

**Planète
Sciences**
Hauts-de-France
une aventure pour les jeunes

Une aventure scientifique pour les jeunes

Espace - Astronomie - Aéronautique - Robotique
Numérique - Energie - Environnement - Mathématiques
Physique et chimie - Patrimoine scientifique et culturel - Agronomie



Planète Sciences Hauts-de-France

Siège social : 27 rue Pierre Bériot 59220 Denain - 03 27 35 07 23

www.planete-sciences/hautsdefrance



TRUKIVOLENT



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ESPACE	A partir de 8 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	12 jeunes par atelier
	Tout public	Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30 min)	50 personnes max

Description de l'activité :

La pico-fusée, la plus petite de nos fusées, est propulsée par l'air, comme une sarbacane.

C'est à travers cet atelier d'animation que les jeunes découvriront les principes fondamentaux de propulsion et les bases de l'aéronautique.

Notions et techniques abordées :

- Comprendre le principe d'action-réaction.
- Connaître les différentes parties des fusées.
- Réaliser et lancer des fusées à air comprimé.
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité+ chaises



FUSÉE À EAU



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ESPACE	A partir de 3 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	- 6 ans : 8 enfants / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	+ 6 ans : 12 jeunes / at.
	Tout public	Manifestation	En continu sur 2h30 ou plusieurs ateliers de 30 à 45 minutes	50 personnes max

Description de l'activité :

De quoi est constituée une fusée ? Comment arrive-t-elle à décoller et aller si haut ? Quelles sont les précautions à prendre lors des lancements ?

Réalisez et lancez des fusées propulsées à l'aide d'eau et d'air sous pression dans une bouteille. Une fois le principe d'action-réaction maîtrisé, les jeunes peuvent laisser libre court à leur imagination et réaliser les fusées de leur rêve, pouvant atteindre 100 mètres d'altitude !

Notions et techniques abordées :

- Comprendre les principes d'action-réaction et de gravité.
- Aborder les principes d'aérodynamisme.
- Connaître les différentes parties des fusées et leur rôle.
- Réaliser et lancer des fusées à eau.
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Un terrain de lancement d'au moins 2 500 m² (1/2 terrain de football).
- Un point d'eau proche du lieu d'animation.
- Un espace pour la construction de 15 m² avec 3 tables et des chaises.



MICRO FUSÉE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ESPACE	À partir de 10 ans	Découverte	2 ateliers de 2h30	12 jeunes / at.
	À partir de 8 ans	Stage	5 ateliers de 2h30	

Description de l'activité :

La fusée Ariane est bien connue des jeunes. Mais comment est-elle construite ? Comment arrive-t-elle à décoller et aller si haut ? Quelles sont les précautions à prendre lors des lancements ?

Concevoir et lancer de petites fusées à poudre fabriquées à partir de balsa et de carton. Elles sont équipées d'un micropropulseur et peuvent s'élever jusqu' à 150 m d'altitude avant de redescendre au sol sous parachute.

Notions et techniques abordées :

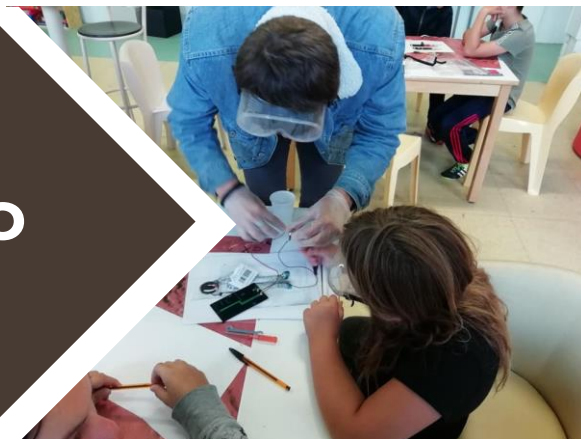
- Comprendre le principe d'action-réaction.
- Connaître les différentes parties des fusées et les règles de sécurité.
- Réaliser et lancer des fusées à poudre.
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Une salle pour l'atelier de fabrication, table, chaises et point électrique.
- Un terrain de lancement d'au moins 4 500 m² (terrain de football) avec autorisation du propriétaire du terrain.



