

6.

12



CARAMELS MOUS AU BEURRE SALE

INGRÉDIENTS :

250 g de sucre semoule
80 g de beurre demi-sel
80 g de crème liquide
2 g de fleur de sel

RÉALISATION :

Faire chauffer le sucre dans une poêle pour le caraméliser. Quand il est bien liquide et bien coloré (ne pas le laisser trop chauffer), ajouter la crème, bien mélanger. Enlever la poêle du feu et ajouter le beurre, mélanger pour bien l'incorporer au caramel. Ajouter une ou deux pincées de fleur de sel.

Verser le caramel dans de jolis moules en silicone et laisser refroidir au moins deux heures.

ROSES DES SABLES

INGRÉDIENTS :

75 g de corn flakes non sucrés
50 g de beurre ou margarine
2 cuillères à soupe de miel liquide ou du sucre glace
125 g de chocolat noir

RÉALISATION :

Faire fondre le beurre et le chocolat à feu très doux. Ajouter le miel et tourner jusqu'à obtention d'une pâte lisse.

Ajouter les corn-flakes et tourner très délicatement pour ne pas les briser.

Une fois les corn-flakes bien chocolatés, les déposer sur une plaque préalablement beurrée (ou avec un papier d'aluminium) par petits tas.

Laisser refroidir avant de déguster.

19

26

TRUFFES

INGRÉDIENTS :

250 g de chocolat noir de bonne qualité
100 g de beurre non salé
2 jaunes d'oeuf
7,5 g de sucre vanillé
80 g de sucre glace
50 g de cacao en poudre

RÉALISATION :

Casser le chocolat en petits morceaux dans un plat résistant à la chaleur. Le faire fondre au bain-marie.
Ajouter progressivement le beurre coupé en petits dés.
Mélanger.

Quand le beurre a bien fondu dans le chocolat, retirer le plat du feu, y ajouter les jaunes d'oeuf, le sucre vanillé (il apporte du croquant, si vous souhaitez une texture lisse, ajoutez 10 g de sucre glace et 1 goutte de vanille liquide) et le sucre glace. Bien mélanger le tout.

Mettre la pâte au frigo pendant au moins une heure afin qu'elle se solidifie.
Ensuite, former des petites boulettes de pâte à la main, les rouler dans le cacao puis les disposer sur un plat.

SABLÉS

INGRÉDIENTS :

75g de sucre + 1 sachet de sucre vanillé
100g de beurre mou en petits morceaux
250g de farine
1 oeuf
1 pincée de sel

RÉALISATION :

Mélangez tous les ingrédients à la main jusqu'à obtenir une pâte qui ne colle pas. Si besoin, rajoutez un peu de farine.
Entreposez la pâte au réfrigérateur 30 min puis étalez-la au rouleau sur un plan de travail légèrement fariné.
Formez des biscuits avec des emporte-pièces ou un verre.

Préchauffez votre four à 180°C (Th.6).

Faites cuire les biscuits sur une plaque recouverte de papier cuisson pendant une quinzaine de minutes.
Surveillez la couleur des sablés pour adapter le temps de cuisson en fonction de votre four.

Vous pouvez dorer les biscuits au jaune d'oeuf avant de les mettre au four et varier les parfums : cannelle, cacao, amandes...

13

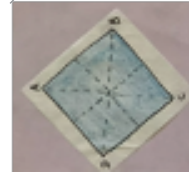
22

BOÎTES EN PLAGES

MATÉRIEL :

Une feuille de papier A4 que vous couperez de façon à obtenir un carré (21 x 21 cm)

- 1- Pliez et dépliez votre carré pour obtenir les plis comme sur le dessin.
- 2- Rabattez les pointes A, B, C et D l'une sur l'autre grâce aux plis formés précédemment.
- 3- Ramenez les 2 bords extérieurs de la face supérieure du carré contre le pli du milieu.
- 4- Retournez votre carré, face pliée contre la table. Répétez l'étape 3.
- 5- Les formes qui ont été pliées jusqu'à la ligne du milieu sont de forme triangulaire. Soulevez un de ces triangles, ouvrez-le et aplatissez-le. Il a maintenant la forme d'un cône. Faites la même chose avec les 3 autres.
- 6- Pliez maintenant chacun de ces cônes en 2 et rabattez une moitié vers l'arrière. (Les moitiés à rabattre sont hachurées). Quand vous les aurez rabattues, vous ne les verrez plus car elles seront à l'intérieur de votre future boîte.
- 7- Rabattez les pointes de devant le plus long possible vers l'avant et la pointe de derrière le plus loin vers l'arrière.
- 8- Il reste 2 pointes. Écartez-les vers l'extérieur et ramenez-les vers le bas. Votre boîte va s'ouvrir, il faut maintenant aplatir le fond avec le pouce. Vous pouvez la décorer et la remplir de biscuits...



