Dossier Thématique: L'île du Savant Fou

Dossier Thématique: L'île du Savant Fou
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**

Tables des Matières

Gymnase

Ballon Virus, Ballon Laboratoire, Ballon Savant Fou, Cache toi du scientifique, Les Potions, Infiltration au laboratoire, Mission Scientifique, Course à la Molécule. (Page 3 à 11)

Activités Artistiques

Peinture chimique, Guirlande scientifique, Les Frankenstein. (Page 12 à 21)

Ateliers Culinaires

Boisson Fluo, Les bactéries comestibles. (Page 22 et 23)

Science

Expérience sur oursons en jujube, Lampe de lave, La glue fluffy. (Page 24 à 31)

Jeux Intérieurs

Construis tes molécules, Bingo science, Les yeux perdus, la loupe du scientifique. (Page 32 à 38)

Projet à long terme

Séance photo scientifique (Page 39 à 43)

Cinema

Plaxmol, Chérie j'ai réduit les enfants, Série de films Ghostbusters. (Page 44)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**

Jeux au gymnase

Ballon Virus

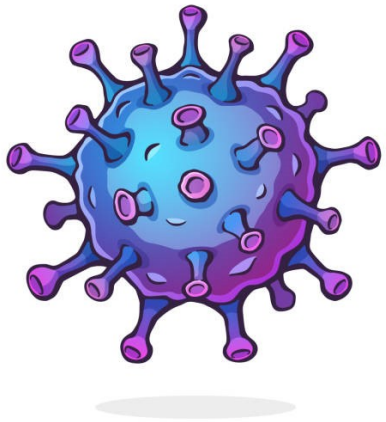
Matériel: « Ballounes » gonflables, de la ficelle

But du jeu: Éclater les ballons des autres sans se faire éclater le sien.

Déroulement: Ce jeu demande plus de préparation que la majorité des autres jeux, mais le plaisir que les enfants auront durant l'activité en vaut vraiment la peine.

Un ballon gonflable (balloune) est accroché à la cheville de chaque joueur. Au signal de l'éducateur, tous devront essayer d'éclater les ballons des adversaires sans se faire éclater le sien.

Un enfant qui se fait éclater son ballon doit se retirer du jeu. Il n'a plus le droit de crever les ballons des autres. Le dernier survivant est déclaré vainqueur! Si on a suffisamment de ballon en réserve, on peut refaire une partie.



Ballon Laboratoire

*Ce jeu est la version « scientifique fou » du jeu Ballon Défis. (Section gymnase du blogue.)

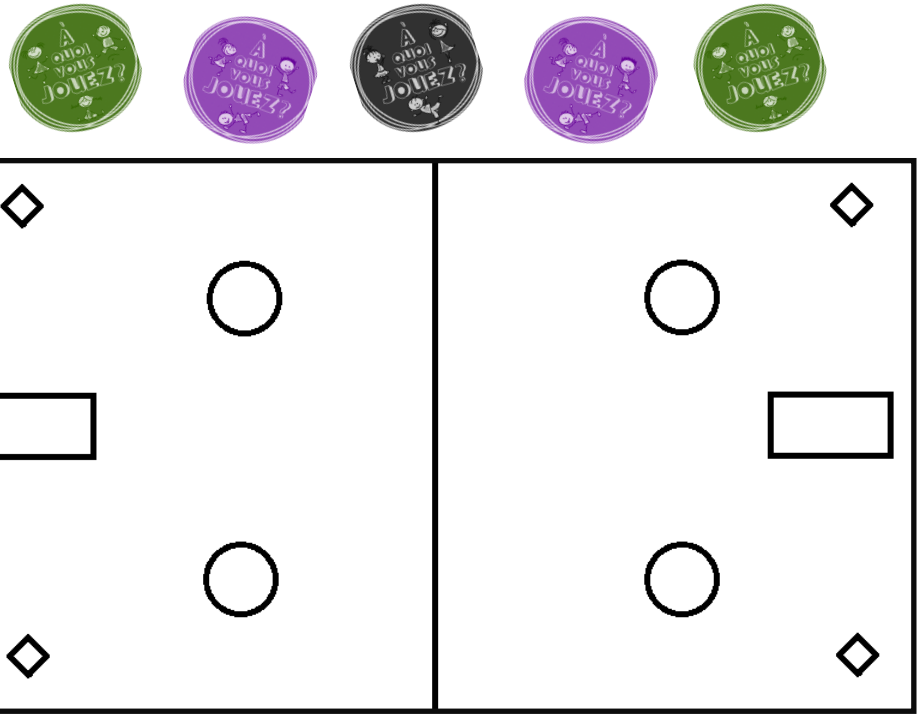
Matériel: Ballons mousses, Cônes (4), Balle de tennis (4), Physitube ou poubelles(2), Panier de basket(2)

But du jeu: L'objectif est d'éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse et d'accumuler le plus de points possible.

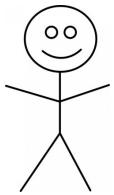
Déroulement:

- Dans chaque territoire, on place divers objets permettant à chaque équipe de marquer des points.
- Les joueurs doivent accumuler des points en atteignant les différentes cibles disposées sur le terrain tout en essayant d'éliminer les joueurs adverses.
- Quand une équipe élimine tous les joueurs de l'équipe adverse, elle se voit accorder 3 points. L'autre équipe obtient ainsi le droit de retourner jouer.
- Durant le jeu, il est important que chaque équipe replace la balle de tennis sur le cône orange si elle venait à tomber. De plus, si un ballon mousse se retrouve dans un physitube, un joueur peut aller le chercher afin de le relancer.
- Une partie peut se dérouler selon un temps donné (ex. 5 minutes) ou un nombre de points à atteindre (20, 30, 40)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca **www.aquoivousjouez.com**



Panier de Basketball = 5 points



Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse = 3 points

Balle de tennis sur cône orange = 2 points

Physitube/Poubelle = 1 point

Ballon Savant Fou

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

Matériel: Ballons mousses

But du jeu: L'objectif est d'éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse et de découvrir le scientifique ennemi.

Déroulement: Base de ballon chasseur.

- Chaque équipe choisit un scientifique fou et le chuchote à l'éducateur. Attention, il ne faut pas que l'autre équipe entende son nom!
- Si le scientifique se fait toucher, il doit se déclarer et l'équipe adverse gagne la partie.
- On recommence la partie avec un nouvel scientifique dans chacune des équipes.

Variante

- L'éducateur choisit le scientifique dans chacune des équipes et ce, sans le dire aux personnes concernées.

Cache-toi du Scientifique

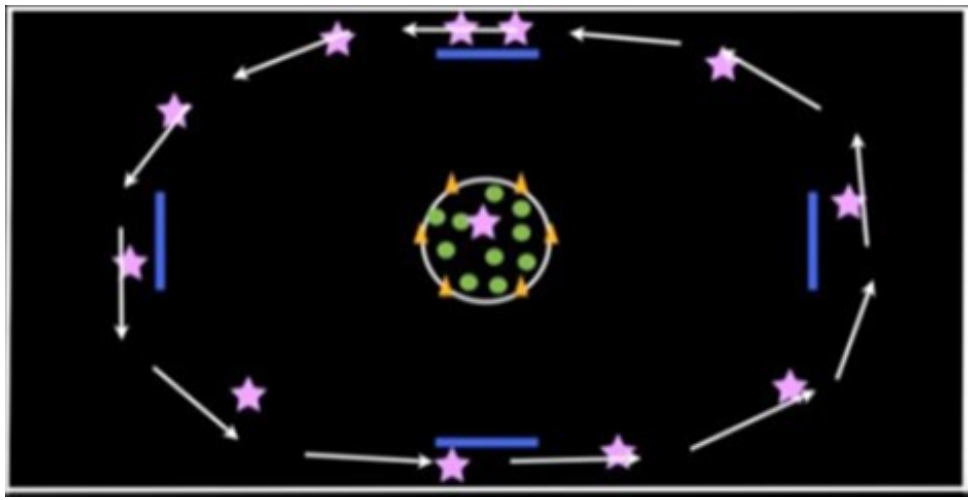
*Ce jeu est la version « scientifique fou » du jeu Ballon Cachette. (Section gymnase du blogue.)

