

# Fiche Préparation & Bilan Animations Ponctuelles

**Animateurs/trices :** Léon, Mériem

## **CADRE DE L'ACTION :**

Lieu : La Bricarde

Date : 18/07/2023

Durée : 2h

Horaires : 10h-12h

Public: Tout public

**Contact sur place :** Fethi 06 23 24 78 85

## **OBJECTIFS GÉNÉRAUX**

Faire découvrir les sciences de manière ludique et interactive

En favorisant la participation du public

En suscitant la curiosité du public

En créant une dynamique de groupe

Faire découvrir et s'approprier la démarche expérimentale.

En formulant des hypothèses

En accompagnant l'observation

En réalisant des expériences suivant un protocole précis (un témoin, éléments de mesure, variation des paramètres...)

En utilisant des formes d'outils adaptés aux concepts traités

En accompagnant les conclusions

Développer une approche thématique cohérente

En développant un raisonnement global

En énonçant l'objectif général de la séquence

Faire le lien avec la vie quotidienne

En élargissant les expériences à des concepts ou applications plus larges connus par tous

En s'adaptant au contexte local

En réinvestissant les connaissances acquises d'une expérience à l'autre, ou d'une séquence sur l'autre

**ÉVALUATION DE L'ACTION** (Quels seront mes outils d'évaluation ? Jeux ? Réactions des enfants?)

Réaction des enfants.

## **Fil conducteur:**

## **DÉROULEMENT DE L'ACTION et ORGANISATION SPATIO-TEMPORELLE**

(Expériences, jeux, constructions, enchaînement/articulations des expériences, prolongement et application au quotidien...)

Matériel

jeu de cartes des transports

Image des erreurs de conduite  
Panneau

carton

pâte à modeler

trombone

boite a allumettes vide

scotch

pailles

pics à brochette

bouchons

cutter

fil

huile

1 grand livre

pièce de monnaie

gomme

pate a modeler

règle graduée

boite a chaussure

gomme

un verre

eau

jeu du docteurs maboul

papier

**rouge et les différents objectifs : quels sont les différents moyens de transport, quelles sont les règles de sécurité, comprendre le sens de quelques panneaux de signalisation, comprendre comment fonctionne un casque, les angles morts, comprendre leur environnement proche.**

**Activité n°1 : les divers transports (20 min)**

### Objectifs

Deviner les divers transports, voir s'ils sont motorisés ou non

### Déroulement

faire deviner un transport en ne disant que son poids, sa taille et s'il est motorisé

on peut aussi discuter ensuite des divers transports, ou est-ce qu'on les trouve,

### Matériel

jeu de cartes des transports

## **Activité n°2 : Erreurs de conduite (10min)**

### Objectifs

situer les erreurs sur l'image avec les personnages qui circulent et vivent

### Déroulement

A tour de rôle les enfants doivent repérer une erreur sur l'image et bien entendu discuter ensemble de pourquoi c'est une erreur et les dangers que cela encourt

### Matériel

Image des erreurs de conduite

## **Activité n°3 Jeu des angles morts (10 min)**

Avec un rétroviseur, montrer les angles morts si qqn arrive par derrière

## **Activité n°4: Fabrique une voiture (30 min )**

### Objectifs

montrer qu'on peut fabriquer ce qu'on veut avec tout et n'importe quoi

### Matériel

carton

pâte à modeler

trombone

boite a allumettes vide

scotch

pailles

pics à brochette

bouchons

cutter

### **Activité n°5: le verre d'eau (10-15 min)**

#### **Objectifs**

comprendre la force centrifuge ou plutôt centripète

#### **Déroulement**

Défi : demander au jeune de faire tourner le verre sur lui-même sans que l'eau tombe

#### **Explication**

Lorsqu'une voiture entre dans une courbe prononcée, elle exerce une **force** vers l'intérieur du virage afin d'amener la voiture dans la direction appropriée, soit la **force** centripète.

#### **Matériel**

Un verre

Eau

### **Activité n°6 : le chariot de l'inertie (5 min )**

#### **Objectifs**

Comprendre l'inertie

#### **Déroulement**

demander aux jeunes de faire bouger le chariot

#### **Explication**

Les boîtes bougent même à l'arrêt : continuent le mouvement

### **Activité 7 Aérodynamie (45 min)**

#### **Objectifs**

comprendre l'aérodynamisme

### Déroulement

Essayer de fabriquer un avion le plus rapide possible

### Explication

Au plus l'objet est pointu au plus il peut fendre l'air

### Matériel

papier

## **Activité 8 : Les réflexes (25 min )**

### Objectifs

Comprendre le temps de réaction

### Déroulement

Fournir un morceau de bois que les jeunes doivent faire tomber d'une de leurs mains dans l'autre : ils arrivent à la saisir.

Ensuite, leur proposer de rattrapper la languette lorsque quelqu'un d'autre la

lâche Proposer d'essayer avec d'autres objets : une languette plus longue.

La règle est attrapable

Possibilité de faire un concours à qui arrive à attrapper la règle la plus vite

On peut modifier avec quand on leur parle, quand ils écoutent de la musique et chantent, doivent répondre à des questions, etc,...

### Explication

Le temps de réaction est supérieur au temps que met la languette à tomber.

La règle, plus longue est attrapable car sa surface laisse davantage de temps pour la rattrapper

### Matériel

Bouts de bois divers

Règle

stylos

chrono

Musique, enceinte