BOULES DE BAIN

INGRÉDIENTS :

- 1/2 tasse de féculé de maïs (maizena)
- 1/4 tasse de sel de cuisine
- 1 tasse de bicarbonate de soude
- 6 cuillères à soupe de jus de citron
- 5 cuillères à soupe d'huile végétale au choix (amande, noix de coco, olive, ...)
- 20 gouttes d'huiles essentielles au choix (facultatif et pas avant 6 ans)
- Colorant alimentaire
- Paillettes, fleurs séchées, épices (facultatif)

USTENSILES :

- 1 tasse de 250 ml, moule en plastique/silicone, 2 bols, 1 fouet

PRÉPARATION :

- Dans le 1^{er} bol, mélanger les poudres : bicarbonate, sel et féculé de maïs.
- Dans le 2nd bol, mélanger les liquides : huile végétale, colorant alimentaire, jus de citron et huiles essentielles.
- Mélanger le tout : ajouter le mélange liquide dans le mélange sec et mélanger à l'aide du fouet, jusqu'à l'obtention d'une consistance homogène. Le mélange doit être légèrement humide et se tenir. Si ce n'est pas le cas, rajouter un petit peu d'eau.
- Une fois la bonne consistance obtenue, placer les fleurs séchées/paillettes ou autre dans le mélange. Remplir les moules. Si vous ne disposez pas de moules, vous pouvez confectionner vous-même des boules de petite taille. Dans tous les cas, presser bien fermement.
- Laisser sécher au moins deux jours avant de les démouler. Laisser sécher 3 jours quand les boules ne sont pas réalisées à l'aide d'un moule.
- Vous pouvez maintenant les utiliser (attention de bien les préserver à l'abri de l'humidité).

30

TROMBONES

CUISINE MOLECULAIRE SPAGHETTIS

INGRÉDIENTS :

- 200 ml de jus de fruit (ou 100ml de sirop ajouté à 100 ml d'eau)
- 5 à 6 g de gélatine

USTENSILES :

- 1 bol mélangeur
- 1 verre doseur
- 1 coupelle
- 1 fouet
- 1 cuillère
- 1 seringue ou pipette / 1 tube / 1 paille fine

PRÉPARATION :

- Placer les pailles au frais.
- Peser 5 à 6 grammes de gélatine, puis placer dans la coupelle d'eau.
- Faire chauffer le jus de fruit ou le mélange eau/sirop 2 minutes au micro-ondes.
- Rajouter la gélatine dans votre liquide chaud, puis mélanger avec le fouet.
- A l'aide de la seringue, remplir les tubes / les pailles.
- Mettre le tout au réfrigérateur.
- Une fois que le mélange est solidifié, souffler dans les pailles afin d'extraire le spaghetti.



2

10



SAC SANS COUTURE

MATÉRIEL :

Un vieux tee-shirt : taille enfant ou adulte, avec ou sans manches - plus il sera d'une grande taille, plus votre sac sera grand - vous pouvez choisir un tee-shirt avec ou sans motif. Une paire de ciseaux

RÉALISATION :

Découpez le tee-shirt au niveau du col, des manches et juste au dessus de la couture du bas (voir schéma)
Ensuite faites des entailles d'une dizaine de centimètres de long (et environ 1 cm de large) dans le bas du tee-shirt (sur les deux épaisseurs en même temps) de façon à obtenir des franges régulières et en face à face.



Prenez les deux morceaux de tissu de la première frange (en commençant à droite ou à gauche au choix) et faites deux noeuds. Continuez ainsi avec toutes les franges en serrant bien les noeuds. Et vous obtenez un sac...