JEUX ASTRO



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ASTRONOMIE	Tout public	Manifestation	Atelier continu sur 2h30	50 personnes max
		Initiation	3 ateliers de 45 mn	+ 8 ans : 12 jeunes / at.

Description de l'activité :

A l'occasion d'événements tournés vers le ciel, le public pourra expérimenter et fabriquer pour apprendre de manière ludique. Différents jeux sont au programme : jeu cartes du ciel, puzzle du système solaire et jeu de survie sur Mars.

Notions et techniques abordées :

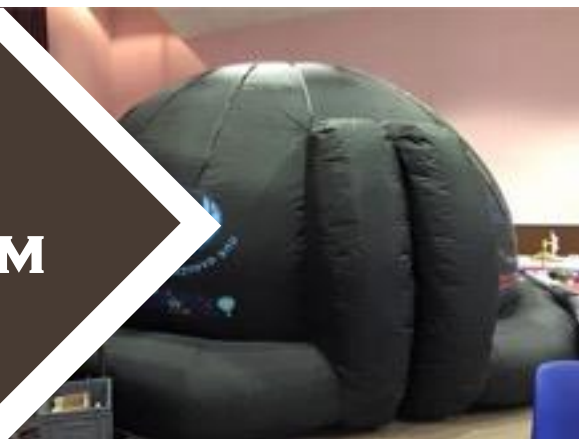
- Utilisation des cartes du ciel
- Reconstitution du système solaire
- Jeux de survie dans l'espace
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 25 m²
- 4 tables d'activité + chaises



PLANÉTARIUM



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ASTRONOMIE	Tout public	Initiation	2 séances de 1h10	15 pers./ séances
		Manifestation	En continu sur 2h30 (séances de 30 min)	

Description de l'activité :

Observer le ciel la nuit impose des contraintes que l'on peut dépasser aujourd'hui. Grâce à notre planétarium itinérant, le public peut observer le ciel étoilé en mouvement.

À l'intérieur du planétarium, grâce à une projection, les petits et les grands s'envolent vers les étoiles et découvrent la carte du ciel, les mouvements apparents des astres, les constellations, les phénomènes astronomiques, ...

Notions et techniques abordées :

- Se repérer dans le ciel la nuit et le jour
- Différencier les objets célestes
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Salle au calme pouvant accueillir le planétarium **5m de diamètre et 3,5m de haut**
- La salle doit posséder au minimum 2 prises électriques (soufflerie et ordinateur)
- L'emplacement du planétarium ne doit pas bloquer les issues de secours.
- Nécessite 2 personnes pour l'installation



DÉCOUVERTE DES CONSTELLATIONS



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ASTRONOMIE	A partir de 6 ans	Découverte	1 atelier de 2h30	12 personnes/ at.
		Initiation	3 ateliers de 45 mn	

Description de l'activité :

L'astronomie est la science la plus ancienne au monde, à travers l'histoire et les découvertes des civilisations passées, les jeunes découvriront le ciel et les objets qui le composent, en s'appuyant sur le logiciel Stellarium. La construction d'une carte du ciel leur permettra d'apprendre à se repérer dans le ciel au fil des saisons. Enfin, la construction d'une maquette 3D d'une constellation permettra d'aborder les distances entre les étoiles et la Terre.

Notions et techniques abordées :

- Se repérer dans le ciel la nuit et le jour
- Différencier les objets célestes
- Comprendre l'histoire et la place des constellations dans le temps et l'espace
- Fabrication de cartes du ciel et de maquettes de constellation
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 4 tables d'activité + chaises
- Une télévision ou une salle qui puisse être plongée dans la pénombre (vidéoprojecteur)
- Des points électriques
- Accès à un point d'eau



SCRATCH



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
NUMERIQUE	À partir de 10 ans	Découverte	1 atelier de 2h30	12 jeunes / at.
		Stage	3 ateliers de 2h30	

Description de l'activité :

Les jeunes partiront à la découverte du logiciel Scratch et de son langage associé. Une fois le logiciel pris en main, les jeunes seront capables de coder leurs propres programmes, petits jeux vidéo, histoires et cartes animées (ex : Pong, Perce ballon, Space Invader, ...).

