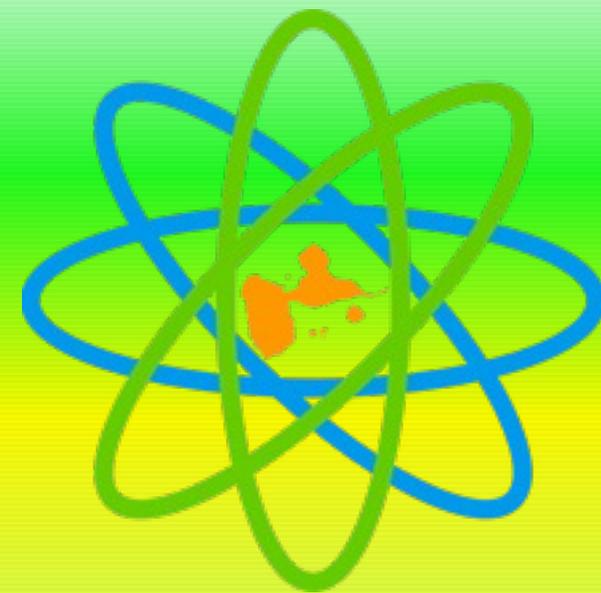


Fête de la science 2023





- La Fête de la Science 2023 se déroulera en Guadeloupe du
- ***17 au 27 novembre*** sur le thème
- ***“ Sport & Science ”***.



« Nous vous invitons à rejoindre cette belle fête qui permettra aux élèves de l'Archipel de découvrir les pouvoirs incroyables du corps humain: ils apprendront à mieux apprécier toutes ses capacités qui leur sont indispensables au quotidien et pour la pratique sportive. »

Tous les cycles du **cycle 1**
au **cycle 3** sont invités !



Ateliers Cycle 1 : « Je découvre les pouvoirs de mon corps »

Attendus de fin de cycle : **Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.**

- À l'occasion de jeux sensoriels, les élèves pourront:
 - - découvrir les 5 pouvoirs incroyables de leurs corps : la vue, le toucher, l'odorat, le goût et l'ouïe.
 - - relier ces 5 sens à différentes parties du corps humain.
 - - comprendre leur utilité lors de jeux et de parcours sportifs les privant d'un de ces sens. (la vue)
 - - commencer à être sensibilisés au paralympisme en découvrant de courts reportages montrant des enfants ou des adultes pratiquant une activité sportive malgré la perte d'un de ces sens ou d'un membre .



- À la fin de la semaine, ils pourront exploiter toutes ces découvertes à travers des relais ou des courses d'orientation mobilisant certains de ces sens.



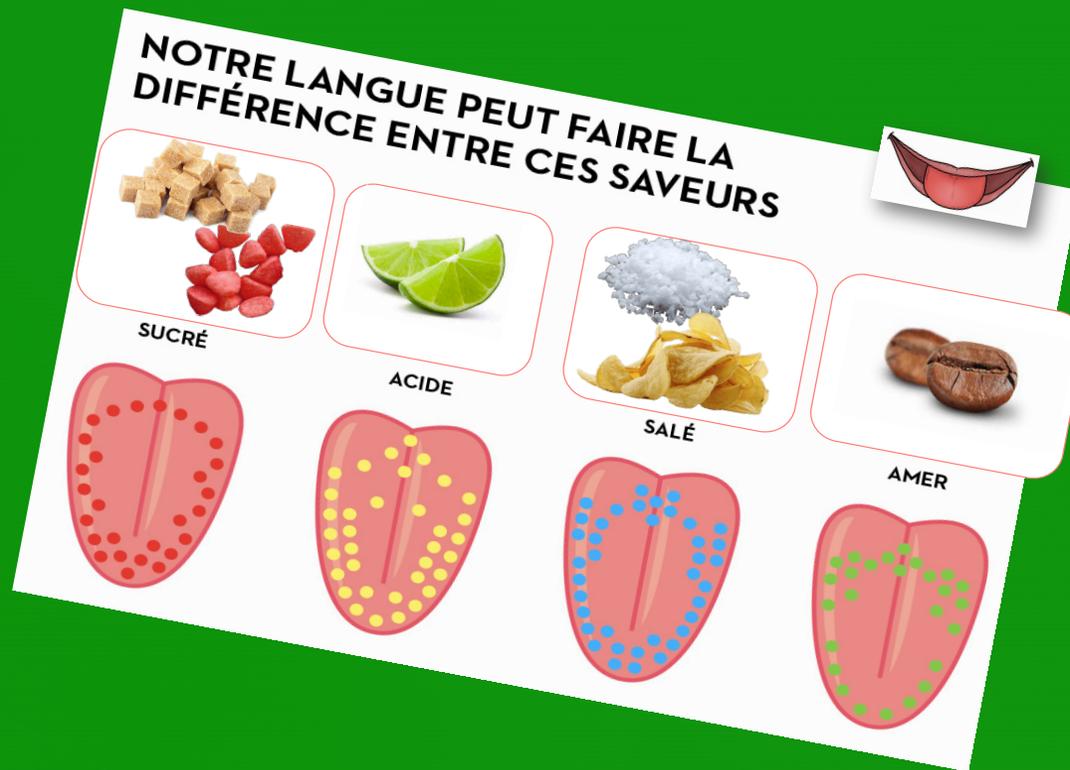
Ateliers à proposer :

Ateliers pour découvrir et identifier:

- des saveurs (sucré, acide, salé, amer)

Mais aussi ...