PLUSIEURS POSSIBILITÉS S'OFFRENT À VOUS :

- Laisser les franges apparentes ou non. Dans ce cas, vous retournez votre sac afin de mettre les lanières à l'intérieur. Il faut donc prévoir de mettre votre tee-shirt à l'envers avant de débiter !
- Pour les poignées du sac, vous pouvez les garder telles qu'elles sont (version sac de courses) ou les faire version sac de plage. Dans ce cas, prévoir l'échancrure assez large lorsque vous coupez au niveau du col afin d'obtenir une grande ouverture du sac et des poignées plus fines. Coupez les poignées en deux (sur la couture des épaules) et nouez les deux morceaux ainsi obtenus sur le devant, ensemble et faites de même avec les morceaux de derrière.

FLOCON DE PAPIER

MATÉRIEL :

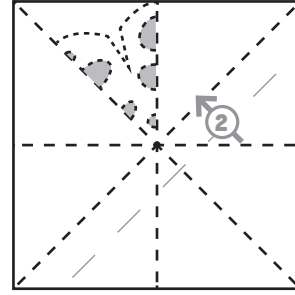
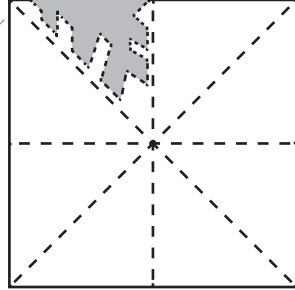
Des feuilles de papier blanches ou colorées, format A4 (pas de feuilles épaisses)
Une paire de ciseaux

RÉALISATION :

Faites un carré avec une feuille A4.
Pliez le carré en suivant la diagonale pour obtenir un grand triangle.
Pliez le triangle en deux pour obtenir un triangle plus petit.
Recommencez cette opération une deuxième fois.
Sur l'une des faces du dernier triangle ainsi obtenu, dessinez la forme d'une branche de votre flocon (voir modèle)
Bien aplatir le triangle en marquant les plis avec le doigt.
Découpez soigneusement.
Dépliez délicatement : un flocon apparaît !

Vous pouvez vous essayer en utilisant des publicités.

Ceci est une version assez simple pour réaliser des flocons, il existe d'autres techniques de pliage...



20

23

TAWASHI

MATÉRIEL :

une manche de t-shirt manches longues, un legging, une chaussette ou un collant épais - un Tupperware carré (ex 15cm x 15 cm) et 20 pincées à linge

PRÉPARATION :

Répartir les pincées à linge, par 5 de chaque côté du Tupperware, bien face à face.

Dans le vêtement choisi, découper 10 tubes de tissu de 3cm de largeur environ.

TISSAGE :

Disposez 5 premiers tubes de tissu sur les pincées à linge. Ensuite, tissez les 5 derniers tubes de tissu avec les 5 premiers.

Pour se faire, on passe la bande une fois dessus, une fois dessous jusqu'à la pince à linge d'en face. Si pour la première pince à linge vous avez commencé à tisser par le dessus, vous tissez la seconde ligne en commençant par le dessous. Et ainsi de suite en alternant pour chaque ligne. Pour finir, prenez une première boucle en la retirant de la pince à linge.

Faites la passer dans la boucle de la deuxième pince à linge. Recommencez l'opération jusqu'à avoir fait le tour et fixé toutes les boucles. Faites un nœud avec la dernière.

Votre Tawashi est prêt...



L'EXPLICATION EN VIDÉO :



51

BONHOMME DE NEIGE CHAUSSETTE

MATÉRIEL :

Une chaussette (pas de socquette) blanche (même déjà servie)

Des élastiques ou de la ficelle

Des ciseaux, du riz, de la semoule de couscous ou du sable

Des petits objets de récup' au choix : boutons, épingles à tête ronde, perles, feutrine...
Une chute de tissus

RÉALISATION :

Coupez la chaussette en deux au niveau du pied, un peu après le talon.

Prenez le haut de la chaussette, mettez-la à l'envers et fermez-la avec un élastique ou de la ficelle.

Retournez la chaussette et remplissez-la de riz (ou semoule ou sable). Nouez le haut de la chaussette afin d'enfermer le riz. Placez un nouveau morceau de ficelle vers le milieu de la chaussette remplie, afin de donner forme à la tête de votre bonhomme de neige.

Collez deux boutons sur le ventre du bonhomme de neige.

Pour les yeux et le nez, vous pouvez dessiner aux feutres ou piquer des épingles à coudre ou encore coller des petites perles ou des morceaux de feutrines. Avec une chute de tissus, créez-lui une écharpe.

