



Dossier Thématique: Les Sciences





Tables des Matières

Gymnase

Laboratoire du savant fou, Ballon Dynamite, Ballon Scientifique, Mission Scientifique, Ballon Virus, Ballon Éprouvette, Course contre la montre. (Page 3 à 8)

Jeux Extérieur

Lancement d'une fusée, Chasse aux objets nature (Page 9 et 10)

Activités Artistiques

Mosaïque Scientifique, le mélange des couleurs, Vire-vent, Impression Nature. (Page 10 à 12)

Atelier Culinaire

Légumes squelette (Page 13)

Sciences

Atelier sur les microscopes, Les expériences du Scientifique, Pâte à dent d'éléphant, La multiplication des couleurs (Page 14 à 24)

Projet

Appareils électroniques, Bacs à jardin, Machine à voyager dans le temps. (Page 25 à 27)

Cinéma

Plaxmol, Chérie j'ai réduit les enfants, Le bus magique, Il était une fois la vie. (Page 28)

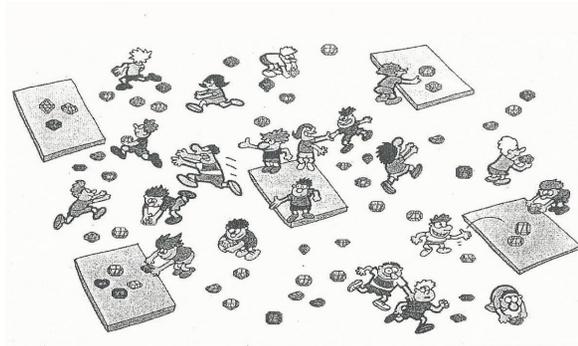


Jeux au gymnase

Le laboratoire du savant fou

*Ce jeu est la version scientifique du jeu *Archéologues et trésors perdus*. (Section **gymnase** du blogue)

Matériel: 5 matelas, des dossards et 40 petits sacs de sable.



Source: Animagerie

Préparation: Les quatre matelas situés dans les coins représentent les camions des voleurs. Le matelas du centre représente le laboratoire du savant fou. Dispersés un peu partout dans l'air de jeu, les sacs de sable représentent une nouvelle matière inventée par le savant fou et son assistant qui révolutionnera le monde de demain.

Diviser le groupe de en quatre équipes équitables en force et en nombre. Chacune d'elle se verra attribuer un camion. Pour un groupe d'environ vingt participants, vous nommerez un savant fou et son assistant qui enfilent un dossard.

En arrivant tout prêt d'un laboratoire supposément secret, les voleurs découvrent autour de celui-ci, plusieurs exemplaires d'une matière révolutionnaire et donc potentiellement très payante sur le marché noir.

Le savant fou et son assistant arrivent sur le site et constatent les vols. Ils leur mentionnent que ce produit est hautement toxique. Pris de panique, les voleurs ne veulent pas être contaminés et voilà pourquoi ils s'en débarrassent en les lançant dans les camions des autres voleurs.



Le laboratoire du savant fou (suite)

Déroulement: Le savant fou et son assistant ne supportent pas que les voleurs touchent à leur expérience. Ils tenteront alors de les rattraper et de les faire prisonniers (en les touchant) dans leur laboratoire afin de les remettre aux policiers quand l'opération sera terminée. Pour délivrer un voleur, il faudra une simple tape dans la main donnée par un de ses complices.

Après 5 minutes, on arrête le jeu. L'équipe ayant le moins de matière toxique dans son camion gagne la partie. Le savant fou avoue par la suite à son assistant que cette matière n'est pas toxique et qu'en vérité, elle vaut une fortune. Il faut donc s'assurer d'en récupérer le plus possible. Les voleurs ont entendu les paroles du savant fou et décident maintenant eux aussi d'accumuler le plus de cette matière précieuse.

Le jeu sera donc inversé. Les scientifiques trop occupés maintenant à entreposer la matière dans leur laboratoire, les voleurs en profitent et essaient également d'entreposer le plus de matière dans leur camion. Les scientifiques peuvent toutefois continuer à les capturer. Le jeu prend fin lorsqu'il n'y aura plus d'objet sur le site. L'équipe qui en aura le plus sera déclarée gagnante.

Source: Animagerie





Ballon Dynamite

*Ce jeu est la version scientifique du jeu *Ballon Brûlant*. (Section **gymnase** du blogue)

Matériel: Ballons mous et un autre type de ballon (ex: handball).