Matériel: Ballons mousses, Matelas, Cônes

But du jeu: Ne pas se faire toucher par les ballons du scientifique.

Déroulement: Un enfant est choisi pour être le scientifique. Il se placera à l'intérieur de la zone délimitée par les cônes.

- Les autres enfants se dispersent tout autour de la surface de jeu tel qu'illustré sur l'image ci-dessus.
- Au signal de l'éducateur, les enfants doivent marcher ou courir autour des matelas sans jamais s'arrêter. Pour éviter toute collision, ils devront le faire tous ensemble dans le même sens.
- Pendant ce temps, le scientifique doit lancer les ballons mousses en direction des enfants. Un enfant touché doit rejoindre le chasseur et tenter lui aussi de toucher les autres avec les ballons.
- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant. Ce dernier sera donc le scientifique pour la partie suivante.



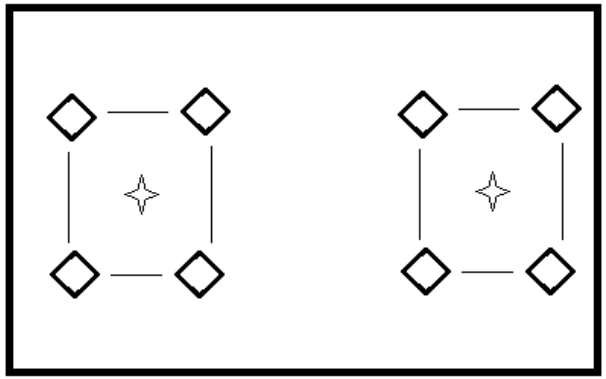
Les Potions

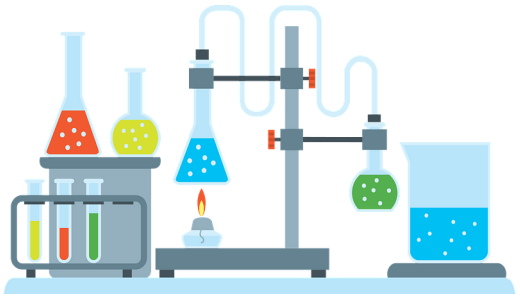
Matériel: Ballons mousses, Cônes, Quilles

But du jeu: Faire tomber la potion de l'autre équipe avant que celle-ci ne fasse tomber sa propre potion.

Déroulement: Ce jeu s'apparente au basketball.

- L'espace de jeu sera préparé tel que l'image ci-dessus. Une quille est installée au centre d'un petit territoire délimité par quatre cônes.
- Chaque équipe essaie, en se faisant des passes, de faire tomber la potion magique (quilles) de l'équipe adverse pour ainsi marquer un point.
- Le ballon est mis en jeu par l'éducateur, qui le lancera à un endroit aléatoire du gymnase.
- Le joueur qui en prend possession ne peut pas se déplacer avec le ballon. Il est également interdit à quiconque de poser les pieds à l'intérieur des deux carrés. Dans ce cas-ci, le ballon sera remis à l'équipe adverse.
- Pour l'équipe adverse, celle qui n'a pas possession du ballon, ils devront intercepter les passes afin de reprendre possession du ballon. Par contre, il ne doit y avoir aucun contact sur le porteur du ballon.
- Lorsqu'une équipe marque un point, on remet le ballon à l'autre équipe qui devra débuter sa progression derrière sa quille.





Infiltration au laboratoire

*Ce jeu est la version « scientifique fou » du jeu Commandos. (Section gymnase du blogue.)

Matériel: Sacs de sable, Cerceaux, Matelas, Banc, Gros cylindre

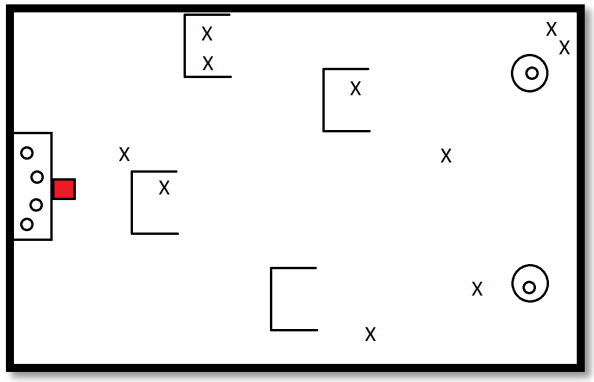
But du jeu: Ramener le plus d'objet dans le cerceaux son équipe sans se faire voir par le maître du jeu.

Déroulement: On prépare le gymnase avec de grands et petits obstacles pour se cacher. Exemples : tapis, bancs, gros cylindres, matelas, but de hockey ou autres…

À une extrémité du gymnase, on place deux cerceaux, un par équipe, qui serviront à y déposer les objets volés au maître du jeu. Une fois le gymnase installé, les deux équipes débutent au fond de la salle (leur base). Le maître du jeu lui, va à l'avant et ce, sans regarder les autres joueurs, dits : << commando 1, commando 2, jusqu'à 5 >>. Une fois son décompte terminé, il se retourne face aux enfants.

Pendant qu'il compte, les deux équipes doivent franchir les obstacles pour prendre les objets **(seulement 1 objet à la fois)** et revenir vers leur base afin de les déposer avant que le commando ne se retourne. Une fois retourné, le commando va nommer le nom des enfants qu'il voit et ils devront remettre leur objet, retourner dans leur territoire et recommencer.

Pour éviter de se faire voir, les enfants pourront se cacher derrière les obstacles. À la fin du jeu, l'équipe qui a accumulé le plus d'objets, remporte la partie.



Mission Scientifique

Matériel: Cerceaux, Sacs de fèves, Dossards

But du jeu: S'emparer des formules scientifiques sans se faire toucher par le scientifique adverse.

Déroulement:

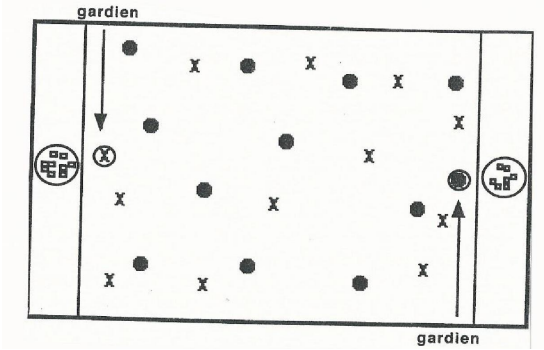
- On divise d'abord le groupe le groupe en deux équipes. L'aire de jeu sera préparée comme l'image ci-dessus: deux cerceaux placés aux extrémités auxquelles seront placés des sacs de fèves.

- Chacune des équipes nomme un scientifique. Ces derniers portent un dossard distinctif. Le rôle du scientifique est de surveiller les 20 sacs de fèves (formule scientifique) placés 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 gros trésor est déclarée gagnante.



Course à la molécule

*Ce jeu est la version scientifique fou du jeu Course à l'oeuf. (Section gymnase du blogue.)

Matériel: Cuillères, Œufs (ou tout autre objet à mettre sur une cuillère)

But du jeu: Traverser le parcours sans casser son œuf.

Déroulement: Avant de débuter l'activité, l'éducateur aura préparé le parcours pour la course à l'aide de cônes.

- Posez les œufs dans les cuillères.
- Chaque enfant prend le départ, cuillère à la main. Au signal de l'éducateur départ chacun s'élance.
- La course peut se faire par élimination directe, ou vous pouvez compter les points obtenus par chaque enfant dans chaque manche.
- Les courses sont organisées par manches de deux enfants. Le gagnant de la manche rencontre le suivant. Le gagnant de la manche est celui qui fait le parcours prévu le plus rapidement possible sans faire tomber l'œuf. Celui qui fait tomber son œuf reprend la course à zéro.
- Le gagnant est soit le dernier qui reste si vous jouez par élimination directe, soit celui qui a obtenu le plus de points.

