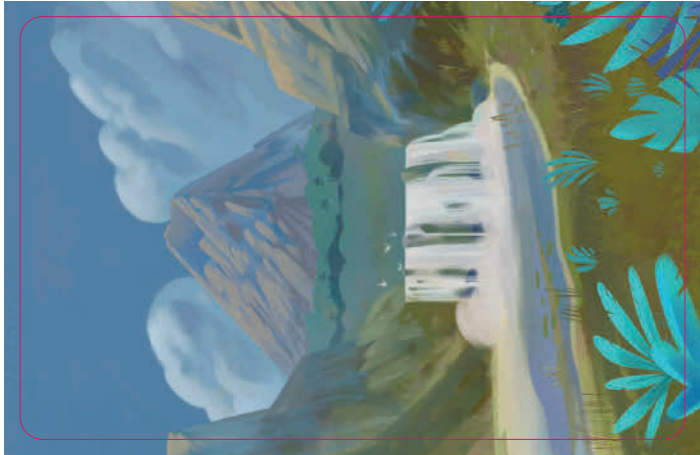
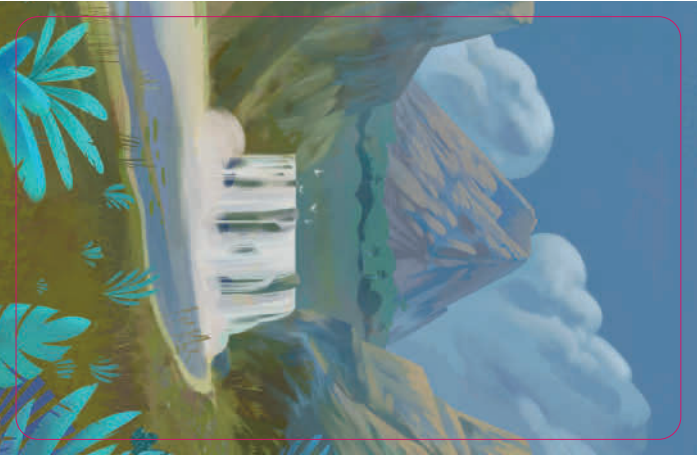
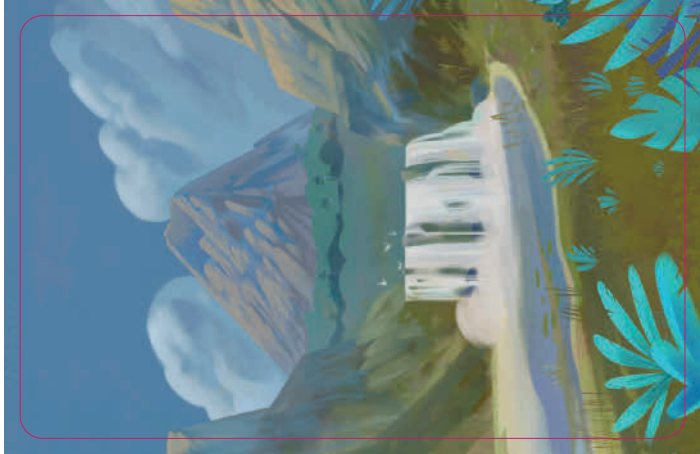
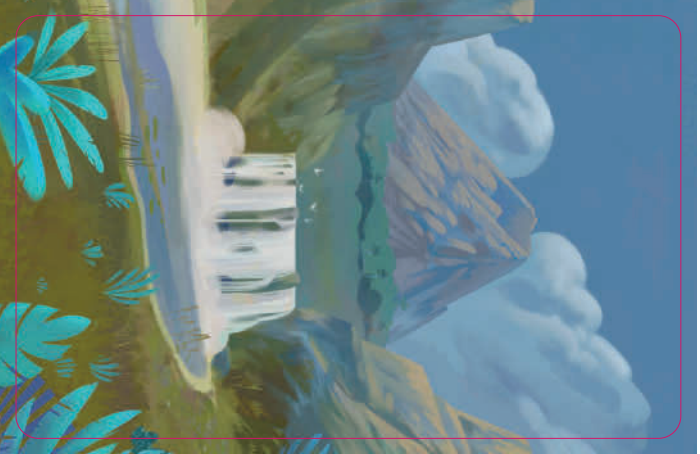
Taille	0,6 m
Poids	30 kg
Éteint depuis	84 ans



Mammifères
Mammouth laineux
(Europe et Asie)

A⁴

Taille	3 m
Poids	10'000 kg
Éteint depuis	11'500 ans



Taille **8 m**
Poids **10'000 kg**
Éteint depuis **252 ans**



Mammifères
Vache de mer
(Thaïlande)

