

La Feuille des Pervenches

Novembre 2004 - N° 2

Des marrons... encore des marrons...

classes de Ghislaine Cuccodoro
et d'Henriette Stebler (1E-2E)



C'est l'automne: nous avons ramassé des marrons et des feuilles sous les marronniers des Tours.

Nous les avons observés, dessinés, nous les avons peints, troués, nous avons appris une poésie, nous les avons comptés.

Discussion avec *Aimen* (2E) :

- Qu'est-ce que tu avais envie de faire avec tous ces marrons?
- *J'avais envie de faire une chenille.*
- Comment tu as fait?
- 1) *J'ai pris un clou, un marteau, du scotch, une planche.*
- 2) *J'ai tapé sur la tête du clou avec mon marteau pour trouer les marrons.*
- 3) *Avec du fil de fer, j'ai enfilé une perle, un marron, une perle, un marron, ...*
- 4) *J'ai terminé par la bouche, les antennes et les yeux. C'était pas difficile!*

Si tu veux en faire une, viens me voir à Montfalcon, je t'aiderai.



La ludothèque est à nouveau ouverte

Aurélia, Joana, Dany et Tiago
de la classe de Danielle Dayer & Nadine Girard (3P)



Nous sommes allés à la ludothèque qui vient de déménager et de s'installer dans l'ancienne école des Tours. Nous avons été accueillis par Françoise, présidente de la ludothèque, et nous lui avons posé quelques questions.

Pourquoi n'êtes-vous pas restés à côté de notre école?

Il n'y avait plus assez de place pour les jeux. Nous partageons ces locaux avec l'association Les Pous-sins, des dames qui accueillent des tout-petits pour la journée.

Sur la porte, vous affichez que vous cherchez des bénévoles. Qu'est-ce que c'est?

Ce sont des adultes qui acceptent de nous aider gratuitement pour ranger et réparer les jeux, aider les enfants à choisir et leur expliquer les nouveaux jeux.

Combien avez-vous de jeux?

Nous en avons plus de mille, mais nous avons profité du déménagement pour trier, jeter les jeux très abîmés et ceux qui ne sont jamais sortis. Chaque année, avec les dix mille francs que la mairie nous donne, nous achetons des jeux nouveaux et des jouets (trottinettes, game boy, ...).

Comment peut-on prendre des jeux?

La ludothèque ouvre le lundi à de 16 h. à 18h. et le mercredi matin de 9h. 30 à 11h. 30. Pour emprunter un jeu, il faut payer une cotisation de 30 francs pour toute la famille, ce qui donne droit au prêt gratuit de n'importe quel jeu pour trois semaines au maximum. On choisit son jeu sur les étagères (selon l'âge et les petites pastilles de couleurs), on regarde le numéro inscrit et on décroche le sac contenant le matériel (objets, pièces, pions...). Il faut toujours le vérifier avant de passer vers le bureau.



Puis Françoise nous a expliqué deux jeux et nous les avons essayés.

Le Trapezan

On peut jouer à deux ou à quatre (en équipes). Dans la boîte, on place tous les objets puis on referme le couvercle et on introduit les deux mains dans les trous. Sans regarder, juste en touchant avec les mains, il faut sortir le plus possible de paires. Puis, on peut jouer avec les cartes qui disent le genre d'objets à prendre.

Le Jeu du Roi

On installe le **roi** au milieu, les 4 **chevaliers** dans les coins et tous les **archers** sur les points noirs. On enroule la ficelle autour de l'axe et on lance la toupie. Il faut de la vitesse et de l'habileté. La toupie peut entrer par les portes et faire tomber les pions, ce qui donne des points. Dany a réussi à en renverser trois.

De si beaux ciels d'automne

classe de Marie-Rose Campos (1E-2E)



**Nous avons observé
plusieurs fois
le ciel
depuis la fenêtre
de notre classe:
ciel nuageux,
contrasté.**

**Par ailleurs
plusieurs photos
de ciel
étaient affichées
en classe.**



Activité de peinture : une assiette était mise à disposition avec de la peinture blanche, une pointe de bleu et une pointe de noir; puis à l'aide d'une éponge il s'agissait de tamponner sa feuille pour créer peu à peu différentes teintes de bleu, de blanc, de gris : c'est ainsi que peu à peu s'est profilé un ciel...

Dans un deuxième temps, la même technique a été utilisée avec de la peinture jaune, rouge et verte; en tamponnant les couleurs se sont mélangées pour former les nuances de l'automne.

Finalement, avec sa propre palette de couleurs, chacun a dessiné une maison à l'aide d'un pinceau.

Marie-Rose Campos



N'hésitez pas à visiter notre exposition permanente dans le couloir et en classe jusqu'à fin novembre.

Vous pouvez aussi consulter le site de l'école à la page www.1227.ch/Pervenches/Classes/Campos/ClasseCampos2004.htm

«Le Mangeur de macaronis»

Nous sommes allés au Musée de Carouge découvrir avec M. Marquis, son directeur, un automate construit vers 1900 par Emmanuel Cottier: **Le mangeur de macaronis**.

Emmanuel Cottier (né en 1858 à Céligny et mort en 1930 à Carouge) était horloger, comme le sera plus tard son fils Louis, célèbre pour avoir inventé la montre universelle (qui donne l'heure dans tous les pays) et qui a donné son nom au parc.



Dans son *échope* (atelier-magasin) de la rue Saint-Victor, à Carouge, il fabriquait des marionnettes que lui et sa femme Héléne manipulaient avec les doigts. Le jeudi, jour de congé, ils invitaient les amis de leurs enfants pour des petits spectacles de théâtre d'ombres. Les saynètes racontaient la vie de tous les jours (le laboureur, le forgeron, la rue, sur le lac, ..) ou des événements particuliers (l'Escalade, le pont cassé, ...).

Les figurines étaient découpées dans du zinc, et l'horloger utilisait des pièces récupérées.

Déjà dans l'Antiquité, les Égyptiens et les Grecs avaient essayé de fabriquer des *androïdes* (des sortes de robots qui imitaient les gestes des hommes), au Moyen-Age on en installait dans les clochers. Mais les mouvements étaient saccadés et limités.

Pour le mangeur de macaronis, il y a 14 mouvements qui sont chacun commandés par une *came* (roue de forme irrégulière, qui fait bouger les leviers reliés à des fils). L'ensemble du mécanisme était actionné par une manivelle, mais aujourd'hui, M. Cottet - qui a réparé et remis en marche l'automate - a rajouté un moteur électrique. Le mangeur ouvre et ferme sa bouche, lève et tourne sa fourchette (ou sa cuillère), se penche et se redresse, lève la main pour appeler la serveuse; la serveuse s'approche et se retire, se courbe pour poser le plat, hoche la tête; le plat de macaronis diminue au fur et à mesure du repas.

On connaît plusieurs automates d'Emmanuel Cottier qui sont tous propriétés de collectionneurs privés. Par chance, pour ses vingt ans, le Musée de Carouge a pu en recevoir un.



Pour en savoir plus, visitez le musée ou le site de l'école: www.1227.ch/Pervenches/Accueil.htm

Johanna, Naomi, Alex et Jérôme, élèves de la classe de M. Paul Luthi