

ELEVE

TON

BLOB



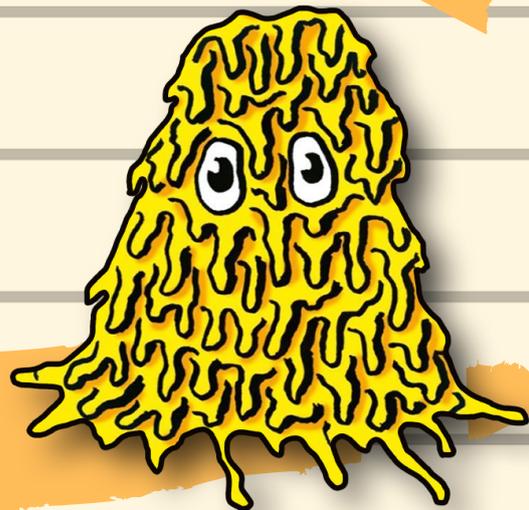
Nom

PHYSARUM POLYCEPHALUM

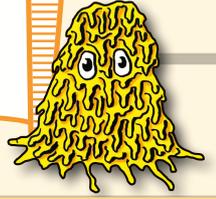
MON LIVRET

DE

BLOBOLOGISTE



# Carte d'identité du blob

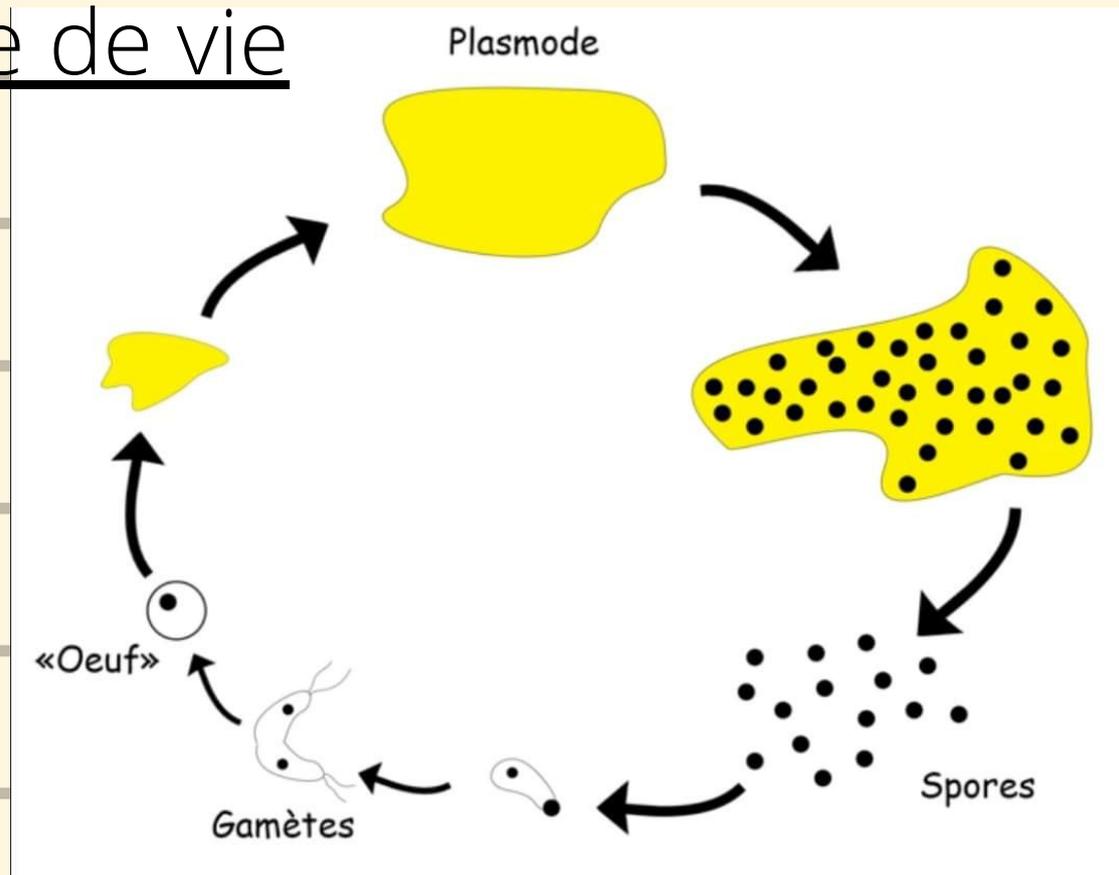


Règne: Amibozoaires

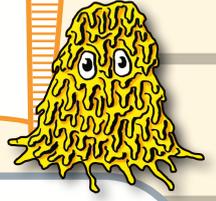
Classe: Myxomycètes

Espèce: Physarum polycephalum

## Cycle de vie



# Comment s'occuper du blob?



Pour observer le blob et faire des expériences en classe, nous le plaçons sur une gélose. C'est un mélange solide d'eau et d'agar-agar (une algue).

Le blob n'aime pas la lumière, doit pouvoir respirer et a besoin de nourriture. Il aime les flocons d'avoine, mais tu vas pouvoir découvrir ses goûts en faisant des expériences.

La moisissure est son ennemi!

Il faut le changer régulièrement de gélose, lui remettre de la nourriture fraîche chaque jour et enlever l'ancienne avant qu'elle ne moisisse!

Avant de m'en occuper, je me lave les mains, je désinfecte les contenants et les instruments.

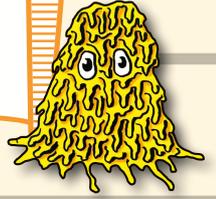
## AVEC UN ADULTE

### Préparation de la gélose

- Faire bouillir 100ml d'eau mélangé à 1g d'agar-agar
- Verser dans les contenants
- Laisser refroidir

*La gélose peut se conserver 5 à 6 jours au réfrigérateur*

# Observations au quotidien

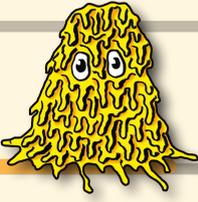


DATE

NOTES

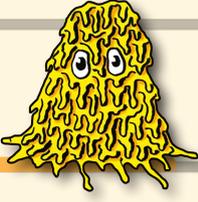
DATE

NOTES



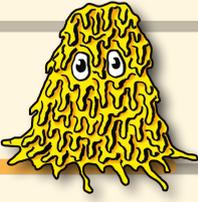
DATE

NOTES



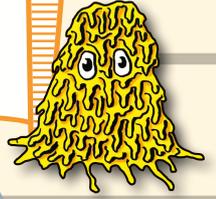
DATE

NOTES



A toi de les imaginer!