Notions et techniques abordées :

- Comprendre ce qu'est un programme et un langage de programmation.
- Découvrir les applications multiples de la programmation
- Découvrir la notion d'algorithme et de suite logique.
- Programmer un jeu vidéo ou une histoire animée
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Des prises électriques pouvant supporter le branchement de 6 ordinateurs et un vidéoprojecteur.
- Des tables et des chaises.



SOURIS PROGRAMMABLES



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
NUMERIQUE	Tout public	Initiation	3 ateliers de 45 min	- 6 ans : 8 enfants / at. + 6 ans : 12 jeunes / at.
		Manifestation	2h30 en continu	50 personnes maximum

Description de l'activité :

Au travers de petits jeux et défis, les jeunes pourront découvrir les bases de la programmation tout en s'amusant.

Les jeunes devront programmer leur souris afin qu'elle puisse se déplacer en autonomie sur une piste de jeu, tout en récoltant des objets et en évitant les pièges.

Avec plusieurs pistes de jeu et plusieurs niveaux de difficultés, les jeunes seront amenés à anticiper de plus en plus, les déplacements de leur petit robot.

Notions et techniques abordées :

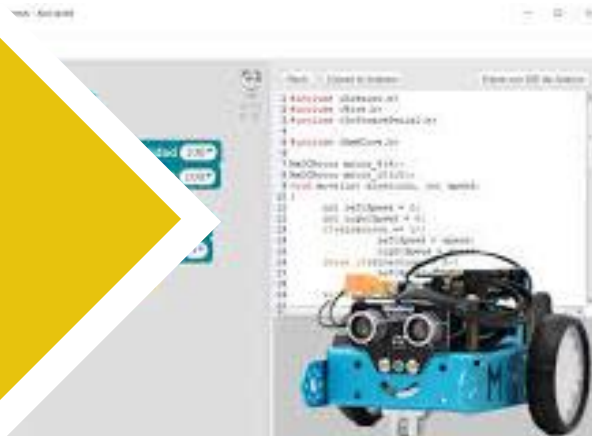
- Comprendre ce qu'est un robot.
- Comprendre ce qu'est un programme.
- Déterminer une suite d'ordre afin de réaliser son propre programme.
- Anticiper les déplacements de son robot (se repérer dans l'espace)
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Un espace au sol de 20 m² dégagé, pour disposer les pistes de jeu.



MBot



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
NUMERIQUE	À partir de 10 ans	Initiation	3 ateliers de 45 min	12 jeunes / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	

Description de l'activité :

Au travers de petits jeux et défis, les jeunes apprendront les bases de la programmation. Grâce au mBot, robot ludique et dirigé par l'informatique, chacun pourra découvrir la programmation tout en s'amusant.

Programmer son robot pour éviter des obstacles, jouer de la musique, anticiper un parcours... Voici quelques exemples de ce qu'il est possible de faire avec ces petits robots bleus !

Notions et techniques abordées :

- Comprendre ce qu'est un robot.
- Comprendre ce qu'est un programme et un langage de programmation.
- Découvrir et aborder les bases de la programmation grâce au logiciel Scratch.
- Réaliser un programme pour rendre un robot réactif à son environnement.
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Des prises électriques pouvant supporter le branchement de 6 ordinateurs et un vidéoprojecteur.
- Trois tables et des chaises.
- Un espace dégagé de 2 m² permettant de faire évoluer les robots sur le sol



BIOPILE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ENERGIE	A partir de 6 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	12 personnes par atelier
	Tout public	Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30 min)	50 personnes max

Description de l'activité :

Que se passe-t-il dans une pile ? Comment est-elle fabriquée ? Une batterie est-elle une Pile ? A travers l'histoire de M. Volta, les jeunes vont pouvoir découvrir comment fabriquer leur propre pile, son fonctionnement, apprendre ce qu'est un circuit électrique en utilisant les bons outils. La biopile sera l'occasion de fabriquer de l'énergie avec des fruits et légumes.