Activités artistiques

Peinture « chimique »

Matériel: Petits plats en plastique pour contenir le mélange de peinture, gouache liquide de différentes couleurs, savon à vaisselle liquide, de l'eau, des pailles, une punaise, du papier cartonné.

Déroulement: Lorsque vous regardez la liste du matériel, vous vous demandez peut-être : « Pourquoi ai-je besoin d'une punaise ? » Le fait de faire un trou dans les pailles fera en sorte que les enfants ne pourront pas boire la solution peinture/bulles. Le trou leur permettra toujours de faire des bulles, mais il sera beaucoup plus difficile pour les enfants d'aspirer la solution.

Pour faire la solution de peinture, on met de la gouache au fond d'un bol en plastique. On ajoute ensuite un peu de savon à vaisselle et fini avec quelques centimètres d'eau. Vous devrez peut-être faire quelques ajustements pour obtenir le meilleur rapport peinture/eau/savon.

La solution doit être suffisamment liquide pour que lorsque les enfants soufflent des bulles dans le liquide, les bulles se dilatent au-dessus du récipient. Les enfants peuvent appuyer légèrement sur un petit morceau de papier sur les bulles. Cela laissera une empreinte intéressante sur le papier. Ajouter une variété de couleurs de bulles à un morceau de papier. Les enfants apprécieront de voir comment les couleurs se mélangent sur le papier.

Idées supplémentaires

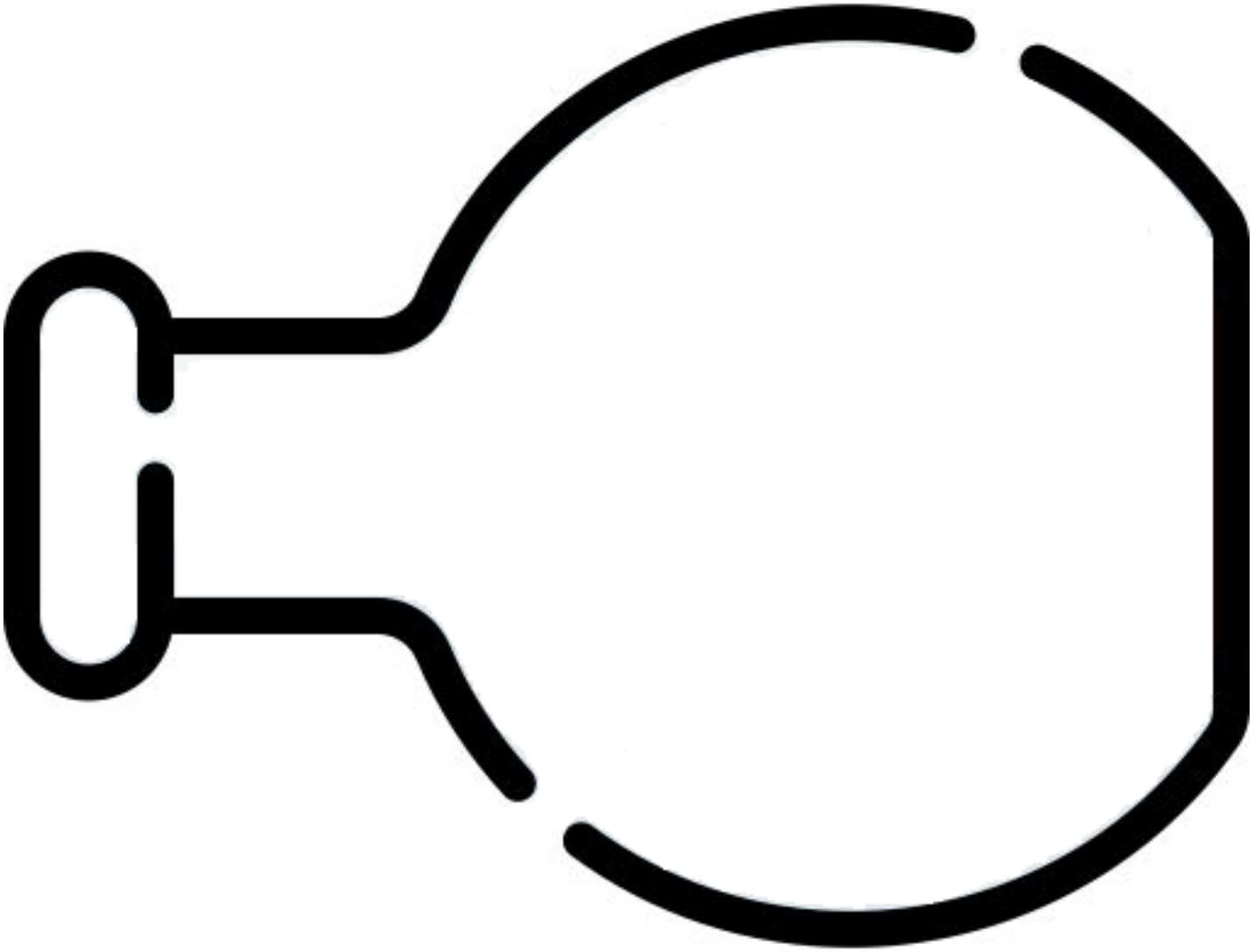
- La peinture à bulles est une activité d'art de processus amusante pour les enfants d'âge préscolaire, mais il existe également des moyens d'explorer et d'expérimenter le processus et l'art produit.
- Laissez les enfants vous aider à expérimenter pour obtenir la solution parfaite de peinture/bulles.
- Les enfants peuvent en apprendre davantage sur les couleurs en combinant différentes couleurs pour créer la solution peinture/bulles.
- Expérimentez avec différents types de pailles et différents types de papier.
- Examinez les peintures à bulles sèches avec une loupe.

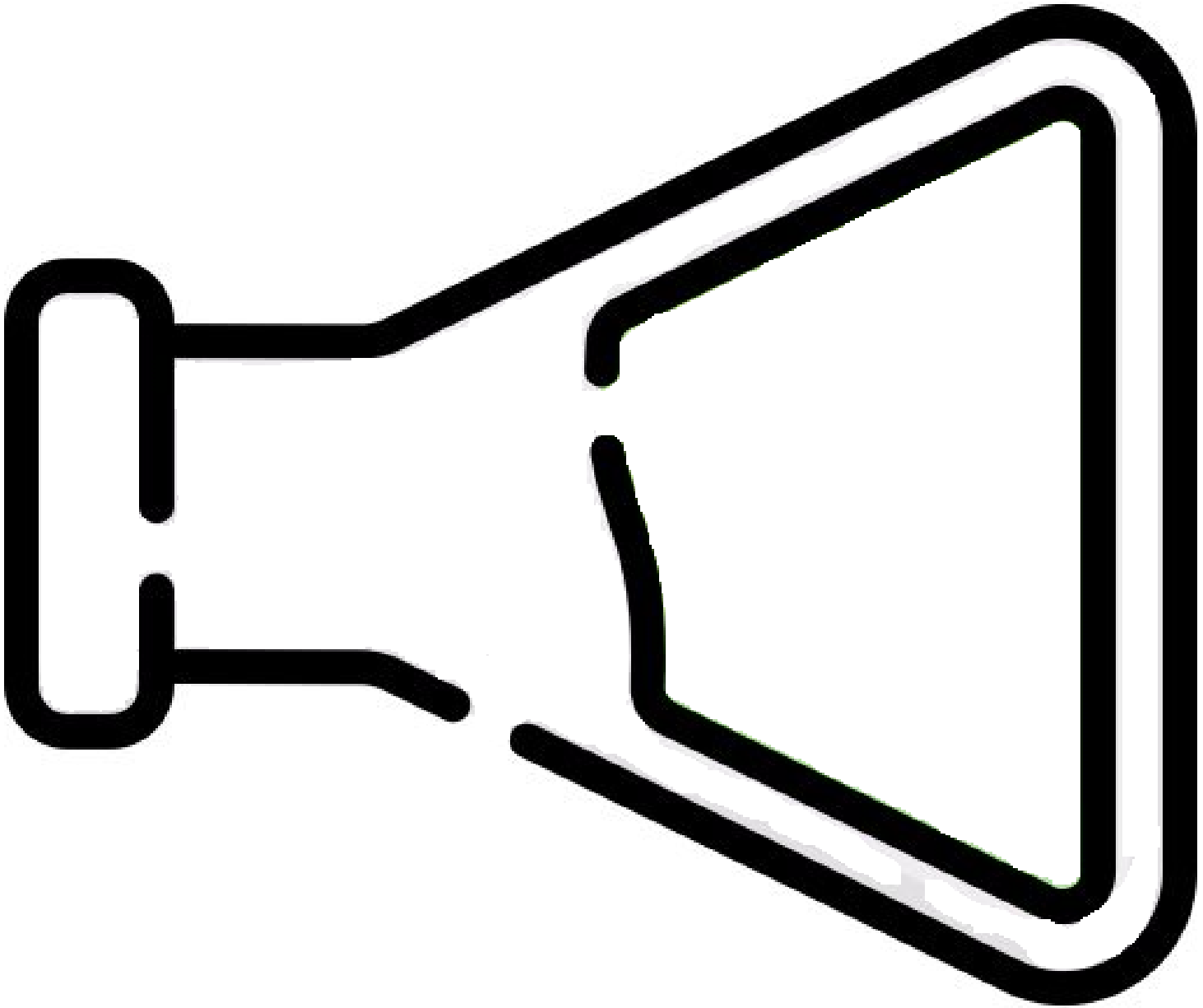
Source: https://earlylearningideas.com/art-activities-for-kids-bubble-pain-

