



matériel de l'activité

Fabrique ton laboratoire d'illusions d'optique et enquête sur la mystérieuse disparition de Mr. Brouille, expert de la vision. Amuse-toi à jouer des tours à ton cerveau et à celui de tes proches. Et deviens à ton tour, maître ou maîtresse des illusions !

- peu salissant
- 20 min de construction
- 30 min d'expériences
- 1 personne
- retrouve les consignes de recyclage sur ton enveloppe activité.

T'as un doute sur le montage ? Retrouve ton activité en vidéo sur [youtube.com/PandacraftFR](https://www.youtube.com/PandacraftFR)



Nom : Brouille

Prénom : Jean

Métier : Expert en vision et maître des illusions d'optique.

Bonjour,

Je suis Jean et je serai ton guide tout au long de cette activité.

Réalise d'abord les étapes : **A** + **B** + **C**.

Puis lis ce bout de papier. C'est une petite note que je t'ai écrite pour que tu saches qui je suis.



Ouvre vite ton magazine à la page 15 pour comprendre comment fonctionnent tes yeux et découvre d'autres manières de tromper ton cerveau.

## A CONSTRUIS TON DÉCRYPTEUR D'ILLUSIONS

### La lunette

- 1 Détache les parties en jaune sur le schéma. *Retire le centre et conserve-le précieusement.*
- 2 Évide les trous en jaune et marque le pli des 2 côtés.
- 3 Empile 2 anneaux en mousse adhésive sur chacune des zones hachurées. *Retire le centre.*
- 4 Insère les languettes **A** et **B** dans les fentes correspondantes. *Les mousses doivent être sur le dessus.*
- 5 Enroule le film transparent et insère les autres languettes dans les fentes. *Clac!*
- 6 Ferme le tout en glissant ces 2 languettes dans les 2 fentes. *Clac!*
- 7 Détache la pièce noire en jaune sur le schéma et sors les filtres de la petite enveloppe.
- 8 Enfile une attache parisienne dans le filtre rouge, puis dans la pièce noire.
- 9 Glisse l'attache dans un trou de la lunette. Puis ouvre ses pattes.
- 10 Fais la même chose dans l'autre trou pour le filtre vert et la loupe.
- 11 Vérifie que les éléments tournent bien et que tes languettes sont bien enfoncées. *Ça ne tourne pas ? Astuce : desserre un petit peu l'attache parisienne.*

La lunette de ton décrypteur d'illusions est terminée !

### Le socle et son tiroir

- 1 Détache les parties en jaune sur le schéma.
- 2 Fixe les 2 petites pièces **b** sur la pièce **a** avec 2 attaches parisiennes.
- 3 Colle ces mousses bleues sur les zones hachurées en roses.
- 4 Retourne ta pièce et colle ces mousses.
- 5 Colle les mousses restantes sur les zones hachurées de la pièce **d**.
- 6 Évide les fentes puis glisse la languette **A** dans la fente **A**. *Clac!*
- 7 De la même façon, place la pièce **a**, mousses vers le haut.
- 8 Enroule et fixe le reste de la bande. Termine par sa languette. *Clac!*
- 9 Glisse le tiroir dans le socle, mousses vers le haut. *Le socle* / *Le tiroir*
- 10 Pose la lunette sur le haut du socle.
- 11 Attache-les en entourant, de chaque côté, l'élastique autour des 4 languettes. *Clac!*

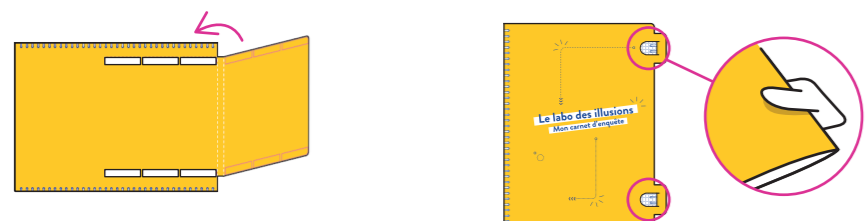
Oups ! Attention, la marque **B** n'a pas été imprimée sur la bonne languette.

BRAVO !

## B PRÉPARE LE MATÉRIEL DU LABORATOIRE

### Le carnet

- 1 Marque les plis sur les pointillés
- 2 Colle ces mousses sur ces zones hachurées.
- 3 Retire les papiers.

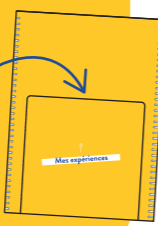


- 4 Rabats cette partie sur les mousses adhésives.
- 5 Ferme ton carnet grâce aux 2 languettes de sa couverture.