But du Jeu: Éliminer tous les joueurs adverses à l'aide des ballons mous.

Déroulement: Base de ballon chasseur. En plus des ballons mous, on met en jeu d'autres ballons de style handball (dynamites). L'objectif pour chacune des équipes est d'avoir le moins de dynamites dans son territoire. Les enfants doivent donc lancer ces ballons dans le territoire adverse.

Par contre, ils ne peuvent pas les utiliser pour éliminer les joueurs adverses. À la fin du temps de jeu, l'équipe qui a le moins de dynamites dans son territoire remporte la partie.

Ballon Scientifique

*Ce jeu est la version scientifique du jeu *Ballon Espion*. (Section **gymnase** du blogue)

Matériel: Ballons mous

Déroulement: Base de ballon chasseur. Chaque équipe se choisit un espion et l'annonce à l'éducateur. Attention, il ne faut pas que l'autre équipe entende son nom! Si l'espion se fait toucher, il doit se déclarer et l'équipe adverse gagne la partie.

On recommence la partie avec un nouvel espion dans chacune des équipes. L'éducateur peut également choisir les espions dans chacune des équipes, et ce, sans le dire aux personnes concernées.



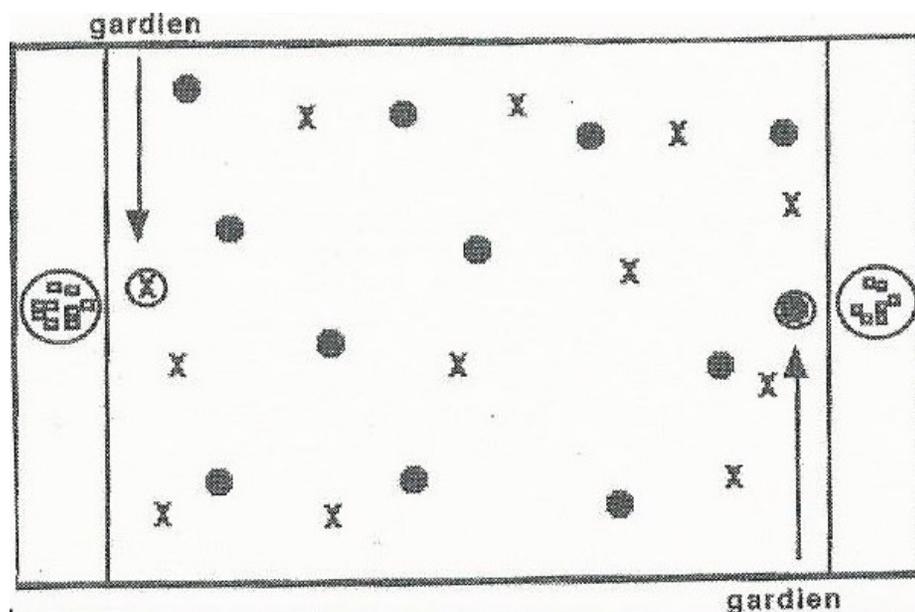
Mission Scientifique

Matériel: 40 sacs de fèves (poches), deux cerceaux, deux séries de dossards et deux dossards distinctifs.

Déroulement: On divise le groupe en deux équipes égales. Chacune nomme un scientifique, ce dernier porte un dossard distinctif. Son rôle est de surveiller les 20 sacs de fèves (formules scientifiques) dans le cerceau de son équipe.

Au signal, les voleurs tentent de s'emparer des sacs de fèves de l'autre équipe et de les rapporter dans leur cerceau, sans se faire toucher par le scientifique adverse.

Quand un joueur se fait toucher, il doit d'abord regagner son territoire (derrière la ligne de fond) avant de revenir au jeu. S'il est en possession d'un sac de fèves, il doit d'abord le remettre dans le cerceau adverse. On fait de courtes parties (3 à 4 minutes) puis on change de scientifique. L'équipe qui a accumulé le plus de formules scientifiques remporte la partie.





