

DES ACTIVITÉS À LA MAISON

//Lise C.//

Cet article a pour but de te donner quelques idées de quoi faire quand il pleut ! Il existe plein d'activités à faire, comme de la peinture, de la sculpture, et même du recyclage !



1) La boule à neige revisitée

Matériel

- Un bocal en verre
- De l'eau
- De la fausse neige
- De la colle forte
- Des figurines



2) Les bougies orange

Matériel

- Une orange
 - De la cire
 - Une mèche de bougie
- Vide une orange, place la cire dedans, pose la mèche, et le tour est joué !

3) Sels de bain parfumés

Matériel

- Du gros sel
- Des huiles essentielles
- Des pétales séchés de ton choix



4) Lanternes

Matériel

- Une lanterne ou un joli pot en verre
 - Des petites LED
 - Des branchages ou de petits objets décoratifs
- Ajoute des silhouettes en papier pour créer une ambiance magique. ■



Sources : La fabrique Électrique Pinterest / Atelier Lina / Pxhere

Le Bucloscope

Le journal kaléidoscope !

n° 43 // avril 2026



AU SOMMAIRE :

- Science page 02
- Sport page 03
- Voyage pages 04 - 05
- Animaux pages 12 - 13
- Informatique pages 06 - 21
- Actu Animés pages 22 - 23
- Activité page 24



L'ÉDITO DE MME PETTINOTTO



Connaissez-vous **FantomApp** ? C'est une application créée par la CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés), tout spécialement pour les 10-15 ans, pour les aider à protéger leurs données et à se protéger sur les réseaux sociaux, en offrant des outils et des ressources contre le harcèlement et autres dérives. Nous le savons, les enfants sont massivement connectés aux réseaux sociaux et s'y inscrivent de plus en plus tôt : selon des enquêtes de la CNIL et de l'association Génération numérique, la première inscription sur un réseau social surviendrait en moyenne vers l'âge de 8 ans et demi, et 63% des moins de 13 ans auraient au moins un compte sur un réseau social, bien que ces réseaux leurs soient théoriquement interdits (une loi de 2023 fait intervenir la majorité numérique à 15 ans). Parallèlement, les parents supervisent peu ou pas les activités en ligne de leurs enfants. À peine plus de 50% des parents décideraient du moment et de la durée de connexion de leurs enfants et 80% déclarent ne pas savoir exactement ce que leurs enfants font en ligne.

Or l'exposition à internet et aux réseaux sociaux des plus jeunes peut avoir des conséquences néfastes : addiction aux écrans, problèmes de sommeil, risque de cyberharcèlement, de désinformation, d'exposition à la pornographie, données personnelles exploitées...

Contre ces dangers, l'application FantomApp est donc une ressource précieuse. Elle est disponible gratuitement depuis les magasins d'application **App Store** et **Google Play** et en version web à cette adresse : fantomapp.fr. Son utilisation est gratuite, anonyme et sans collecte de données. ■

À PETITS OU GROS FLOCONS

//Alexis Leboeuf//

Source : Wikipédia

Savez-vous vraiment comment se forment les flocons de neige ?

Un flocon de neige est constitué de centaines à des milliers de minuscules cristaux de glace (les cristaux peuvent être jusqu'à 10 millions de fois plus petits que le flocon entier). Au tout début, il apparaît dans un nuage sous la forme de très petites gouttes d'eau d'environ 10 µm (10 micromètres) de diamètre, soit dix fois plus petit qu'un cheveu. Ensuite, ces gouttelettes gèlent (à 0°C ou moins) puis grandissent, s'assemblent pour former un flocon. Puis, s'il a de la chance et que l'air reste assez froid (proche de 0°C) il pourra atteindre le sol (si l'air est trop chaud, il fondra). Les flocons de neige peuvent avoir des tailles et des formes très différentes. Cette modification est due à la température et à l'humidité qu'ils ont rencontrée quand ils étaient dans le nuage ; c'est pour ça que certains complexes. Quand la neige fond un peu tombant, elle peut aussi arriver au sol sous boules, comme la neige roulée, le grésil ou la



deviennent puis regèle en forme de petites neige en grains. ■

L'ANIMÉ DU JOUR :

My Happy Marriage

Auteur du roman + Dessinateur :

Akumi Agitogi + Tsukiho Tsukioka

Genre : Romance, Fantaisie, Drame, Shōjo

Manga : 5 tomes en France chez Kurokawa

Animé : 2 saisons

Où le voir ? Netflix seulement (déconseillé aux moins de 13 ans)

Points forts



- Illustrations attachants
- Personnages attachants
- Thèmes émotionnels forts

Points négatifs



- Assez prévisible
- Assez lent



L'histoire

Miyo Saimori est la fille d'une famille aisée mais pourtant traitée comme une servante, au contraire de sa sœur depuis que sa famille a découvert qu'elle ne possédait pas de pouvoirs, alors que sa sœur si. Un jour, on la fiance à Kiyoka Kudo réputé « impitoyable » avec qui elle finit par tomber amoureuse. ■

• **Jujutsu Kaisen** a sorti un film le 6 décembre 2025 : Il s'appelle « **JUJUTSU KAISEN : Exécution** » et contient un aperçu de la saison 3

• Netflix a signé une collaboration avec le studio d'animation MAPPA (connu pour *Jujutsu Kaisen*, *Chainsaw man* et *L'Attaque des titans*). Concrètement ça change quoi ? Eh bien ça signifie que les Animés produits par MAPPA seront disponibles en premier ou uniquement sur Netflix

• **Witch Hat Atelier** (L'Atelier des Sorciers) : premier épisode le 6 avril 2026 sur Crunchyroll

• **Detective Conan : Fallen Angel of the Highway** : le 10 avril 2026 sur ADN et Crunchyroll

• **Mission : Yozakura Family** : saison 2 le 12 avril 2026 sur Disney + et Crunchyroll

• **My Hero Academia- More** – épisode spécial 10 ans : le 2 mai 2026 sur Crunchyroll

//Rinley, Maël & Elena//

Actu! Animés

Bienvenue dans la rubrique 'Actu Animés' présentée par Rinley, Maël et Elena, où nous allons te présenter à chaque fois un nouveau manga ou Animé et t'informer d'actus sur les mangas et les Animés.



En ce moment, les Animés Chinois et Coréens débarquent sur les plateformes de streaming et trouvent de plus en plus de fans et de téléspectateur·ices, mais comment expliquer leur envol ?

Il faut savoir que les livres Coréens (appelés « Manhwa ») et certains livres chinois sont imprimés en couleurs, ce qui les rend plus « beaux » et surtout, ils sortent en Webtoon, un format numérique accessible par n'importe qui (avec quelques pubs) qui rendent ces œuvres très populaires. Ensuite, la qualité de leurs adaptations en Animés et leur diffusion sur des plateformes connues augmentent leur popularité. ■

Solo Leveling et Omniscient Reader

Actu'

- **Dr. STONE SCIENCE FUTURE** : saison 4 partie 3, le 2 avril 2026 sur Crunchyroll
- **The beginning after the end** : saison 2 en avril 2026 sur Crunchyroll
- **Moi, quand je me réincarne en Slime** : saison 4 le 3 avril 2026 sur Crunchyroll + le Film **Les Larmes de la Mer Azur** : le 30 avril sur Crunchyroll
- **MAO**, l'adaptation animée du manga éponyme de Rumiko Takahashi : premier épisode le 4 avril 2026 au Japon
- **ONE PIECE** : Direction Erbaf : le 5 avril 2026 sur Crunchyroll



LE SKI

//Zoé Dompnier//

Quelles sont ses origines ?

Le ski est un sport individuel qui s'utilise par paire comprenant deux patins longs et étroits appelés skis, fixés aux pieds. Il se pratique essentiellement en hiver et est basé sur le principe de la glisse.

L'histoire du ski

Avant de devenir un sport de loisir, le ski n'était qu'un moyen de déplacement et un mode de transport, largement répandu pendant les longs hivers enneigés dans les pays nordiques, les contrées sibériennes et les montagnes de l'Asie centrale, sous une forme ressemblant à la fois au ski de randonnée nordique et au ski de fond, originaires de Scandinavie. Originellement activité de pleine nature, le ski de descente, qui consiste à descendre des pentes de déclivité et de difficulté variables, a conduit à la construction de sites dédiés. Devenu ainsi sport de glisse prenant le nom en Europe de ski alpin, des domaines

Source : Wikipédia



skiables et des stations de sports d'hiver ont été ainsi aménagées dans des sites jugés propices à une pratique ludique du ski mais nécessitant des travaux : terrassements, équipement de remontées mécaniques, de canons à neige, travail de la neige, etc. alimentant un vaste secteur touristique, notamment dans les Alpes.

La pratique du ski en terrain

à faible déclivité a conduit de son côté au développement de sports plus orientés pleine nature, comme les différentes disciplines du ski nordique.

Les origines du ski

Les premières gravures rupestres représentant des hommes chaussant des skis remontent à plus de 6000 ans, aux alentours de 4000 avant J.-C. Elles se situent au nord de la Norvège.

Des fragments de skis datant d'entre 7350 et 7180 av. J.-C. et vers 6000 av. J.-C. ont été retrouvés dans le sud-est de la Baltique, vers l'Estonie actuelle, qui est sans doute le berceau du ski. ■



Archer sur une gravure rupestre

TOKYO : ENTRE TRADITIONS JAPONAISES ET TECHNOLOGIE FUTURISTE

//Zoé Maurizi//

Tokyo, la capitale du Japon, est l’une des villes les plus impressionnantes au monde. Elle est connue pour ses gratte-ciel lumineux, ses trains ultra-rapides, ses robots... mais aussi pour ses temples anciens, ses traditions et sa cuisine étonnante. C’est un endroit où le passé et le futur cohabitent tous les jours.

Partons à la découverte de cette ville incroyable qui fait rêver tant de gens !

Une ville immense et très peuplée

Quand on pense à Tokyo, on imagine tout de suite une ville immense, pleine de lumières et de monde partout. Et c’est vrai ! Avec plus de 37 millions d’habitantes, Tokyo est la ville la plus peuplée du monde. Chaque quartier a sa propre ambiance.

À **Shibuya**, les jeunes adorent faire du shopping et traverser le célèbre passage piéton géant, où des centaines de personnes traversent en même temps !



À **Akihabara**, les fans de mangas, d’Animés et de jeux vidéo trouvent leur paradis, avec des boutiques

géantes, des salles d’arcade et même des cafés à thème.



D’autres quartiers comme **Asakusa** ou **Harajuku** montrent encore d’autres facettes de la ville : spirituelle, créative, excentrique...

« Bonjour = Konnichiwa
Merci = Arigatou
Au revoir = Sayōnara
Japon = Nihon »

Les transports sont très efficaces : trains, métros, bus... Tout est bien organisé, et surtout, toujours à l’heure !

Une ville tournée vers le futur

Tokyo, c’est aussi la ville de la haute technologie. Là-bas, les distributeurs automatiques sont partout, même pour acheter de la soupe chaude ou des para-

pluies ! Il existe des robots serveurs dans certains cafés, et les toilettes sont parfois plus modernes qu’un ordinateur portable, avec boutons, musique et sièges chauffants.