Pour finir, enrroulez sur deux tours le reste de la chaussette (le bout au niveau des doigts de pied) pour former le bonnet du bonhomme de neige et enflez-le sur sa tête.

4



3

2

51

5

8



PHOTO DE FAMILLE

L'idée est de faire une photo de famille originale. Vous pouvez choisir une couleur de vêtement pour toute la famille ou chacun choisi une couleur pour s'habiller de la tête au pied.
Vous pouvez vous déguiser, faire une photo à la neige, à la plage, sur le thème de votre choix ...

Envoyer nous vos photos, si vous le souhaitez !
A votre famille, pour partager un moment de bonne humeur !

LAND'ART REVISITÉ

Le land art est une tendance de l'art contemporain utilisant le cadre et les matériaux de la nature. Le plus souvent, les œuvres sont en extérieur, exposées aux éléments et soumises à l'érosion naturelle ; ainsi, certaines œuvres ont disparu et il ne reste que leur souvenir photographique et des vidéos.

Nous vous proposons de revisiter le land'art en le faisant en intérieur avec tout ce que vous voulez dans votre maison.

Cela peut être une œuvre concrète (un bonhomme, une maison,...) ou totalement abstraite (qui ne représente rien de particulier)

MATÉRIEL :

Tout ce que vous trouvez dans votre maison

RÉALISATION :

Faites parler votre imagination... et envoyez-nous des photos !

Ci-dessous un exemple d'œuvres réalisées par un enfant de 5 ans et deux adultes qui se sont inspirés chacun d'une pièce de la maison.



17

31



DESSIN EN PIXEL ART

Le pixel art, ou art du pixel, est une technique de dessin par ordinateur, qui consiste à dessiner des personnages ou des objets pixel par pixel (point par point). (Source wikimini.org)

MATÉRIEL :

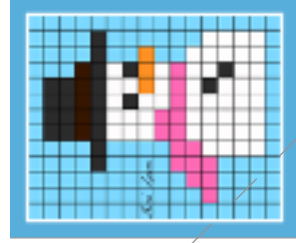
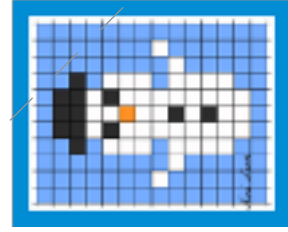
Une feuille à carreaux (petits ou gros)
Des feutres fins ou des crayons de couleurs

RÉALISATION :

Pour plus de facilité, commencez par identifier les lignes et colonnes en numérotant les cases sur le dessin et sur votre feuille vierge (voir modèle).

Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vous repérer sur le dessin afin de colorier chaque petit carré de la bonne couleur sur votre feuille.

Cela demande un peu de concentration...



PHOTOBOOTH DE FÊTE

Animation orchestrée autour de la prise de photos et qui joue sur le décor et des accessoires ludiques pour amuser les participants.

COMMENT FAIRE ?

Vous pouvez créer des accessoires de photobooth en les dessinant ou en les imprimant (par exemple via le site printables.se - catégorie « Holidays » puis « New Year »). Une fois découpés, il ne vous restera plus qu'à les coller sur des piques à brochettes ou des pailles pour pouvoir les tenir facilement.

Il est également possible d'utiliser des objets et des accessoires de déguisement (chapeaux, perruques, lunettes...)

Il vous faudra également un décor pour le fond de votre photo et éventuellement un cadre que vous pouvez fabriquer avec des morceaux de carton avant de le décorer. Pour créer le décor, utilisez un pan de mur que vous décorerez en y mettant un tissu doré, un rectangle de papier cadeau, des guirlandes ou autre...

Il ne vous reste plus qu'à vous installer derrière votre cadre ou devant votre support et prendre de jolies poses avec les accessoires choisis. Amusez-vous bien et pensez à nous envoyer des photos...

9

16



ALPHABET SPORTIF

Plusieurs façons de jouer en fonction de l'âge des participants...

Vous pouvez écrire l'alphabet sur des petits papiers. Chacun, à son tour, tire un petit papier au hasard et tout le monde doit faire ce qui correspond à la lettre choisie dans le tableau.

Vous pouvez également choisir une personne qui récite l'alphabet dans sa tête et lorsqu'un autre joueur lui dit stop elle annonce la lettre sur laquelle elle s'est arrêtée. Ou bien, pour les plus grands choisir de faire les actions correspondant aux lettres de son prénom par exemple.

