

# Fête des sciences

## L'organisation :

8h30-9h15 : organisation des ateliers, préparation de la cour

9h15-10h : CP et CP-CE1

10h-10h15 : récréation

10h15-11h : CE1

11h-11h45: CE2

14h15-15h : CM1

15h-15h15 : récréation

15h15-16h : CM2

16h-16h30 : bilan de la journée et goûter

➔ Elèves par groupes de 3

## Les ateliers :

### 1. Electricité

#### Matériel :

- Ours en carton modèle + un vide
- Pile / fils / aluminium / ampoule

#### Organisation :

- Montrer que le nez de l'ours s'allume et s'éteint
- Montrer le dos de l'ours et observer les composants.
- Essayer de refaire le branchement sur l'ours vide



## 2. Densité

### Matériel :

- 1 paquet coton
- 1 poids de 1kg
- 1 balance électronique
- Gobelets/ riz/ farine/ lentilles/ pâtes/ sucre

### Organisation :

- Demander aux élèves de sous peser un paquet de coton et le poids. A votre avis, lequel est le plus lourd ?
- Faire observer qu'il s'agit du même poids : 1kg.
- Demander de peser 20g de riz et de farine, observer les graduations et remarquer que pour une même quantité on n'a pas les mêmes volumes.
- Inversement, montrer qu'à même volume, on n'a pas le même poids selon les ingrédients.



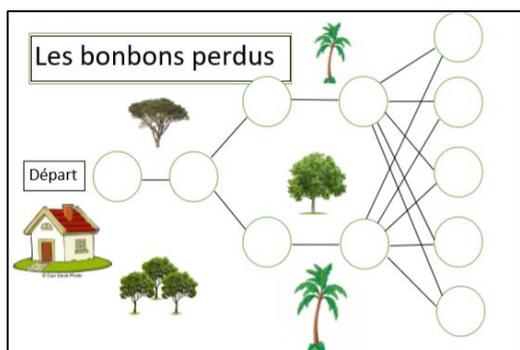
## 3. Les bonbons perdus

### Matériel :

- Plateau de jeu
- Cartes bonbons
- Carte petite fille

### Organisation :

Tous les bonbons sont sur le plateau de jeu. A chaque tour la « maman » enlève 1 ou 2 bonbons puis la petite fille avance. Si la petite fille attrape un bonbon, la partie est finie et la maman a perdu.



## 4. Trions les nombres !

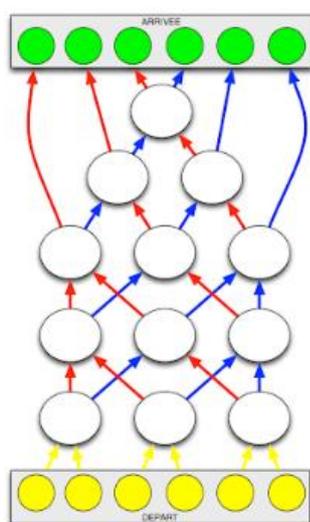
### Matériel :

- 12 grands cerceaux
- 12 petits cerceaux
- 6 ardoises
- 12 cordes rouges et 12 cordes bleues

Ou craies !

### Organisation :

- Chaque élève écrit un nombre sur son ardoise. Dans les cerceaux, les élèves comparent leur nombre. Celui qui a le plus grand nombre va vers la droite (corde bleu), l'autre va vers la gauche (corde rouge).
- Continuer les comparaisons jusqu'à l'arrivée.
- Remarquer qu'à la fin, les élèves sont classés dans l'ordre croissant.



## 5. Ranger les masses

### Matériel :

- Balance de Roberval
- Bouteilles avec différentes contenances (j'ai utilisé des mini bouteilles de Yop avec à l'intérieur, différentes quantités de riz. J'ai ensuite écrit sous chaque bouteille les premières lettres du mot BRAVO pour auto-correction )

### Organisation :

- Trouver une stratégie pour classer toutes les bouteilles de la plus légère à la plus lourde.



## 6. L'air

### Matériel :

- 4 aquariums
- Mouchoirs/ pots en verre/ bouchons/ seringue
- Sacs de congélation/ élastiques

### Organisation :

- Remplir les aquariums d'eau.
- Mettre un mouchoir dans un pot en verre.
- Demander comment faire pour mettre le pot dans l'eau sans mouiller le mouchoir.
- Demander comment faire pour faire monter et descendre le niveau de l'eau

(voir séquence sur l'air, séance 1)



## 7. Transvasement

### Matériel :

- Bouteilles en plastique de toutes sortes
- Eau colorée (eau + colorant alimentaire)

### Organisation :

- Mettre du liquide coloré dans une bouteille puis demander aux élèves où arrivera le liquide lorsqu'il sera dans un autre récipient. Et ainsi de suite.



## 8. Kim goût

### Matériel :

- Pots en verre (cachés)
- Miel/ sucre/ sel/ cacao/ vanille/ citron/ coco/ moutarde...
- Cuillères en plastique

### Organisation :

- Mettre dans des petits pots en verre (cachés) différentes saveurs.
- Faire goûter aux élèves et les faire deviner de quoi il s'agit.



## 9. Construis ta ville !

### Matériel :

- Petits cubes
- Plateau de jeu

### Organisation :

Devant chaque colonne et ligne se trouve un numéro. Celui-ci indique le nombre de « tour » que l'on peut voir en perspective. Les élèves doivent donc assembler les cubes pour respecter le « code ».