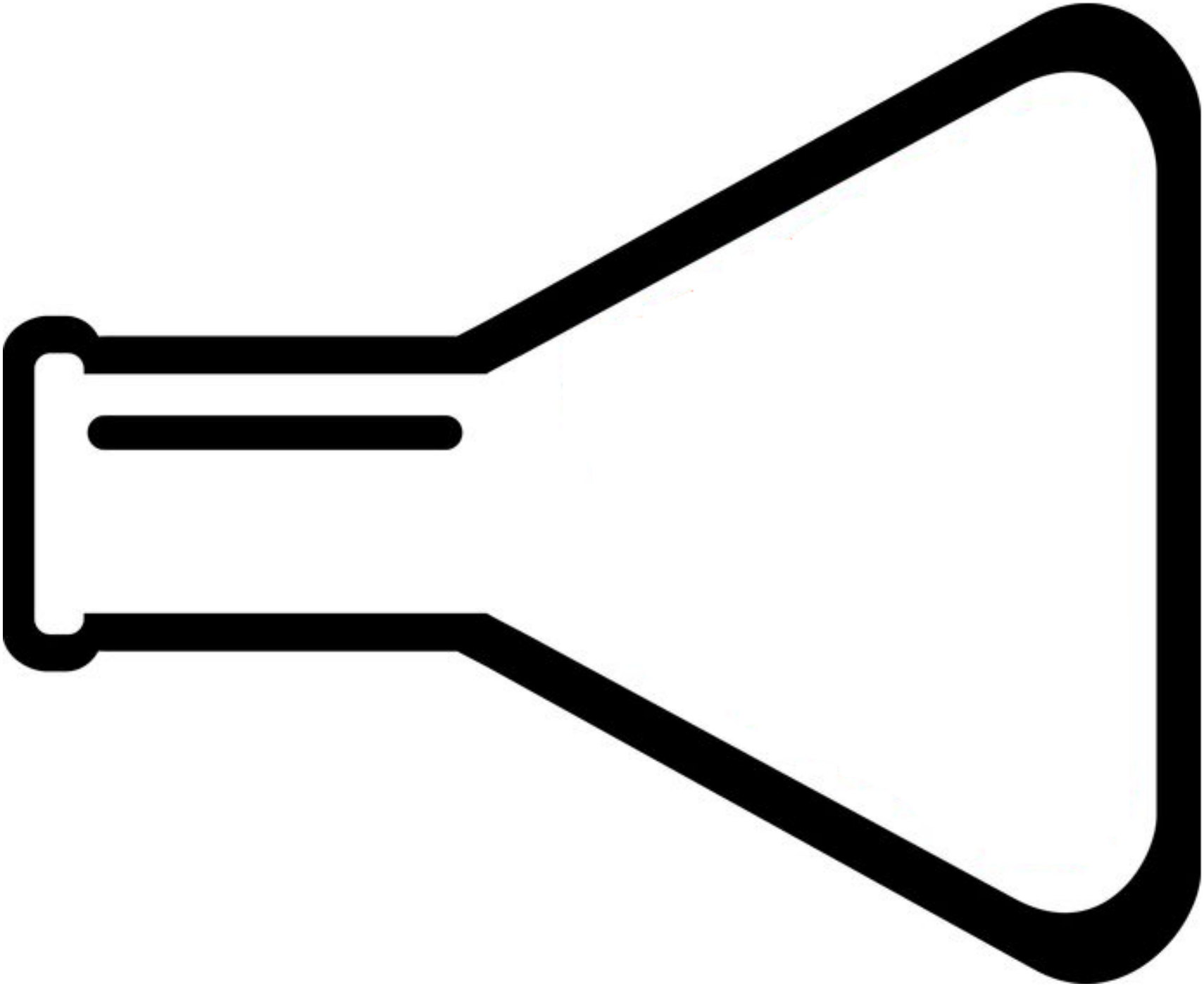
Guirlande scientifique

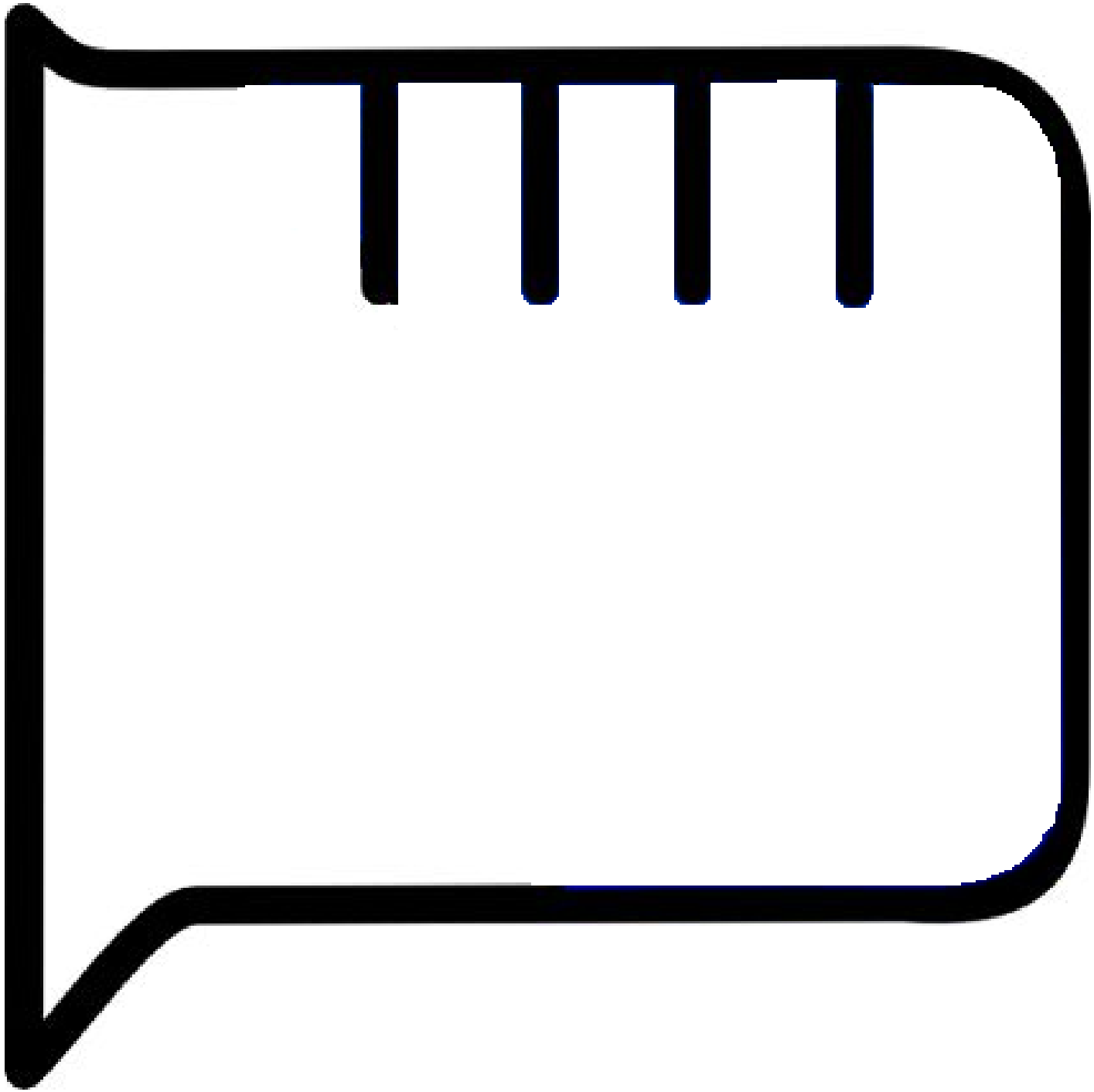
Matériel: Papier cartonné, modèles de béchers, gouache.

