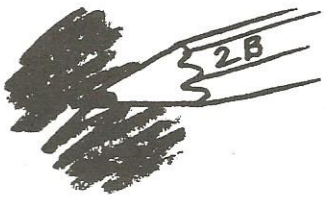
1

joue au détective

Prends des empreintes digitales

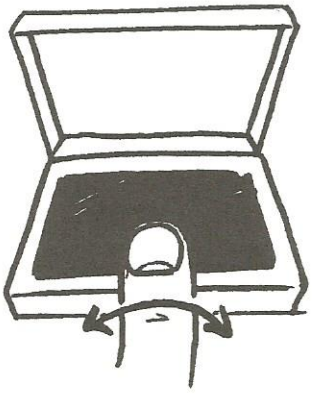
avec un tampon encreur

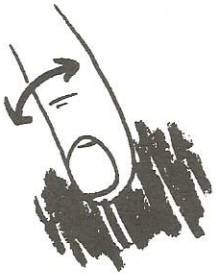
- Pose le doigt bien à plat et doucement sur le tampon.
- Fais-le rouler à gauche et à droite.
- Pose-le sur du papier.
- Retire-le doucement.



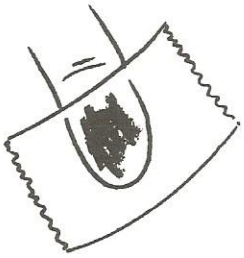
sans encre

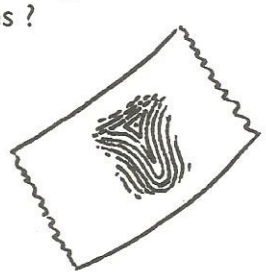
- Noircis un morceau de papier avec une mine de crayon assez tendre.
- Frotte le doigt sur le papier noirci.
- Applique un morceau d'adhésif sur le doigt.
- Enlève-le et colle-le sur une feuille de papier propre.





- Prends l'empreinte de tes dix doigts. Sont-elles toutes pareilles ?





Qui a laissé ses empreintes ?

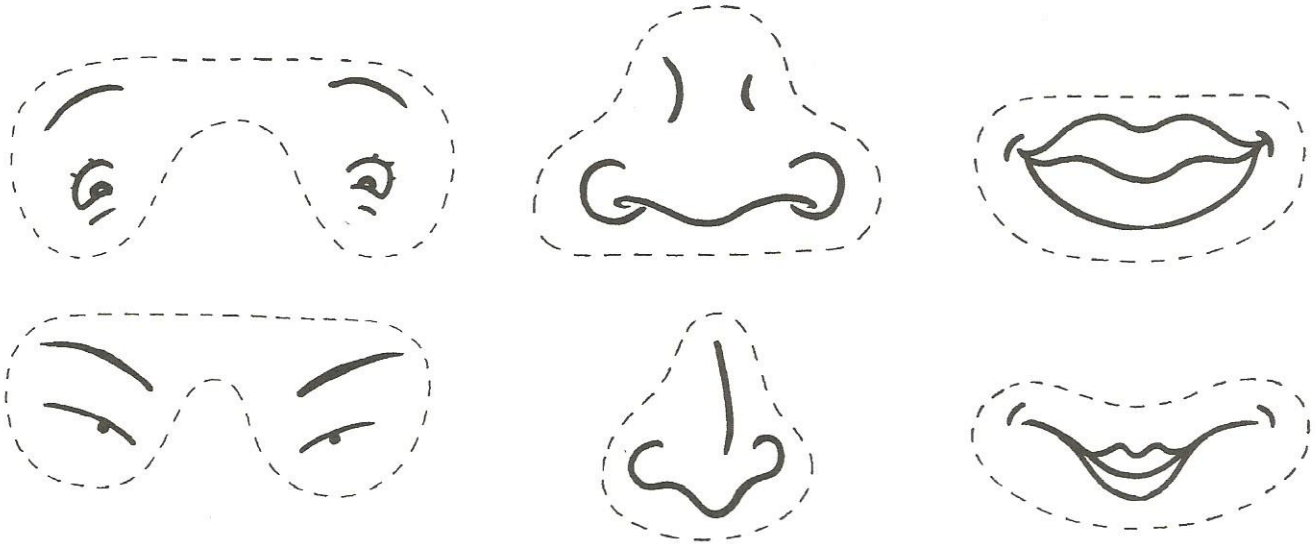
Demande à plusieurs personnes d'apposer l'empreinte de leur index sur différents morceaux de papier. Mélange les papiers et tires-en un au sort.

