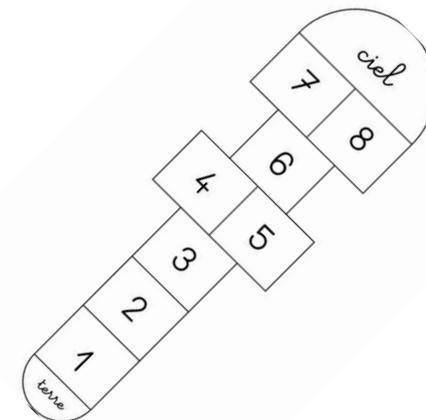


Voilà encore de nouvelles idées pour bien s'amuser !!!

Bonjour à tous,

La rentrée approche... Mais il est encore temps de s'amuser !
Voici de nouvelles idées :

- **Thierry Ki ? Nous fait partager sa dernière chanson !**
- **Un peu de manuel :**
fabriques ta corbeille , ta main en relief, la pâte à sel
- **Réflexion, stratégie : des points – des boîtes**
- **Jardinage : graines à faire pousser**
- **Sport parent – bébé**
- **Jeux extérieurs à tracer au sol !**



Thierry Ki?

Thierry Ki ? Nous fait le plaisir de nous proposer l'une de ses dernières créations !

Allez vite voir et écouter en suivant ce lien :

<https://vimeo.com/407881189>



#162818352



Merci Thierry Ki ?

Corbeille maison

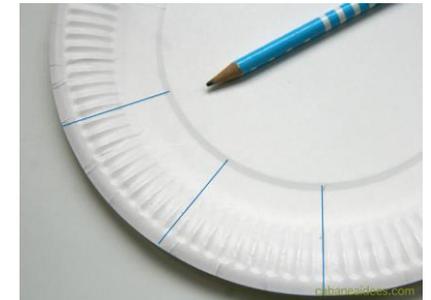
Matériel :

- * Assiette en carton
- * Des ciseaux
- * Scotch ou colle
- * Laine

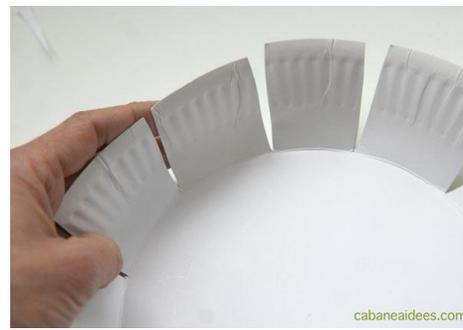
Etapas :

* Pour fabriquer le panier, il faut commencer par découper un nombre impair de rabats. On en trace 11 à l'aide d'un crayon répartis de façon uniforme sur l'assiette. Pas besoin de tracer jusqu'au centre de l'assiette, il suffit de tracer sur la partie gondolée c'est à dire le rebord de l'assiette.

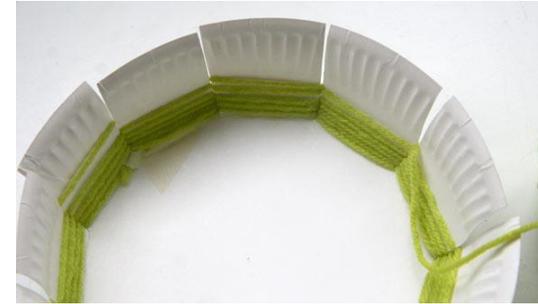
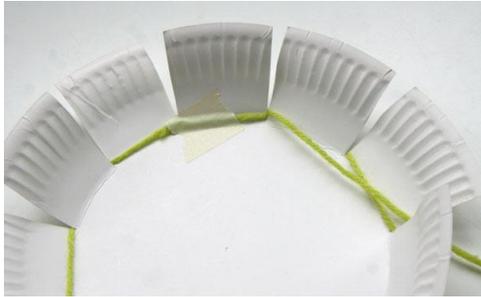
* Couper le long de ces repères. Il faut enlever un triangle de papier pour pouvoir relever les onglets sans qu'ils ne se touchent. On peut toujours les recouper ultérieurement si on s'aperçoit qu'on n'a pas assez coupé.



* Relevez les bords coupés



* Commencez à tisser. Pour cela, on colle l'extrémité de la laine (prenez de la laine assez épaisse d'ailleurs sinon, cela prendra plus de temps) avec du scotch ou de la colle et on tisse en passant alternativement en dessous et au dessus de chaque bord.



