



lunii



Si un jour tu passes devant le 10 rue des Traverses, tu ne remarqueras peut-être pas l'immeuble donnant sur un jardin. Mais attends quelques instants, sois patient... tu croiseras Nina et Amir qui, t'invitent à les rejoindre pour jouer apprendre et te frayer un passage entre rêve et réalité.





-
- Une guirlande de chenilles
 - Des étoiles plein les yeux
 - 1, 2, 3 Soleil !

Date du jour





Activité n°1

UNE GUIRLANDE DE CHENILLES

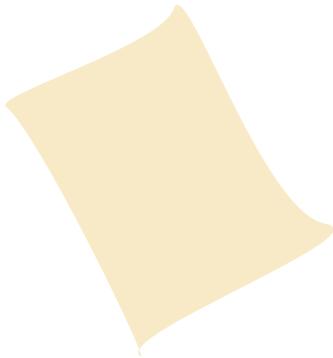
L'histoire dont est inspirée cette activité :

Nina, qui habite au 10 rue des Traverses rencontre une gentille chenille jaune et verte dans son jardin.

Elle va l'appeler Basile. Oui, voilà Basile la chenille.

Heureusement que Basile a le cœur bien accroché car Nina va lui faire vivre des moments de haute voltige !

Préparation



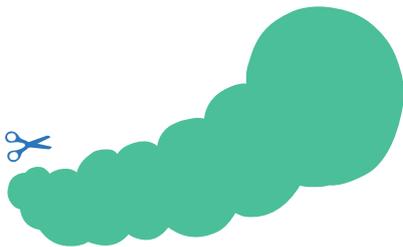
une feuille



une paire de ciseaux



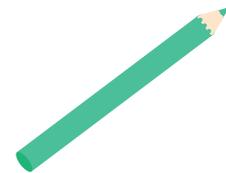
un crayon à papier



basile la chenille



un crayon de couleur jaune

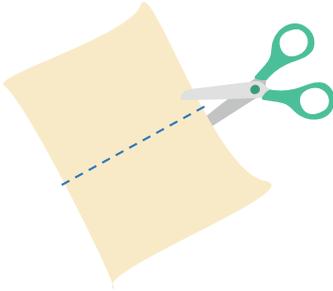


un crayon de couleur vert

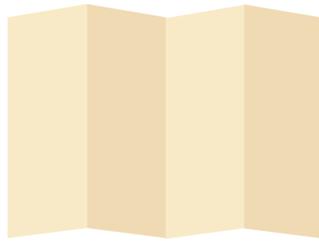




- **Étape 1 :** Prends une feuille de ton choix et coupe-la en deux. Tu n'auras besoin que d'un morceau.

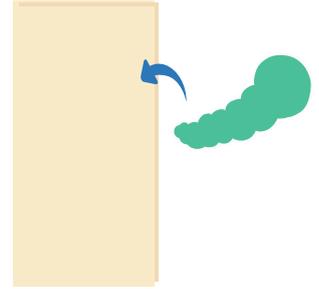


- **Étape 2 :** Plie en accordéon, c'est-à-dire en zigzag comme pour former un « Z ». Tu peux faire cela autant de fois que ta feuille te le permet. Dans l'exemple ci-dessous, il y a 3 plis, c'est très bien pour avoir une jolie guirlande.

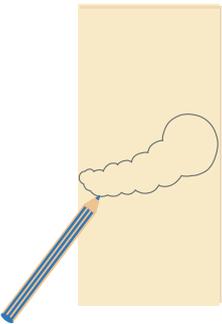


1 2 3 4

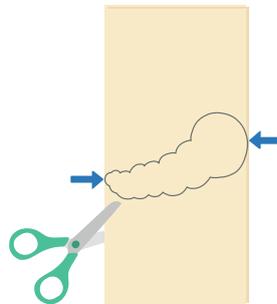
- **Étape 3 :** Découpe la forme de Basile la chenille, pour pouvoir venir la superposer sur une des faces de l'accordéon.



- **Étape 4 :** Dessine le contour à l'aide d'un crayon en papier comme c'est indiqué.