## 10. La queue du loup

### Matériel :

- Glace pilée
- réceptacle bougie
- album (roman de Renart)

### Organisation :

- Lire l'histoire et demander si cela est réalisable
- Mettre de l'eau dans le bougeoir avec le petit bout de laine et le mettre dans la glace pilée
- Attendre et remarquer que l'eau durcit



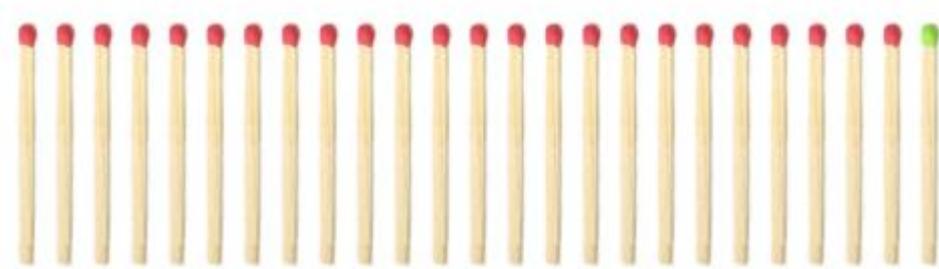
## 11. Le jeu des allumettes

### Matériel :

- Allumettes

### Organisation :

- Positionner 15 allumettes alignées
- Chacun son tour, enlever 1, 2 ou 3 allumettes
- Celui qui prend la dernière allumette a perdu



## 12. Qui mange qui ?

### Matériel :

- Images d'animaux

### Organisation :

Refaire la chaîne alimentaire à l'aide des images d'animaux (différents niveaux de difficultés)



## 13. La magie des gobelets



### Matériel :

- Gobelets
- Pièces/objets

### Organisation :

Mettre un objet sous un verre, l'animateur bouge les gobelets rapidement et l'autre doit retrouver où est son objet

## 14. Au bout du fil

### Matériel :

- Gobelets
- Fil à rôtir (par exemple)

### Organisation :

- Percer le fond du verre (à l'aide de la pointe d'un compas par exemple)
- Faire passer le fil dans le trou des deux verres puis faire un nœud côté intérieur du verre
- Tendre le fil puis parler dans le verre en chuchotant, le camarade d'en face met le verre à son oreille et peut ainsi écouter !



## 15. L'opération mystère

### Matériel :

- 2 planches (2 niveaux différents)
- Velléda

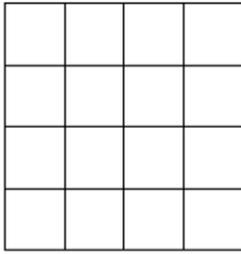
### Organisation :

- Chercher les signes à mettre entre les nombres (+ ou - pour le niveau 1 et +, -, x pour le niveau 2)



## 16. Les carrés cachés

Combien voyez-vous de carrés ?



## 17. Les habits de Jérémie

Jérémie n'aime pas toujours s'habiller de la même façon.

Il possède :

- Une casquette bleue et une casquette rouge
- Une chemise jaune et une chemise verte
- Un pantalon blanc et un pantalon noir



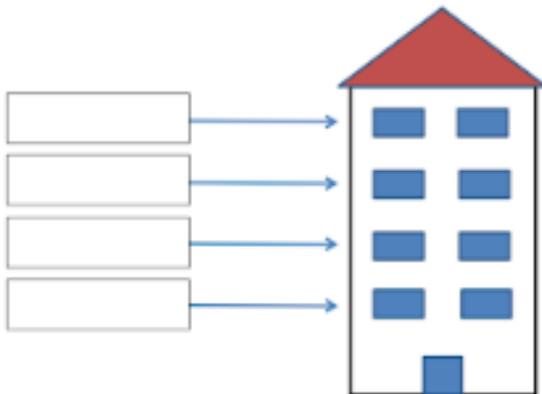
Combien de tenues Jérémie peut-il faire ?

## 18. Sous le même toit

Sabir habite au-dessous de Marie mais il n'est pas au deuxième étage.

William n'habite pas en dessous d'une fille.

Paul habite au dernier étage.



Ecris le nom des enfants à l'étage où ils habitent.

Expliquez comment vous avez trouvé.

Prénoms : \_\_\_\_\_

## *La fête des sciences*

Coche quand tu as fait un atelier.

1	Electricité	
2	Densité	
3	Les bonbons perdus	
4	Trions les nombres !	
5	Qui est le plus lourd ?	
6	L'air	
7	Transvasement	
8	Kim goût	
9	Construis ta ville	
10	La queue du loup	
11	Au bout du fil	
12	Qui mange qui ?	
13	La magie des gobelets	
14	Au bout du fil	
15	L'opération mystère	
16	Les carrés cachés	
17	Les habits de Jérémie	
18	Sous le même toit	

## Liste du matériel à prévoir

- Ours en carton modèle + un vide
- Pile / fils / aluminium / ampoule
- 1 paquet coton
- 1 poids de 1kg
- 1 balance électronique
- Gobelets/ riz/ farine/ lentilles/ pâtes/ sucre
- Plateau de jeu les bonbons perdus
- Cartes bonbons
- Carte petite fille
- 12 grands cerceaux
- *12 petits cerceaux (craies)*
- 6 ardoises
- *12 cordes rouges et 12 cordes bleues (craies)*
- Modèle de la disposition du réseau de tri
- Balance de Roberval
- Bouteilles avec différentes contenances
- 4 aquariums
- Mouchoirs/ pots en verre/ bouchons/ seringue
- Sacs de congélation/ élastiques
- Bouteilles en plastique de toutes sortes
- Eau colorée
- Pots en verre (cachés) x 10
- Miel/ sucre/ sel/ cacao/ vanille/ citron/ coco/ moutarde...
- Cuillères en plastique
- Petits cubes
- Plateau de jeu construis ta ville
- Gobelets
- Fils rôti
- Glace pilée
- réceptacle bougie
- album (roman de Renart)
- Allumettes
- Images d'animaux
- Gobelets
- Pièces/objets
- Plateau opération mystère