* On peut changer de couleur. Il suffit de faire un nœud avec les morceaux de laine et continue de tisser jusqu'à ce qu'on arrive au bord. A la fin on cache le fil des nœuds et on les coupe si ils sont trop longs.



Vous pouvez mettre des bonbons , des chocolats ou bien d'autres choses encore !

Main en relief

Matériel :

- * Feuille blanche
- * Feutre noir
- * Feutres de couleur
- * Ta main

Etapas :

* Poser sa main sur la feuille blanche et faire le contour avec le feutre noir.



* faites des traits droits jusqu'à l'empreinte de la main puis faites traits arrondis sur l'empreinte et finissez avec un trait plat dès que vous sortez de l'empreinte



* Pour donner plus de relief, mettez de la couleur entre chaque ligne noire.



Recette de la pâte à sel

1. Dans un saladier, verser 1 verre de sel et 2 verres de farine.
2. Mélanger avec les mains le sel et la farine.
3. Ajouter 1 verre d'eau tiède, l'incorporer petit à petit
4. Malaxer avec les doigts jusqu'à obtenir votre pâte à sel.

Vous pouvez rajouter du colorant alimentaire après l'avoir divisé ou dans l'eau (en fonction de votre colorant) ou bien la peindre une fois qu'elle est cuite !

Procédez ensuite au modelage de vos objets et à la cuisson de la pâte à sel.

Cuisson de la pâte à sel

Température de cuisson douce : entre 75°C et 110°C

Temps de cuisson moyen pour les petits objets : 2 heures environ

Bien surveiller la cuisson pour éviter les mauvaises surprises



Des Points et des Boîtes

Joueurs: Deux

Chacun son tour, les joueurs connectent des points sur une grille en traçant des lignes. Le joueur à finir le plus de boîtes gagne le jeu.

Description

Le jeu commence avec une grille de points rectangulaire ou carrée.

Les joueurs utilisent des crayons de couleurs différentes.

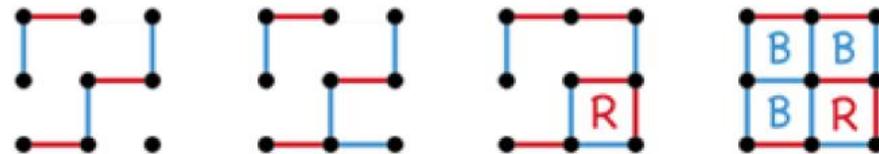
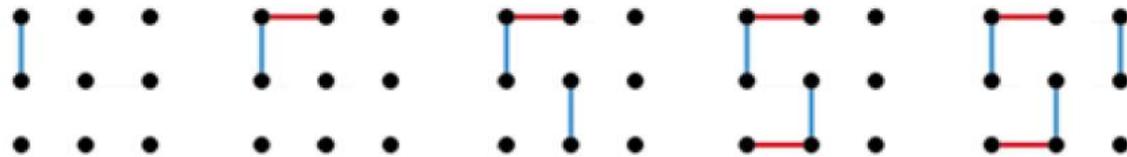
Chacun son tour, les joueurs connectent deux points adjacents avec une ligne horizontale ou verticale. Si un joueur finit le quatrième côté d'une boîte il y met son initiale et doit tracer une autre ligne.

Quand toutes les boîtes sont finies, le joueur qui a mis le plus d'initiales gagne le jeu.

Le jeu est plus complexe qu'il apparaît au début et même une grille de 4x4 peut poser un défi.

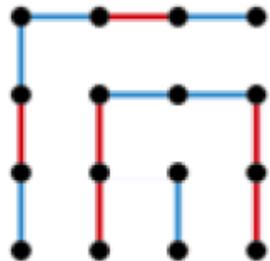
Exemple

Le jeu suivant sur une grille de 3x3 a été gagné par Bleu, qui a fini trois boîtes contre une seule pour Rouge :