- **Étape 5 :** Découpe la forme de Basile. Fais bien attention à ne pas supprimer les bouts (là où se trouvent les flèches). C'est ce qui permettra à toutes tes chenilles de se tenir les unes aux autres.



- **Étape 6 :** Et voilà, ta guirlande est prête ! Mais attends, ce n'est pas fini ! On a un défi à te proposer.



Défi maths ! Cap' ou pas cap' ?

Pour chaque chenille, colorie deux (2) ronds avec un crayon de couleur jaune et quatre (4) ronds avec un crayon de couleur vert. Ensuite compte combien tu as en tout de ronds jaunes et de ronds verts.

 : j'ai ronds jaunes.

 : j'ai ronds verts.





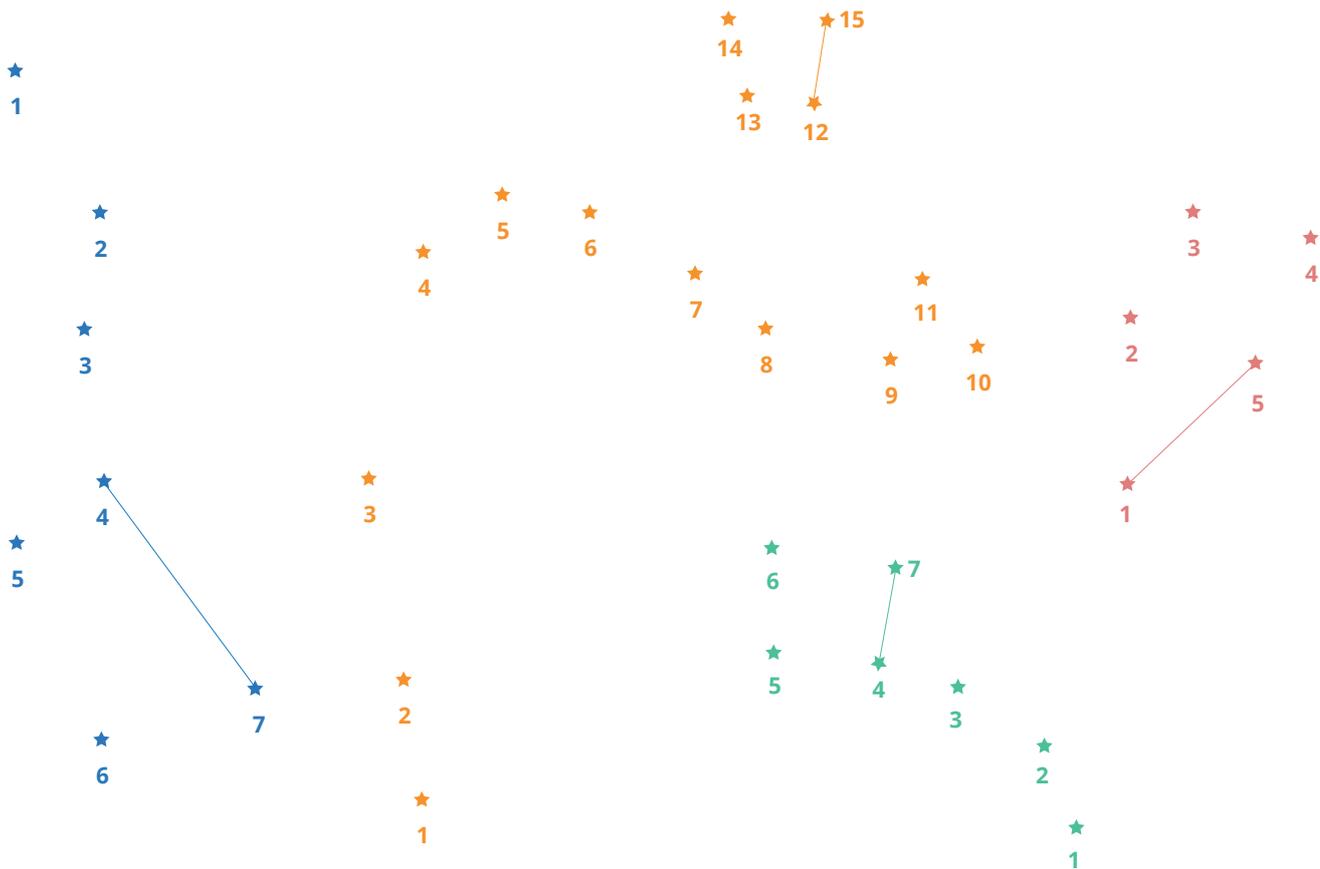
Activité n°2

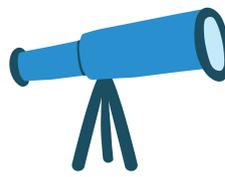
DES ÉTOILES PLEIN LES YEUX

L'histoire dont est inspirée cette activité :