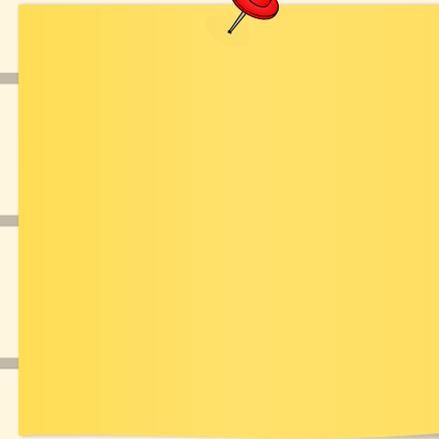
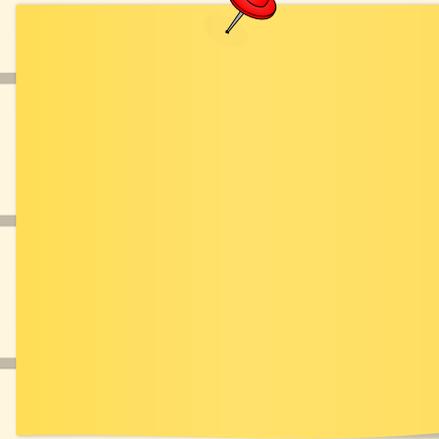
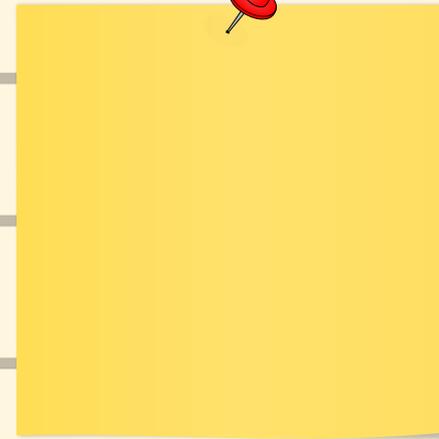
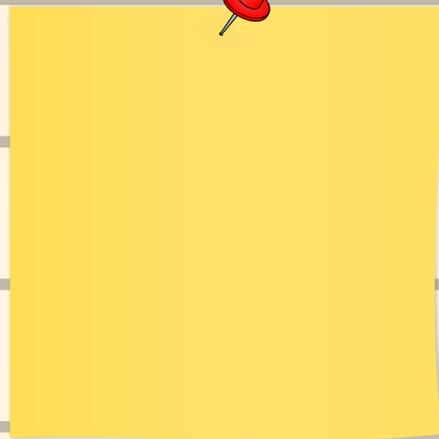
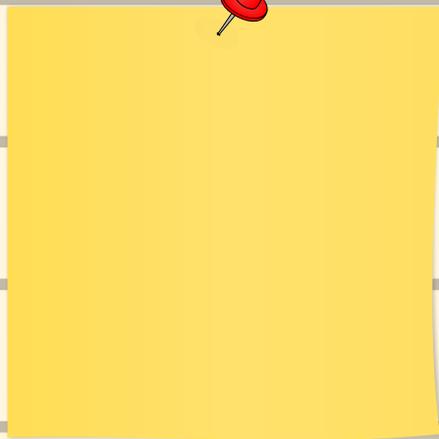
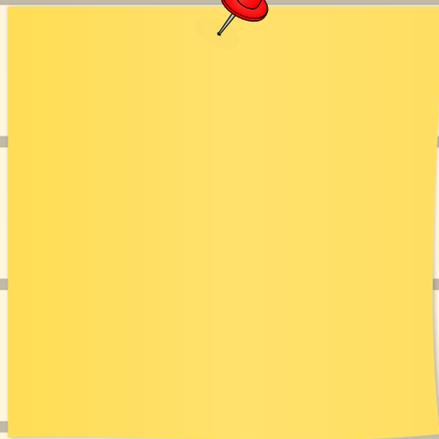
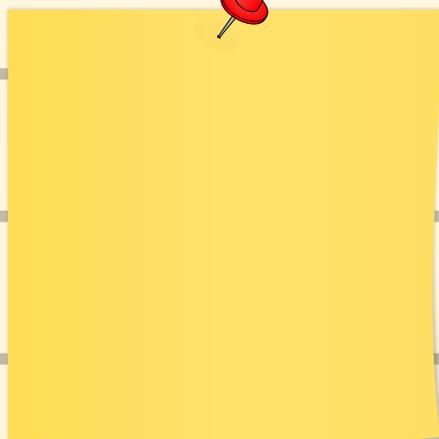