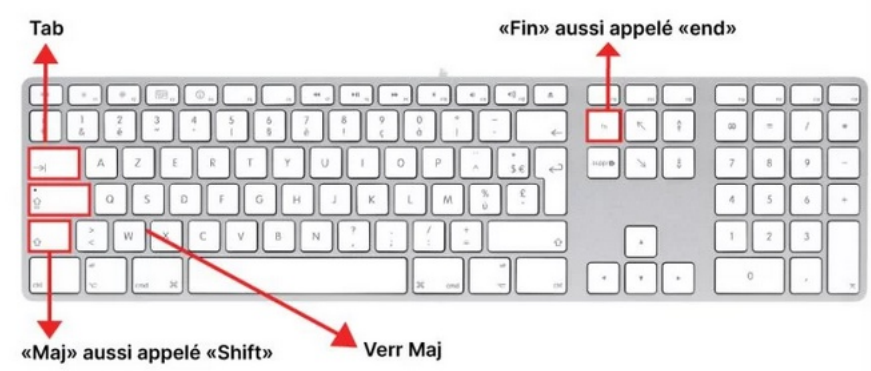
Le Japon est également célèbre pour ses trains ultra-rapides, appelés Shinkansen, qui relient Tokyo aux autres grandes villes du pays en un temps record. Ces trains peuvent



LES RACCOURCIS DE L'ORDINATEUR

//Constance//

Pour t’aider : c’est plus simple et plus rapide !



Les Ctrl

Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Couper	Ctrl+X
Annuler/ Revenir en arrière	Ctrl+Z
Annuler l’action de Ctrl+Z	Ctrl+Y
Tout sélectionner	Ctrl+A
Imprimer	Ctrl+P
Ouvrir un document	Ctrl+O
Rechercher (un mot dans un texte)	Ctrl+F
Accéder à l’historique ou rechercher et remplacer	Ctrl+H
Zoomer ou dé-zoomer	Ctrl+ Roulette de souris
Enregistrer un fichier	Ctrl+S
Enregistrer sous	Ctrl+Maj+S
Fermer onglet	Ctrl + W

Navigation

Aller à la fin d’une page	Fin
Rafraîchir une page	F5
Activer le mode plein écran	F11
Zoomer	Ctrl+
Dézoomer	Ctrl -
Zoom 100%	Ctrl + 0
Rechercher du texte	Ctrl + F

Les Ctrl LibreOffice

Gras	Ctrl+B
Italique	Ctrl+I
Souligné	Ctrl+U
X ²	Ctrl+Maj+P
X ₂	Ctrl+Maj+B
Fermer	Ctrl+Q
Enregistrer	Ctrl+S
Enregistrer sous	Ctrl+Maj+S
Aligner à gauche	Ctrl+L
Centrer	Ctrl+E
Aligner à droite	Ctrl+R
Justifier	Ctrl+J
Rechercher ou coller un lien	Ctrl + K
Rechercher dans la fenêtre	Ctrl + G
Sélectionner le mot suivant	Tab

Déplacer le curseur

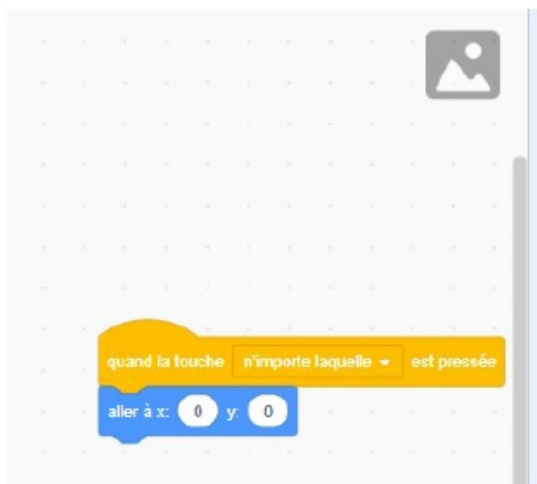
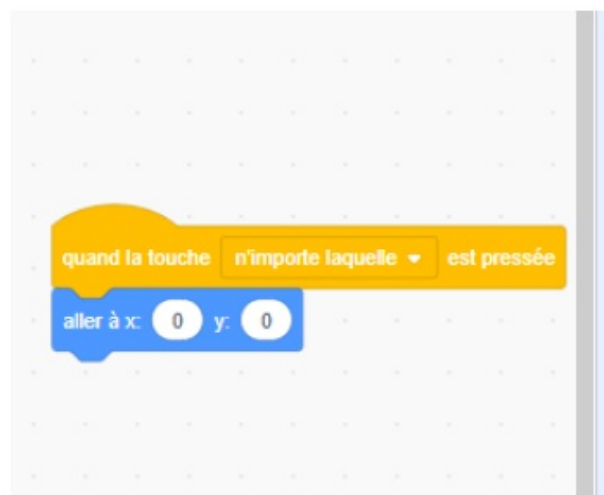
Aller à la fin du document	Ctrl + Fin
Retourner au mot précédent	Ctrl + Flèche gauche
Aller au mot suivant	Ctrl + Flèche droite
Aller au début d’un paragraphe	Ctrl + Flèche haut
Aller à la fin d’un paragraphe	Ctrl + Flèche bas

Sélection de texte

Sélectionner le caractère de gauche	Shift + Flèche gauche
Sélectionner le caractère de droite	Shift + Flèche droite
Sélectionner la ligne du dessus	Shift + Flèche du haut
Sélectionner la ligne du dessous	Shift + Flèche du bas
Sélectionner le mot de gauche	Shift + Ctrl + Flèche gauche
Sélectionner le mot de droite	Shift + Ctrl + Right
Sélectionner le paragraphe de gauche	Shift + Ctrl + Flèche haut
Sélectionner le paragraphe entier	Shift + Ctrl + Flèche bas



Le bloc « quand la touche () est pressée » : sélectionne la touche que tu veux



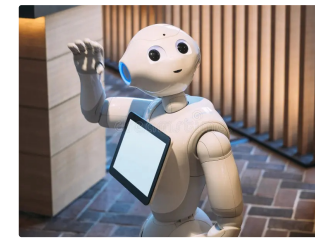
Et voilà, tu as tout pour coder ton premier jeu !

Ce sera tout pour cette première partie ! Dans les prochaines parties (ce n'est pas sûr que j'arrive à tout mettre dans la partie 2), nous parlerons des blocs de contrôle et des capteurs, des variables et des listes, des opérateurs et des sons. Et peut-être des extensions ainsi que d'autres blocs que je n'ai pas mentionnés car ils ne sont pas très importants ou compliqués à expliquer. Je vous parlerai peut-être rapidement de la partie réseau social, mais ce n'est vraiment pas important.

Je t'invite à tester toi-même certaines choses dont je n'ai pas parlé ou que tu n'as pas compris. C'est en essayant qu'on apprend !

rouler à plus de 300 km/h, tout en étant silencieux et confortables.

Dans certains quartiers, on peut même voir des projets futuristes comme des immeubles verts, des robots



guides ou des panneaux solaires partout. Tokyo

est souvent considérée comme la ville du futur.

Une culture unique et très respectée

Des événements traditionnels comme les festivals d'été (*matsuri*), les cérémonies du thé, ou la fête des cerisiers en fleurs (*hanami*) montrent que la culture japonaise est

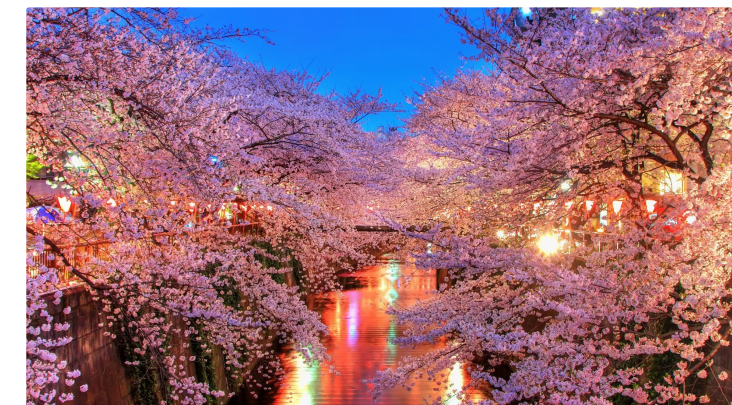


toujours très vivante, même au cœur de cette ville géante. Les gens sont aussi très

respectueux dans la vie de tous les jours.

Une cuisine aussi belle qu'étrange

La cuisine japonaise est célèbre dans le



monde entier... et à Tokyo, on peut tout goûter ! Il y a les célèbres *sushis*, mais aussi les *ramen* (nouilles dans un bouillon savoureux), les *bento* (repas dans des petites boîtes très joliment présentées), les *takoyaki* (boulettes à la pieuvre) ou encore les *mochi*, ces gâteaux mous à base de riz. La pré-

sentation est toujours très soignée, presque artistique. Même un simple plat de nouilles peut ressembler à une œuvre d'art ! ■

Le savais-tu ?
- À Tokyo, il y a plus de 5 millions de distributeurs automatiques

- Le passage piéton de Shibuya est traversé par 2500 personnes à chaque feu rouge !

- Le mot "Tokyo" signifie "capitale de l'Est"



Bonjour bonjour, c'est //Rinley// et aujourd'hui je fais un article pour parler d'une de mes plus grandes passions : *Scratch* ! Cet article sera en plusieurs parties, voici la première.

Pour commencer, qu'est-ce que c'est ?

Scratch est une plateforme de code simple en ligne où tu peux coder des trucs personnels juste pour toi ou ta famille, simplement dans ton coin, sans créer de compte, et partager des projets ou faire profiter de tes programmes à l'ensemble de la communauté, et avoir les avis d'autres gens, donner ton avis, te faire des ami·es, et parfois malheureusement... des ennemi·es. À ce moment-là ça s'apparente plutôt à un réseaux social, alors fais attention !

Le langage scratch

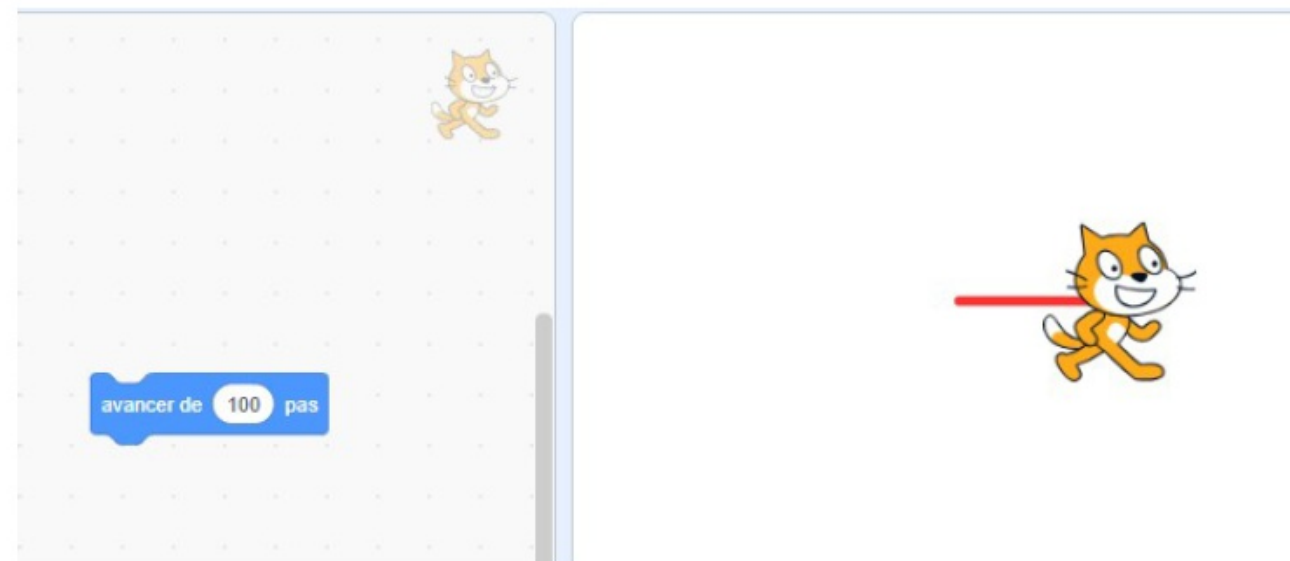
Comme dit dans mon article sur l'informatique, *Scratch* a son propre langage de programmation. Il est inspiré du langage Python et se compose de blocs à assembler.