Ballon Virus

Matériel: Ballons gonflables, ficelles

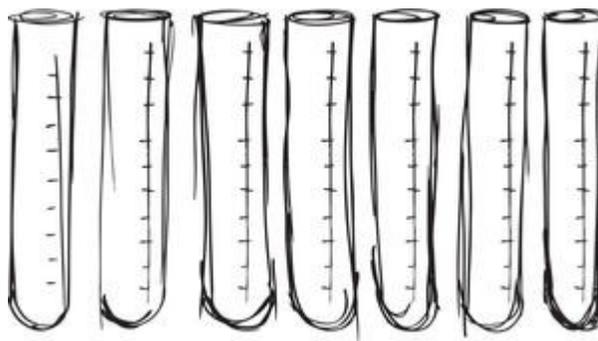
Déroulement: Ce jeu est très simple et rapide. Il demande plus de préparation que la majorité des autres jeux, mais les enfants seront comblés! Un ballon est accroché à la cheville de chaque joueur et chacun d'eux doit crever les ballons des autres en préservant le sien. Plus ça fait de bruit, mieux c'est! Le dernier survivant est déclaré vainqueur! Si on a suffisamment de ballons en réserve, on peut refaire une autre partie.

Ballon Éprouvette

*Ce jeu est la version scientifique du jeu Ballon pigeon. (Section **gymnase** du blogue)

Matériel: Ballons mousses (5-6), bancs suédois (2), matelas (6)

Déroulement: Base de ballon chasseur. On place dans chacun des territoires un banc que l'on va entourer de matelas. Chaque équipe nomme cinq éprouvettes qui devront se placer debout sur le banc de leur équipe. Les autres sont nommés les casseurs. Quand une éprouvette se fait toucher par le ballon, elle se casse et devient ensuite un casseur. Quand une équipe n'a plus d'éprouvette, elle perd la manche et un point est accordé à l'équipe adverse. Pour la manche suivante, on nomme de nouvelles éprouvettes et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante à la fin du temps alloué.





Course contre la montre

Matériel: Un ballon mousse

Déroulement: Former deux équipes. Une équipe, la montre, se place en cercle et l'autre équipe, les coureurs, fait une ligne indienne à côté de la montre. Le ballon est entre les mains d'une personne dans la montre. Au signal, les joueurs dans la montre se passent le ballon de mains en mains le plus vite possible. Le premier enfant à débiter les passes est chargé de compter le nombre de tours que le ballon fait dans la montre.

Au même signal, le premier enfant de l'équipe doit faire le tour de la montre le plus rapidement possible. Une fois son tour complété, il tape dans la main du second qui part à son tour. Lorsque tous les coureurs ont terminé leur mission, le ballon doit cesser de bouger et on comptabilise le nombre de tours effectués qu'il a effectués dans la montre.

On change ensuite le rôle de chacune des équipes. Les coureurs forment la montre et les joueurs de la montre deviennent coureurs. Après cette 2e ronde complétée, on compare le nombre de tours que le ballon a fait pour chacune des équipes et celle qui en a fait le plus est déclarée gagnante!





Jeux à l'extérieur

Lancement d'une fusée

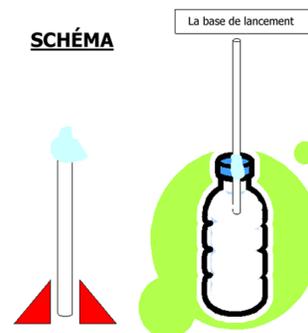
Après avoir fait une brève introduction portant sur les fusées (livres, vidéos, capsules internet), demandez aux enfants comment une fusée peut bien s'envoler. Laissez-les donner toutes les idées qui leur passent par l'esprit.

Matériel: Une bouteille de plastique assez malléable avec son bouchon par enfant, deux pailles de diamètres différentes par enfant (les pailles doivent pouvoir entrer l'une dans l'autre aisément), une petite boule de pâte à modeler par enfant, du carton, des ciseaux, du papier collant et un clou.

Déroulement: L'éducateur remet à chaque enfant une bouteille de plastique avec un bouchon dans lequel il aura préalablement percé un trou avec le clou. Le trou doit être assez gros pour que les enfants puissent y insérer la plus petite des deux pailles. On insère la petite paille tout en bouchant bien le contour du trou avec un petit bout de pâte à modeler. Cette bouteille sera la base de lancement de la fusée. On peut la mettre de côté pour l'instant.

Maintenant, on peut construire la fusée. On découpe deux triangles dans du carton. Avec du papier collant, on colle les deux triangles en carton à l'une des extrémités de la plus grosse paille. À l'autre extrémité, on dépose une petite boule de pâte à modeler et on façonne le nez de la fusée. On place la fusée sur sa base de lancement en glissant la grosse paille sur la petite. En grand groupe, on fait le compte à rebours qui annoncera le décollage de chacune des fusées : 5...4...3...2...1...0! On comprime fermement la bouteille et ainsi, la fusée monte dans les airs.