- des sensations « le chaud et le froid » (glaçon, sucettes glacées , cuillère trempée dans de l'eau ou du thé chaud)



Défis (course d'orientation/ course relais) : 1/identifier ou répondre à une question sur une saveur pour obtenir l'indice suivant ou passer le relais.

Deux parcours (afin d'intégrer tous les niveaux) : « la route/ le relais » du sucré et « la route/ le relais » du salé.





Ateliers à proposer : l'enfant va découvrir que grâce à son nez il distingue des odeurs et il peut aussi être alerté d'un danger.

Ateliers pour identifier des senteurs :

- distinguer des odeurs agréables et facilement reconnaissables : bananes, chocolat, parfum, café...
- distinguer des odeurs qui alertent : bout d'un papier brûlé hors de la classe, bout d'une allumette qu'on vient d'éteindre.

Atelier de sensibilisation aux dangers domestiques :

Un liquide ménager à ne pas ingérer est souvent semblable à une boisson (liquide vaisselle / détergent pour parquet).

Principe : proposer d'émettre des hypothèses sur le contenu de petites bouteilles bien fermées. Puis les faire sentir pour que les élèves se rendent compte qu'elles ne contenaient pas ce qu'ils pensaient.

Défis (course d'orientation/relais) : 1/identifier ou répondre à une question sur une odeur pour obtenir l'indice suivant ou passer le relais.





Ateliers à proposer : l'enfant va découvrir qu'avec ses mains , mais aussi avec toute la surface de son corps il peut reconnaître des textures, des sensations, des objets :

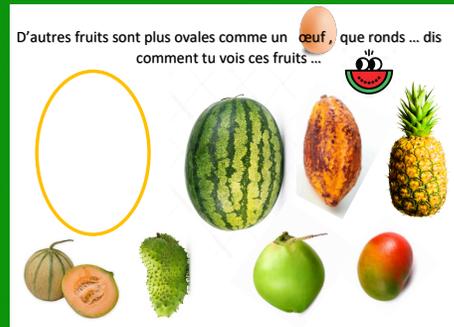
- doux (coton, animaux en peluche, laine...)
- lisse (sachet, nappe, feuille)
- mou (pâte à modeler, éponge mouillée, ballon de baudruche gonflé...),
- dur (pierre, perle, kapla, légo, carton dur..),
- piquant (clipos, brosse à cheveux, noyau d'une prune de cythère, punaise...),
- rugueux (partie rugueuse de l'éponge, papier de verre, papier sablé)
- chaud, froid... (glaçon, objets ou chaises laissés au soleil)

Atelier de sensibilisation au danger du feu et des surfaces chaudes : lors de l'atelier les élèves doivent trier les images des objets, de contenants ou des surfaces qui peuvent occasionner des brûlures.

Un petit film de sensibilisation pour enfants peut être aussi proposé.

Défis (course d'orientation/ relais) : 1/ retrouver un objet, au toucher pour avoir l'indice ou transmettre le relais. 2/ suivre un parcours au toucher (la route du doux , du lisse, du rugueux...).





Ateliers à proposer : l'enfant va découvrir qu'avec ses yeux, il peut se reconnaître dans un miroir, reconnaître des gens, des lieux, des objets, distinguer des couleurs et des formes, être alerté d'un danger.

Ateliers possibles : miroir (se regarder), jeu du miroir (imiter l'expression du camarade lui faisant face), foulard (essayer de se déplacer sans voir), miroir déformant (se regarder dans grande cuillère), voir flou (à travers un objet transparent), voir le monde d'une autre couleur à travers des feuilles de plastiques transparentes de différentes couleurs, voir plus grand avec une loupe, éclairer une grande boîte noire pour découvrir son fond

Défis possibles (course d'orientation/ relais) : 1/ répondre à une question pour obtenir l'objet permettant de découvrir le message caché qui devra être lu par l'adulte-accompagnateur :

- à la loupe (phrases ou mots minuscules),
- grâce à une lampe (indice caché bien au fond d'une boîte noire)
- un miroir (message écrit à l'envers)

2/ suivre un parcours à l'aveugle uniquement au toucher (espace sécurisé) ou en étant guidé par la voix et les instructions d'un camarade.