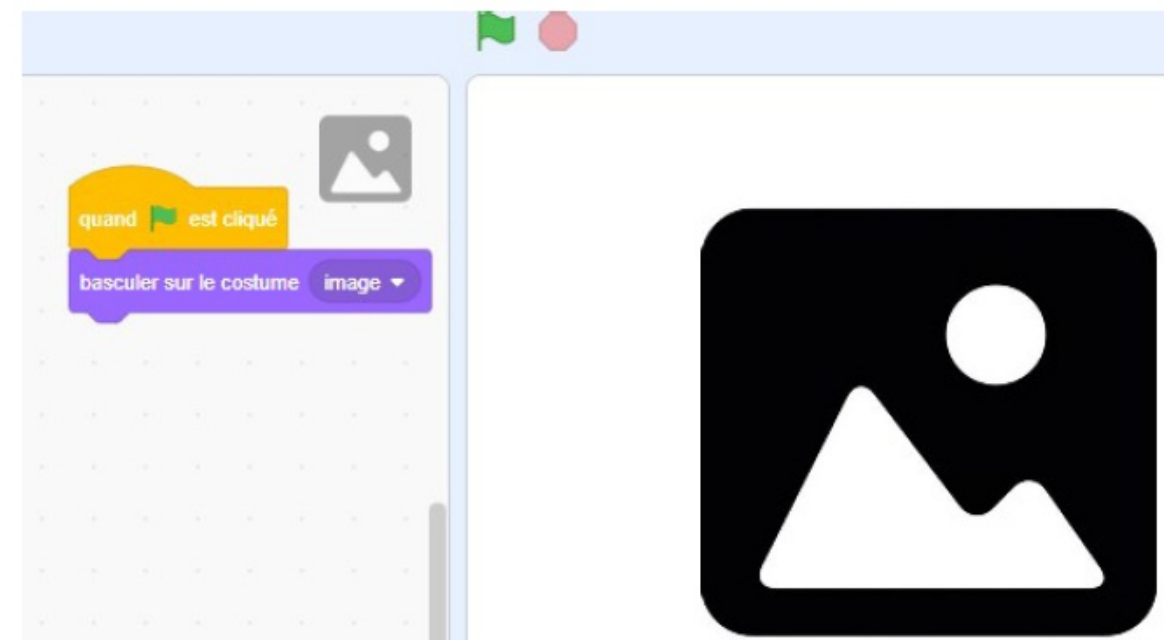
Voici les différentes fonctionnalités

1. LES BLOCS DE MOUVEMENT

Le bloc « avancer de () pas » permet de faire déplacer le personnage (ou Sprite) en fonction de son orientation. On peut décider de le faire avancer de plus ou moins de pas si on veut (on peut même aller en négatif, ce qui le fait reculer).

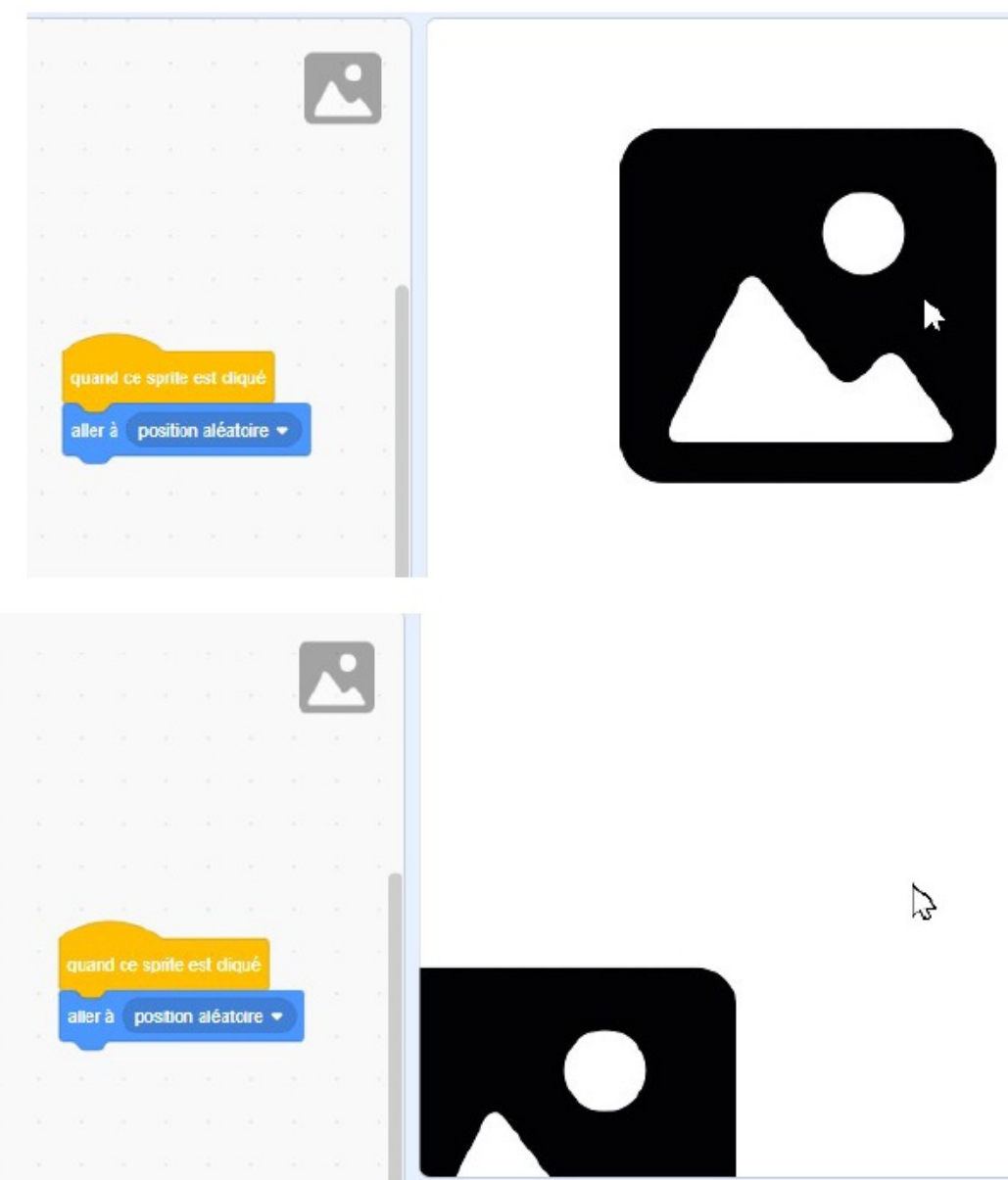


Exemple

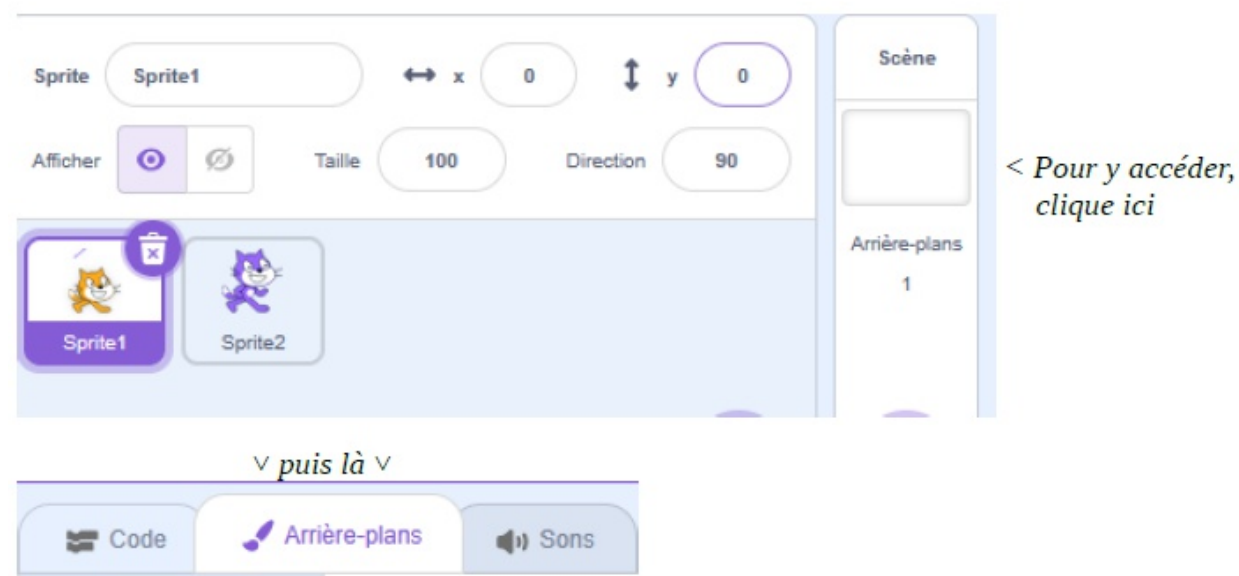


Et après avoir cliqué sur le drapeau vert

Voici le bloc « quand ce Sprite est cliqué » qui est très pratique si tu veux faire un bouton, car Scratch exécutera ton programme lorsque tu cliqueras sur ton Sprite.



Pour les arrière-plans, c'est la même chose que pour les costumes.



Les mêmes blocs que ceux pour les costumes vus précédemment existent pour l'arrière-plan.

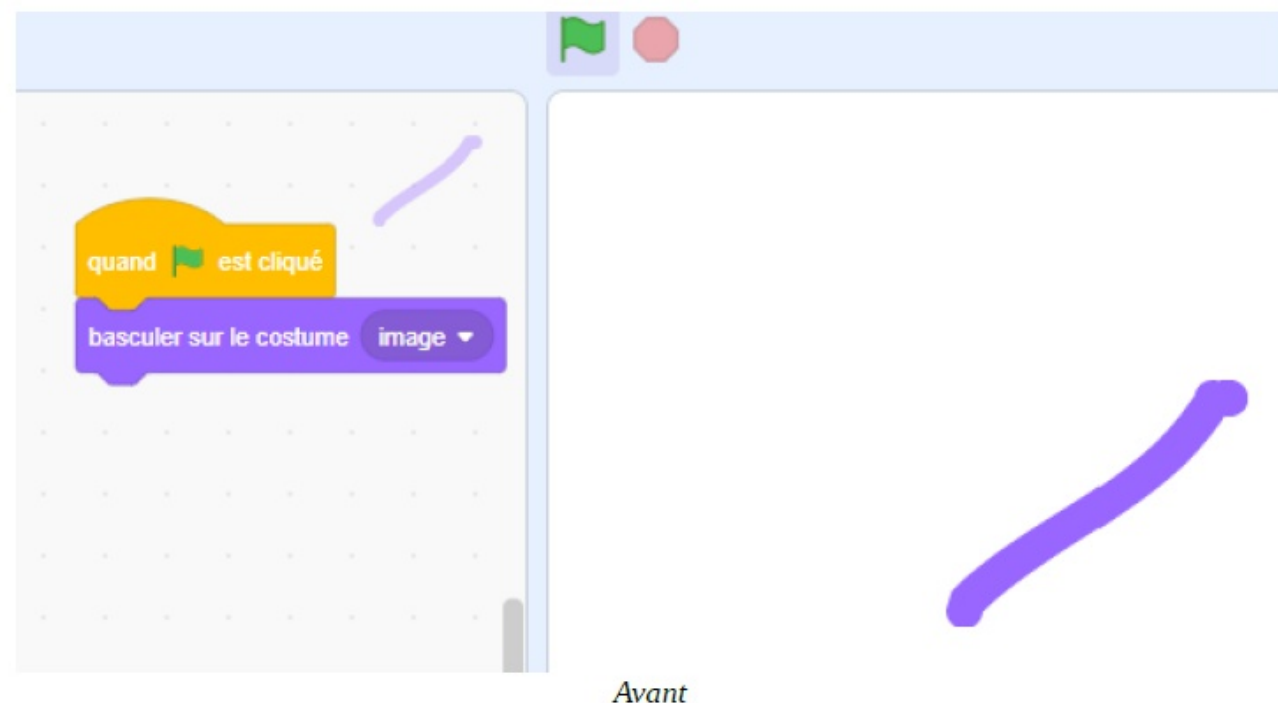
3. LES BLOCS D'ÉVÉNEMENT

Je ne sais pas vraiment si j'aurais dû en parler au début, mais à chaque fois pour les exemples, j'active les blocs manuellement (en cliquant dessus). Mais pour un jeu fluide, ce n'est pas pratique. C'est pour ça que les blocs d'événement existent.