B¹

Taille **0,61 m**
Poids **0,13 kg**
Éteint depuis **150 ans**



Mammifères
Roussette rougelette
(île Maurice et Réunion)

B³

Mammifères
Petit bilbi
(Australie)

B⁴



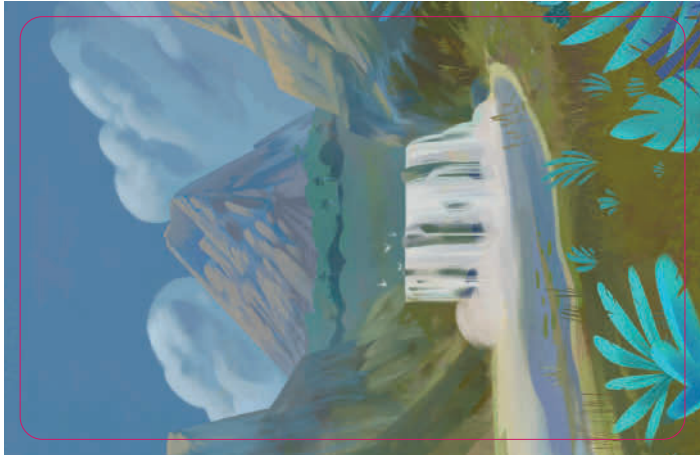
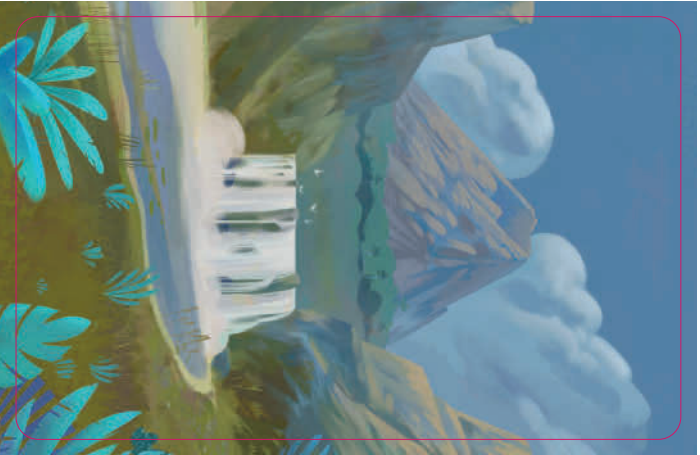
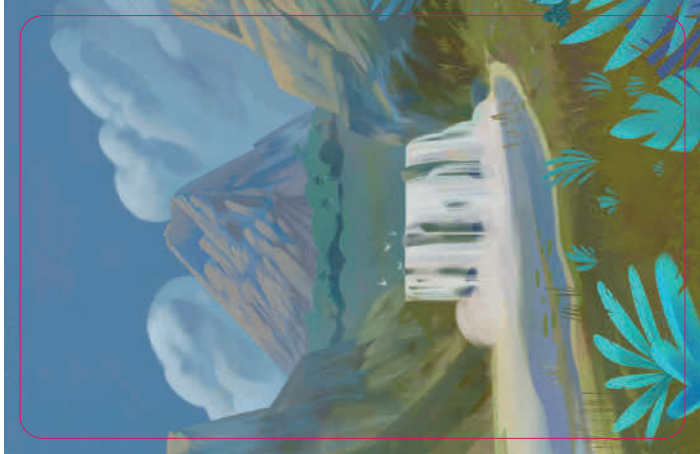
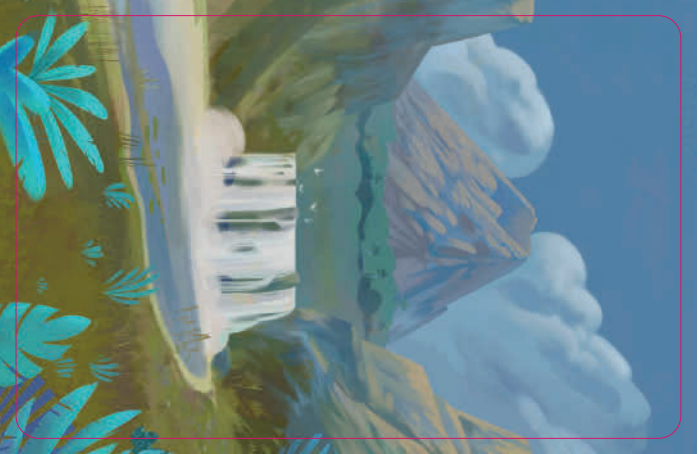
Taille **0,25 m**
Poids **0,4 kg**
Éteint depuis **89 ans**