Source: Éducatout





Chasse aux objets nature

Nous partons en excursion à proximité de l'école à la recherche d'éléments naturels de toute sorte comme de l'herbe, des fleurs, des morceaux d'écorce, des champignons ou des insectes. Ces objets serviront le lendemain dans un atelier sur les microscopes.

Activité Artistique

Mosaïque scientifique

Petit bricolage favorisant la patience et la détente. Introduction à l'art de la mosaïque.

Matériel: Feuilles blanches, carton.





Le mélange des couleurs

Activité ayant pour but de faire découvrir aux enfants le concept du cercle chromatique.

Matériel: Gouache (bleu, jaune et rouge), pinceaux, feuille blanche, gobelet, eau, un cercle chromatique.

Déclencheur: On demande aux enfants s'ils connaissent la création des couleurs, c'est-à-dire de quelle façon obtient-on chacune des couleurs. On leur explique ensuite qu'avec seulement trois couleurs, le bleu, le jaune et le rouge, (couleurs primaires) nous pouvons créer l'ensemble des couleurs. Cette activité leur permettra justement de découvrir et de créer les couleurs qui nous entourent.

Déroulement: Prenez de la gouache correspondante aux trois couleurs primaires: le cyan (bleu), le magenta (rouge rosé) et le jaune. On remet aux enfants une feuille représentant un cercle chromatique. (**Voir annexe à la fin de ce présent document.**) À chaque mélange obtenu, les enfants peignent la case appropriée sur le cercle chromatique.

Couleurs secondaires: Cyan + Jaune = **Vert**
Cyan + Magenta = **Violet**
Jaune + Magenta = **Orange**

Couleurs tertiaires: Cyan + Vert = **Turquoise**
Cyan + Violet = **Indigo**
Jaune + Vert = **Lime**
Jaune + Orange = **Doré**
Magenta + Violet = **Pourpre**
Magenta + Orange = **Écarlate**

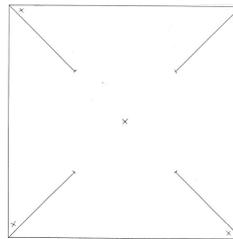




Vire-vent

Bricolage idéal pour observer les effets du vent.

Matériel: Carton souple en forme de carré (15 cm x 15 cm), attaches parisiennes, crayons avec gomme à effacer au bout, poinçon, agrafeuse, ciseaux, règle.



Déroulement: Tracer les diagonales du carré comme sur le dessin ci-dessus. Les enfants coupent le carton le long de ces lignes jusqu'à environ 2 cm du centre. Percez les coins aux mêmes endroits que sur le dessin. Ensuite, replier les coins du carton vers le centre. Fixez à l'aide de l'agrafeuse. Insérez l'attache parisienne au centre du moulin pour le faire tenir sur la gomme à effacer du crayon.

Source: <http://www.maisonleoprovancher.com/pdf/prescolaire/integration/element.pdf>

Impressions nature

On prend les mêmes objets obtenus lors de la chasse nature pour y réaliser des impressions nature.





Atelier Culinaire

Légumes squelette

Apprendre le nom des différents os du corps humain tout en mangeant des légumes crus accompagnés d'une trempette.

Déroulement: L'éducateur créer un squelette avec les légumes en nommant chaque os qu'ils représentent. Les enfants doivent bien observer et écouter les paroles de l'éducateur. Une fois terminés, les enfants doivent nommer chacun des os représentés par les différents légumes. Par la suite, on peut déguster le squelette, bon appétit!