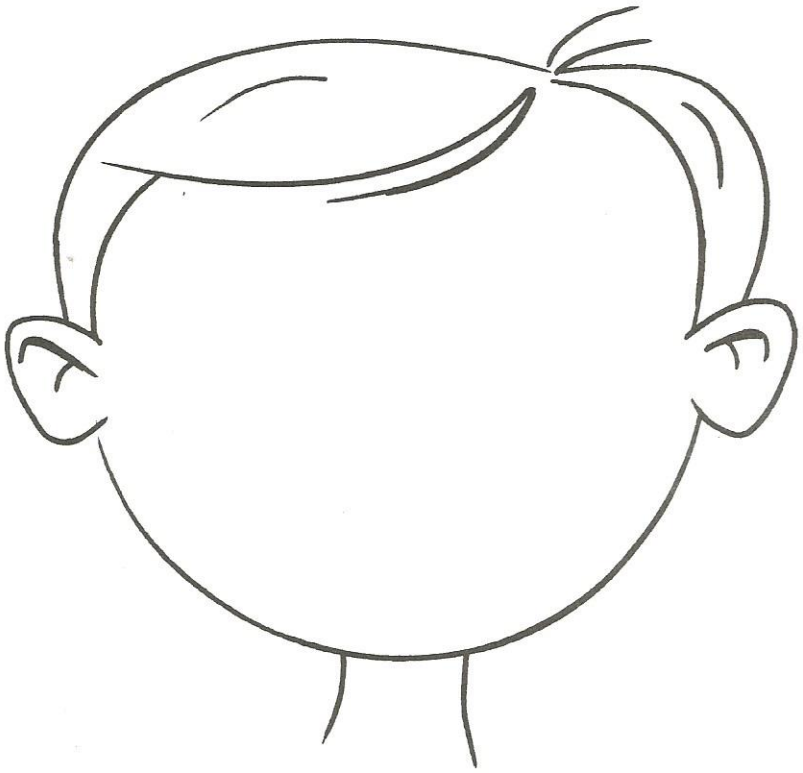
Tu es maintenant le détective chargé de retrouver la personne à qui appartient cette empreinte... Pour la découvrir, redemande à chacun de déposer encore son empreinte sur une feuille, en notant son nom. Compare l'empreinte tirée au sort aux autres empreintes digitales.
Avec une loupe, ce sera plus facile.

fiche-expériences à photocopier

1 fais un portrait-robot

Voici un visage vide. Fais-en des photocopies. Découpe ces nez, bouches et yeux. Compose des visages en les mélangeant. Combien de visages différents peux-tu créer ?

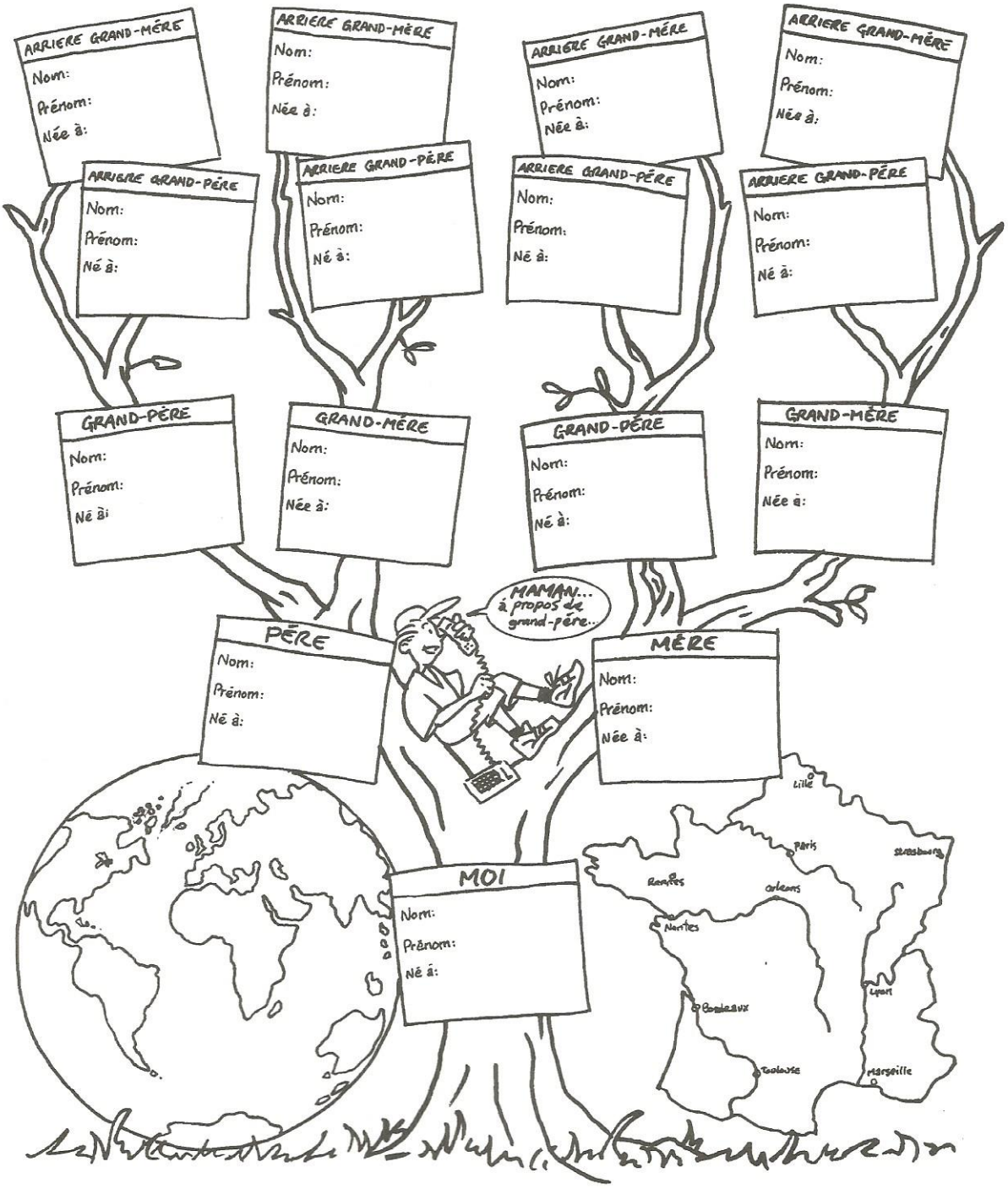




fiche-expériences à photocopier

2 ton arbre généalogique

**Dans ta case, inscris ton nom, ton prénom et ton lieu de naissance.
Fais la même chose pour tes parents, tes grands-parents,
et si c'est possible pour tes arrière-grands-parents.
Situe ces lieux de naissance sur la carte de France ou du monde.**



fiche-expériences à photocopier