### LES CONSEILS DE JEAN BROUILLE

Garde ce carnet près de toi, il te sera utile pour :

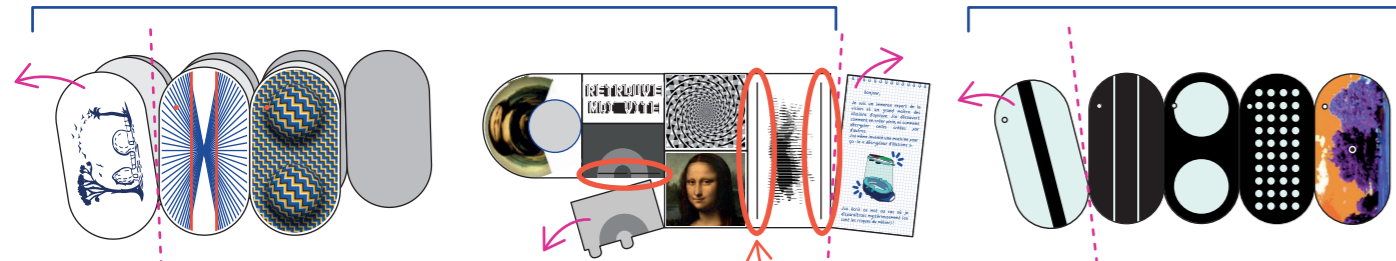
1. Suivre mes expériences.
2. Ranger les illusions et le petit matériel.
3. Tester les expériences avec tes proches.



### Les cartes

#### Les cartes illusions

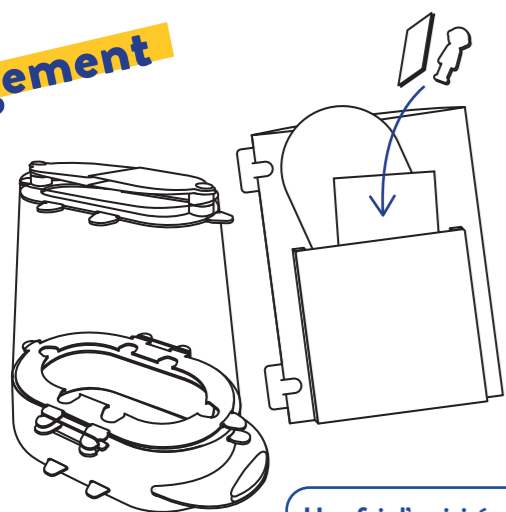
#### Les cartes révélations



- 1 Détache délicatement toutes les cartes en papier et en plastique.

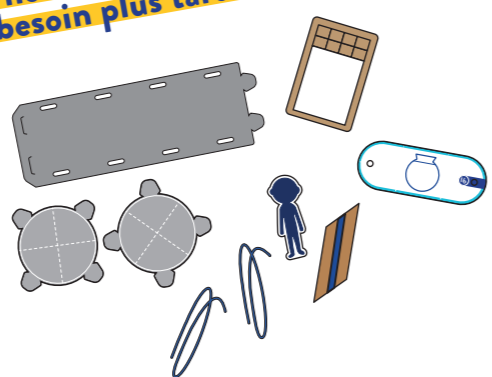
Attention, ces zones sont fragiles.

### Le rangement



Une fois l'activité terminée, utilise ton carnet et ta machine pour ranger l'ensemble des éléments.

Il te reste des éléments ? C'est normal ! Tu en auras besoin plus tard.



## C UTILISE TON DÉCRYPTEUR

Ton décodeur d'illusions est prêt. On te présente ses différentes parties et leur fonction.

### Les fonctions

#### LES OUTILS

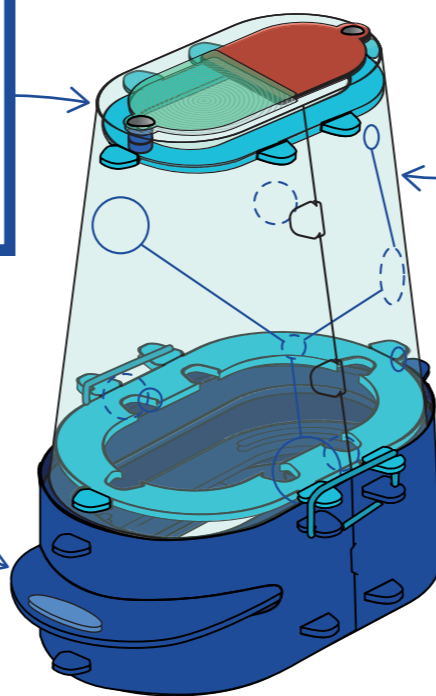
Ils vont modifier ce que tu vois. Le filtre rouge et le vert vont changer ta perception des couleurs. Le cache noir sert à voir d'un seul œil. Et la loupe à voir en plus gros.

