

UNE HISTOIRE ATOMIQUE

ateliers sciences, jeux & arts

Pass culture pro
Collèges et Lycées

Des poussières d'étoiles, une affaire policière (de la 4ème à la terminale)

Après des années d'attente, l'affaire Joe Skin est rouverte. Le tueur en série a audacieusement laissé à la police de nouveaux indices de ses crimes. Grâce à de nouvelles techniques scientifiques permettant de déterminer la composition atomique des corps, les élèves devront collaborer pour examiner les preuves et résoudre ces enquêtes.



©scisters.editions ©Sciencéa

Atelier de 2h



©scisters.editions

**Location possible
(CDI-Médiathèque)
+ Atelier de 2h possible**

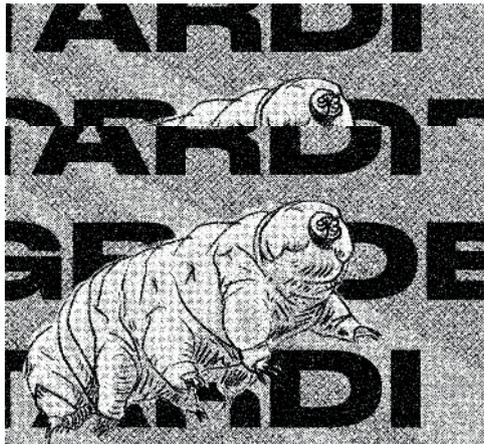
*Cet atelier est labellisé SAPS
(Science Avec et Pour la
Société) par l'Université
Clermont Auvergne

*Big Badaboum, un jeu mélant science et arts (de la 6ème à la 3ème)

Nous venons de repérer une autre planète qui pourrait abriter la vie, incroyable ! Pour détecter cette vie potentielle, nous avons besoin de biosignatures (signes de vie). Les élèves ont ainsi pour mission de découvrir les étapes qui ont permis l'apparition de la vie sur Terre à travers un jeu de société ludique et pédagogique associé à une fresque artistique. Ils et elles se mettent dans la peau de scientifiques, embarquent dans un vaisseau spatial et voyagent à travers le temps pour découvrir nos origines et remplir leur mission.

EXTRAVIVANT atelier sciences & arts

Pass culture pro
Collèges et Lycées



©scisters.editions

Atelier de 2h

Superpouvoir du vivant, création de jeu de carte (de la 6ème à la terminale)

Qu'avons-nous à apprendre d'espèces qui vivent dans des conditions extrêmes : le vide spatial, à plus de 150°C ? En créant un jeu de carte en groupe et cela à partir de documents scientifiques et de modèles de carte que nous avons pré-désignés, les élèves sont invités à découvrir les incroyables capacités de ces espèces extrémophiles. Tout en jouant, ils et elles abordent ainsi comment l'étude de ces êtres challenge nos conceptions sur les origines de la vie.

*Origine verte (de la 6ème à la terminale)

Après des millions d'années d'adaptation, elles ont réussi à coloniser le milieu terrestre... Qui sont-elles ? LES PLANTES ! Dans cet atelier artistique, les élèves recréent les étapes clés de l'évolution des plantes. Pour ce faire, ils et elles dessinent et découpent, à l'aide d'une cricut, les plantes de la période qu'ils/elles ont choisie et les assemblent dans un cadre. Enfin, ils et elles associent ces plantes et divers paysages pour former une grande fresque collective.

Atelier de 2h

*Cet atelier est labellisé
SAPS (Science Avec et Pour
la Société) par l'Université
Clermont Auvergne

©Sciencéa



LES SCIENCES AUTREMENT

atelier sciences, jeux & arts

Pass culture pro
Collèges et Lycées

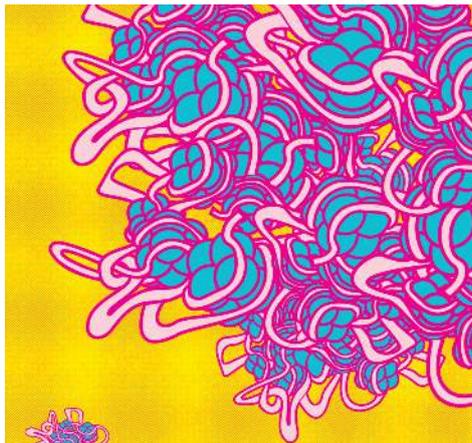
Jeu de carte, histoire des sciences (Lycée - déclinaison pour collège)

Basé sur un jeu de cartes que nous avons conçu et qui retrace une partie de l'histoire des sciences, les élèves, en groupes, devront : - sélectionner, à partir d'une collection de différents documents, ceux qu'ils/elles considèrent comme fiables - trouver les informations manquantes pour combler les vides de chaque carte. A la fin de la séance, la classe peut jouer à remettre ces cartes dans le bon ordre chronologique (type timeline)



©scisters.editions

Atelier de 1h30



©scisters.editions

Atelier de 1h30

Saurez-vous coder des protéines ? (de la 4ème à la terminale)

Par le biais d'une enquête scientifique combinée à différents jeux de décryptage, les élèves, en groupe, doivent réussir à décoder, traduire et transmettre des codes génétiques. A partir de ces codes, ils/elles pourront former des protéines spécifiques à un tissu (musculaire, nerveux, etc.). Pour ce faire, ils/elles devront utiliser différents stratagèmes et jeux (de type mastermind par ex.) pour transmettre les codes à leurs camarades. Au final, s'ils/elles arrivent à placer les différentes séquences génétiques dans le bon ordre, ils/elles réussiront leur mission.