Amir qui habite au dernier étage de 10 rue des Traverses adore observer le ciel grâce à son télescope. Jusqu'au jour où Tictic un petit extraterrestre rigolo, originaire de la planète Célestine débarque sur la Terre.

Relie les points pour former les 4 constellations, puis essaye de trouver leur nom en lisant les descriptions.





- **Le Dragon** : Elle a la forme d'un dragon avec une longue queue qui fait le tour de la Petite Ourse. Elle lui ressemble beaucoup d'ailleurs car elle est très timide. C'est une constellation qui est difficile à observer. Mais avec un peu de persévérance, tu peux la voir !
- **Céphée** : Elle a la forme d'une maison et ne se trouve pas très loin de la Petite Ourse. Elle est craintive et ne se laisse pas regarder facilement. Elle a le même tempérament que la Petite Ourse et la constellation du dragon.
- **La Grande Ourse** : Elle a la forme d'une très grande casserole qui va nous tomber sur la tête ! C'est une constellation qu'on peut voir tout au long de l'année. Elle est très célèbre et brille de mille feux !
- **La Petite Ourse** : Elle a la forme d'une petite casserole qui veut nous échapper ! C'est une constellation que l'on peut voir toute l'année mais qui se fait très discrète. Sais-tu que cette constellation est très utile ? Sois attentif, si tu trouves l'étoile polaire qui est située au bout de la queue de la Petite Ourse (au bout du manche de la casserole), tu ne perdras jamais le Nord !

Constellation n°1 :

.....

Constellation n°2 :

.....

Constellation n°3 :

.....

Constellation n°4 :

.....





Activité n°3

1, 2, 3 Soleil !

L'histoire dont est inspirée cette activité :

Dans la cour de l'immeuble du 10 rue des Traverses, il y a une statue magnifique, qui s'appelle Madame Été et qui est une amie de Nina. C'est une statue hors-du-commun car elle peut bouger et aller se balader dans le quartier. Quelle chance !

Et si toi aussi, tu jouais à la statue, comme Madame Été ?
Petit conseil : Si tu es dans un appartement, choisis la pièce la plus grande où il est le plus facile de se déplacer.

- **Étape 1 :** Avant de commencer, il faut désigner un joueur qui va se mettre face à un mur, très loin des autres. Tu peux l'appeler Madame ou Monsieur Été.
- **Étape 2 :** Les autres joueurs sont alignés et se mettent à l'autre bout, le plus loin possible. Tu peux mettre un bout de scotch par terre pour marquer la ligne de départ. Tu en auras besoin plus tard.
- **Étape 3 :** Monsieur ou Madame Été peut alors lancer le jeu en disant « 1, 2, 3... », toujours face au mur, lorsqu'il dit « Soleil ! » il peut se retourner. Gare à toi, s'il te voit bouger lorsqu'il fait volte-face car si tu n'es pas immobile comme une statue, tu dois regagner la ligne de départ. Quel dommage ! En revanche, si tu ne bouges pas avant que Monsieur ou Madame Été ait dit « Soleil », là tu peux continuer à avancer.
- **Étape 4 :** C'est lorsqu'un des joueurs a touché le mur qu'il a gagné. Le gagnant devient Monsieur ou Madame Été. Et c'est reparti pour une nouvelle partie !





RÉPONSES

Activité n°2

- Constellation n°1, en **bleu** :
La Grande Ourse
- Constellation n°2, en **orange** :
Le Dragon
- Constellation n°3, en **vert** :
La Petite Ourse
- Constellation n°4, en **rouge** :
Céphée