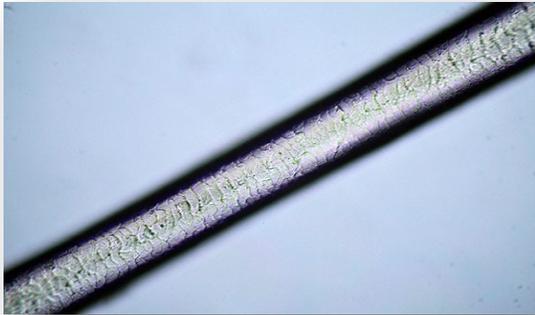




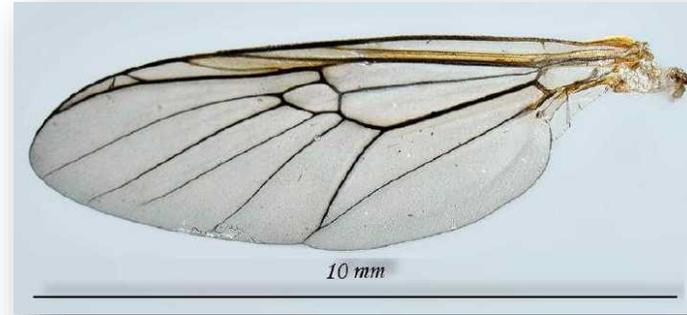
Sciences

Atelier sur les microscopes

Suite à notre chasse nature, pourquoi ne pas observer les objets récoltés à l'aide de microscopes afin d'avoir une tout autre perspective des éléments qui nous entourent.



Cheveu humain



Aile de mouche



Une feuille



Patte d'araignée



Les expériences du Scientifique

Plusieurs petites expériences à faire lors d'une même période.

Dessin sur du lait

Matériel: Une assiette à tarte, du lait (2% ou 3,25%), une baguette de bois, du colorant alimentaire et du savon liquide.

Déroulement:

Verse du lait dans l'assiette à tarte. Dépose ensuite sur le lait une dizaine de gouttes de colorant (deux ou trois couleurs). Avec la pointe de la baguette, trace doucement des cercles à la surface du lait pour créer de jolis motifs.

Maintenant, trempe le bout de la baguette dans le savon liquide. Touche la surface du lait. Aussitôt, la couleur se disperse en s'éloignant de la baguette. Lorsque le mouvement s'arrête, touche à nouveau la surface du lait avec la baguette.

Que se passe-t-il?

Le lait est constitué d'eau, de gras et de protéines. À cause du gras et des protéines, le colorant ne se mélange pas facilement au lait (à moins que tu agites le tout). Pourquoi le colorant bouge-t-il lorsqu'on touche la surface du lait avec le savon? L'eau forme une sorte de membrane tendue à la surface du lait.

Avec le savon, tu « transperces » cette membrane. C'est comme si tu créais un petit trou qui s'agrandit et fait bouger le colorant. Source: Les Débrouillards





Le Volcan

Matériel: Vinaigres, petit contenant vide, du sable ou de la terre, une cuillère à thé de savon à vaisselle liquide, du colorant alimentaire rouge et jaune et 2 cuillères à soupe de bicarbonate de soude

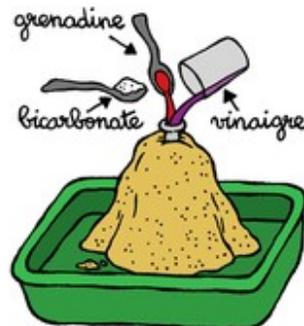
Déroulement:

Forme une petite butte de sable ou de terre et tape sur celle-ci pour la rendre bien compacte. Creuse un petit trou au sommet de la butte et installes-y le petit contenant vide de façon à ce que seule son ouverture apparaisse à l'extérieur du trou. Verse du vinaigre dans le contenant pour le remplir aux trois quarts

Ajoute le savon liquide ainsi que quelques gouttes de colorant rouge et de colorant jaune. Maintenant, ajoute le bicarbonate de soude. Le liquide jaillit aussitôt de la montagne comme une éruption volcanique!

Que se passe-t-il?

Le mélange de vinaigre et de bicarbonate de soude provoque une réaction chimique qui crée des bulles de gaz carbonique. Ces bulles forcent le liquide à jaillir. Sous la terre, le magma contient également des bulles de gaz carbonique qui se développent grâce à la chaleur extrême. Ce sont elles qui poussent la lave à l'extérieur du volcan.





Le poivre peureux

Matériel: Poivre noir moulu, eau, liquide à vaisselle et petite assiette

Déroulement:

Remplir l'assiette avec un peu d'eau et bien couvrir la surface de l'eau avec du poivre moulu. Plongez votre doigt dans l'eau au centre de l'assiette... OK, rien ne se passe ! Maintenant mettez une goutte de liquide vaisselle sur la pointe de votre doigt et retouchez l'eau au centre de l'assiette. Observez !!!!!

Que se passe-t-il?

Quand vous touchez la surface de l'eau avec un peu de savon sur votre doigt, les grains de poivre fuient littéralement votre doigt et se concentrent aux extrémités de l'assiette. À la surface de l'eau, les molécules forment une sorte de membrane tendue grâce à une force appelée tension superficielle. Lorsqu'on place les grains de poivre à la surface de l'eau, les grains flottent et sont répartis de façon homogène.