Déroulement: Petite activité assez simple, il suffit de prendre les différents modèles de béchers de les peinturer comme sur l'image ci-dessous à l'aide de la gouache. On termine le tout en inscrivant la phrase que l'on désire (ex: le nom de son groupe, en prenant une lettre par bécher.









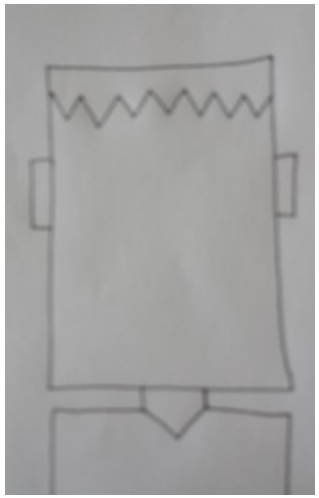
Les Frankenstein

Matériel: Grande feuille blanche, crayon à la mine, sharpie, peinture à l'eau.

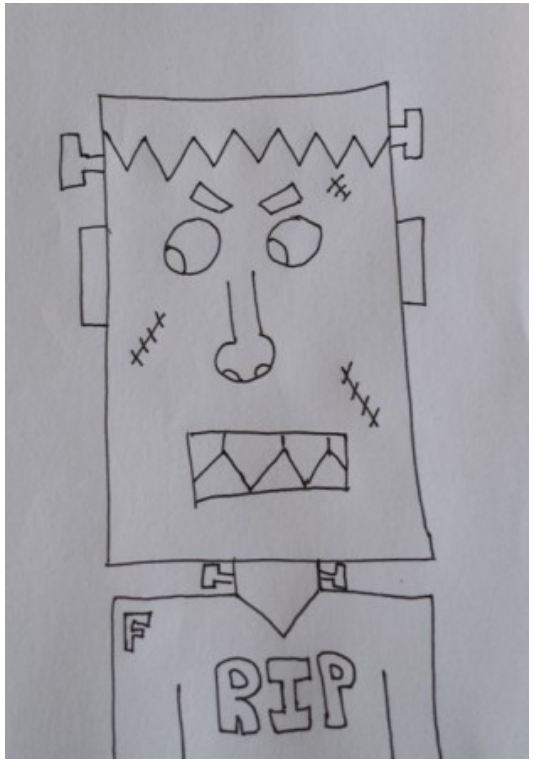
Déroulement: Petite activité de dessin dirigé où nous ferons des Frankenstein! Vous trouverez ci-dessous les instructions étape par étape pour que vous puissiez créer avec vos élèves ces petits monstres pour décorer votre espace.

On commence par donner à chaque enfant une grande feuille blanche et on leur demande de la placer à la verticale. On remet à chaque enfant un crayon à la mine. On peut aussi leur remettre une efface, mais on les encourage à ne pas trop l'utiliser, car il n'est pas nécessaire d'atteindre la perfection ! Tout au long de l'activité, l'adulte dira ce qu'il fera lui-même sur sa propre feuille sans la montrer à ses élèves. Ces derniers devront simplement essayer de reproduire le même dessin en suivant les consignes de l'adulte.

1. Dessinez un grand rectangle pour la tête et deux plus petits rectangles pour les oreilles.
2. Dessinez un zigzag traversant la tête pour les cheveux.
3. Ajoutez 2 lignes vers le bas pour le cou qui se rejoignent et forment une forme de V
4. Ajoutez un rectangle en partant du V jusqu'au bas de la page. Ajoutez deux lignes vers le bas pour les bras.



5. Dessinez deux cercles pour les yeux et dessinez les yeux intérieurs regardant dans une certaine direction.
6. Dessinez un cercle ou un triangle pour un nez et un rectangle pour la bouche. Ajoutez des lignes à l'intérieur de la bouche pour faire des dents.
7. Dessinez 2 rectangles pour les sourcils allant dans des directions différentes.
8. Tirez les vis sortant du col ou de la tête.
9. Ajoutez des détails supplémentaires pour finir le Frankenstein (cicatrices, lettres sur la chemise, etc.).
10. Utilisez un marqueur noir à pointe fine ou un stylo Sharpie pour tracer toutes les lignes de votre dessin dirigé Frankenstein. Effacez les traits de crayon avec une bonne gomme blanche.



11. Cette activité se déroulera probablement sur 2 jours et le deuxième jour sera consacré à la peinture. Utilisez de la peinture à l'eau pour peindre d'abord le corps du Frankenstein. On utilise du vert pour la tête et d'autres couleurs pour les détails.
12. Vous pouvez continuer à peindre l'arrière-plan d'une couleur différente ou le laisser tel quel. Vous pouvez également découper les Frankenstein et les coller sur du papier construction noir ou un autre papier spécial.

Source: https://proudtobeprimary.com/frankenstein-drawing-for-halloween/

Activités culinaires

Boisson fluo

Ingrédients:

- 1 litre de jus d'ananas
- 1 litre de boisson gazeuse Mountain Dew
- 5 boules de sorbet citron ou citron vert
- 1 bâton lumineux propre (lavé/séché)

Déroulement: Réfrigérer tous les ingrédients. Mélangez délicatement le soda/boisson gazeuse et le jus d'ananas. Ajouter le bâton lumineux au fond du récipient et le sorbet juste avant de servir…

Les bactéries comestibles

Ingrédients:

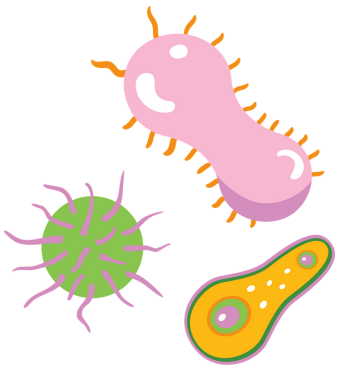
- Petites boites *pitris* en plastique
- Jell-O orange
- Bonbons assortis

Déroulement:

Faites cuire votre Jell-O selon les indications de la boite. Une fois que le Jell-O s'est dissout et refroidi un peu, versez-le dans vos petites boites *pitris* (propres) à l'aide de petite pipelette. Laissez-le mis en place pendant environ une heure.

Lorsque le Jell-O commence à figer, ajoutez vos bonbons pour fabriquer vos bactéries. Nous avons modélisé les nôtres d'après de vraies formes de bactéries vues sur des images (recherche *google*).