Mammifères
Aurochs
(Europe et Asie)

B²



Taille **2,25 m**
Poids **1000 kg**
Éteint depuis **393 ans**

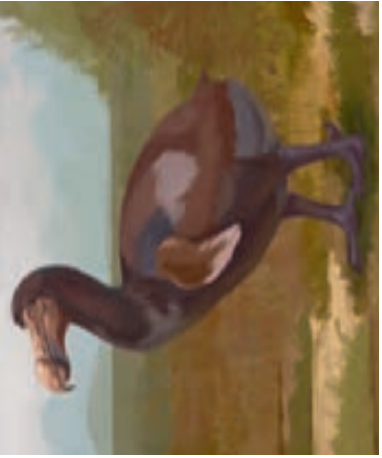




Taille **0,38 m**

Poids **0,3 kg**

Éteint depuis **106 ans**



Taille **1 m**

Poids **20 kg**

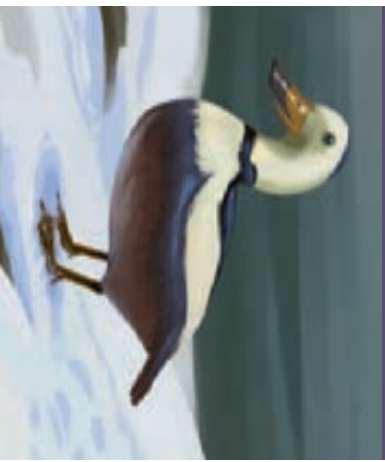
Éteint depuis **330 ans**

C²

Oiseaux
Tourte voyageuse
(Amérique du Nord)

C⁴

Oiseaux
Dodo
(Île Maurice)



Oiseaux
Eider du Labrador
(Amérique du Nord)

C¹



Oiseaux
Aigle de Haast
(Nouvelle-Zélande)

C³

Taille **0,51 m**

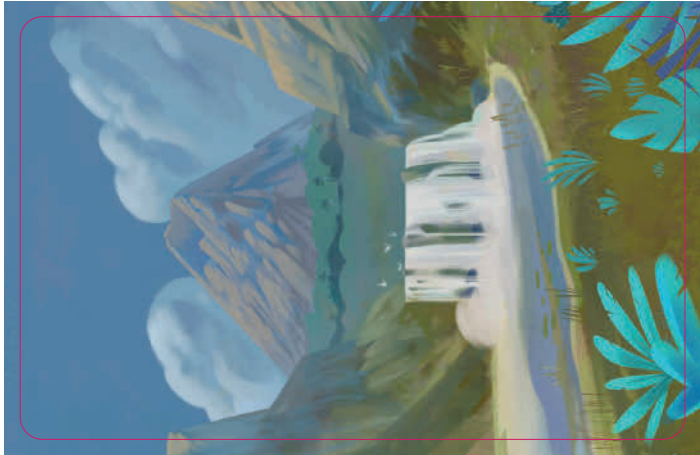
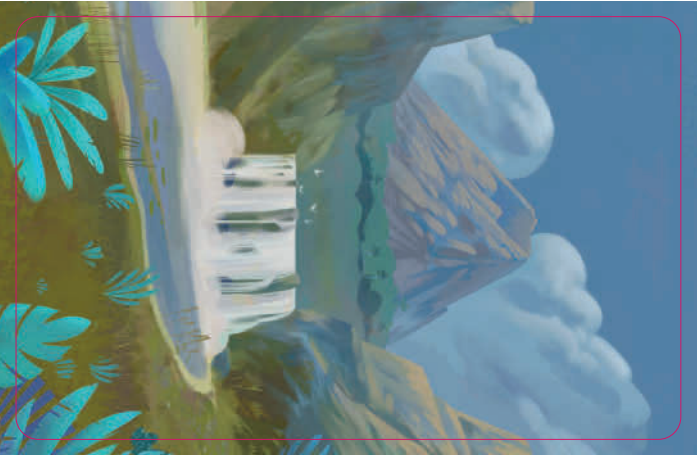
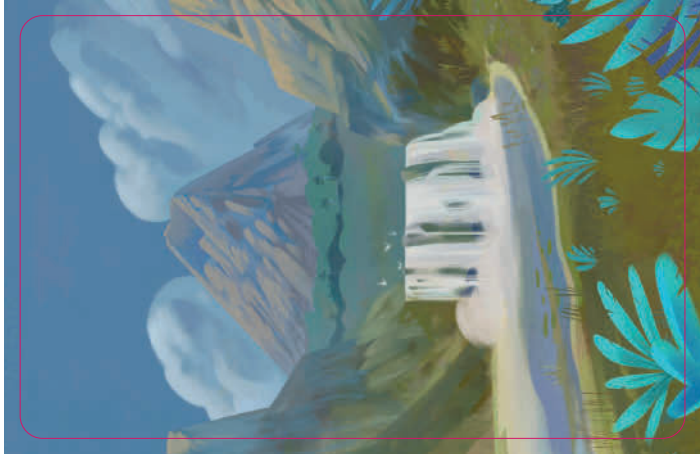
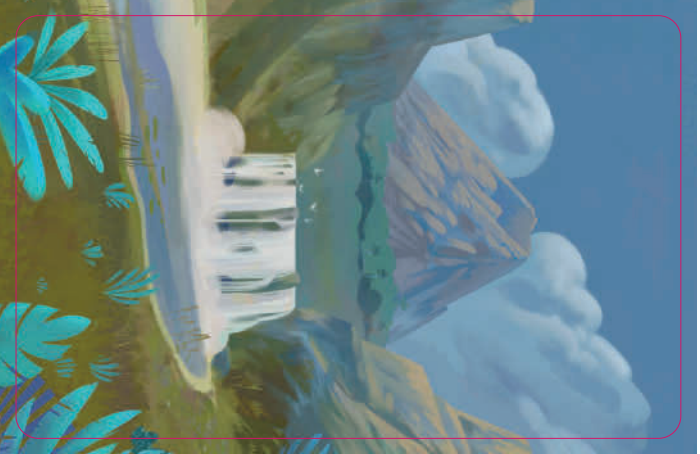
Poids **1,5 kg**