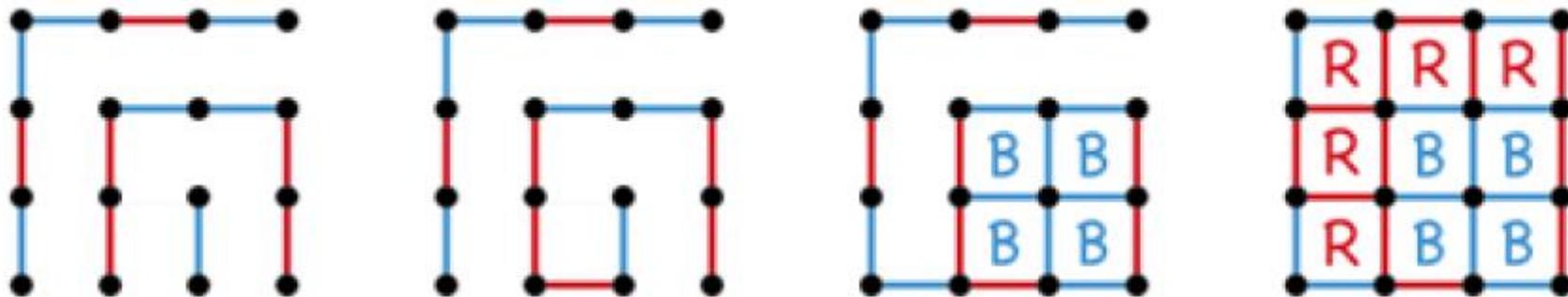
Stratégie

Le jeu est joué en deux phases. Pendant la première phase les joueurs connectent des points, en faisant attention à ne pas finir le troisième côté d'une boîte pour leur adversaire, jusqu'à ce que les cellules soient divisé en une ou plusieurs chaînes ou boucles, comme ceci :



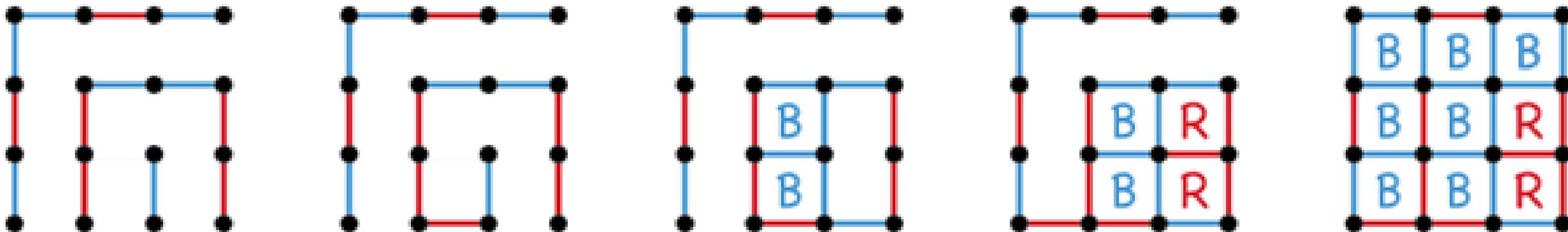
Pendant un jeu entre débutants, le joueur qui est obligé de compléter le troisième côté d'une boîte, choisit la chaîne la plus courte ; ensuite, les joueurs complètent les chaînes chacun son tour.

Par exemple, le Rouge commence la chaîne de quatre boîtes, Bleu les prend toutes et se trouve obligé de commencer une chaîne de cinq boîtes pour Rouge :



Résultat : Rouge gagne avec 5 boîtes contre 4 pour Bleu.

Dans l'exemple ci-dessous, Bleu décide de ne pas finir les deux dernières boîtes de la chaîne. Rouge est obligé de les prendre et commence la chaîne de cinq boîtes pour Bleu :



Résultat : Bleu gagne avec 7 boîtes contre 2 pour Rouge !

Le secret est de ne pas finir les deux dernières boîtes dans une longue chaîne de trois carrés ou plus. Tu gagnera toutes les boîtes sauf deux de chaque chaîne et la totalité de la dernière chaîne.

Faire pousser des graines dans du coton

- 1 - Choisissez des graines qui germent facilement et faites-les tremper
- 2 - Déposez les graines sur du coton humide
- 3 - Faites germer vos graines dans de bonnes conditions
- 4 - Repiquez éventuellement les jeunes plants dans un pot

Faire pousser des graines dans du coton est une activité de jardinage d'intérieur facile et intéressante pour des enfants. Cette expérience toute simple est particulièrement gratifiante dans la mesure où les graines germent très vite et que des tiges puis des feuilles apparaissent en quelques jours.

Voici **comment faire pousser des graines dans du coton**.

Choisissez des graines qui germent facilement et faites-les tremper

Les graines traditionnellement mises à pousser dans du coton sont celles qui germent facilement : Lentilles, haricots secs, petits pois,...