Vous pouvez également faire votre propre tableau...

Piétée sportive des petits

A Faire pied droit-main gauche, main droite-pied gauche x 10	B Sauter bras tendus, jambes écartées x3.	C Faire accroupi-allongé x5.	D Sauter sur le pieds droit.	E Faire le tour de la table à rassemblement x3.	F Faire de vélo à l'envers.
G Kooler x3	H Faire accroupi-déboît x3.	I Marcher avec un livre sur la tête.	J Tourner sur ses fesses x3.	K Faire le tour de la table en faisant le pont.	L Faire le tour de la table en rampant x3.
M Tenir la planche 5 secondes.	N Faire le tour de la table à 4 pattes, en reculant.	O Faire la bascule.	P Sauter sur le pied gauche x5.	Q Faire le tour de la table en faisant le pont, à reculons.	R Assis, jambes écartées, touche le plus loin possible.
S Tenir 10 secondes sur le dos, fesses en l'air	T Faire le tour de la table à 4 pattes x3.	U Tenir 5s à genoux, mains aux chevilles.	V Sauter à pieds joints x10.	W Tenir 10s sur un pied.	Y Tenir 10s sur Z avec main.

LES STATUES MUSICALES

MATÉRIEL :

Un lecteur de musique

Ce jeu permet à chacun de se défouler tout en restant concentré... Prévoir un meneur qui gèrera la musique.

DÉROULEMENT :

Petits et grands se dispersent sur un espace suffisamment dégagé.

La musique de votre choix démarre et tout le monde se met à danser / bouger. Dès que la musique s'arrête, plus personne ne doit bouger et chacun doit faire la statue.

VARIANTE :

A l'arrêt de la musique, on peut annoncer le nom d'une couleur ou d'un objet à toucher ou encore une action à réaliser (se tenir sur une jambe, lever les bras, s'asseoir,...)

24

28

RECHERCHE D'OBJETS

3

Le jeu se déroule en trois manches. A chaque manche, un ou plusieurs objets avec des caractéristiques particulières doivent être trouvés dans la maison par les participants. Dès qu'un participant a ramené le ou les objets demandés, il crie « STOP » et lance un décompte de 10 secondes. Les autres joueurs doivent revenir au point de départ avec ce qu'ils ont trouvé, même s'ils n'ont pas fini. Le joueur avec le plus de point gagne. Il est interdit de réutiliser un objet déjà utilisé.

Manche 1

(2 points si l'objet est le plus long et bonus de 1 point si la personne est arrivée en première) : Apporter l'objet le plus long que l'on peut trouver

Manche 2

(1 point par objet juste et bonus de 1 point pour le premier à avoir tout amené)
Apporter les objets suivants :

- Un objet jaune
- Un objet rond
- Un objet qui tient dans une main
- Un objet de plus d'un kilo
- Un objet qui est doux

Les objets sont à ramener un par un (Je ne peux en déposer deux dans le même aller/retour) dans l'ordre que le joueur veut. Dès qu'un joueur à les 5 objets, il crie stop.

Manche 3

(1 point par caractéristique juste, bonus de 1 point si le joueur est le premier et bonus de 1 point si les 5 caractéristiques sont respectées)

Apporter sur la table un objet cumulant :

- Je peux le faire tenir sur ma tête (+3secondes)
- Il est bleu
- Il est mou
- On peut le faire tomber par terre sans le casser
- Il fait moins d'un kilo

Les perdants doivent aller ranger tous les objets.

1

2

5

4

3

GAINAGE BÉRET

Deux joueurs se placent face à face en position de gainage ventral : bras tendus, jambes légèrement écartées, en appui sur les pieds (alignement pieds, bassin, tronc)



On place un bouchon (ou autre petit objet) au sol entre les deux joueurs.

Le but est alors, au signal du meneur de jeu (« top ! » par ex), de mettre sa main avant son adversaire, sur le bouchon, tout en gardant la position de gainage de départ. Le plus rapide marque 1 point. Après 5 manches, celui qui a le plus de points a gagné.