Le liquide vaisselle est un agent tensioactif qui va diminuer la tension superficielle entre les deux surfaces liquide et solide. En touchant la surface avec du liquide vaisselle sur le doigt, la tension superficielle de l'eau est affaiblie ; cet effet se disperse et les grains de poivre se propagent vers le bord de l'assiette. En effet, la tension sur le bord est supérieure à celle du centre.





La Tornade

Matériel: 2 bouteilles de deux litres en plastique, eau, colorant alimentaire, savon à vaisselle, ruban adhésif et une cuillère.

Déroulement:

Remplis aux trois quarts une bouteille d'eau. Ajoute trois gouttes de colorant alimentaire de ton choix. Ajoute 1 c. à thé de savon à vaisselle. Referme le bouchon et agite la bouteille pour obtenir une mousse sur le dessus.

Attache solidement les deux bouteilles, goulot contre goulot, avec le ruban adhésif. Pour éviter les fuites, effectue une dizaine de tours. Retourne les deux bouteilles et donne-leur un mouvement de rotation.

Que se passe-t-il?

L'eau de la bouteille du dessus veut descendre vers la bouteille du bas. Mais l'opération ne se fait pas aussi rapidement qu'on le croit. Il faut que l'eau remplace l'air dans la bouteille du bas. Il se produit ainsi de la turbulence et un mélange d'air et d'eau. Et tout ça prend du temps!

En faisant tourner les bouteilles, un vortex se produit au centre du goulot, permettant à l'air et à l'eau de circuler mieux et plus rapidement. L'air monte et l'eau descend sans entrave. En ajoutant du savon, la tornade devient beaucoup plus visible et agréable à regarder.





La Danse des raisins

Matériel: Contentant transparent, boisson gazeuse, raisins secs

Déroulement:

Verser de l'eau gazeuse dans un verre puis y déposer 10 à 15 grains de raisin sec. Les grains s'enfoncent dans l'eau et arrivent au fond du verre. Quelques instants plus tard, certains grains montent à la surface de l'eau puis replongent jusqu'au fond. Certains grains peuvent remonter puis replonger plusieurs fois de suite. Le phénomène se poursuit pendant quelques minutes.

Que se passe-t-il?

La masse volumique des raisins secs est supérieure à celle de l'eau et donc, lorsqu'on met les raisins dans l'eau, ils tombent au fond du verre. (Les raisins sont plus lourds que l'eau.) Les bulles de dioxyde de carbone présentes dans la boisson gazeuse se collent aux raisins secs du fait de leur surface rugueuse. Ils deviennent donc plus légers que l'eau et remontent vers la surface. Une fois à la surface, les bulles de dioxyde de explosent, et les raisins redeviennent plus lourd que l'eau et replongent vers le fond.





Le bain des Skittles

Matériel: Un sac de bonbons *Skittles* et un bol d'eau.

Déroulement:

Remplir à moitié le bol d'eau. Ajoutez ensuite dans le bol quelques bonbons(3) *Skittles* de différentes couleurs. Immédiatement on peut voir un changement au niveau des bonbons.

Que se passe-t-il?

Les bonbons sont faits de sucres et ce dernier se dissout dans l'eau ce qui fait donc que l'eau commence à se colorer. On remarque également que les couleurs ne se mélangent pas, créant une sorte de barrière entre les couleurs. Plus le temps avance, plus le sucre va se dissoudre complètement dans le bol et les couleurs vont ultimement se mélanger.





Chaud, froid, tiède

Matériel: Trois verres transparents, colorant alimentaire et eau.

Déroulement:

Remplir au 3/4 les verres d'eau de différentes températures: très froide (au réfrigérateur, avec de la glace au moins 1 heure avant le début de l'expérience) température de la pièce et bouillante. Ajoutez 1 ou 2 gouttes de colorants alimentaires dans chacun des trois verres d'eau. Observez. On observe que le colorant dans le verre d'eau chaude se dissout beaucoup plus rapidement que les deux autres. Pourquoi?

Que se passe-t-il?

Les molécules se déplacent plus rapidement quand elles sont chaudes et plus lentement quand elles sont froides. Les gouttes de colorants alimentaires se déplacent donc plus rapidement dans l'eau chaude, car les molécules d'eau se déplacent plus rapidement dans ce verre. Il lui faut moins de temps que les deux autres verres pour que l'eau devienne complètement rouge.