Notions et techniques abordées :

- Le circuit électrique
- Notion de tension électrique
- Manipulation de multimètre
- Biopile et confection de piles
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point d'eau



VEHICULES SOLAIRES



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ENERGIE	À partir de 10 ans	Stage	5 ateliers de 2h30	12 personnes / at.

Description de l'activité :

Cet atelier propose aux jeunes de construire leur propre véhicule, capable de se déplacer grâce à l'énergie du soleil. Les jeunes pourront laisser libre cours à leur imagination et créer toutes sortes d'engins au design parfois futuriste !

Notions et techniques abordées :

- Découverte du circuit électrique
- L'énergie des ondes lumineuses et le fonctionnement d'une cellule photovoltaïque
- Réalisations de véhicules solaire
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique



JEUX ÉLECTRIQUES



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ROBOTIQUE	À partir de 6 ans	Découverte	1 atelier de 2h30	12 enfants / at.
		Stage	3 ateliers de 2h30	

Description de l'activité :

L'électricité fait partie de notre quotidien mais elle fait peur. Utilisée en toute sécurité, elle peut malgré tout nous aider ou nous divertir. Nous proposons donc de tout connaître de la fée Électricité en testant découvrant et manipulant des matériaux simples pour ensuite construire des jeux : fil russe, docteur maboule, boîte à morse, ...

Notions et techniques abordées :

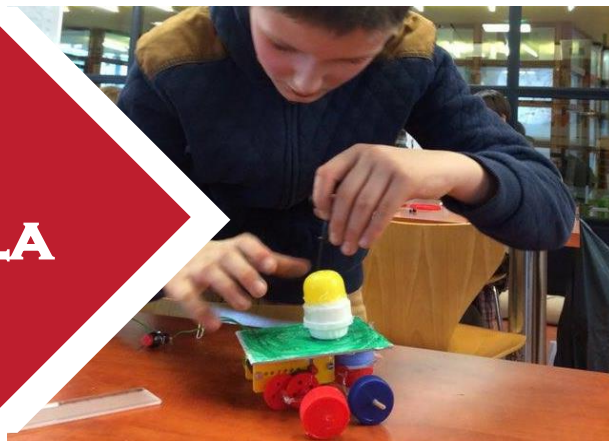
- Connaître et Comprendre les composants d'un circuit
- Savoir utiliser ces principes à son avantage en toute sécurité ;
- Circuit en série / en dérivation
- Conducteurs /isolants
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique



INITIATION À LA ROBOTIQUE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ROBOTIQUE	À partir de 8 ans	Découverte	2 ateliers de 2h30	12 jeunes / at.
		Stage	5 ateliers de 2h30	

Description de l'activité :

Imaginer un robot, construire ses éléments mécaniques, lui donner de l'énergie en réalisant son circuit électrique. La robotique met en jeu un faisceau de savoir-faire et de connaissance que les jeunes aborderont en s'amusant.

En deux séances, l'initiation à la robotique leur permettra de réaliser leur premier automate et d'en comprendre le fonctionnement. L'objectif à atteindre : fabriquer un objet motorisé qui allie créativité et efficacité dans la fonction que les jeunes auront choisie.

En stage, plusieurs fonctions seront développées.

Notions et techniques abordées :

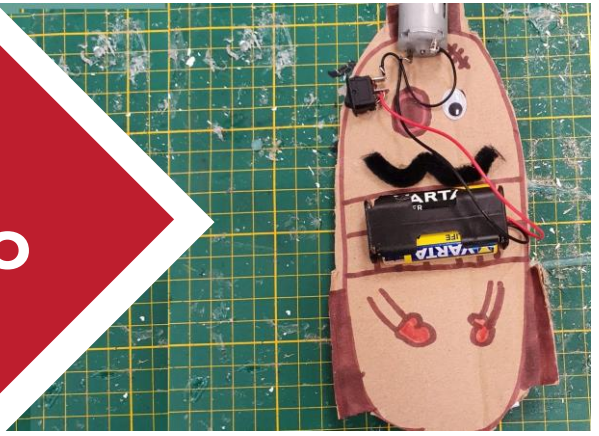
- Découvrir le circuit électrique
- Connaître des mécanismes simples permettant des transformations de mouvements
- Fabriquer un automate
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique



ROBOT RIGOLO



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ROBOTIQUE	A Partir de 6 ans	Découverte	1 atelier de 2h30	12 jeunes

Description de l'activité :

Créez votre propre robot vibreur, découvrez les principes de l'électricité, choisissez les matériaux et la forme de votre robot (insectes, brosse....) tout est possible.