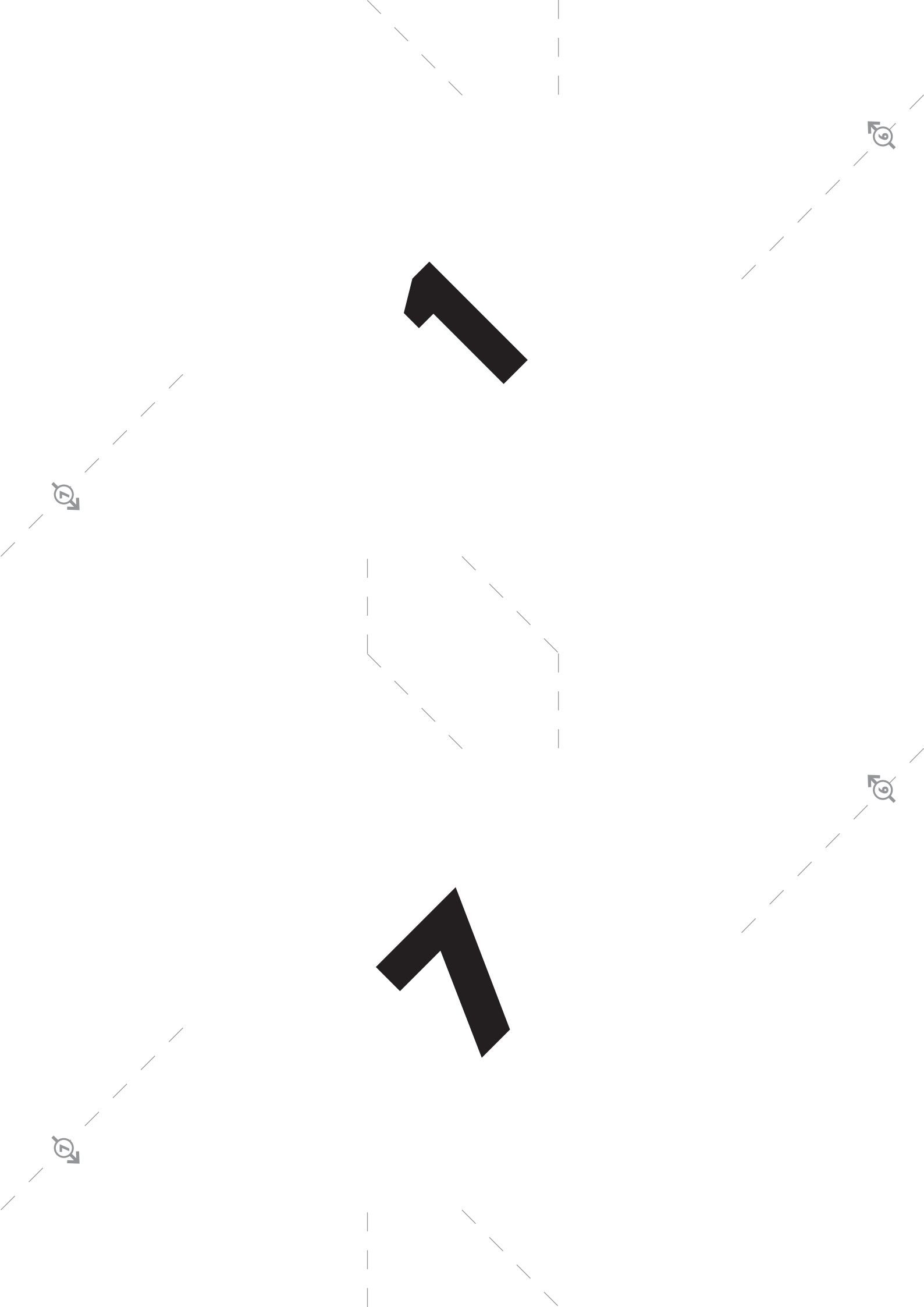
Il est possible de faire des pauses après quelques manches ou entre chaque, en posant les genoux au sol.

VARIANTE :

On peut ajouter un deuxième (puis un troisième) bouchon d'une couleur différente. Cette fois, le meneur annonce une des deux couleurs de bouchons, il faut alors mettre sa main avant son adversaire sur le bon bouchon. Si un joueur se trompe de couleur, le point est donné à l'adversaire.

2

5



LE DESSIN À LA CHAÎNE

Les participants se placent en file indienne.

Le participant à la fin de la file dessine (quelque chose de simple) avec son doigt sur le dos de la personne de devant.

La personne de devant doit reproduire ce qu'elle a senti sur la personne encore devant, et ainsi de suite.