Ce sont toujours les premiers blocs de ton programme. Lorsque tu cliqueras quelque part ou appuieras sur une touche, *Scratch* exécutera ton programme (= fera ce que tu lui as dit de faire). Attention, *Scratch* n'exécutera que les blocs qui sont attachés au bloc d'événement, ceux qui seront seuls à côté ou rattachés à un autre bloc d'événement ne seront pas activés !

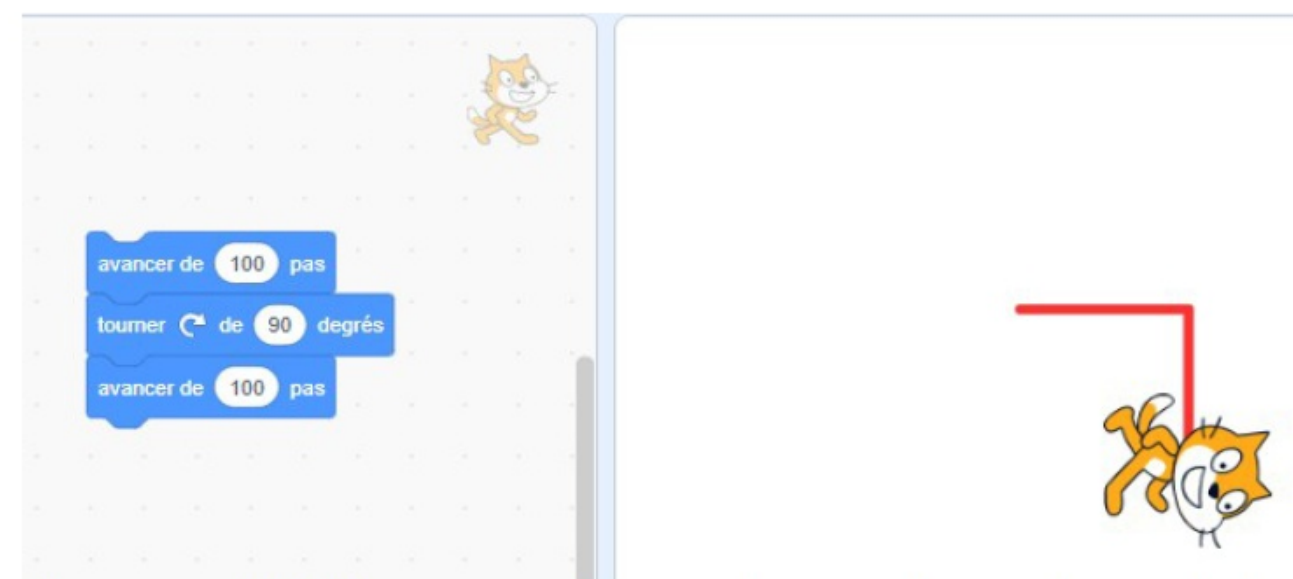
Voici quelques exemples.

« quand drapeau vert est cliqué » : quand tu cliqueras sur le drapeau vert, *Scratch* exécutera ton programme.



Avant

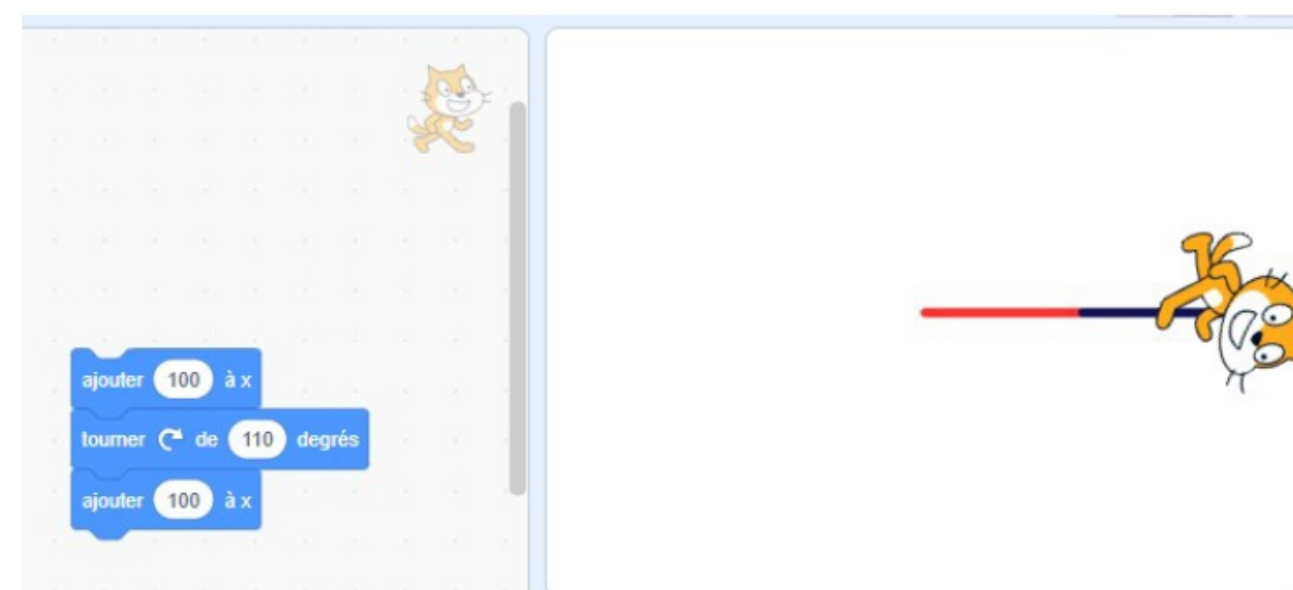
Le bloc « tourner à droite / tourner à gauche » permet au Sprite de tourner sur lui-même. On peut changer l'angle et il existe deux blocs différents pour tourner à gauche ou à droite.



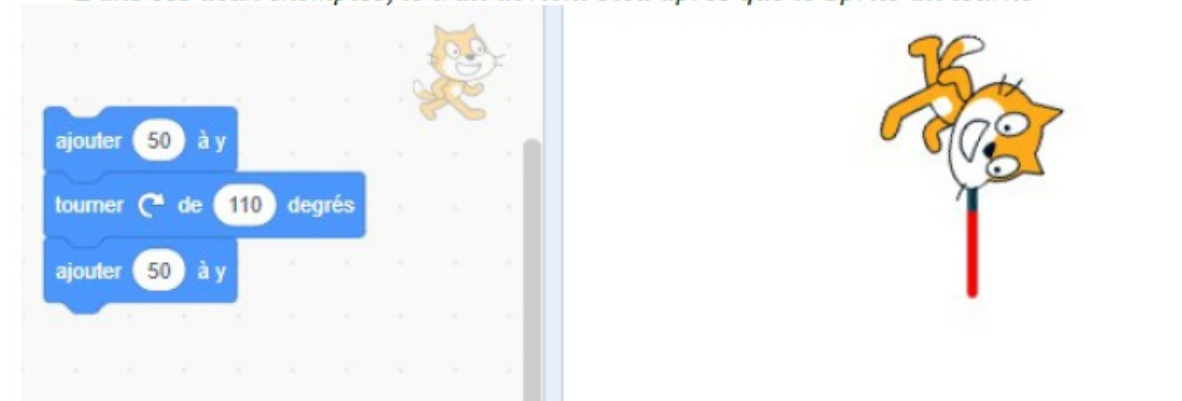
Dans cet exemple, le Sprite va avancer puis tourner puis avancer, mais comme il ne sera plus dans le même sens, il va avancer dans une direction différente

Attention, il ne faut pas confondre le bloc « avancer » avec le bloc « ajouter () à x ». Ce bloc fera toujours avancer (ou reculer) horizontalement sans prendre en compte le sens dans lequel le Sprite regarde.

À l'inverse, le bloc « ajouter () à y » permet au Sprite de se déplacer verticalement, peu importe le sens dans lequel il regarde.



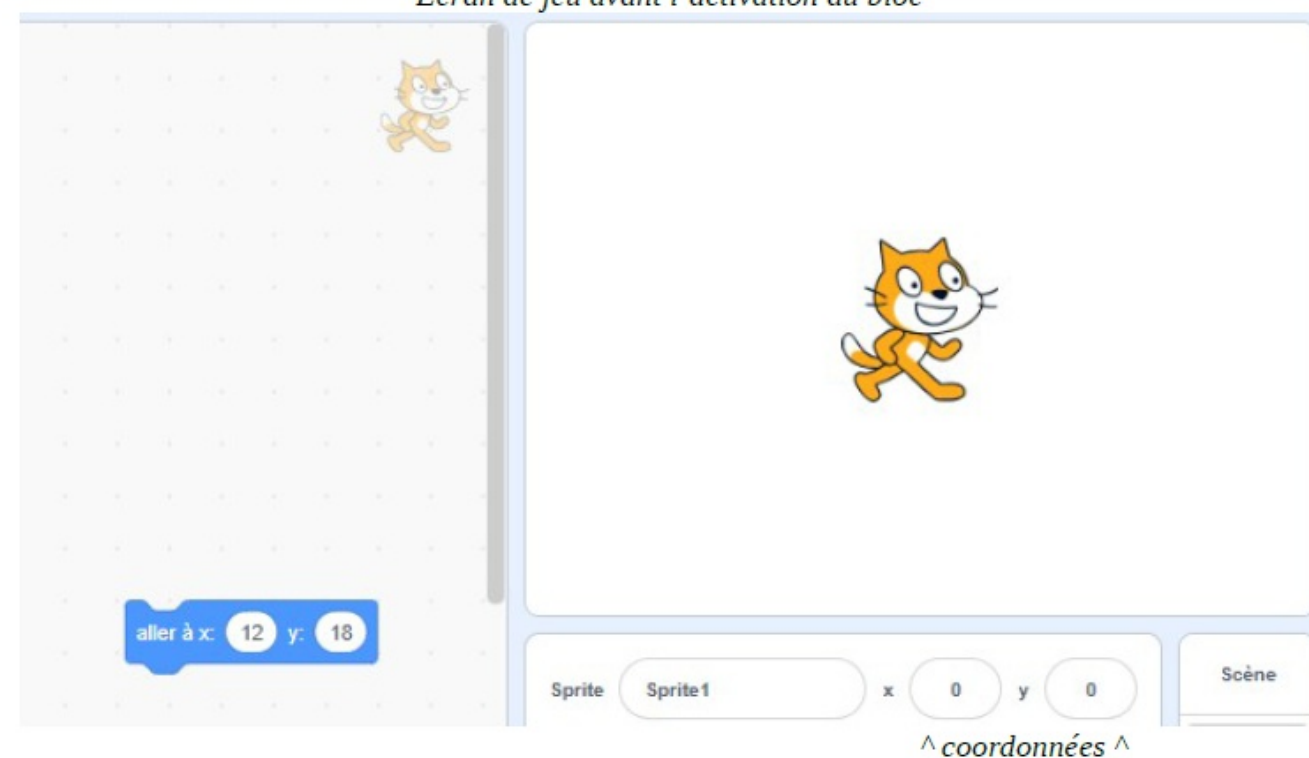
Dans ces deux exemples, le trait devient bleu après que le Sprite ait tourné