Notions et techniques abordées :

- Découvrir le circuit électrique
- Découvrir ce qu'est un robot
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité

Existe aussi en stage !
(3 ou 5 ateliers de 2h30)



SANTÉ SUCRÉ



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
AGRONOMIE	Tout public	Stage	5 ateliers de 2h30	+ 6 ans : 12 jeunes / at.

Description de l'activité :

Le sucre, tout le monde en consomme et l'apprécie sous différentes formes mais savez-vous d'où il provient ?

Le sucre roux, le sucre blanc... quelle différence ?

La cassonade, la vergeoise... est-ce la même chose ?

Il existe autant de variétés du sucre que de manières de l'utiliser, de le cuisiner ou tout simplement le déguster. Comment sont-ils obtenus ? Où les trouve-t-on ? En quelle quantité ?

Mais à quoi sert le sucre ? est-il bon ou mauvais pour la santé ?

À base d'expériences et de jeux, partir à la découverte du sucre dans tous ses états.

Notions et techniques abordées :

- L'extraction du sucre
- Les propriétés du sucre
- La cuisine moléculaire
- Utilisation d'un microscope
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 3 tables d'activité permettant de créer un circuit
- Un point électrique
- Accès à un point d'eau



TRANSFORMATION DU SUCRE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
AGRONOMIE	Tout public	Initiation	3 ateliers de 45 min	- 6 ans : 8 enfants / at. + 6 ans : 12 jeunes / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	
		Manifestation	Atelier continu sur 2h30	50 personnes max

Description de l'activité :

Le sucre, tout le monde en consomme et l'apprécie sous différentes formes mais savez-vous d'où il provient ?

Le sucre roux, le sucre blanc... quelle différence ?

La cassonade, la vergeoise... est-ce la même chose ?

Il existe autant de variétés du sucre que de manières de l'utiliser, de le cuisiner ou tout simplement le déguster. Comment sont-ils obtenus ? Où les trouve-t-on ? En quelle quantité ?

A base d'expériences et de jeux, partir à la découverte du sucre dans tous ses états.

Notions et techniques abordées :

- L'extraction du sucre
- Les propriétés du sucre
- La cristallisation
- Utilisation d'un microscope
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 3 tables d'activité permettant de créer un circuit
- Un point électrique
- Accès à un point d'eau

ILLUSIONS D'OPTIQUE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
PHYSIQUE	A partir de 5 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	- 6 ans : 8 enfants/ at. + 6 ans : 12 jeunes/ at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	
	Tout public	Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30 min)	50 personnes max

Description de l'activité :

L'atelier propose de partir à la découverte de la persistance rétinienne et des appareils qui ont permis au cinéma animé de devenir ce qu'il est : thaumatrope, zootrope, phénakisticope...

Notions et techniques abordées :

- Comprendre le fonctionnement de l'œil et principe physique de la persistance rétinienne
- Découvrir des illusions d'optique
- Comprendre comment fonctionne les dessins animés et la vidéo
- Réaliser un jeu scientifique utilisant ce principe
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

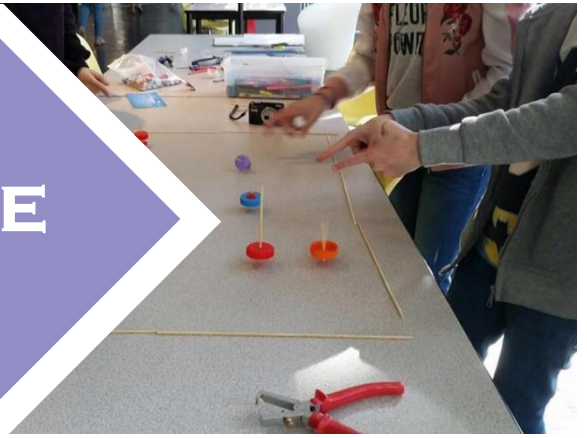
Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique

Existe aussi en stage !
(3 ou 5 ateliers de 2h30)



CATAPULTE



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
PHYSIQUE	À partir de 6 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	12 personnes / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	
		Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30/45 min)	50 personnes maxi.