Éteint depuis **142 ans**

Taille **3,6 m**

Poids **14 kg**

Éteint depuis **600 ans**





D¹

Oiseaux

Perruche de Caroline
(Amérique du Nord)

Taille

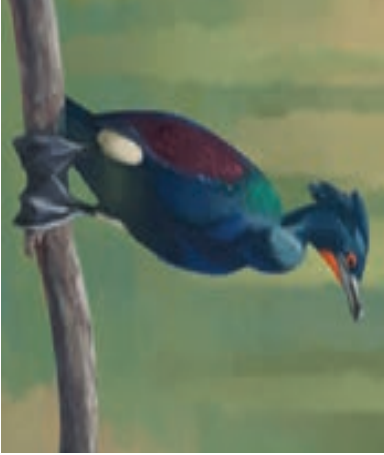
0,31 m

Poids

0,1 kg

Éteint depuis

93 ans



D³

Oiseaux

Cormoran de Pallas
(Russie)

Taille

0,85 m

Poids

3,5 kg

Éteint depuis

170 ans



Oiseaux

Oiseau-éléphant
(Madagascar)

D²

Taille

3 m

Poids

400 kg

Éteint depuis

1000 ans



D⁴

Oiseaux

Chevêchette des Moore
(Brésil)

Taille

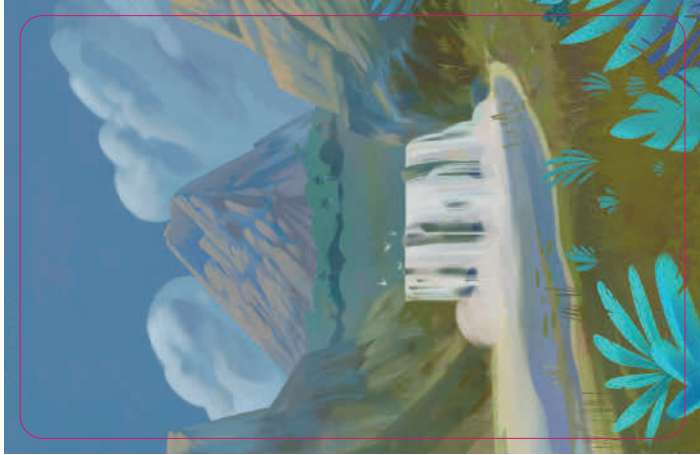
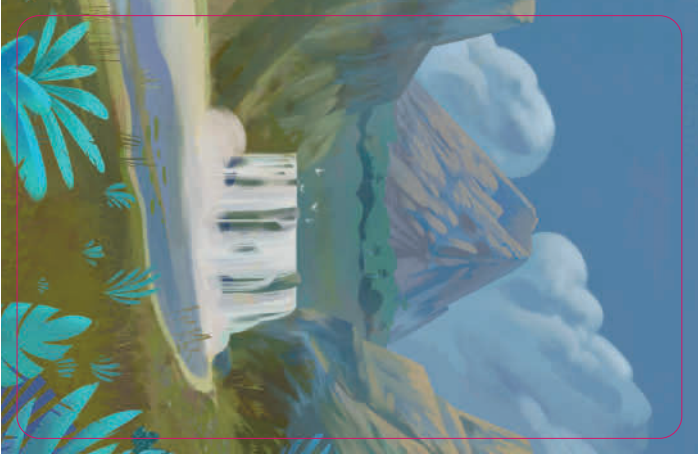
0,14 m