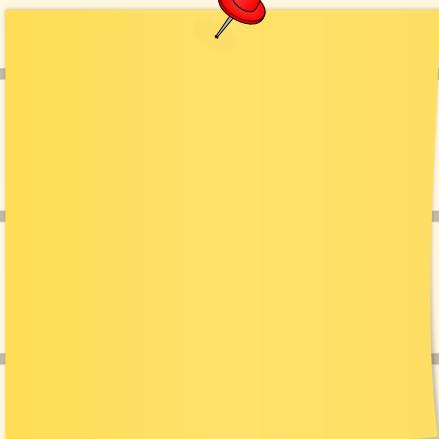
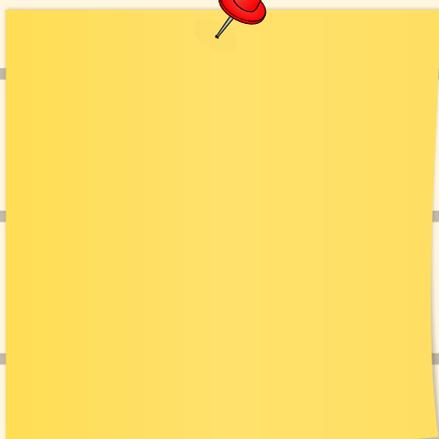
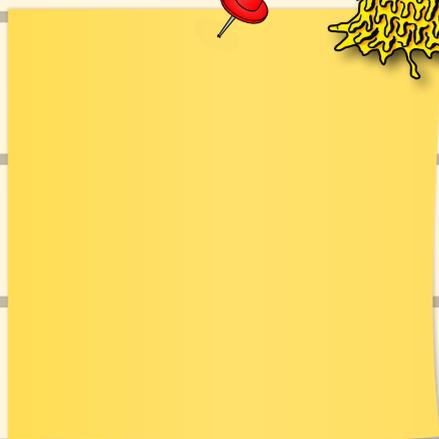
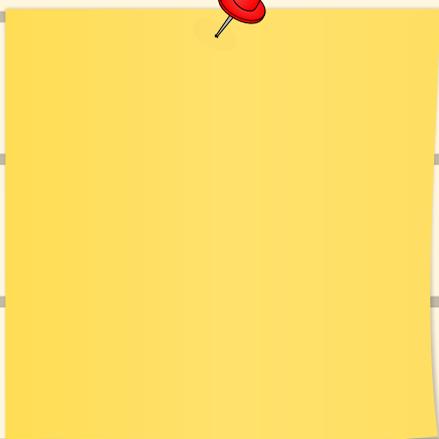
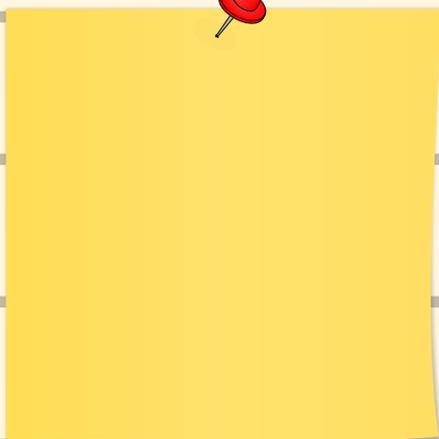
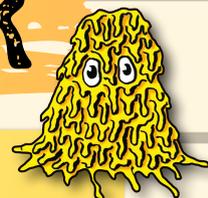
# Expériences