#### LE TIROIR

C'est le support des cartes « révélations ». Ouvre-le pour y glisser celle indiquée au dos de la carte illusion. Et détrompe ainsi ton cerveau.

#### LE SOCLE

Fixe tes cartes illusions en dessous pour les étudier. Il sert aussi de rangement.



#### LA LUNETTE

Place-toi au-dessus et regarde à travers pour observer les illusions d'optique. Tu peux aussi l'utiliser sans le tiroir pour observer des images à la distance que tu souhaites.

#### LES CARTES ILLUSIONS

Sur le recto, découvre l'illusion. Sur le verso, les consignes, et un rond bleu avec le numéro de l'expérience dans le carnet.



#### LES CONSEILS DE JEAN BROUILLE

Pour augmenter tes chances de voir les illusions, mets-toi dans un endroit bien éclairé. Balaie-les du regard ou fixe-les.

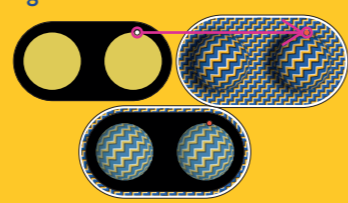
### Entraînement

Découvre comment utiliser la machine avec l'expérience 0.

- 1 Retourne le socle, et fixe la carte n°0, recto vers l'intérieur, grâce aux 2 petites pattes.
- 2 Place-toi au-dessus de la lunette et observe. Que se passe-t-il ?
- 3 Mets cette carte révélation dans le tiroir et referme-le.

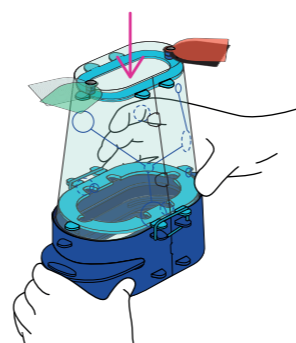
#### LES CONSEILS DE JEAN BROUILLE

Veille bien à ce que le trou de la carte révélation soit pile au-dessus du rond rouge de la carte illusion.



- 4 Replace-toi au-dessus de la lunette et observe. Que remarques-tu ?

Lis la note du Jean Brouille. Puis découvre 17 autres illusions dans le carnet.



Le décodeur est prêt ? C'EST PARTI !

## D C'EST TOI LE MAÎTRE !

Tu as fait toutes mes expériences ? Bravo ! À toi maintenant de surprendre ton entourage en l'embarquant dans ton laboratoire. Joue au maître des illusions : pose à tes proches les questions du carnet, et dévoile-leur les secrets de la vision.



M'as-tu trouvé ? Je suis caché dans ton magazine. Tu verras, j'ai un code sur moi. Il va te servir à réaliser ta propre illusion. Chut... c'est un secret !

Code :

Découpe les bandes pour remettre les étapes dans l'ordre en suivant le code.

7	Le matériel dont tu as besoin : - une feuille blanche - un crayon à papier - un feutre	Dessine le contour de ta main avec le crayon à papier.
P	Trace des traits droits dans la largeur de la feuille. Ne dessine pas sur ta main.	
K	- une gomme - une règle	
W		
3	Comble les tracés manquant sur la main en dessinant des courbes.	Gomme le contour de la main et affiche ton illusion d'optique en collant des carrés de mousse au dos de ta feuille.

ON A HÂTE DE VOIR TON ILLUSION !  
Envoie-nous une photo de ta création à photo@pandacraft.com

SOLUTIONS  
Illusion n°12 : tu peux lire le message suivant « Si tu lis cet indice, c'est que tu progresses bien. Et que tu utilises de mieux en mieux le décodeur d'illusions. Surtout n'abandonne pas. N'hésite pas à te plonger dans ton mag pour mieux comprendre la magie de la vision. Tu deviendras à ton tour un expert. Ça t'aidera peut-être aussi à me retrouver... »  
Illusion n°14 : tu peux lire le message suivant « RETROUVE MOI VITE »  
Retourne le professeur à la p.32 de ton magazine.

### CERTAINES EXPÉRIENCES NE FONCTIONNENT PAS SUR TOI ?

Ça n'est pas grave et c'est normal. Nous n'avons pas tous la même façon de voir.

Fais-les tester à tes proches pour comparer vos visions. Reproduisez ensemble les expériences du professeur en vous aidant de son carnet.