Les goûtes de colorants alimentaires dans le verre d'eau tiède se déplace moins rapidement que dans le verre d'eau chaude, mais plus rapidement que l'eau froide pour les mêmes raisons. Eventuellement, le colorant alimentaire aura complètement envahi les trois verres, mais a des vitesses différentes.





L'Eau voyageuse

Matériel: Eau, verres, papier essuie-tout

Déroulement:

Tout d'abord, on remplit l'un des deux verres avec de l'eau et on le surélève par rapport à l'autre verre. On coupe dans le papier essuie-tout une bande de papier (environ un tiers d'une feuille de papier essuie-tout), qu'on plie en deux. On place une extrémité de cette bande de papier dans le premier verre, celui qui contient l'eau colorée, en veillant à ce qu'elle touche la fin du verre (sinon, le verre ne se videra pas). On place l'autre extrémité de la bande dans le second verre, celui qui est vide.

Le papier essuie-tout absorbe et vide l'eau du premier verre pour la reverser, dans le second verre. Cela va assez vite (mais on a quand même le temps de se retourner) et à la fin, l'eau finit dans le second verre!

Que se passe-t-il?

L'expérience met en évidence le phénomène de la capillarité : l'eau remonte dans le papier essuie-tout composé de fibres de cellulose. Elle retombe ensuite par gravité dans le verre vide qui peu à peu se remplit. La capillarité est le fait que l'eau a tendance à remonter le long des tubes.





Pâte à dent d'éléphant

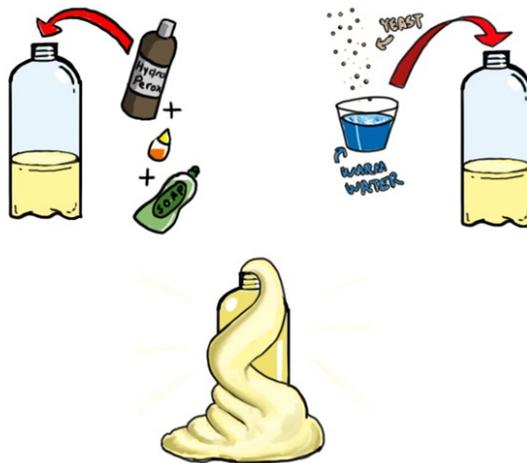
Expérience au résultat surprenant!

Matériel: Une assiette en aluminium, une bouteille de plastique d'un litre ayant un petit goulot, du peroxyde d'hydrogène 3%, du colorant alimentaire, du savon à vaisselle, une tasse à mesurer, de l'eau, de la levure instantanée à levée rapide, un entonnoir, une paire de gants de protection et une paire de lunettes de sécurités.

Déroulement: ATTENTION : Le peroxyde d'hydrogène est irritant pour la peau et les yeux. Porte une paire de lunettes de sécurité ainsi que des gants de protection lorsque tu le manipules.

Dans une assiette en aluminium dépose ta bouteille de plastique et ajoute 200 ml de peroxyde d'hydrogène 3%. Ajoute une dizaine de gouttes de colorant alimentaire.

Verse 30 ml de savon à vaisselle dans la bouteille et brasse légèrement. Dans une tasse à mesurer, prépare un mélange contenant 60 ml d'eau très chaude et deux cuillères à soupe de levure instantanée. Verse la solution de levure dans la bouteille en te servant d'un entonnoir. Observe bien ce qui se passe!





La multiplication des couleurs (La Chromatographie)

Cette activité est en quelque sorte la suite de l'activité *le mélange des couleurs*.

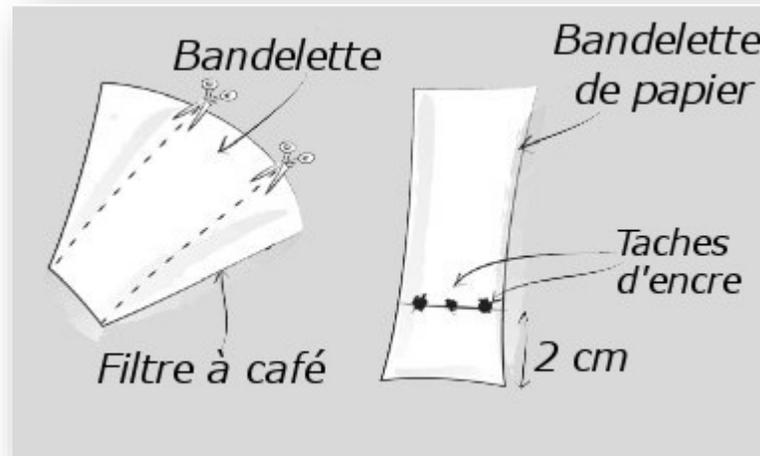
Matériel: Des filtres à café, des crayons feutres de différentes couleurs et un verre d'eau