Tu te poses plein de questions sur le blob!  
Note les ci-dessous puis imagine les expériences qui te  
permettront d'y répondre!

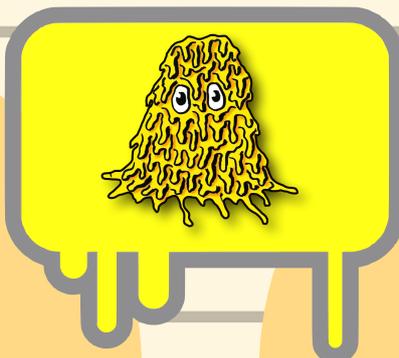
*Tu peux par exemple proposer un aliment à ton blob pour voir s'il l'aime ou non.  
Ou deux aliments différents pour savoir celui qu'il préfère! Les fiches sur les pages  
suivantes te permettront de prévoir tes expériences et de noter tes résultats.*

# ALIMENTS À TESTER



# AIME / N'AIME PAS

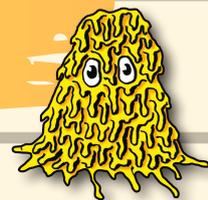
A vertical column with a green-to-yellow gradient. At the top, a green thermometer shows a high level. Below it is a smiling sun with a pink tongue sticking out. The rest of the column is empty space for writing.



A vertical column with a red-to-yellow gradient. At the top, a red thermometer shows a low level. Below it is an angry sun with a frowning mouth. The rest of the column is empty space for writing.