Remettez les *pitris* au réfrigérateur et laissez le Jell-O durcir complètement. Les bonbons ramolliront et donneront au bonbon un aspect plumeux, qui ressemble encore plus à une bactérie.



Science

Expérience sur oursons en jujube

Matériel: Oursons en jujube, un récipient en verre pour chaque liquide/solution, une cuillère à soupe de sel, une cuillère à soupe de sucre, une cuillère à soupe de bicarbonate de soude, une règle, serviettes en papier, horloge ou minuterie, balance de cuisine, feuille d'expérience (en annexe), tableau de données scientifiques Ourson en jujube (en annexe)

Déroulement:

1. Étiquetez chaque verre avec son contenu : eau, eau salée, eau sucrée, etc.

2. Remplissez le verre étiqueté eau avec une demi-tasse d'eau ordinaire.

3. Remplissez le verre étiqueté eau salée avec une demi-tasse d'eau. Bien mélanger une cuillère à soupe de sel (assurez-vous que tout le sel est dissous).

4. Remplissez le verre étiqueté eau sucrée avec une demi-tasse d'eau. Bien mélanger une cuillère à soupe de sucre (encore une fois, assurez-vous que tout le sucre est dissous).

5. Remplissez le verre étiqueté eau de bicarbonate de soude avec une demi-tasse d'eau et mélangez soigneusement une cuillère à soupe de bicarbonate de soude.

6. Remplissez les autres récipients avec leurs liquides respectifs.

7. Sélectionnez un ourson en gélatine pour chaque verre.

8. Mesurez la longueur, la hauteur et la largeur de chaque ours en gélatine, pesez chaque ours en gélatine et écrivez ces informations sur le tableau de données scientifiques sur les ours en gélatine. Si votre balance n'est pas capable de peser un seul ours en gélatine, vous pouvez toujours faire cette expérience. Visuellement, vos enfants pourront voir la différence entre les ours avant et après l'expérience. Vérifiez - et notez l'heure.

9. Maintenant, ajoutez un ourson gommeux à chaque verre.

10. Attendez 12 heures. Retirez les oursons gommeux de leurs verres respectifs. Laissez vos enfants ooh et ahh et parlez des différences entre les ours.

11. Maintenant, mesurez et si vous le pouvez, pesez chaque ours. Utilisez le tableau de données scientifiques Gummy Bear pour noter vos résultats.

12. Remettez les oursons gommeux dans leurs solutions. Revenez après 24 heures et mesurez et pesez à nouveau chaque ours en gélatine. Encore une fois, donnez à vos enfants suffisamment de temps pour parler des résultats.

13. Encore une fois, remettez les oursons en gélatine dans leurs verres. Revenez après 48 heures, mesurez et pesez chaque ours en gélatine. Utilisez le tableau de données scientifiques Gummy Bear pour noter vos résultats.

Explication scientifique: Tous les oursons gommeux ont grossi en raison de l'osmose. L'osmose est la capacité de l'eau à être absorbée en s'infiltrant à travers une membrane semi-perméable. Les oursons gommeux sont composés d'eau, de sucre et de gélatine. Comme une éponge, les oursons gommeux absorbent l'eau, mais la gélatine empêche les oursons de se dissoudre dans l'eau.

Les oursons gommeux ont toujours poussé le plus dans le vinaigre. Le vinaigre (qui est en fait une solution diluée d'acide acétique) a presque complètement dissous la gélatine, c'est pourquoi les ours se sont vraiment effondrés.

Source: https://www.howtohomeschool.com/free-homeschooling/gummy-bear-osmosis?amp

Expérience Ourson en jujube

Eau du robinet

Eau minéral

Eau et Sel

Eau et Bicarbonate de soude

Eau et Sucre

Lait

Expérience Ourson en jujube

Liqueur

Vinaigre

Jus d'orange

Jus de pomme

Données scientifiques

Liquide	Poids initial	Pois après	Différence de poids	Longueur ini-tiale	Longueur après	Différence de longueur

Données scientifiques

Liquide	Poids initial	Pois après	Différence de poids	Longueur ini-tiale	Longueur après	Différence de longueur

Lampe de lave

Matériel: Bouteilles de plastique, comprimés Alka Seltzer, colorant alimentaire, huile pour bébé/huile végétal et de l'eau

Déroulement: Remplissez les bouteilles jusqu'à 1/2 avec de l'huile pour bébé. Nous avons utilisé de l'huile pour bébé pour cette expérience spécifique car vous pouvez voir les couleurs plus clairement. Vous pouvez utiliser de l'huile végétale et cela fonctionnera de la même manière. Ajouter 1/4 tasse d'eau sur le dessus de l'huile.

Déposez quelques gouttes de colorant alimentaire dans chacune des bouteilles. Enfin, demandez aux enfants de déposer un comprimé d'Alka Seltzer. Préparez-vous à être surpris! Quelques secondes plus tard, vous verrez le mélange commencer à bouillonner et commencer à ressembler à une lampe à lave !

Cette réaction durera quelques minutes. Vous pouvez continuer cette expérience en ajoutant une autre tablette et ça continuera !

La glue « fluffy »

Ingrédients:

1/4 tasse de Colle liquide Elmer
1/4 tasse de Crème à raser
1/4 tasse Savon à main moussant « *foaming hand soap* »
1 c. thé de Fécule de maïs
Quelques gouttes de Colorant alimentaire
2 « *poush* » de crème à main
Un peu de liquide à lentilles

Déroulement: Dans un bol, bien mélanger la crème à raser, la colle et le savon à main. Ajouter la fécule de maïs et le colorant. Mélanger. Ajouter un peu de liquide à lentilles et brasser pour faire "prendre" la glu jusqu'à la consistance désirée. Ajouter la crème à main et pétrir.

Source: https://wooloo.ca/2018/04/03/recette-de-fluffy-slime-borax-marche/

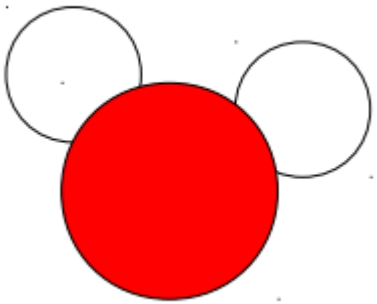
Jeux Intérieurs

Construis tes molécules.

Matériel: Raisins, cure-dents et des petites assiettes

Déroulement: Pour cette activité, l'adulte tirera au hasard des cartes de différentes molécules connue (en annexe). À chaque carte les enfants devront reproduire à l'aide des raisins et des cure-dents cette molécule. Une fois tout le groupe réussi on passe à la suivante et, etc.

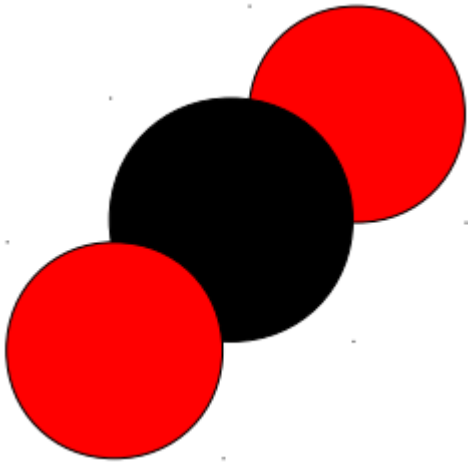
Source: http://crapouillot-montessori.blogspot.com/2020/12/les-molecules.html



H_2O

Eau

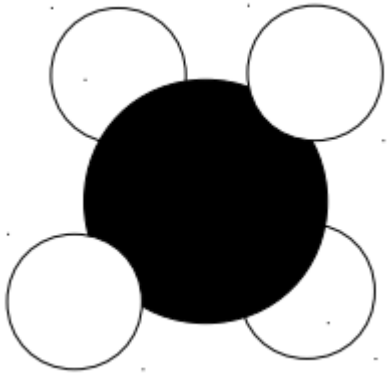
C'est un liquide incolore, inodore et insipide (sans saveur), essentiel pour tous les organismes vivants connus.