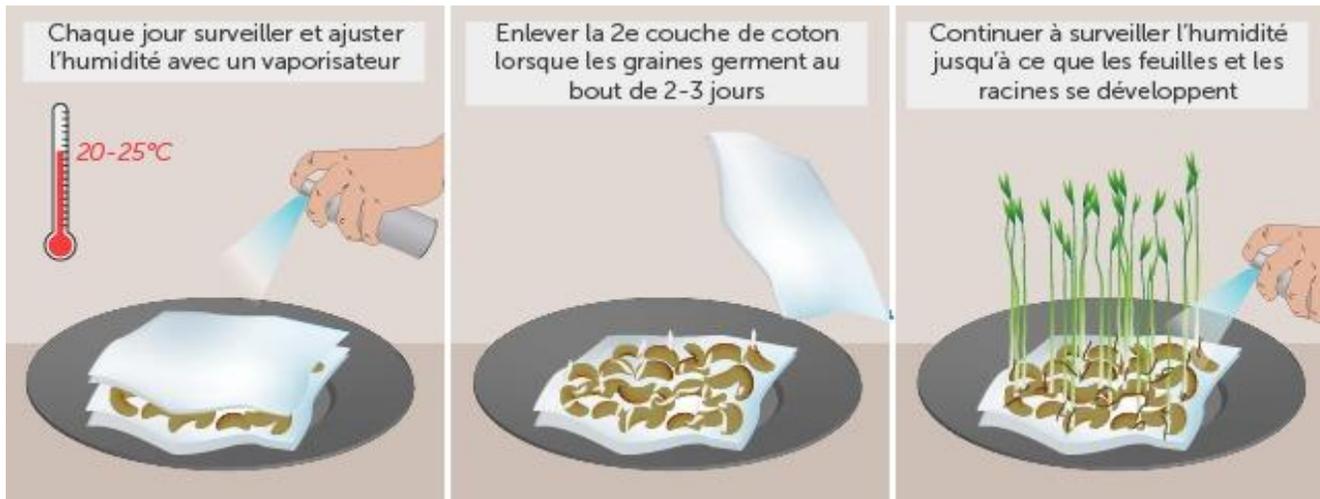
Commencez par faire tremper les graines environ 12 heures dans l'eau, surtout si elles sont grosses (haricots).



Déposez les graines sur du coton humide



Faites germer vos graines dans de bonnes conditions



Laissez le tout à une température ambiante idéalement comprise entre 20 et 25 °C : en hiver, vous pouvez poser le récipient sur la tablette d'un radiateur.

Surveillez chaque jour l'humidité et ajustez-la au besoin. Un vaporisateur est idéal à cet effet, car le coton doit rester juste humide :

S'il est sec, rien ne poussera.

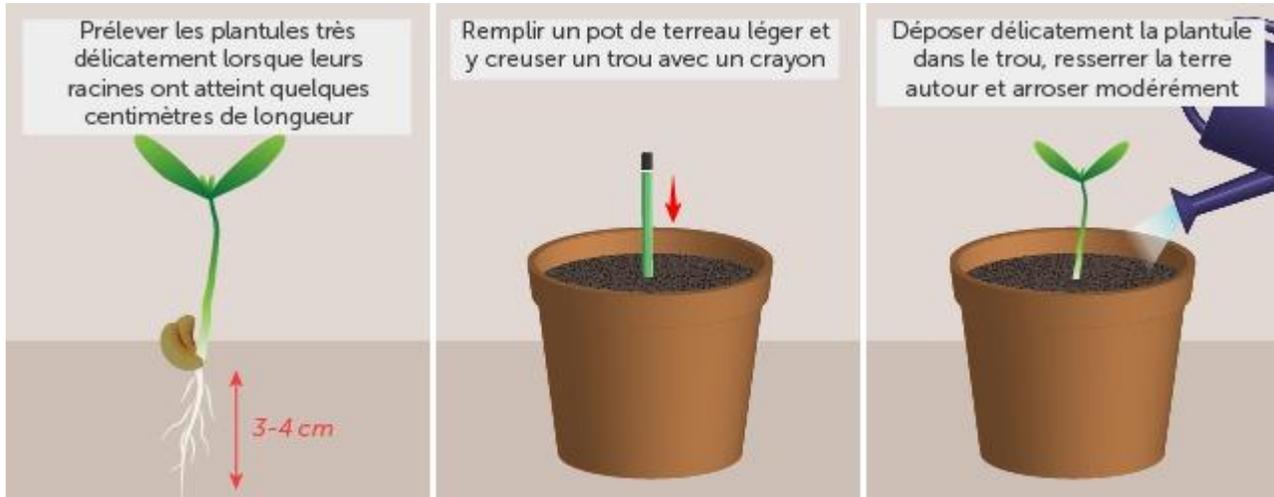
S'il est trop humide, les graines risquent de pourrir.