# MENU AU CHOIX



Choisis 2 ou 3 aliments et observe le comportement de ton blob!

Aliment 1

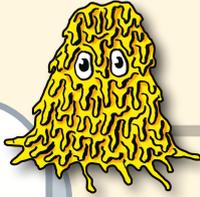
Aliment 2

Aliment 3

Résultat



# Deviens un vrai scientifique!



Pour cela, apprends à respecter la démarche scientifique pour répondre à tes questions!

## 1 Faire des hypothèses

Quelles sont les réponses possibles à ta question? Qu'en penses-tu, à quoi t'attends-tu?  
Note ta réponse.

## 2 Mettre en place des expériences Observer

Réalise un schéma qui explique ton expérience, observe bien puis fais d'autres schémas qui montrent l'évolution et le résultat. N'oublie pas la légende!



Un schéma permet de mieux communiquer et de faire comprendre la mise en place de l'expérience et les résultats.

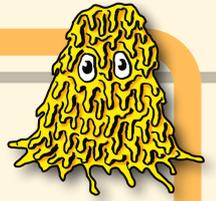
## 3 Analyser et conclure

Réfléchis à ce que tu as observé pour l'expliquer.  
Ton hypothèse est-elle validée (juste)?  
Tu peux maintenant répondre à ta question de départ!



Et si ton expérience a échoué ou ne permet pas de répondre à ta question? Alors, cherche à comprendre pourquoi et recommence! Cela fait partie de la recherche scientifique également!