Poids

0,051 kg

Éteint depuis

19 ans

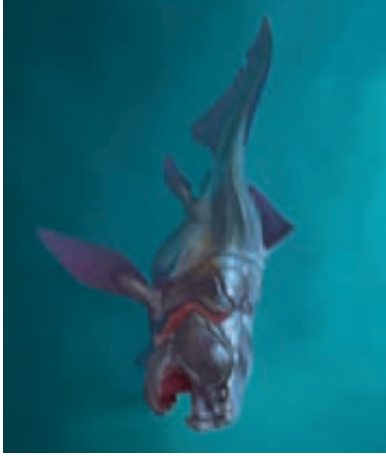




Poissons
Corégone du lac de
Constance (Europe)

E¹

Taille **0,29 m**
Poids **0,125 kg**
Éteint depuis **50 ans**



Poissons
Dunkleosteus
(Amérique du Nord)

E³

Taille **6 m**
Poids **1000 kg**
Éteint depuis **370 mio d'années**



Poissons
Doré bleu (Amérique du
Nord et Canada)

E²

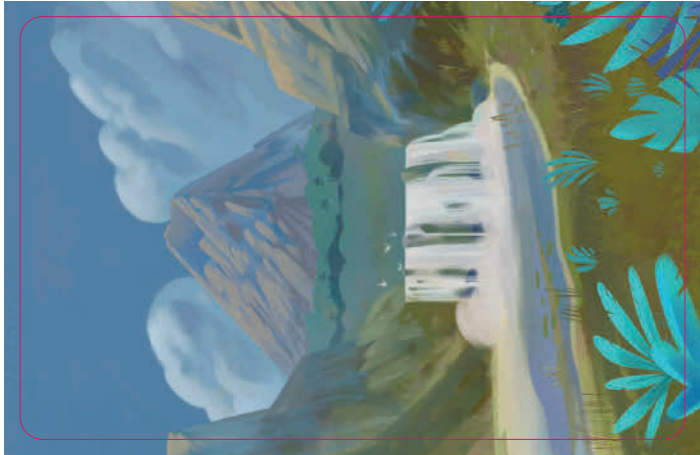
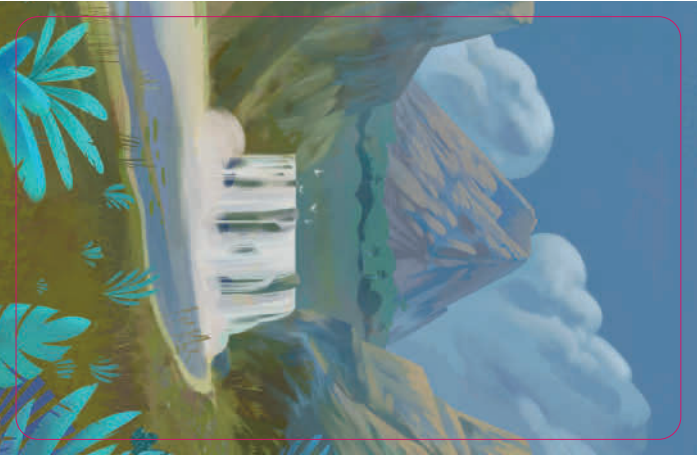
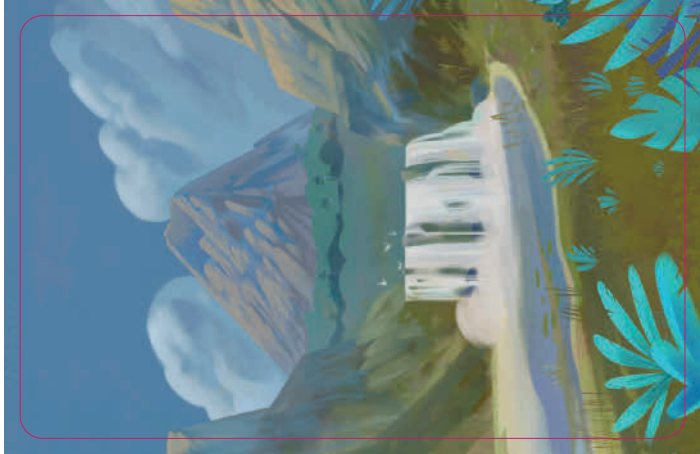
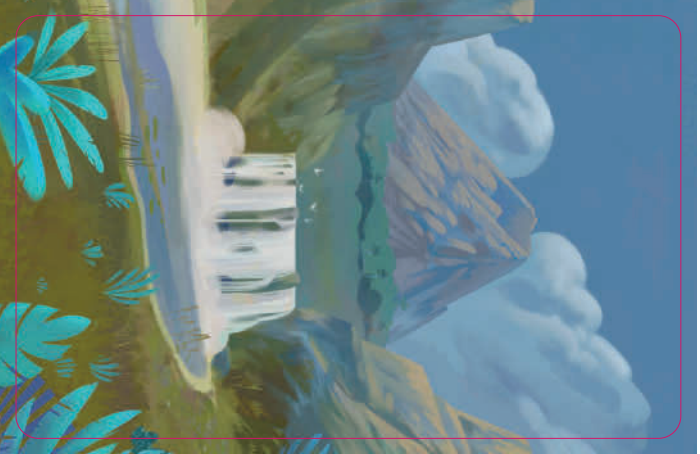
Taille **0,31 m**
Poids **0,45 kg**
Éteint depuis **137 ans**