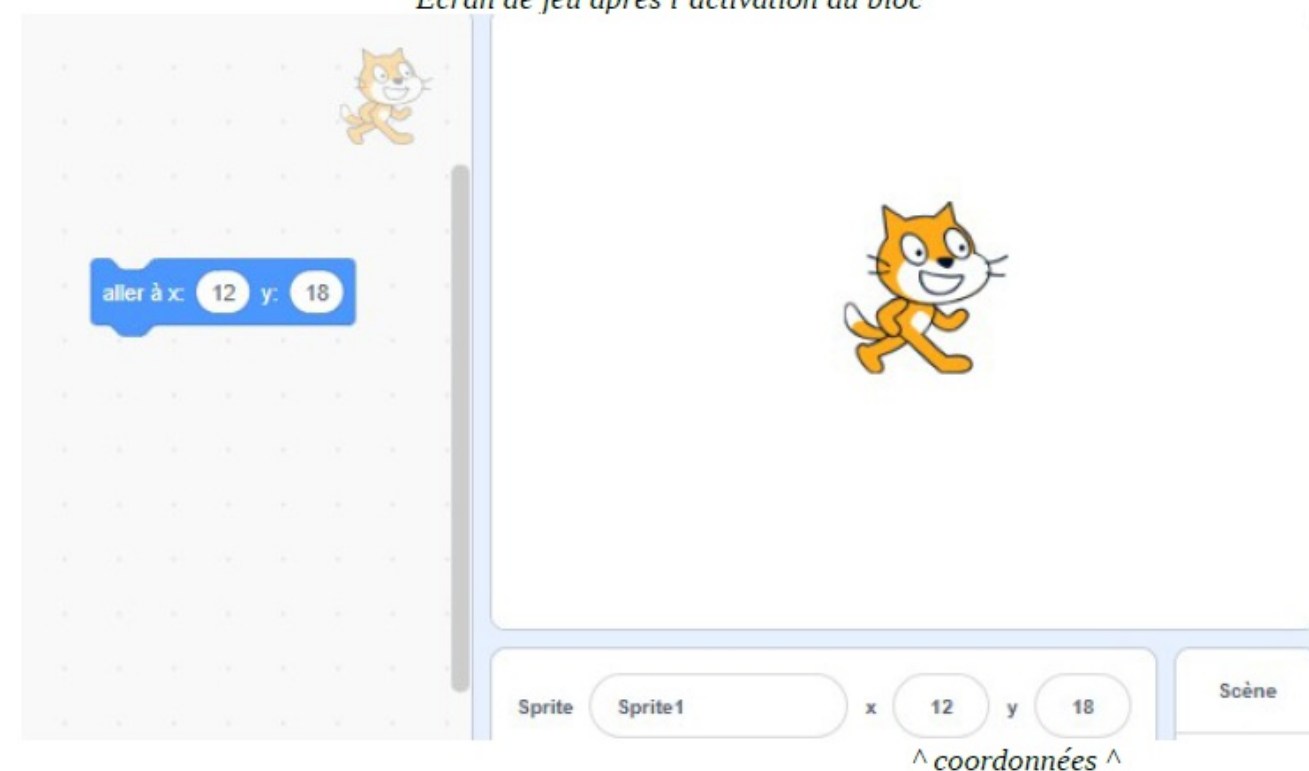
Si tu veux que le Sprite aille à un endroit précis, tu peux utiliser le bloc « aller à x () y () ». Ce bloc téléporte le Sprite aux coordonnées indiquées.

Les coordonnées sont indiquées en bas de l'écran de jeu.

Écran de jeu avant l'activation du bloc



Écran de jeu après l'activation du bloc



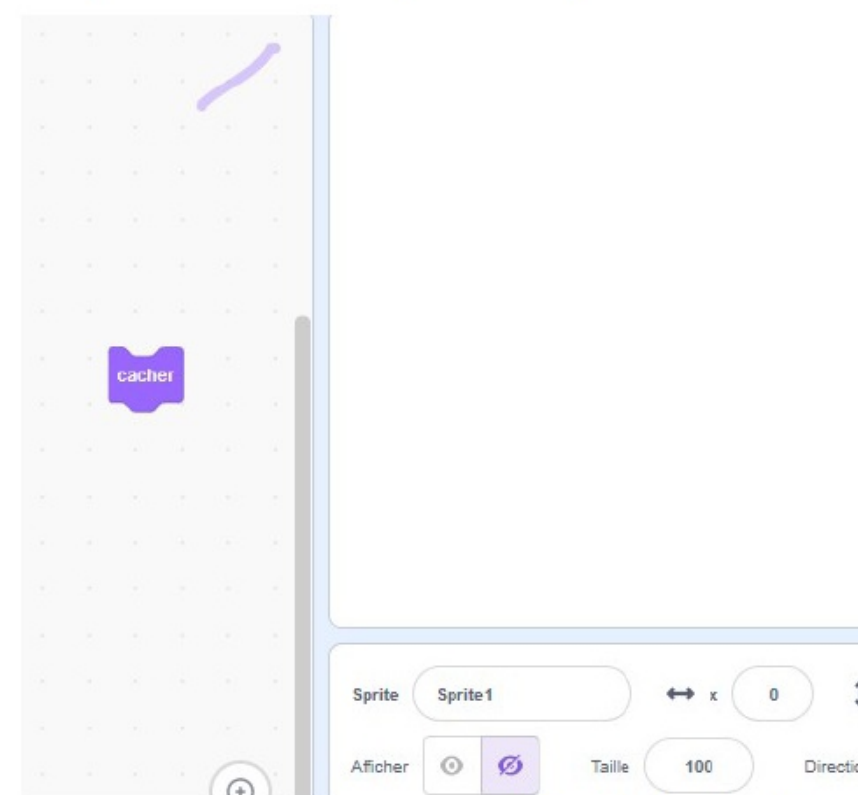
(On ne voit pas très bien mais le Sprite s'est déplacé.)

Et il ne faut pas le confondre avec « glisser en () seconde à x () y () » qui lui, fait le trajet complet sur une durée en secondes. Cela donne le même résultat mais met plus de temps à arriver (le nombre de secondes que tu lui as indiqué).

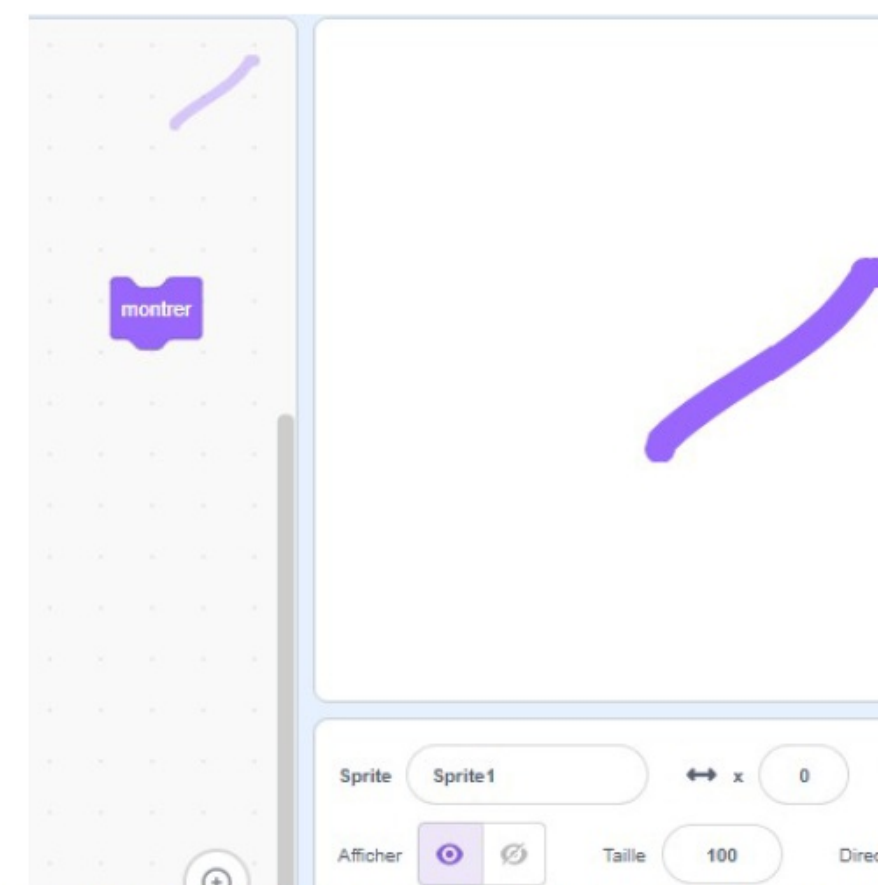
Si tu n'a pas compris la différence, je t'invite à tester toi même.

Attention, si le costume dont le Sprite a pris l'apparence est le dernier de la liste, il prendra l'apparence du premier costume de la liste avec le bloc « costume suivant ».

Voici maintenant les blocs « montrer » et « cacher ». Le bloc « cacher » permet à ton Sprite d'être invisible. Il existe toujours et marche toujours pareil, mais il ne sera plus visible par celui qui jouera à ton jeu. Le bloc « montrer » permet au Sprite de redevenir visible.

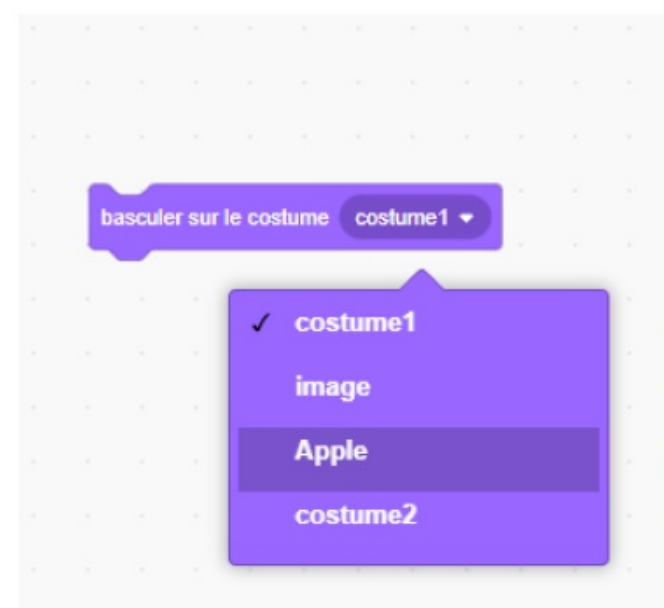


^ Ici, si l'œil est barré, ça veut dire que ton Sprite est caché



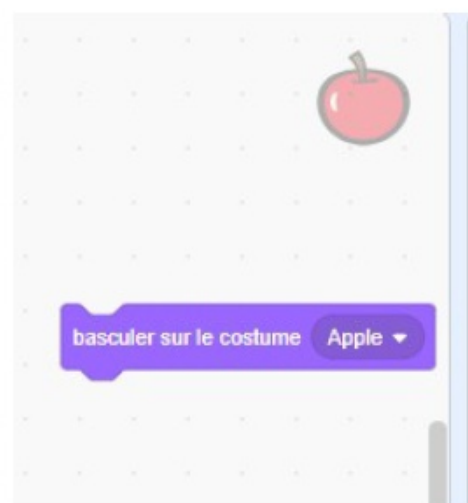
Tu peux aussi montrer ton Sprite (ou le cacher) manuellement en cliquant dessus

Le bloc « basculer sur le costume () » te permet de faire changer ton Sprite de costume. Sélectionne d'abord le nom du costume dont tu veux que ton Sprite prenne l'apparence en cliquant sur la flèche à droite.



(Retiens l'ordre de cette liste, c'est important pour après.)