# QUESTION

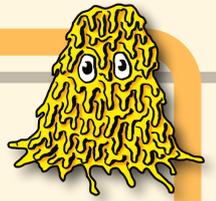


# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

# QUESTION



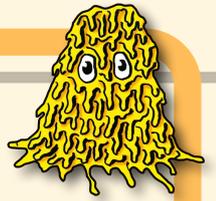
ELEVE  
TON  
BLOP

# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

# QUESTION

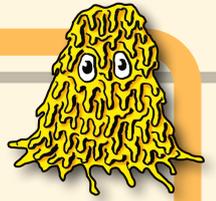


# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

# QUESTION

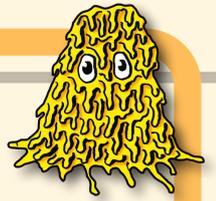


# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

# QUESTION

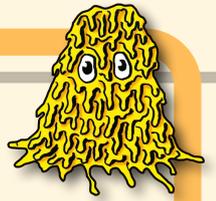


# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

# QUESTION



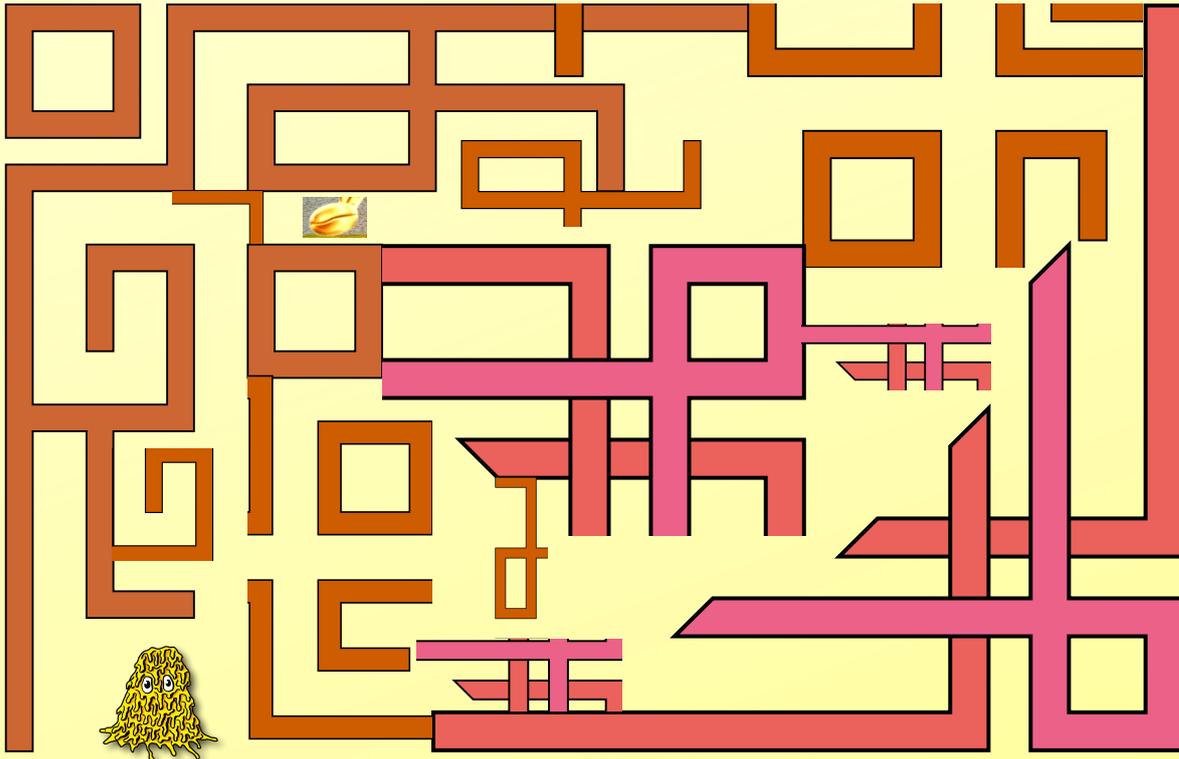
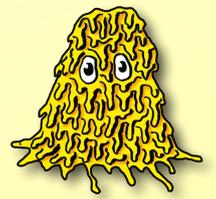
# HYPOTHÈSE

# EXPÉRIENCE

# CONCLUSION

Bonus

# Les jeux de Blobby



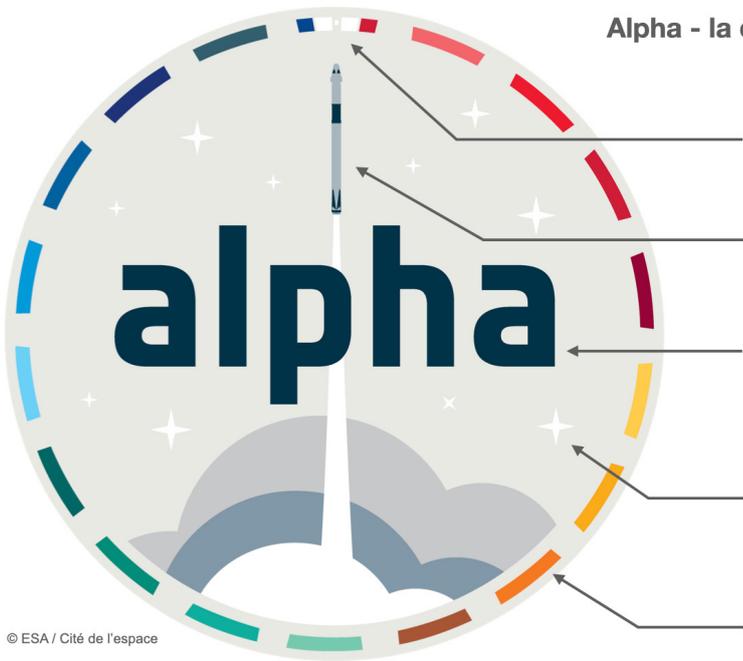
Aide Blobby à rejoindre le flocon d'avoine!