Au bout de 2 ou 3 jours, les graines ont germé : si vous aviez mis une deuxième couche de coton dessus, enlevez-la à ce moment-là.

Bon à savoir : si vos graines n'ont pas germé au bout d'une semaine, inutile d'insister. Renouvelez l'expérience avec d'autres graines.

Continuez à surveiller l'humidité pendant toute la durée de l'expérience : en quelques jours, les racines et les tiges se développent puis des feuilles apparaissent

Repiquez éventuellement les jeunes plants dans un pot



Si vous avez fait germer quelques graines isolées, notamment de haricot, vous pouvez envisager de repiquer les jeunes plants en pot pour poursuivre l'expérience. La reprise n'est pas garantie, mais il peut être amusant d'essayer.

À noter : si vous avez fait germer un grand nombre de graines assez serrées, les racines seront trop enchevêtrées pour assurer la reprise au repiquage.

Attendez que les racines aient atteint une longueur de quelques centimètres.

Prélevez les plantules très délicatement : les racines sont fragiles et souvent prises dans le coton, elles peuvent se casser facilement.

Dans un pot rempli de terreau léger, creusez un trou avec un crayon et déposez délicatement la plantule, puis resserrez la terre autour et arrosez modérément.

Promenade-safari

À partir de 6 mois et lorsque l'enfant peut s'asseoir avec un support.

Position du parent :

Couché sur le côté, idéalement adossé à un mur.



Position de l'enfant :

Pour l'exercice avec la jambe droite, assoyez l'enfant face à vous, à cheval sur votre cuisse droite. Tenez sa main gauche avec votre main droite, et sa cuisse droite avec votre main gauche (et vice versa pour la jambe gauche).

Mouvement

Niveau A

1. Soulevez la jambe à environ 60 cm du sol.
2. Redescendez la jambe lentement jusqu'à 5 cm de l'autre jambe.
3. Variez la durée selon le genre d'animal qui fait faire la promenade.
4. Changez de côté et répétez avec l'autre jambe.

Niveau B

1. Répétez les étapes 1 à 4 du niveau A en plaçant l'enfant un peu plus loin sur votre jambe, sans dépasser le genou. Maintenez une prise sécuritaire.

Dites à l'enfant qu'il se promène sur différentes sortes d'animaux sauvages. Décrivez l'animal et le genre de promenade qu'il fait faire.

En haut! En bas!

À partir de 6 mois et lorsque l'enfant peut s'asseoir avec un support

Position du parent :

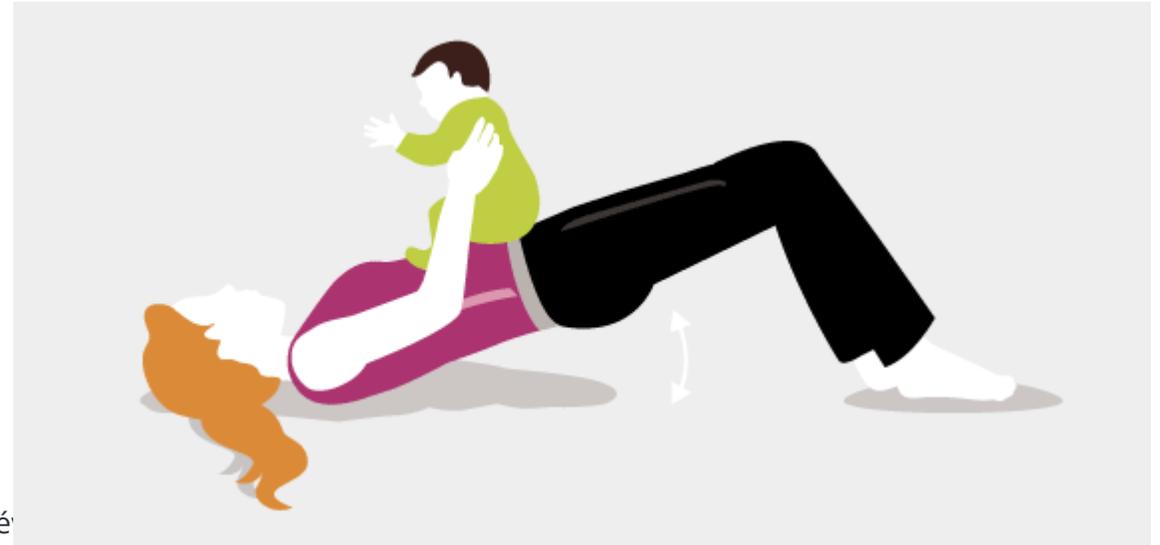
Couché sur le dos, genoux fléchis.