Déroulement: Avec les crayons feutres, les enfants dessinent des ronds de différentes couleurs sur un filtre à café. On s'assure de bien les espacer. Ils peuvent utiliser plusieurs filtres au besoin. Par la suite, on demande aux enfants de mouiller leur doigt dans le verre d'eau et de le placer au-dessus de chacun des cercles de couleur afin d'y faire tomber quelques gouttes d'eau.

Observez ce qui se passe. Après quelques minutes, de nouvelles couleurs apparaissent. Notez toutefois qu'elles seront plus claires une fois le papier filtre complètement sec.

Explication: La plupart des couleurs sont formées par un mélange de 3 couleurs simples que l'on appelle couleurs primaires. Les couleurs primaires sont le rouge, le jaune et le bleu. En mélangeant ces couleurs, on obtient des couleurs secondaires.

Source: *Éducatout*





Projets

On démonte de vieux appareils électroniques

On prend de vieux appareils électroniques et on les démonte à l'aide d'outils (marteaux, tournevis pinces). Les enfants adorent ce type d'activité et de plus, cela nous permettra de réaliser notre projet fabrication d'une machine à voyager dans le temps.

Bacs à jardin

Installation de bacs à jardin dans notre local, préférablement près d'une fenêtre afin de suivre et documenter l'évolution d'une récolte à partir de l'ensemencement.





La machine à voyager dans le temps (dessin)

Avec du papier et un crayon, chaque enfant se met dans la peau d'un inventeur et tente de dessiner des croquis d'une machine à voyager dans le temps qu'il pourrait construire.



La machine à voyager dans le temps (fabrication)

C'est bientôt le grand départ de notre voyage à travers les époques, mais avant, il faut bien construire notre machine à voyager dans le temps.

Matériel: Boîtes à chaussures et divers matériels électroniques que nous avons récupérés lors de l'activité. On *démonte de vieux appareils électroniques.*

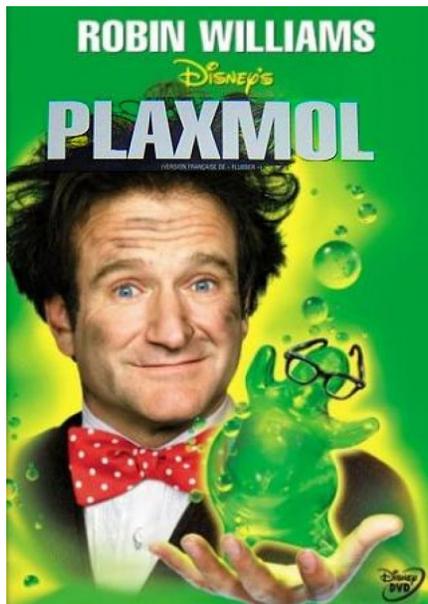
Déroulement: On regroupe les enfants de façon à former quatre ou cinq équipes. À l'aide des croquis faits par chacun des enfants, les équipes tentent de mettre leurs idées en commun. En utilisant une boîte à chaussure comme base, et des matériaux électroniques recyclés



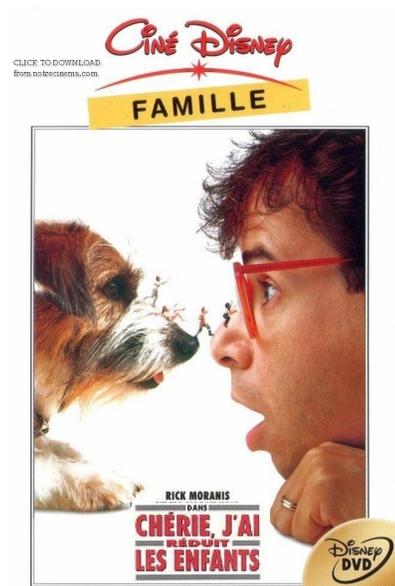


Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique science, pourquoi ne pas visionner un film avec du mais soufflé! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème les sciences. Bon cinéma!



Plaxmol (1997)



Chérie j'ai réduit les enfants (1989)



Le bus magique
(Disponible sur youtube)



Il était une fois
la vie