Description de l'activité :

A partir d'objets recyclés de toute sorte, construisez votre Catapulte, objectif : qu'elle soit stable et qu'elle lance un projectile le plus loin possible.

Explorez différents systèmes de propulsion pour réussir ce défi ... l'imagination étant la seule limite !

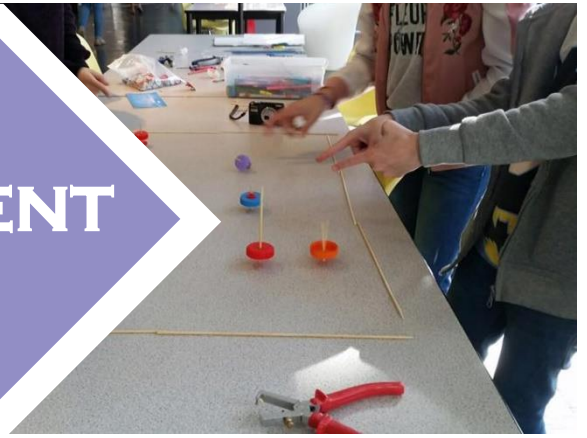
Notions et techniques abordées :

- Réaliser un objet technique
- Utiliser différentes énergies pour le faire fonctionner
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique

Existe aussi en stage !
(3 ou 5 ateliers de 2h30)



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
PHYSIQUE	À partir de 6 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	12 personnes / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	
		Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30/45 min)	50 personnes maxi.

Description de l'activité :

A partir d'objets recyclés de toute sorte, construisez votre Trukiroule, objectif : qu'il roule et qu'il aille le plus loin possible.

Explorez différents systèmes de propulsion pour réussir ce défi ... l'imagination étant la seule limite !

Notions et techniques abordées :

- Réaliser un objet technique
- Utiliser différentes énergies pour le faire fonctionner
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique

Existe aussi en stage !
(3 ou 5 ateliers de 2h30)



JEUX MÉCA-RÉCUP

Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
PHYSIQUE ENVIRONNEMENT	À partir de 6 ans	Initiation	2 ateliers de 1h10	12 personnes / at.
		Découverte	1 atelier de 2h30	
		Manifestation	En continu sur 2h30 (ateliers de 30/45 min)	50 personnes maxi. (Réparties sur les 2h30)

Description de l'activité :

A partir d'objets récupérés de toute sorte, petits et grands, fabriquez votre « Truk » (qui roule, qui vole, qui flotte, qui lance, qui tourne ...). Au travers de petits jeux et expériences, défiez les lois de la physique !

Explorez différents systèmes mécaniques pour réussir ces défis ... l'imagination étant la seule limite !

Notions et techniques abordées :

- Comprendre des phénomènes physiques
- Réaliser un objet technique
- Résolution de problèmes
- Utiliser différentes énergies pour le faire fonctionner
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique

Existe aussi en stage !
(3 ou 5 ateliers de 2h30)



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
CHIMIE	Tout public*	Découverte	1 atelier de 2h30	12 personnes / at.
		Initiation	3 ateliers de 45 mn	12 personnes / at.

Description de l'activité :

Sous la forme de petits défis, les jeunes découvriront des réactions chimiques, les propriétés de certains liquides ou encore les lois de la physique. A travers différentes expériences, comme la création de lampe à lave ou de liquide non newtonien les jeunes se glisseront dans la peau de laborantins.

Notions et techniques abordées :

- Expériences physico-chimiques sur la matière (miscibilité, viscosité, ...)
- Connaissance de certaines réactions chimiques et des mélanges
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 3 tables d'activité + chaises
- Un point électrique
- Accès à un point d'eau

* Accompagnement obligatoire pour les enfants de - de 8 ans



Le cycle de l'eau



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ENVIRONNEMENT	À partir de 6 ans	Découverte	1 atelier de 2h30	12 personnes / at.
		Manifestation	En continu sur 2h30	50 personnes max

Description de l'activité :

L'eau est présente partout dans notre environnement, rivières, fleuves, lacs ou même flaques d'eau... Comment et pourquoi se retrouve-t-elle dans ces endroits ? Grâce à l'utilisation de maquettes et d'expériences sur les différents états de l'eau, les jeunes partiront à la découverte du cycle de l'eau.