La première personne de la file doit, dans un premier temps, reproduire le dessin puis essayer de deviner ce que cela peut être.

On joue jusqu'à ce que tout le monde soit passé par la place du premier.



NIVEAU 1 :

A l'aide de son imagination et de son corps, le but est de transformer un crayon en baguette magique grâce à cette phrase : « Ceci est un crayon, mais c'est aussi une baguette magique ».

Le second joueur prend la fin de la première phrase, et transforme l'objet en autre chose : « Ceci est une baguette magique, mais ceci est également une flûte » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune idée.



NIVEAU 2 :

Recommencer le jeu avec d'autres objets : Une chaise, un mouchoir, une boîte...

CECI EST UN CRAYON



18

29

L'OBJET MYSTÈRE

Le meneur du jeu choisit un objet dans la maison et le cache dans une boîte, un sac...

Les autres participants vont devoir deviner quel est cet objet en posant des questions au meneur sur les caractéristiques (taille, couleur, matière, forme,...), l'utilité (sert pour manger, écrire, ... ?) ainsi que le lieu d'où il vient (cuisine, salle de bain,...?).

Le meneur, quant à lui ne doit répondre que par oui ou par non aux questions posées.

Il peut être utile que les adultes fassent un point régulier sur ce qu'ils ont appris de l'objet afin de permettre aux plus jeunes de l'identifier.

Le premier qui trouve de quel objet il s'agit, prend le rôle du meneur de jeu.

TWISTER 3D

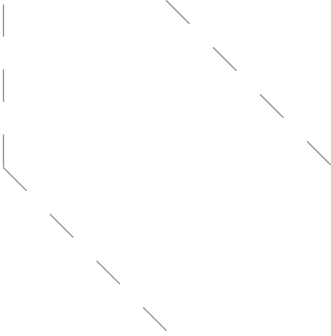
MATÉRIEL :

10x (le nombre de joueurs) papiers avec 2 parties du corps écrits dessus (ex main à main, pied à main, coude à genou, genou à épaule, main à épaule...)

Le but du jeu va être de placer les papiers entre les parties du corps des différents joueurs. Par exemple, pour un papier main à épaule il faudra qu'un joueur mette sa main sur l'épaule d'un autre et qu'il coince le papier correspondant entre les deux.

Les papiers sont mélangés et placés dans une boîte, de telles sortes à ce qu'ils soient tirés par hasard, soit par le meneur (on en met un si il y a un nombre impair de joueurs), soit par les joueurs (si ils sont un nombre pair).

4



11



TEST DE COMPATIBILITÉ

Le jeu se joue deux par deux.

Chaque joueur pense à un mot et doivent le dire en même temps.

Chaque joueur réfléchit ensuite à un mot qui peut entrer en corrélation avec les deux mots dictés précédemment. Ils le redisent de nouveau en même temps.

L'objectif est de prononcer le même mot que son partenaire en utilisant le moins de coup.

4

3

1

2

5

JOURNÉE À L'ENVERS

Deux possibilités :

- vous faites le repas à l'envers, c'est-à-dire que vous commencez par le dessert, pour finir par l'entrée ou l'apéritif
 - vous marchez à l'envers lors de vos déplacements dans la maison par exemple
- Vous pouvez cumuler les deux ce qui va vous mettre la tête à l'envers c'est certain !

4

3

1

2

5

14

25



À COMPLÉTER

Le premier commence en disant «il était une fois» et complète, le suivant reprend la phrase du premier en ajoutant quelque chose. Le troisième reprend la phrase depuis le début en ajoutant un élément et ainsi de suite.



LA SERVIETTE

DÉFI COOPÉRATIF :

Toute la famille doit se tenir debout sur une serviette. On commence avec un grand drap de bain, et si on réussit, on passe sur un modèle plus petit. L'objectif est de retourner la serviette sur l'autre face, sans que personne ne touche le sol.



3

15



DU Dessin MAGIQUE

MATÉRIEL :

- 1 feuille de papier essuie-tout
- Des feutres
- Un plat (à défaut, un lavabo)
- De l'eau

RÉALISATION :

Pliez une feuille de papier essuie-tout en deux. Sur la partie qui est au dessus, faites uniquement les contours d'un dessin assez simple au feutre noir (une fleur, un papillon,...).

Sur la partie de l'essuie-tout qui est en dessous (l'autre moitié), reproduisez votre dessin et coloriez-le.