Poissons
Adrianichthys kruyti
(Indonésie)

E⁴

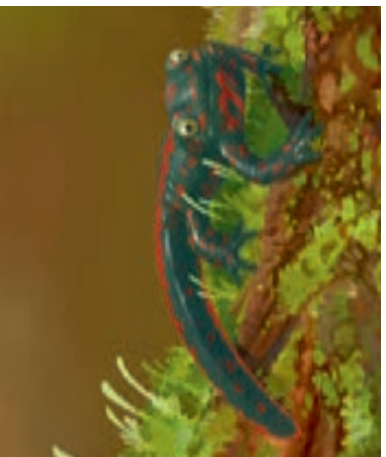
Taille **0,11 m**
Poids **0,2 kg**
Éteint depuis **37 ans**



11 ans Éteint depuis

60 g Poids

16 cm Taille



F²

Amphibiens
Cynops wolterstorffi
(Chine)

4 ans Éteint depuis

7 g Poids

8 cm Taille



F⁴

Amphibiens
Ecnomiohyla rabborum
(Panama)

Amphibiens
Crapaud doré
(Costa Rica)



F¹

4,2 cm Taille

40 g Poids

31 ans Éteint depuis

Amphibiens
Grenouille plate à incubation
gastrique (Australie)

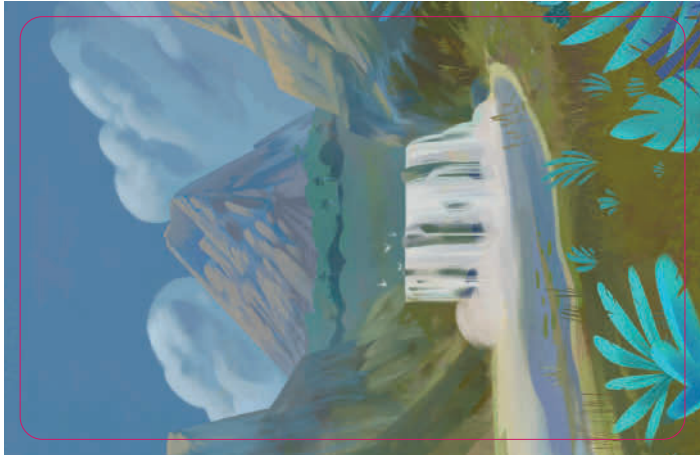
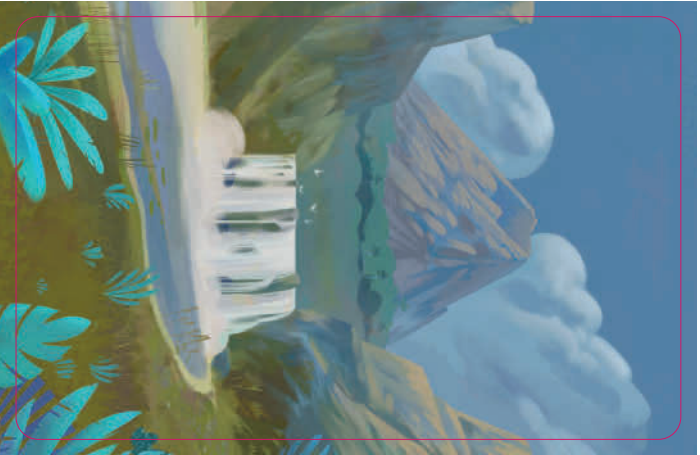
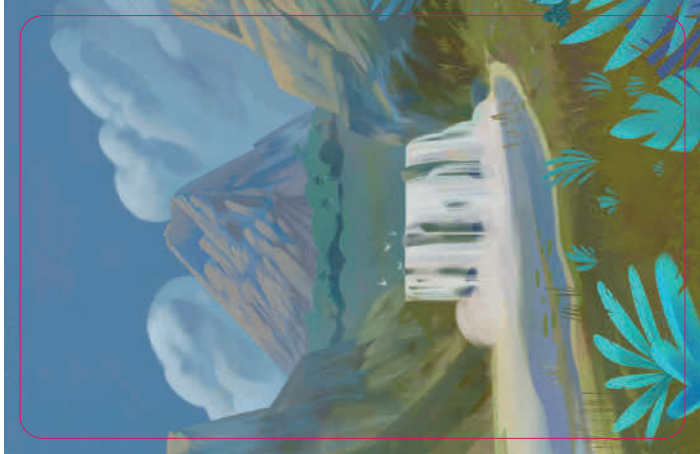
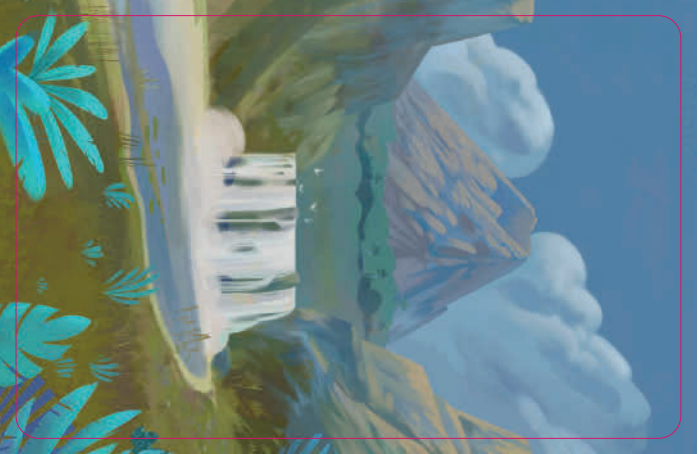


F³

4,3 cm Taille

26 g Poids

38 ans Éteint depuis





G³

Reptiles
Boa de l'île Maurice
(île Maurice)

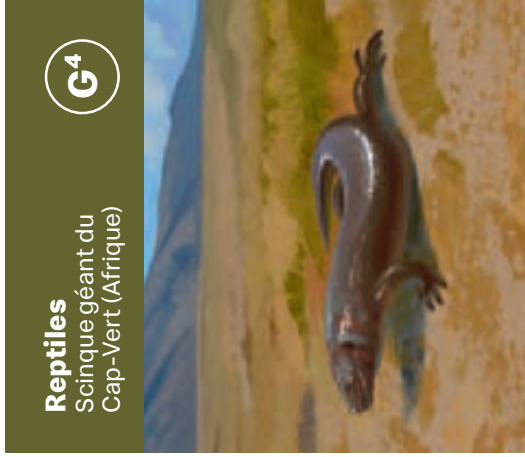
Taille **1 m**
Poids **0,75 kg**
Éteint depuis **45 ans**



G¹

Reptiles
Tortue de Pintà
(Équateur)

Taille **1,15 m**
Poids **90 kg**
Éteint depuis **8 ans**



G⁴

Reptiles
Scinque géant du
Cap-Vert (Afrique)