Notions et techniques abordées :

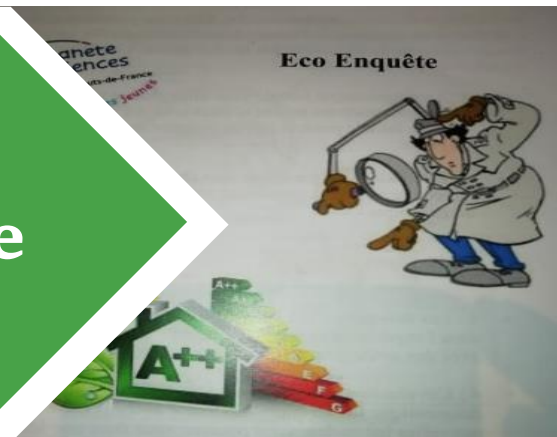
- Découvrir les états de l'eau et toutes ses étapes : condensation, évaporation, précipitation
- Comprendre le chemin d'une goutte d'eau et donc appréhender la notion de cycle de l'eau.
- Comprendre d'où vient l'eau du robinet et où elle va
- Comprendre son environnement de proximité
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Espace d'animation d'au moins 15m²
- 4 tables d'activité + chaises
- Des points électriques
- Accès à un point d'eau



Eco enquête



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
ENVIRONNEMENT	À partir de 8 ans	Stage	4 ateliers de 2h30	12 personnes/ atelier
		Découverte	1 atelier de 2h30	12 personnes/ atelier
		Manifestation	En continu sur 2h30	50 personnes max.

Description de l'activité :

Munis d'un éco-kit, les jeunes vont pouvoir découvrir les énergies à la maison. Ils réaliseront un diagnostic et mesureront la consommation des différents appareils électriques. Toute énergie à un coût ! Combien coûte une douche ? Un bain ? La machine à laver ?

À l'aide éco-gestes et avec une attitude éco-responsable, il est possible de diminuer grandement les factures !

En manifestation et en découverte, différents jeux et expériences serviront de support au débat.

Notions et techniques abordées :

- Découvrir Les énergies à la maison
- Découvrir l'impact d'une surconsommation, pour la planète, mais aussi pour moi
- Comprendre la consommation d'électricité, d'eau
- Être éco-responsable
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Une semaine entre chaque séance de stage, pour pouvoir récolter les données
- Une espace d'animation de 15 m²
- 4 tables d'activité et chaises
- Des points électriques
- Accès à un point d'eau

Site internet : <http://www.planete-sciences.org/hautsdefrance/>

Contact : hautsdefrance@planete-sciences.org



Mille et une Pattes



Thématique	Public	Formats	Durée	Capacité
Environnement	Tout public	Stage	5 ateliers de 2h30	- 6 ans : 8 enfants / atelier + 6 ans : 12 personnes / atelier

Description de l'activité :

Qu'y a-t-il autour de nous ? Le sol grouille de petites bêtes, qui sont-elles ? Comment les reconnaître ?

Après avoir exploré un écosystème de proximité, les jeunes découvriront ses habitants et leurs secrets : les observer, en capturer, reproduire leur habitat... Voilà autant d'expérimentations qui permettront de mieux comprendre ces « colocataires » que l'on côtoie tous les jours.

Notions et techniques abordées :

- Découvrir la biodiversité.
- Appréhender le rôle important de la diversité pour l'environnement.
- Développer des outils et capacités d'observation.
- Fabriquer un hôtel à insectes
- S'initier à la démarche expérimentale (observer, interpréter et conclure)

Besoins techniques :

- Atelier déconseillé sur la période automne/hiver.
- Accès à l'extérieur des structures pour l'observation.
- Espace d'animation d'au moins 15 m²
- 4 tables d'activité + chaises
- Des points électriques