CO_2

Dioxyde de carbone

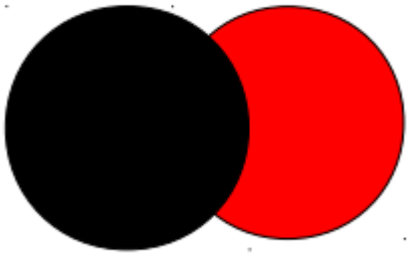
C'est un gaz inodore et incolore. Il est utilisé par les végétaux lors de la photosynthèse.



CH_4

Méthane

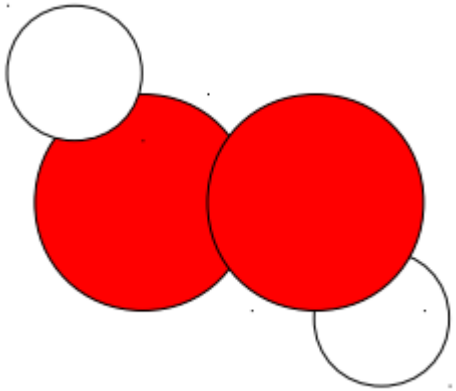
C'est un gaz comrimé ou liquéfié, incolore et inodore utilisé comme combustible et abondant dans le milieu naturel.



CO

Monoxyde de carbone

C'est un gaz incolore,
inodore et toxique.
Il est produit par la combustion
incomplète de composés
carbonés (bois de chauffage,
fuel...)

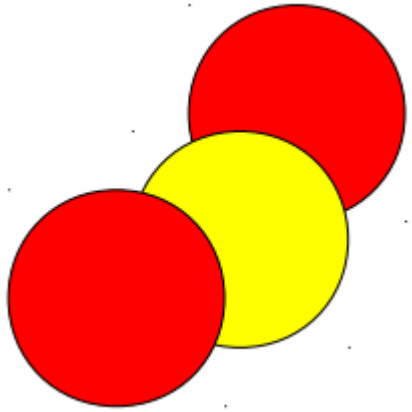


H_2O_2

Peroxyde d'hydrogène

(Eau oxygénée)

c'est un liquide incolore
utilisé comme antiseptique
et décolorant.



SO_2

Dioxyde de soufre

C'est un gaz incolore, toxique.
Il est libéré dans l'atmosphère
par les volcans.
Il est utilisé comme désinfectant,
antibactérien et gaz réfrigérant.

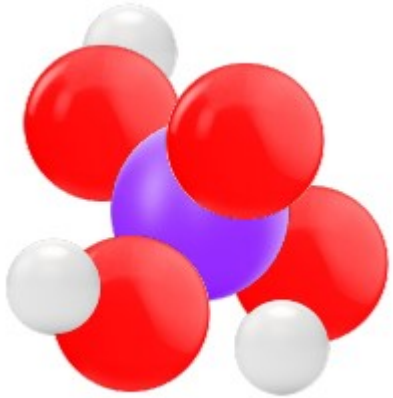
H_3BO_3

Acide borique

C'est un solide blanc,
toxique,
utilisé comme antiseptique
et insecticide.

Ammoniac

C'est un gaz incolorant
et irritant, utilisé comme
réfrigérant, dans la production
d'engrais et dans le tabac.



H_3PO_4

acide phosphorique

gaz très écotoxique
autrefois utilisé comme pesticide.

Bingo science

Matériel: Carte de bingo, jetons.

Déroulement: Cliquer ici pour imprimer les cartes de bingo:

https://fun-squared.com/wp-content/uploads/2017/09/Mad-Scientist-Bingo-Boards.pdf

Les yeux perdus

Matériel: Casserole, nouilles de spaghettis cuites, gruau cuit.

Déroulement:

1. Remplissez une grande casserole de nouilles spaghetti cuites et de gruau cuit, puis enfouissez des balles de ping-pong dans le mélange

2. Voyez qui peut trouver le plus de balles dans un laps de temps défini.

3. Pour une touche supplémentaire, vous pouvez coder les balles par couleur et faire en sorte que chaque couleur vaille un nombre de points différent.

4. Après le nombre de fois défini, comptez les points gagnés par chaque joueur.

La loupe du scientifique

Matériel:

Déroulement: Avant l'activité, prenez des PHOTOGRAPHIES EN GROS PLAN de 10 à 15 objets du quotidien.

- Imprimez les images et mettez-les sur un papier de construction de couleur.
- Ensuite, dessinez une loupe autour de chaque image, de sorte que ces images aient l'air d'être vues à travers une loupe.
- Demandez aux jeunes d'examiner les images et d'essayer de deviner quelle image représente quel objet de la vie quotidienne.
- Étant donné que ces éléments ont été agrandis, il sera difficile de deviner quel est le produit réel de l'image.
- L'enfant qui devine correctement le plus d'objets remporte la partie.

Projet à long terme

Séance photo scientifique

Ce projet à long terme a pour but de faire une séance photo scientifique, mais avant nous allons fabriquer le décor de la séance photo ainsi que les accessoires.

1ere étape

Matériel:

- 1 rouleau de papier blanc (je recommande au moins 36" ou 48" de large, mais vous pouvez faire des gobelets plus longs avec du papier de 18" de large)
- Rouleaux de papier de couleur (Vous pouvez utiliser une nappe en plastique de couleur si vous n'avez pas de rouleaux de papier de couleur. Gardez à l'esprit qu'il sera plus difficile de coller au papier blanc et qu'il n'aura pas l'air aussi brillant.),
- Gros marqueur noir, Ciseaux, Règle, Bâton de colle
- Facultatif : quelque chose pour faire des cercles de différentes tailles, comme un perforateur ou une machine à découper

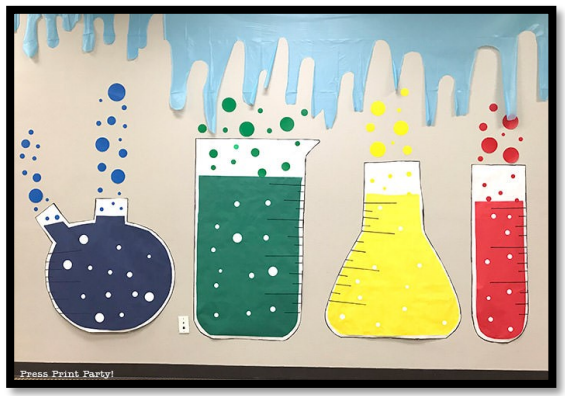
Déroulement: Commencez avec le papier de couleur. Étalez un morceau aussi haut que vous voudriez que le bécher soit. J'ai coupé tous mes gobelets à main levée, mais vous pouvez les dessiner d'abord. Regardez les images pour vous inspirer des formes.

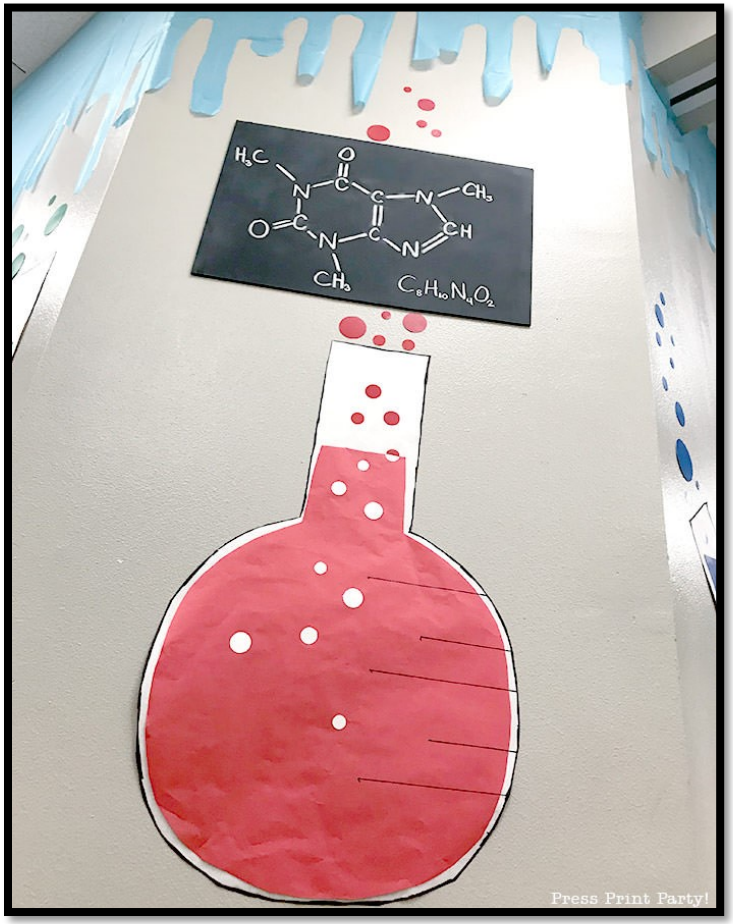
Si la forme est symétrique, pliez la feuille colorée en deux dans le sens de la longueur et coupez à main levée. Lorsque vous l'ouvrirez, il aura le même aspect des deux côtés.