Mots cachés

I	G	X	S	U	K	U	I	R	P	S	C	X	M
K	É	P	P	N	V	H	N	V	H	O	K	D	I
Q	L	E	O	I	L	T	P	J	Y	B	W	S	C
I	O	S	L	C	H	K	L	C	S	S	X	C	R
V	S	Q	Y	E	A	F	A	Z	A	C	D	L	O
H	E	U	C	L	S	I	S	S	R	U	X	É	P
A	A	E	E	L	N	M	M	I	U	R	A	R	E
I	L	T	P	U	B	L	O	B	M	I	A	O	S
C	P	L	H	L	R	T	D	G	A	T	V	T	A
S	H	A	A	A	I	A	E	I	G	É	O	E	N
P	A	B	L	I	J	H	U	E	A	Y	I	H	T
O	M	G	U	R	R	C	C	P	R	B	N	T	E
R	S	A	M	E	M	B	Q	N	P	D	E	E	U
E	E	X	P	É	R	I	E	N	C	E	U	J	R

- agar
- avoine
- expérience
- iss
- obscurité
- physarum
- polycephalum
- spore
- alpha
- blob
- gélose
- micropesanteur
- pesquet
- plasmode
- sclérote
- unicellulaire

## Alpha - la deuxième mission de Thomas Pesquet



L'ISS stylisée (avec ses panneaux solaires) en rappelant le drapeau tricolore français.

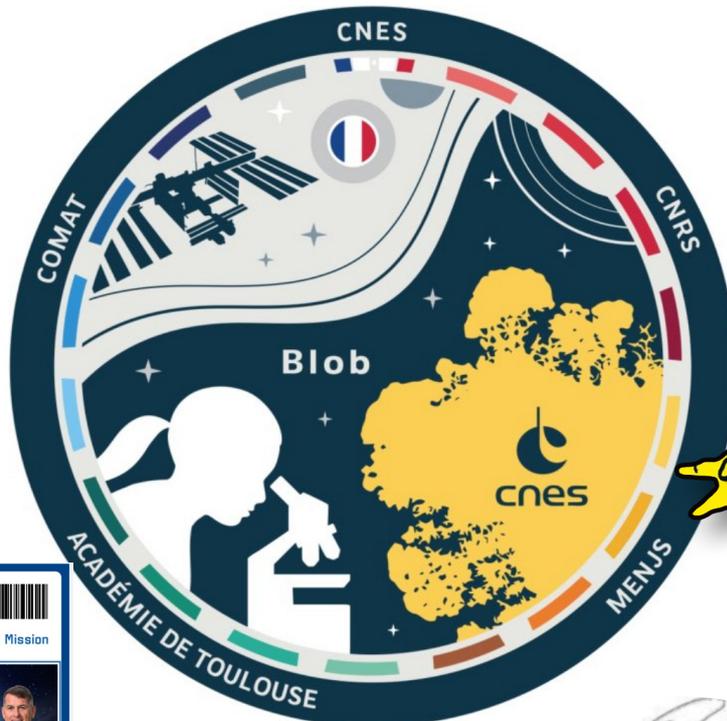
Lanceur Falcon 9 de SpaceX avec à son sommet la capsule Crew Dragon.

Alpha pour l'étoile Alpha du Centaure, pour l'indicatif radio de l'ISS et la lettre grecque utilisée dans les sciences.

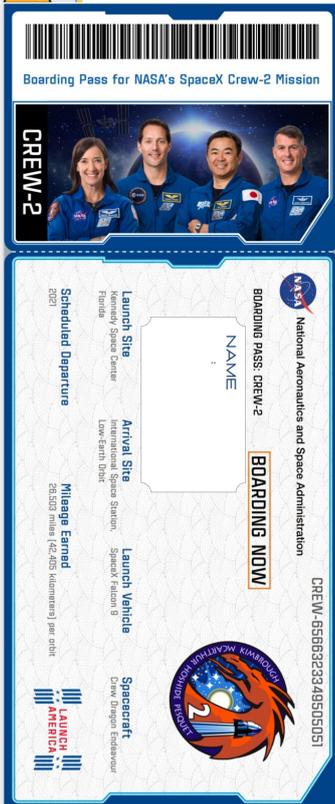
10 étoiles pour le dixième Français dans l'espace.

17 couleurs qui reprennent celles des 17 buts de développement des Nations Unies.

© ESA / Cité de l'espace



Crédit logo CNES/CADMOS



TA CARTE  
D'EMBARQUEMENT



Badge  
Crew 2 à  
colorier