- < Le costume de base (chat)
- < Le costume que j'ai importé (l'image)
- < Le costume de la présélection (une pomme) : c'est lui que je vais sélectionner pour l'exemple
- < Le costume que j'ai dessiné (un trait violet)



Après l'activation du bloc, le chat est devenu la pomme

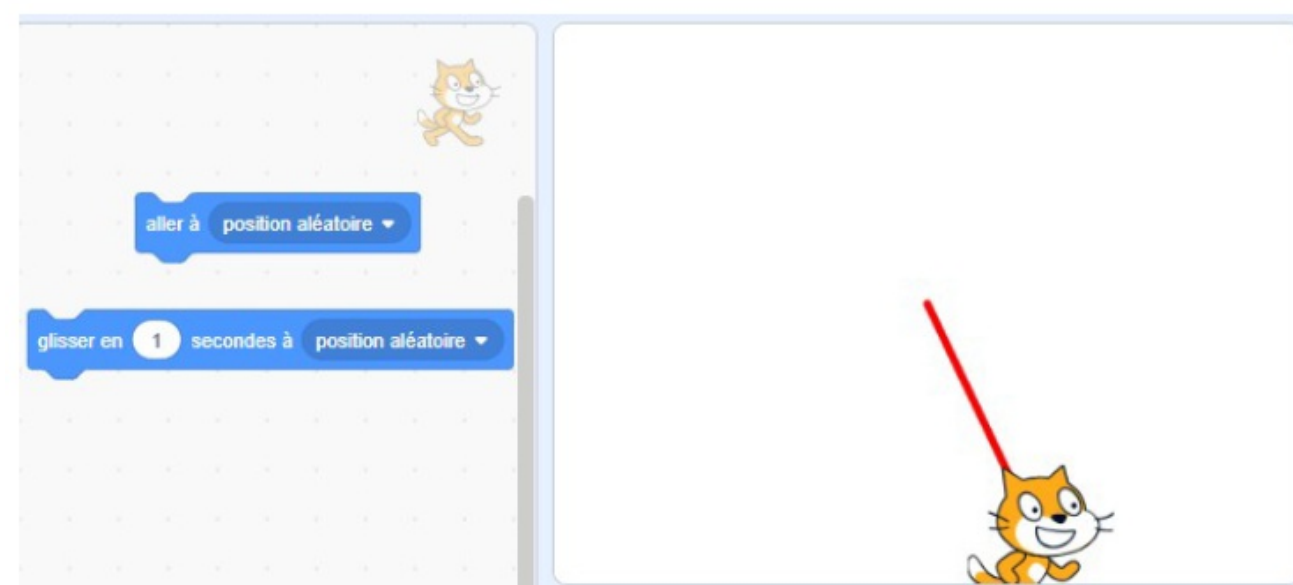
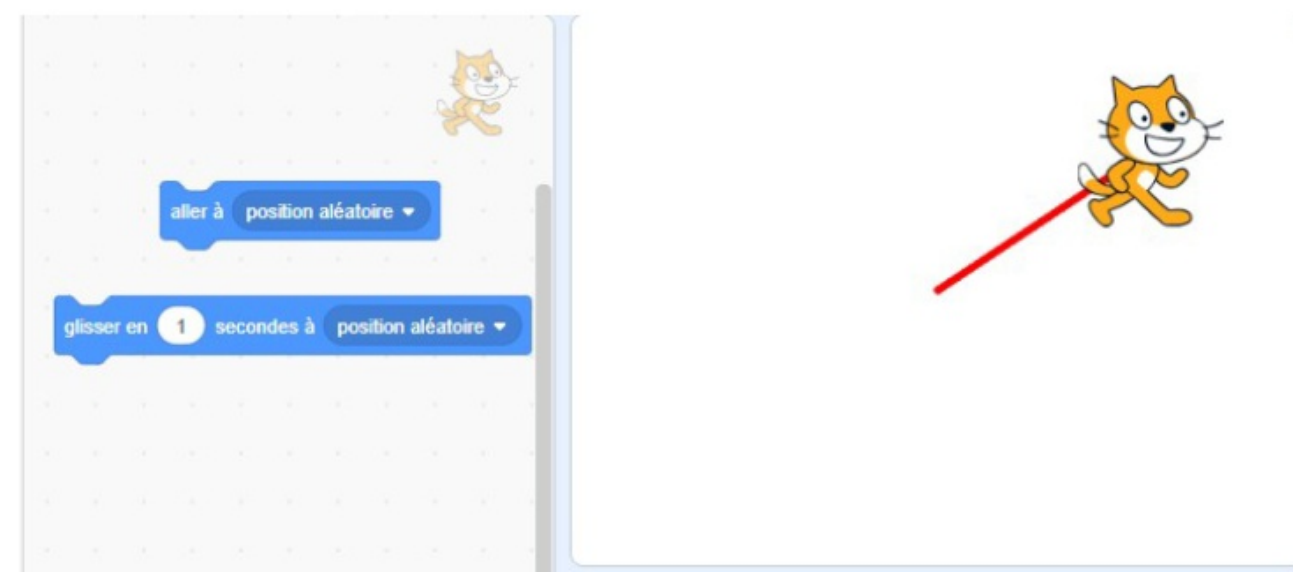
Le bloc « costume suivant » permet au Sprite de prendre l'apparence du costume qui vient après dans la liste de tout à l'heure (si tu veux changer l'ordre de cette liste, change l'ordre des costumes dans le menu des costumes).



Par exemple, le Sprite qui avait l'apparence de la pomme ressemble maintenant au trait qui était le suivant dans la liste



Plusieurs variantes de ces deux blocs existent. Par exemple, il y a ceux qui emmènent le Sprite à une position aléatoire.



Tu ne sais pas à l'avance où ira le Sprite

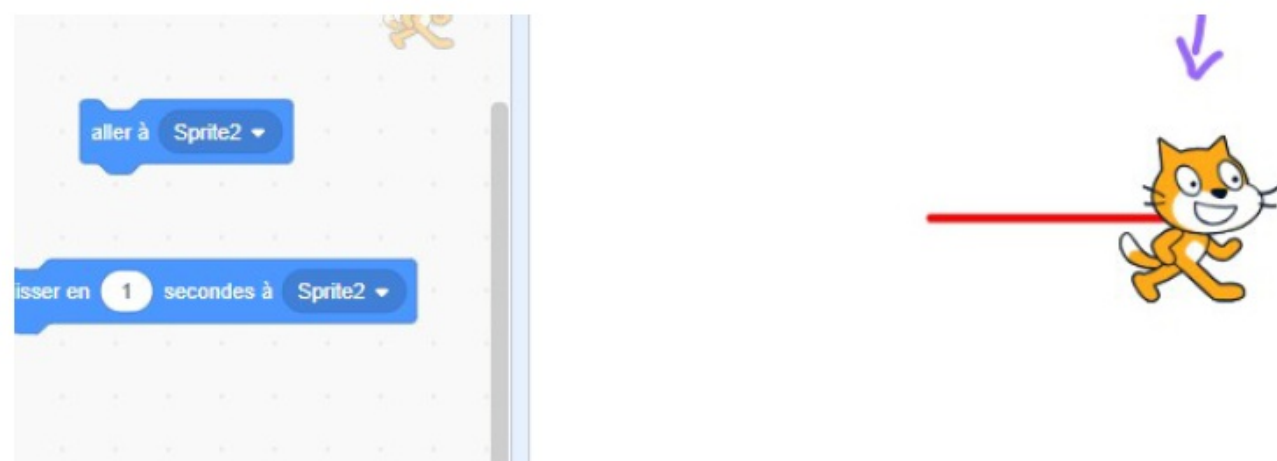
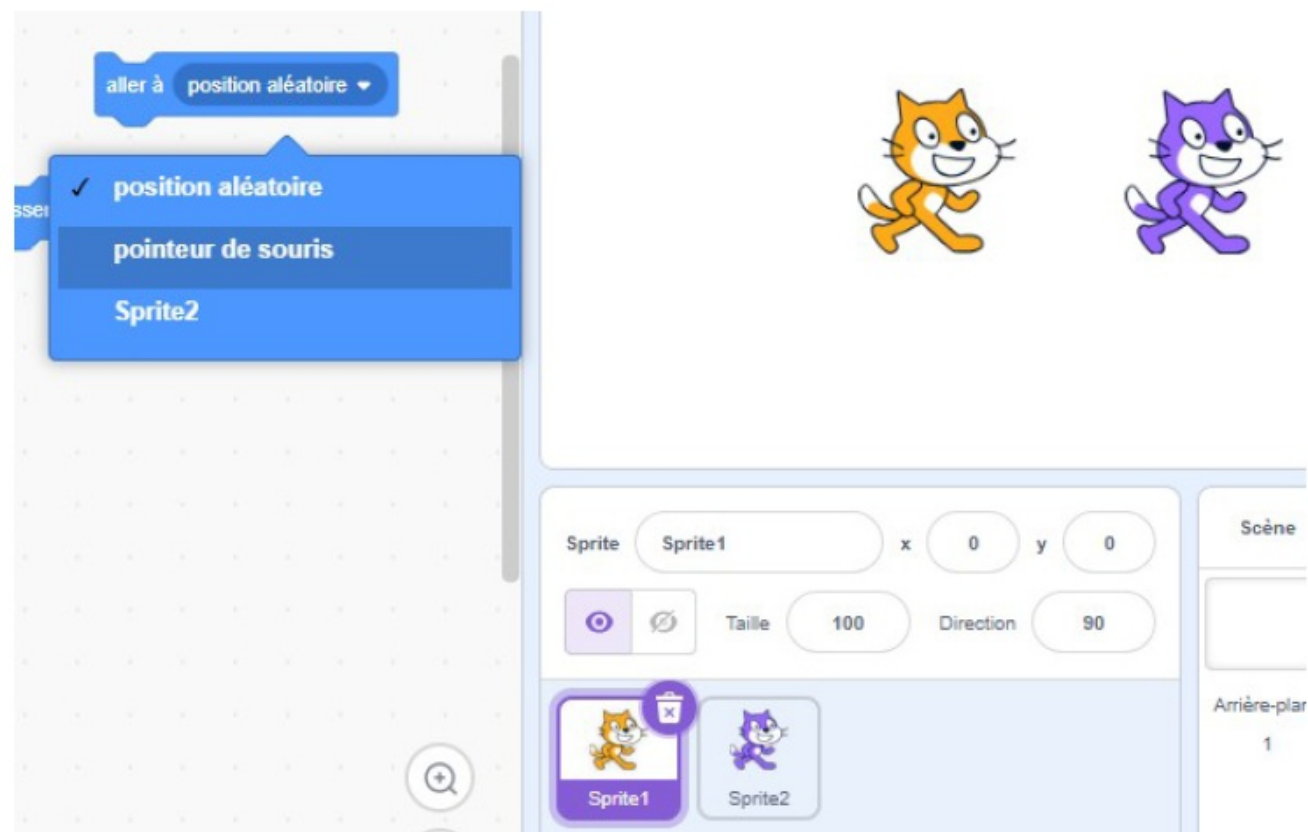
Tu peux aussi lui indiquer d'aller à ton pointeur de souris ou à un autre Sprite.

Pour avoir ces blocs, clique sur la petite flèche à côté de « position aléatoire » et cherche le nom de ton Sprite ou le pointeur de souris.