3/ rejoindre son équipe en évitant des ballons roulant vers soi ou des objets balancés accrochés à une corde (progresser vers un but en observant son environnement)



Cycle 2 ou cycle 3 : « je découvre comment mon corps peut se mettre en mouvement ? »

Attendus de fin de cycle : reconnaître des comportements favorables à la santé.

Connaissances et compétences associées: Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel.

À l'occasion de défis en classe et d'activités en EPS , les élèves vont découvrir :

- - les fonctions et les mouvements possibles des différents segments du corps humain.
- - la fonction des articulations.
- - les conséquences de la perte d'un membre sur le quotidien et la pratique sportive.
- - la vie des athlètes handisport à travers des témoignages audiovisuels.



Activités en classe (cycle 2 et cycle 3).

1/Défi bonhomme articulé : Réaliser, en choisissant parmi les outils et les matériaux mis à disposition, un bonhomme pouvant exécuter les principaux mouvements du quotidien ou d'un sportif : plier les bras, s'accroupir, lever / croiser les bras, baisser ou tourner la tête...

Matériel possible : tiges en bois/ pâte à modeler, géomag/ tiges et boules magnétiques, pailles en carton/ficelles/perles, segments du corps perforés, attaches parisiennes...



Activités en EPS (cycle 2 et cycle 3).

Jeu du pantin : reproduire la posture du bonhomme ou du pantin articulés :

Objectif notionnel et langagier : nommer les segments et les articulations sollicités.

- identifier les mouvements rotationnels possibles et impossibles. Justifier sa réponse.



2- **Jeu du miroir.** (transmission visuelle sans parole)

Principe : faire reproduire à l'identique une « posture piochée » à un autre élève. (le camarade pioche une carte-posture qu'il devra reproduire face à son binôme afin que celui-ci l'imité sans erreur)

3- **Imiter c'est gagné !** (transmission orale sans image)

Principe transmettre la consigne à l'oral en nommant les articulations et les parties du corps à positionner de manière précise.

4- **création artistique « la danse des robots »** : les élèves immobiles sont disposés en rangées et donnent dos au premier. Le premier élève se voit remettre une posture à reproduire . Il touche l'épaule du suivant pour l'autoriser à se retourner afin d'observer sa posture et l'imiter. La posture se transmet d'un danseur à l'autre jusqu'au dernier.



Activités de sensibilisation (cycles 2 et 3).



Parcours handisport: réaliser un parcours ou une activité en étant privé d'une partie du corps.

- relais/faire progresser une balle **en chaise roulante**.
- effectuer un parcours sur une jambe (à cloche-pied)
- effectuer un parcours à l'aveugle (masque de nuit/foulard obstruant la vue) guidé par un camarade ou attaché à lui par un anneau/ foulard.
- transporter sans le faire tomber un petit fruit sur une cuillère maintenue par la bouche sans utiliser les mains.
- transmettre un ballon avec le ventre sans le faire tomber (mains nouées au dos)





- Défi : peindre les anneaux olympiques à la manière de ces « handi-artistes »
 - peindre sans les mains (pinceau tenu par les orteils ou par la bouche)



Cycle 3: « je modélise les mouvements du corps »

Attendus de fin de cycle: Décrire et pratiquer la démarche technologique dans le cadre d'un projet.

Participer à un travail collectif.

Identifier les liens entre des choix de conception et leurs effets sur les étapes du cycle de vie d'un objet technique.

Les élèves vont participer à des défis pour modéliser :

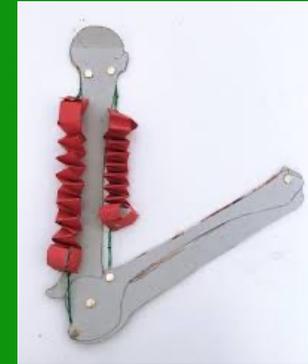
- les rotations possibles avec les articulations.
- le fonctionnement des muscles.

Cahier des charges:

Défi: 1- créer un bras/ une jambe capable d'illustrer les mouvements des muscles. (étirement /contraction)

Défi 2- créer un bonhomme capable de reproduire tous les mouvements grâce à l'emploi d'articulations et d'un système reproduisant la fonction des muscles.

Lors de l'évaluation finale du prototype , le bonhomme devra être capable d'imiter en position stable la posture d'un athlète sur une photo.





FAVORISER
L'ESPRIT D'ÉQUIPE
ET LA COOPÉRATION

Les compétences travaillées lors du défi

- **Processus de réalisation de maquettes**
- Pratiquer une démarche d'investigation
- Organiser le travail de réalisation d'une maquette (répartition des tâches, coopération, communication, préparation du travail, prise en compte des consignes de sécurité).
- Planifier le travail au sein de l'équipe.
- Participer au déroulement du projet.
- Réaliser des maquettes simples pour matérialiser une solution.
- Vérifier que la solution répond au problème posé.



- Rejoignez la fête du sport et de la science.
- Nous vous attendons et faites passer le message !