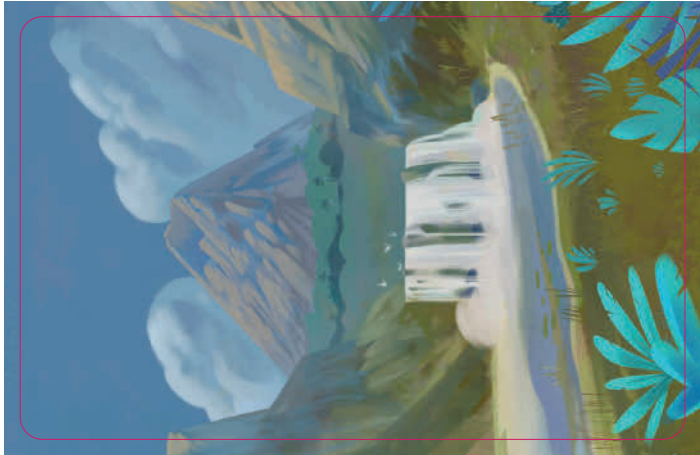
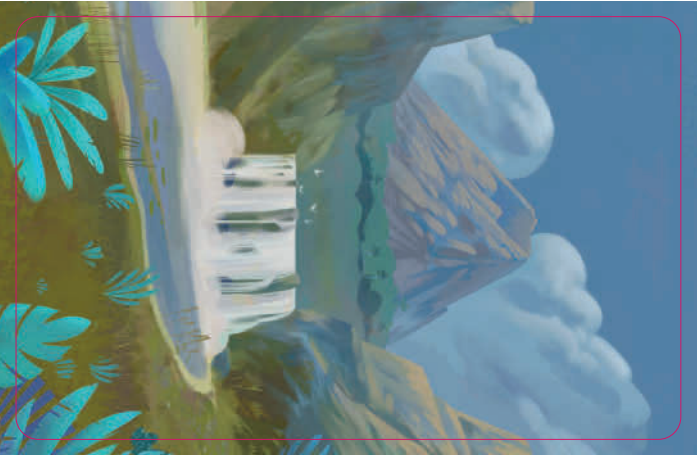
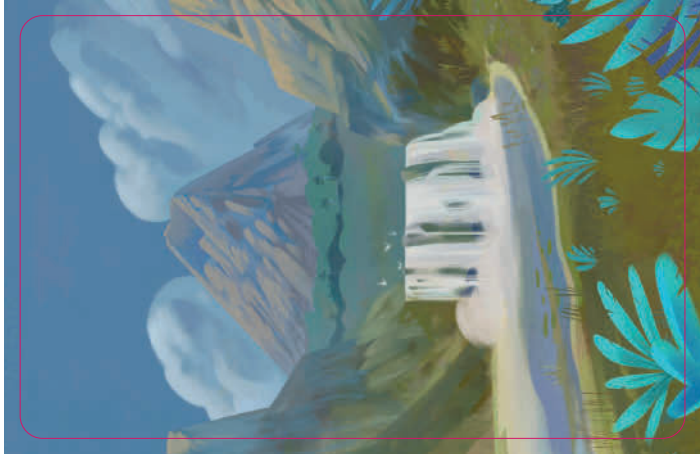
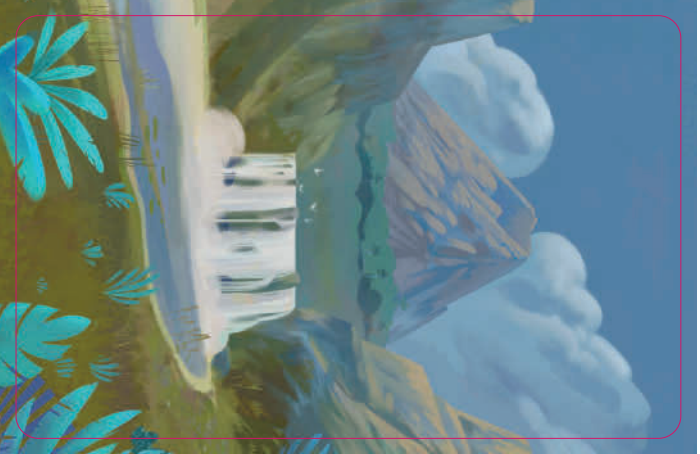
Taille **0,5 m**
Poids **0,05 kg**
Éteint depuis **108 ans**



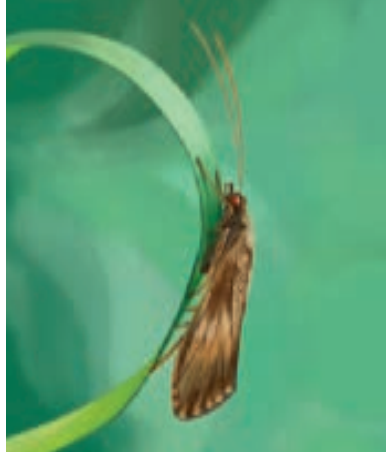
G²

Reptiles
Tortue terrestre de
Réunion (Réunion)

Taille **1,1 m**
Poids **300 kg**
Éteint depuis **180 ans**



Taille **2 cm**
Poids **2 g**
Éteint depuis **82 ans**



Insectes
Hydropsyche tobiasi
(Allemagne)

H¹

Taille **3,8 cm**
Poids **2 g**
Éteint depuis **89 ans**



Insectes
Mecodema punctellum
(Nouvelle-Zélande)

H³

Insectes
Criquet des montagnes
rocheuses (Amérique du N.)

H⁴



Taille **5 cm**
Poids **10 g**
Éteint depuis **6 ans**

Taille **3 cm**
Poids **5 g**
Éteint depuis **118 ans**