Mettez de l'eau dans un plat et posez délicatement la feuille pliée (coté coloré en bas) sur l'eau. Observez ce qui se passe...

On peut également faire une partie d'un dessin sur la 1ère page : par exemple, le tronc d'un arbre avec ses branches nues et sur la 2ème, dessiner les feuilles et éventuellement des fruits qui apparaîtront comme par magie...

OEUF REBONDISSANT

Comme vous le savez, un œuf est composé d'une coquille dans laquelle sont contenus le jaune et le blanc. Vous savez également que cette coquille se brise quand un choc se produit sur l'œuf. Aujourd'hui, nous allons vous apprendre à faire rebondir un œuf, sans le casser, grâce à une petite expérience scientifique amusante !

INGRÉDIENTS ET USTENSILES :

1 œuf cru, du vinaigre blanc, 1 grand verre

PRÉPARATION :

Au plus tôt le matin, déposer l'œuf dans le grand verre et remplir le verre de vinaigre blanc. Laisser reposer toute la journée. Le soir, retirer l'œuf du verre et le plonger dans l'eau.

Frôter l'œuf : la coquille disparaît ! Si ce n'est pas le cas, replacer l'œuf dans le vinaigre quelques heures.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Le vinaigre a dissout la coquille de l'œuf. La coquille de l'œuf est faite en carbonate et le carbonate va réagir avec le vinaigre qui est acide. Quand ils réagissent ensemble, de petites bulles se forment comme tu as pu le voir et ce sont des bulles de CO2 (dioxyde de carbone).

Tu obtiens un œuf sans coquille où on ne voit plus que sa membrane. Il est transparent et mou ! Le truc amusant, c'est que cette membrane est suffisamment solide pour que vous puissiez faire rebondir l'œuf !

Commencez par une petite hauteur (pas plus de 5 centimètres) car cette membrane, bien que résistante, ne peut encaisser de trop gros chocs. Elle finira par se rompre si vous lâchez l'œuf d'une hauteur trop élevée.

21

27



TRANSFORMER DU LAIT EN PLASTIQUE

INGRÉDIENTS :

1 tasse de lait entier (ou 250 ml), 4 cuillères à soupe de vinaigre blanc

USTENSILES :

- 1 cuisinière ou 1 micro-ondes
- 1 torchon en coton ou 1 tamis à mailles ou 1 filtre à café, 1 bol
- Des serviettes en papier
- Des emporte-pièces ou un verre

PRÉPARATION :

- Chauffer la tasse de lait (température d'au moins 49°C).
- Une fois le lait chaud, ajouter les 4 cuillères de vinaigre. Des grumeaux vont se former. Si ce n'est pas le cas, c'est que le lait n'est pas assez chaud. Il faut donc réessayer une fois le lait réchauffé.
- Verser le lait chaud dans le tamis et laisser s'écouler le mélange.
- Essorer les grumeaux avec une serviette en papier. Extraire le plus de liquide possible.
- Une fois la pâte bien essorée, il est important de bien la pétrir. Il est ensuite possible d'y rajouter des paillettes, du colorant. Modeler ensuite votre pâte à la forme souhaitée ou utiliser des emporte-pièces.
- Une fois le plastique bien sec, il est possible de le personnaliser avec des marqueurs ou bien de la peinture.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

- Lorsque le lait chaud entre en contact avec le vinaigre, la caséine protéinée est extraite du lait. La caséine se regroupe et forme des grumeaux. La pâte obtenue ressemble alors à du plastique qu'il est possible de modeler.
- Lorsque le lait s'écoule à travers le tamis, vous verrez les grumeaux s'agglutiner sur le dessus de ce dernier.

PÂTE MOLLE - DURE

INGRÉDIENTS ET

USTENSILES :

- 1/3 de tasse de fécule de maïs
- 4-5 cuillères d'eau
- Colorant alimentaire
- 1 bol
- 1 verre

PRÉPARATION :

- Ajouter 1/3 de tasse de fécule de maïs dans un bol et 3 cuillères à soupe d'eau dans un verre.
- Ajouter une goutte de colorant alimentaire au choix à l'eau et mélanger.
- Verser l'eau dans la fécule et mélanger jusqu'à ce l'obtention d'une pâte.
- Plonger les mains dans le mélange : o Essayer délicatement : ce sera facile. o Essayer maintenant de faire une boule.

Amusez-vous !!!