Position de l'enfant :

Sur votre bas-ventre, face à vous. Tenez l'enfant sous les bras.

Mouvement

- 1.Écrasez le bas du dos au sol en resserrant les fesses et les abdominaux.
- 2.Soulevez les fesses, en gardant pieds et épaules au sol. Évitez de creuser le dos.
- 3.Contractez les muscles fessiers et les abdominaux le plus longtemps possible en é bloquer votre respiration.
- 4.Revenez lentement à la position de départ.

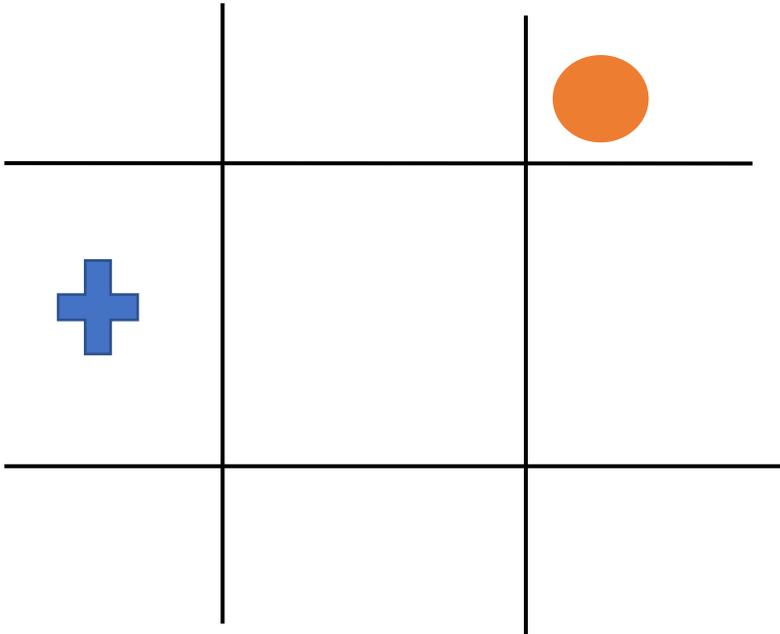


Source : Kino-Québec
© Gouvernement du Québec, 2012

Des idées de jeux à tracer au sol

Une craie ou un petit morceau de plâtre

Un coin de terrasse ou un petit bout d'allée ou de route (s'il n'y a pas de circulation !)

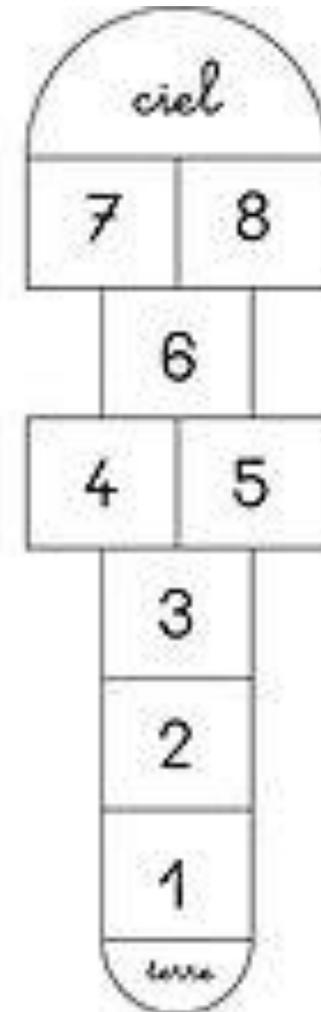


Le jeu du « Morpion »

2 sortes de pions

2 joueurs

Chaque joueur pose un de ses pions à tour de rôle, le premier qui arrive à former une ligne horizontale ou verticale ou diagonale à gagner !



Le jeu de la marelle