Ton Sprite est maintenant exactement à la position de la souris





Le chat orange (Sprite 1) est maintenant exactement à la position du chat violet (Sprite 2)

2. LES BLOCS APPARENCE

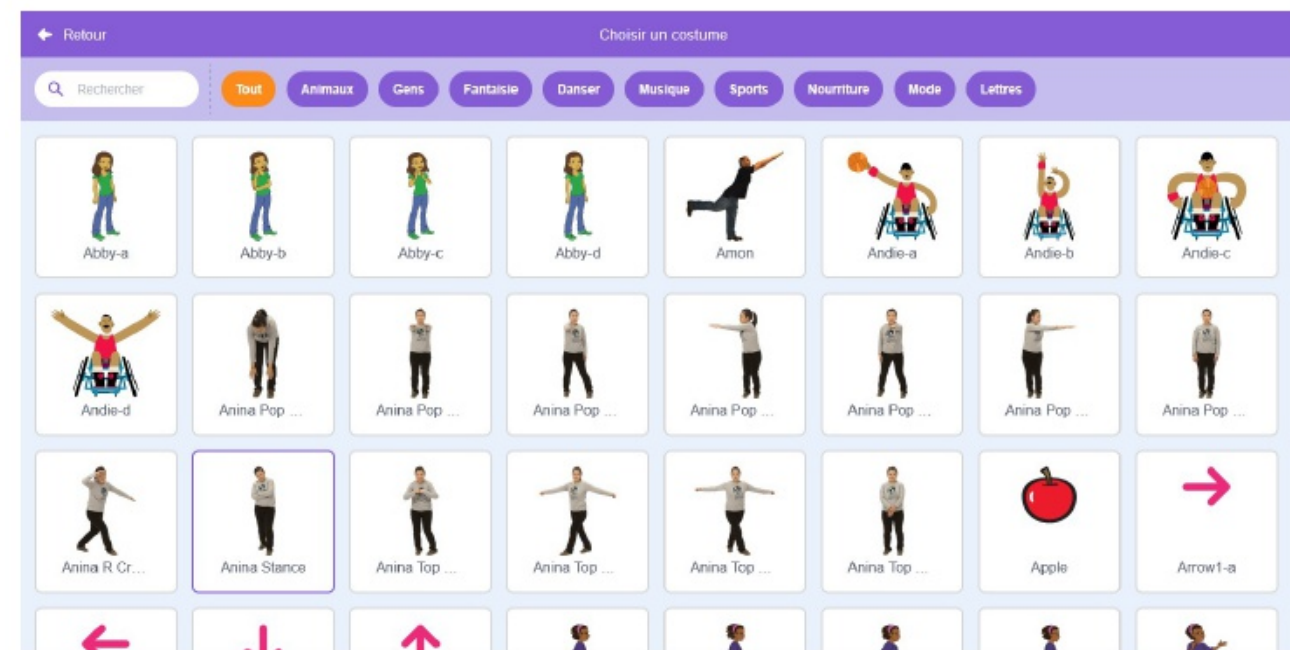
Avant d'attaquer cette partie, il faut parler des costumes et des arrière-plans. Les costumes sont les différentes apparences que peut avoir ton Sprite, et l'arrière plan... tu as compris.

Commençons par la catégorie costume.

Pour accéder aux costumes d'un Sprite, clique dessus dans le menu des Sprite puis clique sur « costume » en haut à gauche.

Tu arrives dans le menu. Sélectionne d'abord ton Sprite en bas à droite.

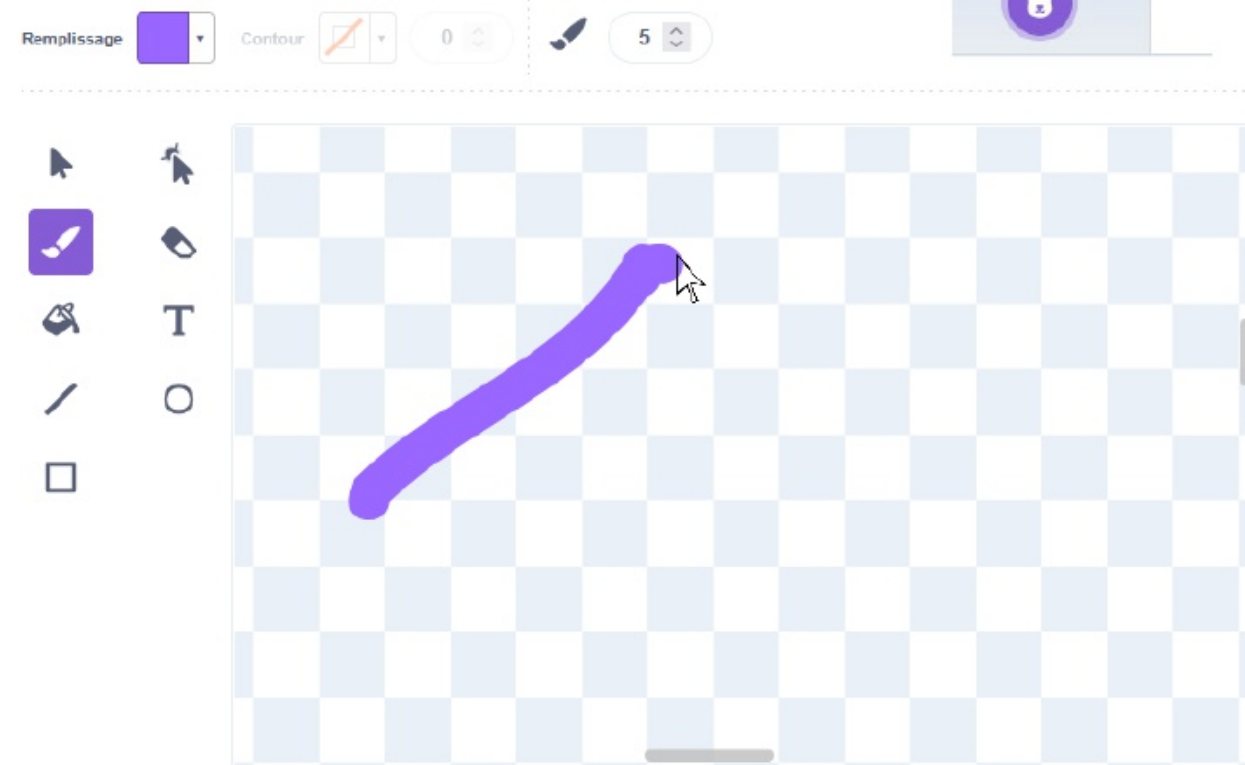
À partir d'ici, tu peux faire plusieurs choses comme modifier un costume, importer un costume, tu peux aussi choisir un costume parmi une présélection, ou même en dessiner un toi-même !



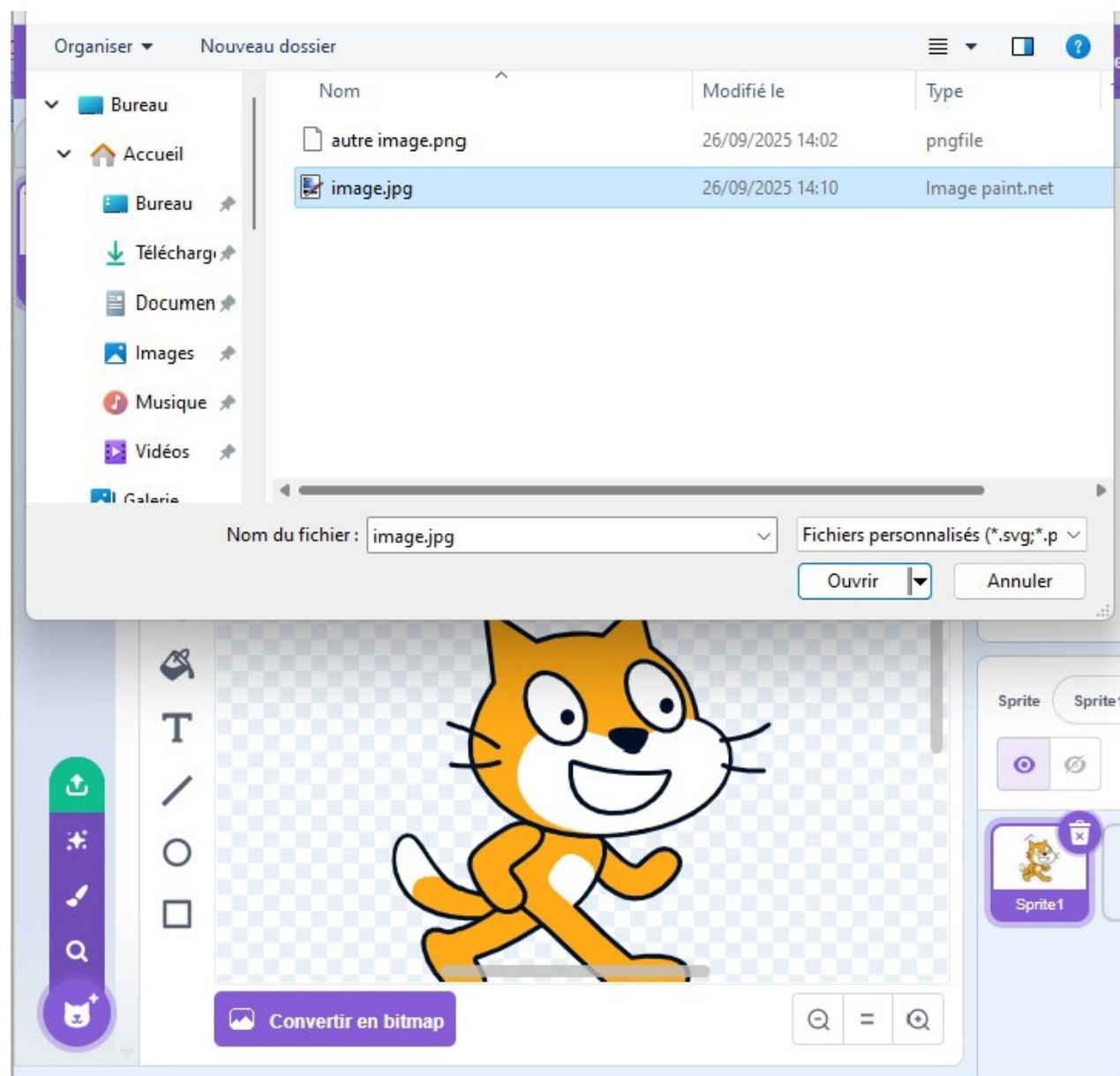
< Choix d'un costume parmi une présélection