Placez la feuille de couleur sur une feuille de papier blanc un peu plus haute que le papier de couleur. Le papier de couleur va être le fluide à l'intérieur du bécher.

Coupez le papier blanc autour du papier de couleur en laissant environ un pouce d'espace sur les côtés. Ce sera le verre de votre bécher. Et n'oubliez pas de laisser de la place supplémentaire sur le dessus.

Tracez des lignes horizontales sur le côté du bécher pour indiquer les mesures. Alternez entre les lignes longues et courtes. Pour faire les bulles, coupez ou percez des cercles dans le papier blanc et coloré. Collez des cercles blancs sur la partie colorée et des cercles colorés sur la partie supérieure blanche.




Press Print Party!

Press Print Party!

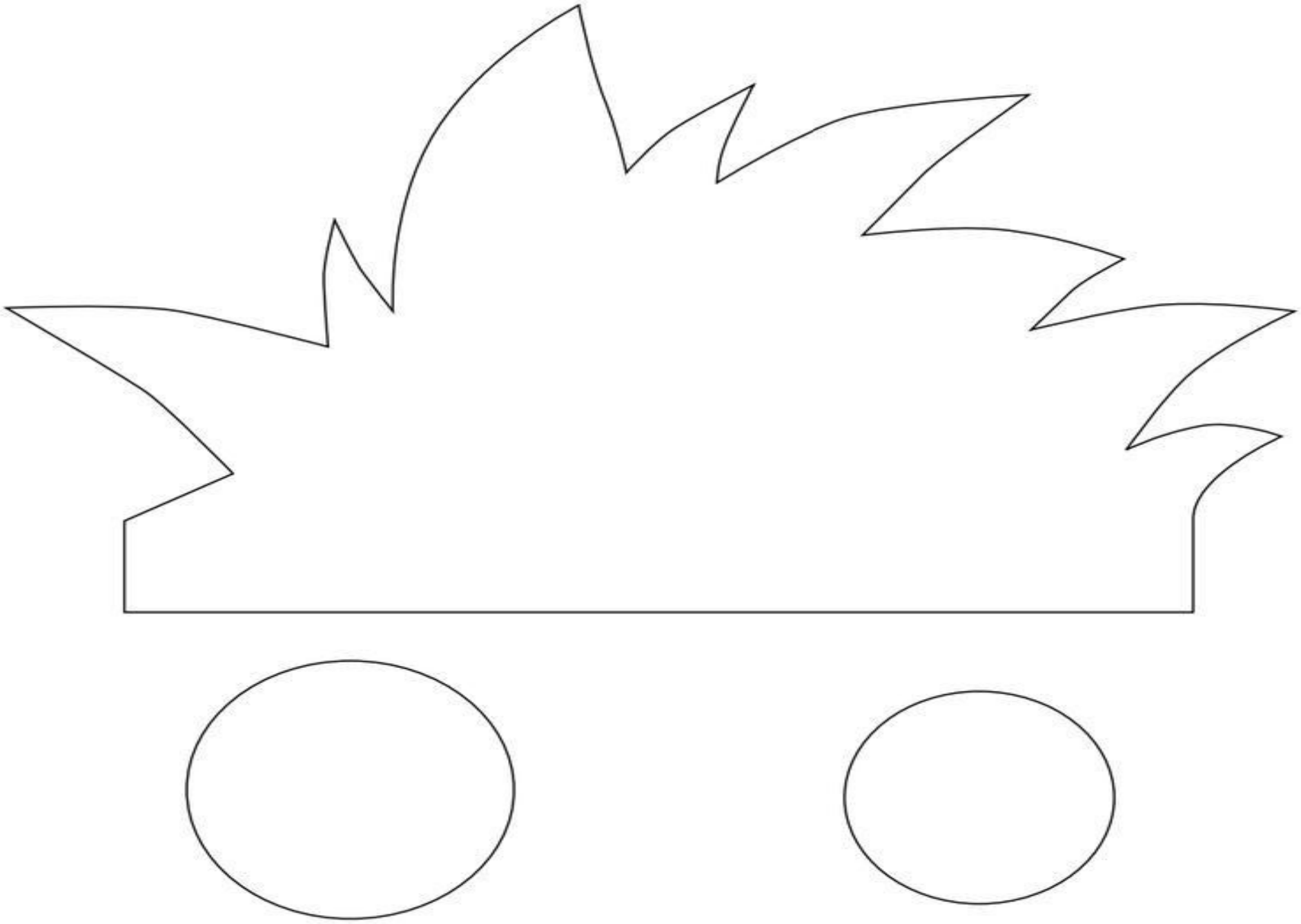
2e étape

Matériel: Carton noir, blanc et vert fluo, ciseau, colle, crayons de bois.

Déroulement: En prenant le modèle en annexe et en se fiant à l'image ci-dessous, on fabrique nos têtes de scientifique.

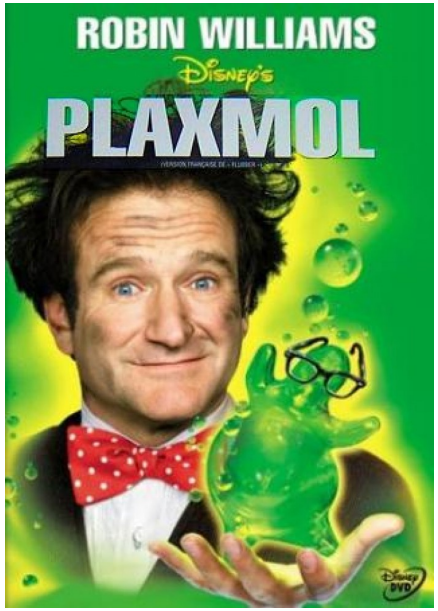
Étape finale:

En utilisant le décor fait à l'étape 1 et la tête de scientifique de l'étape deux, on prend en photo chacun de nos élèves pour une séance photo scientifique!

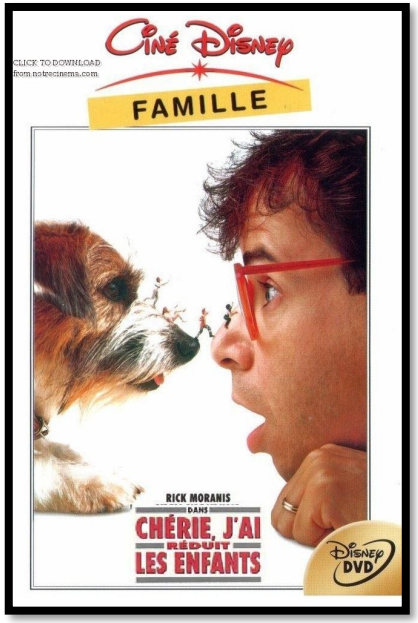


Cinéma

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 le scientifique fou. Bon cinéma!



Plaxmol (1997)



Chérie j'ai réduit les enfants (1989)

Série de films Ghostbusters