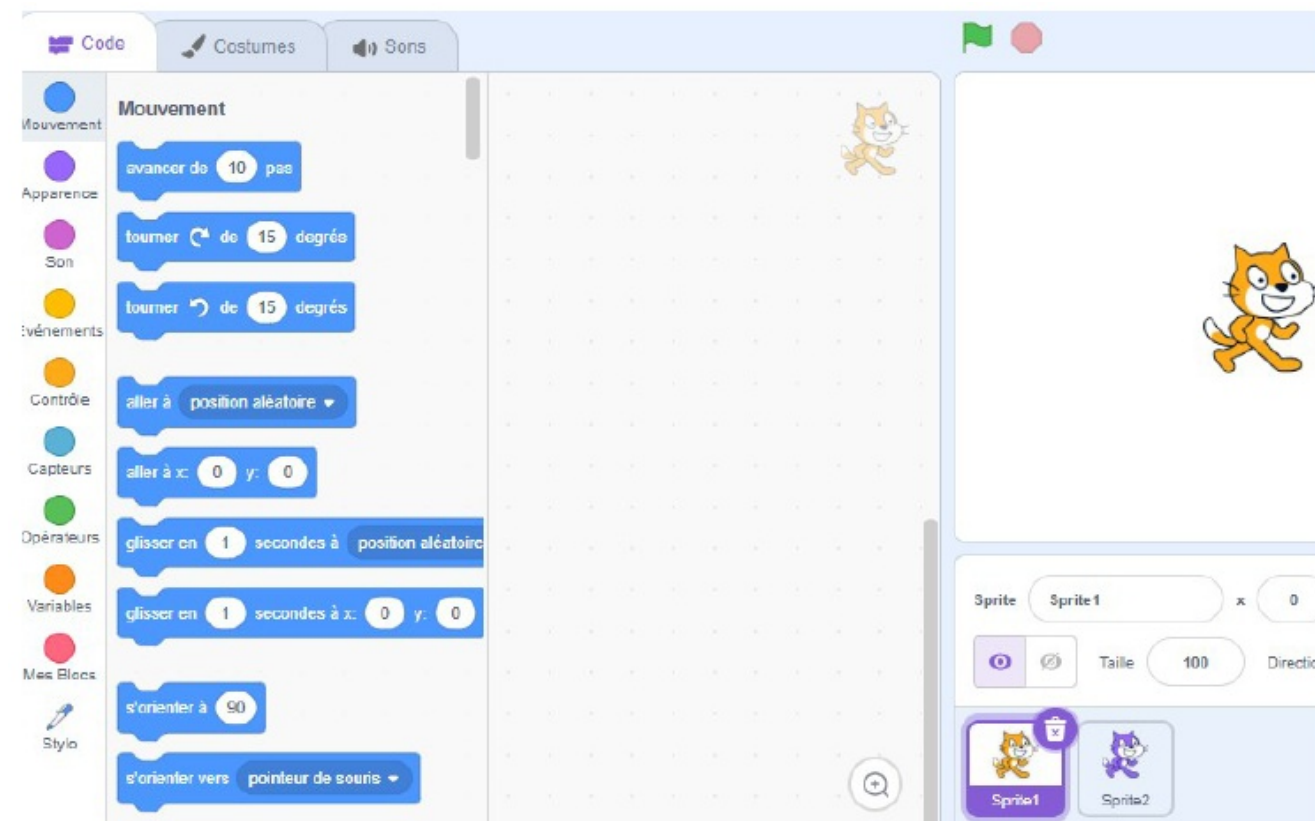
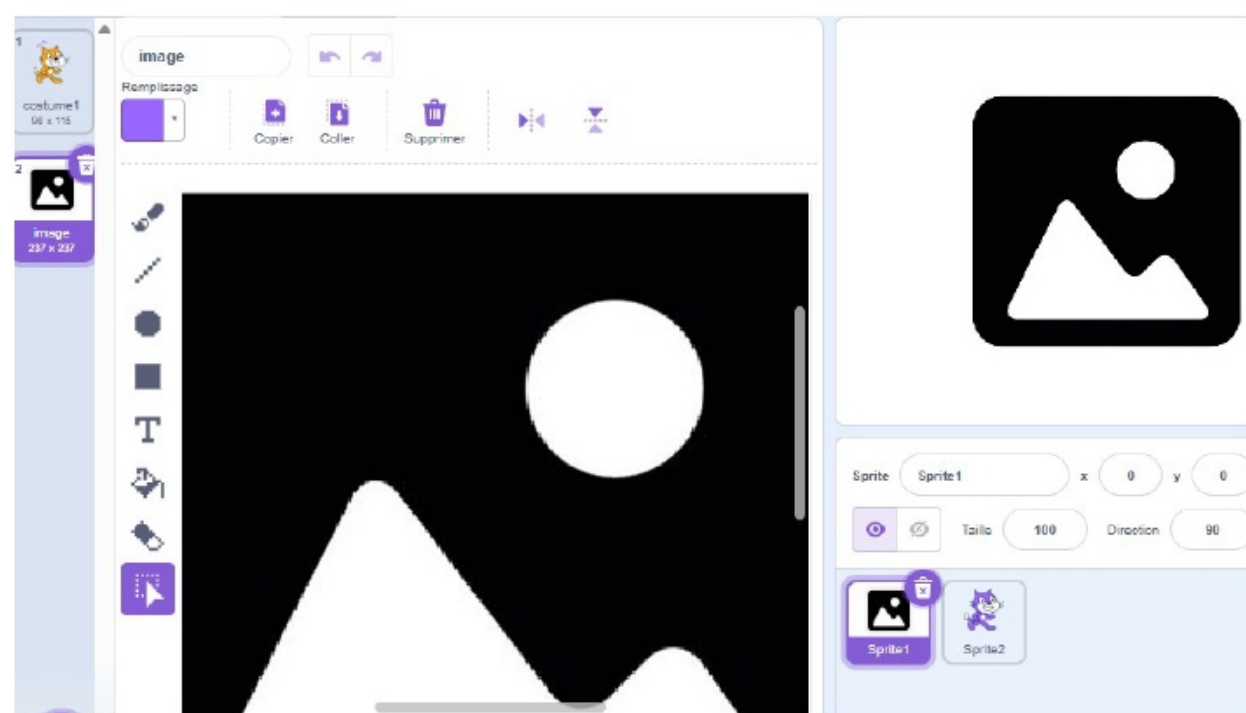
Dessiner un costume >



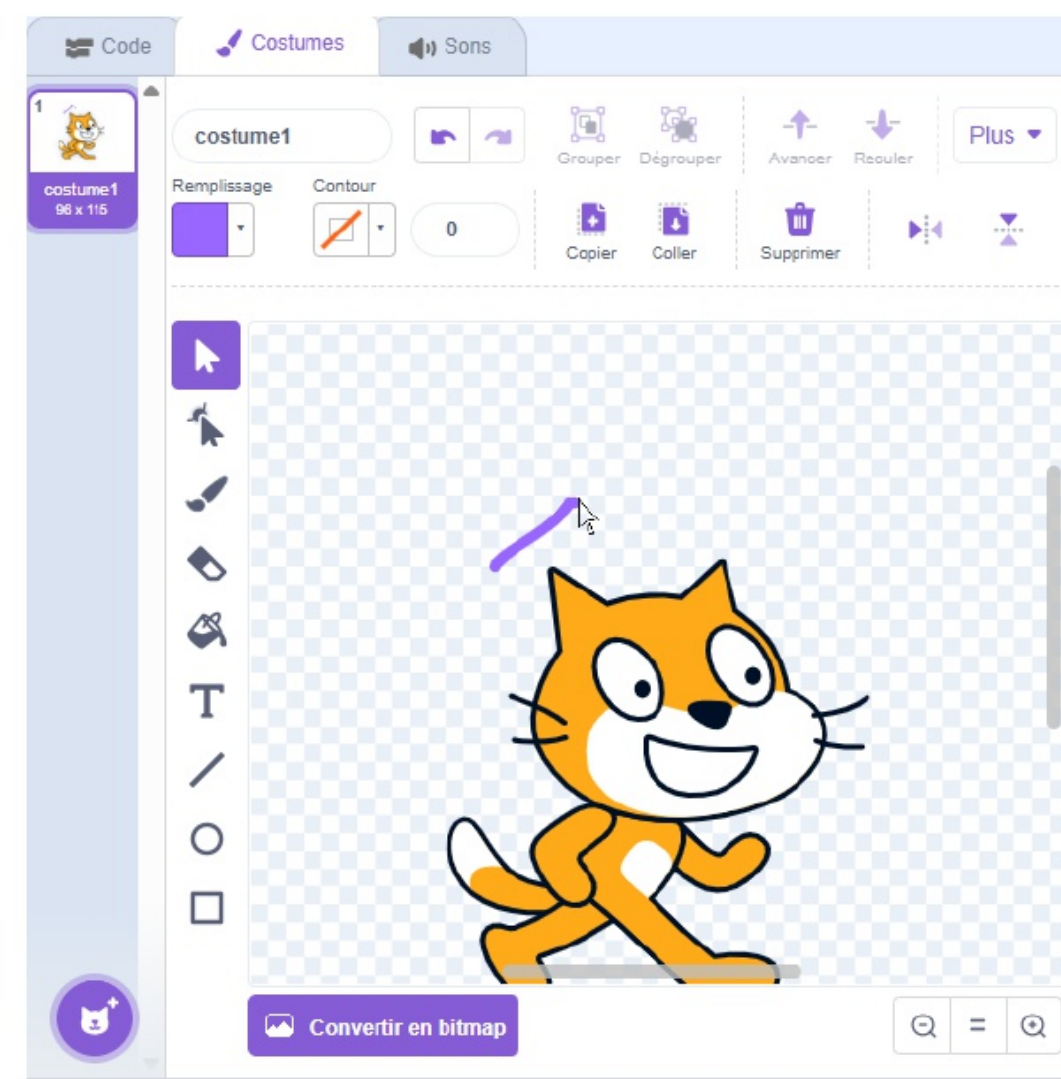
Voici maintenant les blocs qui te seront utiles.



Ajouter un costume en l'important



Sélectionne ton Sprite ici ^



Les outils à droite permettent de modifier un costume

ÉCUREUILS AUTOUR DU MONDE

//Chloé Auchère//

Dans cet article, je vais vous présenter dix écureuils du monde.

Tout d'abord, celui que nous connaissons bien...

L'ÉCUREUIL ROUX

Taille : un écureuil roux adulte mesure environ 21 cm et sa queue environ 17 cm. Ce petit rongeur pèse en moyenne 340 g.
Alimentation : il mange des baies, des champignons, des insectes, des œufs de petits oiseaux, mais aussi des oisillons et des bourgeons. Il a une alimentation très variée.

Lieux de rencontre : partout en Europe sauf en Corse (en Angleterre, les écureuils roux ont été évincés par les écureuils gris).



L'ÉCUREUIL DE BIRMANIE

Taille : ce gros écureuil mesure environ 37 cm de long sans la queue qui mesure environ 46 cm !

Alimentation : l'Écureuil de Birmanie mange des bourgeons, des graines, de l'écorce et de la sève, des fleurs et des insectes. Il est omnivore.

Lieux de rencontre : on le rencontre surtout en Asie du Sud-Est (Birmanie, Thaïlande, Laos...).



Lieux de rencontre : en Europe, où il tend à exclure l'écureuil roux, ou en Amérique du Nord.

L'ÉCUREUIL GRIS

Taille : ce rongeur mesure de 40 à 50 cm de long et pèse environ 700 g.

Alimentation : l'écureuil gris est omnivore, se nourrissant de glands, noisettes, marrons, baies et autres fruits, sève d'érable, écorces, fleurs et bourgeons, faines de hêtre, samares d'érable, œufs et oisillons, insectes.

LE SPERMOPHILE RAYÉ

Taille : ce petit écureuil fait 14 cm à l'âge adulte.

Alimentation : le spermophile rayé se nourrit essentiellement de végétaux, avec une préférence pour les plantes herbacées et les plantes à graines. Il consomme également des fruits et parfois des insectes pendant les mois les plus chauds.

Lieux de rencontre : on le rencontre en Amérique du Nord et au Texas.



L'ÉCUREUIL GÉANT D'INDE

Taille : cet écureuil aux couleurs magnifiques fait 45 cm.

Alimentation : il est herbivore, il mange des fruits, des graines, des tiges et autres...

Lieux de rencontre : on le voit dans toute l'Inde péninsulaire.

LE POLATOUCHE DE SIBÉRIE

Taille : ce petit rongeur fait également 14 cm.

Alimentation : son alimentation repose surtout sur des bourgeons, des chatons d'arbre (pas l'animal de compagnie!), des graines, des lichens et parfois des champignons.

Lieux de rencontre : de la mer baltique jusqu'à la côte pacifique. À noter : il est capable de planer !



L'ÉCUREUIL ARBORICOLE DU PREVOST

Taille : cet écureuil fait 25 cm à sa taille adulte.

Alimentation : il consomme principalement des fruits dont il dissémine les graines à travers la forêt et participe ainsi à sa régénération !

Lieux de rencontre : on le rencontre dans le sud-est de l'Asie, précisément en Thaïlande, en Malaisie et en Indonésie, dont les îles de Bornéo.



L'ÉCUREUIL FOUSSEUR DU CAP

Taille : environ 43 cm pour les femelles et 45 cm pour les mâles.

Alimentation : il se nourrit principalement de racines, de graines, de fruits tombés et de fruits à coque. Il consomme occasionnellement des insectes, des œufs, des petits oiseaux et reptiles.

Lieux de rencontre : on le rencontre surtout en Afrique australe, Afrique du Sud, Botswana et Namibie.



LE TAMIA RAYÉ

Taille : ce petit écureuil fait 30 cm.

Alimentation : il consomme des graines, glands, noix et fruits.

Lieux de rencontre : dans les forêts, les champs et les buissons.



L'ÉCUREUIL DU YUCATAN

Taille : de 45 à 50 cm

Alimentation : fruits mous, noix, graines, fleurs, baies et bourgeons.

Lieux de rencontre : cette espèce se rencontre au Mexique et au Guatemala.

