

NezàNez



catalogue d'ateliers

*design graphique
sciences
art visuel
curiosité
collage*

ART'M Créateurs associés a le plaisir de vous présenter le projet **NezàNez**.

NezàNez est un projet itinérant visant à diffuser la culture, et plus particulièrement les sciences, les arts et le design, au plus grand nombre. Ici, ce ne sont pas des expositions ou des modules qui itinèrent mais une médiatrice et un médiateur proposant des ateliers divers et variés, adaptés aux besoins des structures, dont vous trouverez le descriptif à la suite de ce catalogue.

ART'M Créateurs associés crée et diffuse des outils culturels itinérants (expositions, escape game, projets web). Ces projets sont à destination de tous les publics. Ils ont pour objectifs de transmettre des connaissances, de développer la curiosité, de favoriser la compréhension du monde qui nous entoure. L'immersion, l'interactivité et l'expérience de découverte sont au cœur de toutes les créations d'ART'M Créateurs associés

Informations et devis

✉ kevin.fauvre@artm.fr

✉ +33 6 23 26 60 18

Les caractères typographiques utilisés dans ce document :

Faune, Alice Savoie / Cnap

Erica One, Miguel Hernandez / Principal design

ART'M créateurs
associés

Sommaire

Les intervenants

- 4 Kévin Fauvre
- 5 Ling Wang

Art et design

- 6 atelier pictogramme
- 7 atelier dentelle
- 8 atelier motifs
- 9 atelier memory
- 10 atelier trophée
- 11 atelier collagiste public
- 12 atelier collage
- 13 atelier affiche interactive
- 14 atelier jeu de bâton
- 15 Sténopé
- 16 Court-métrage
- 17 L'image animée
- 18 Le light painting
- 19 Art fossile

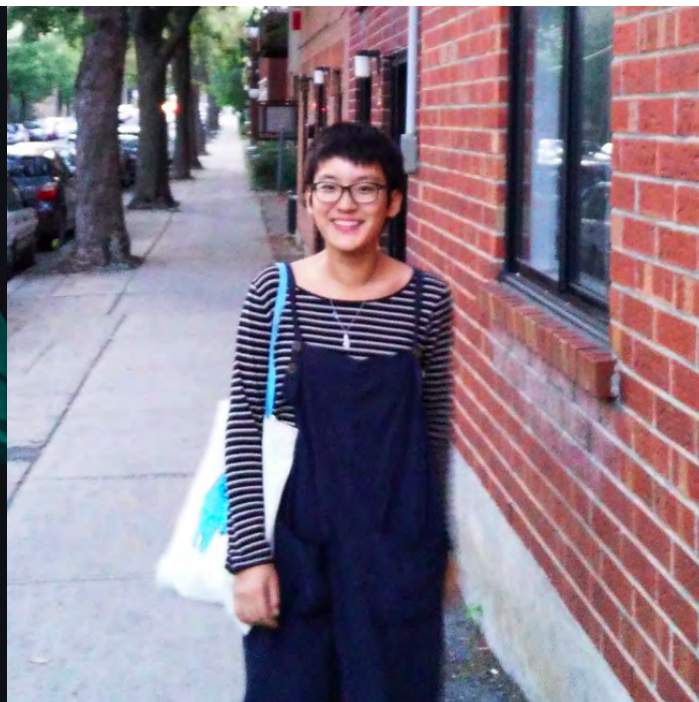
Sciences

- 20 À la découverte de l'IA
- 21 La désinformation
- 22 Alt News
- 23 Fusées à eau
- 24 OVEP - Objets volants en papier
- 25 Boîte à bidouilles Défis scientifiques
- 26 Cuisinons les sciences
- 27 L'architecture
- 28 Rire - La science aux éclats
- 29 Guili Guili - À la découverte des rires
- 30 Clock - Les horloges du vivant
- 31 Memorya
- 32 Élixa et les 5 sens
- 33 Le son

Les intervenants



Kévin Fauvre
médiateur culturel
sciences et vidéo
originaire de France



Ling Wang
médiatrice culturelle
scénographe , designer graphique
originaire de Taïwan

Passionnés par la médiation culturelle, la sensibilisation et la transmission, nous proposons des ateliers qui permettent d'initier à la création artistique ou de découvrir les sciences tout en éveillant la curiosité et en développant l'imaginaire.

Kévin travaille dans le domaine de la médiation scientifique depuis plus de 12 ans. Durant ses 5 années à La Rotonde - Centre de Culture Scientifique de la Loire et les 6 années au sein d'ART'M - Créateurs associés, il a participé à la conception de huit expositions, d'un escape game pédagogique et de dizaines d'outils de médiation. Il a également conçu et animé des centaines d'ateliers pour tous les publics.

Originaire de Taïwan, Ling est arrivée en France en 2011 pour ses études et travaille aujourd'hui en tant que scénographe et designer graphique à Strasbourg.

La transmission, l'interactivité, la ludification, le lien social et la participation du public sont au cœur de ses projets. Elle jongle entre le design et la médiation culturelle en tant que directrice artistique et scénographe de plusieurs expositions culturelles scientifiques. Pour parler du design au plus large public, Ling Wang crée et anime des jeux et des ateliers sur différents aspects du design lors de résidences missions.

Nos compétences respectives nous permettent de traiter un large éventail de thématiques et d'adapter nos activités et leurs contenus à tous les publics.

Nous proposons des ateliers à la carte dont vous trouverez les détails dans ce dossier, nous pouvons également adapter ces ateliers ou créer des ateliers sur-mesure en fonction du public, des besoins et des objectifs.

Kévin Fauvre

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2022 Animation au Koweït de l'atelier « À la découverte de l'IA » à destination de 11 classes du CM2 à la 2nde.
En partenariat avec le MILSET ASIA et l'Ambassade de France au Koweït

2019-2022 Directeur - ART'M - Créateurs associés

Commissariat, conception et itinérance :

Alt News - Une aventure pédagogique sur le numérique

lotA - L'Escape Game sur notre société numérique

Guili Guili - À la découverte de nos rires (3/6 ans)

2016-2019 Chargé de projets - ART'M - Créateurs associés

Conception et itinérance :

Mémoire/s

Clock - Les horloges du vivant

Rire - La science aux éclats

2016-2018 - Temps d'Activités Périscolaires

Animations à destination d'élèves de la petite section de maternelle au CM2 : Réalisation d'un court métrage, Sciences, Art plastique, maroquinerie, danses traditionnelles...

2015-2018 Co-créateur de la chaîne YouTube "Balade Mentale" (812k)

2010-2015 En charge du lieu d'exposition et de l'accueil des publics - La Rotonde

Animation (Scolaire de la maternelle aux études supérieures, éducation populaire, grand public, public en situation de handicap...)
conception (expositions, ateliers, malles, ressources en ligne), formations, Coordination départementale d'Exposcience Loire 2011

ATELIERS

2021-2023 Intermed : 7 ateliers à destination des médiateurs et médiatrices.

Organisateur et modérateur. En partenariat avec l'AMCSTI

2022 Forum professionnel « le jeu dans la médiation culturelle »

Intervenants. Organisé par Aveyron Culture et le Carrefour des Sciences et des Arts

2019 - 2022 3 workshops créatifs d'une semaine « Création d'un escape game ».

DN MADE Graphisme Spécialité : Signalétique et Scénographie du Lycée Charles de Gaule de Chaumont

2017-2019 3 workshops créatifs d'une semaine « Création d'un escape game / une vidéo / un jeu »

École des Mines de Saint-Etienne

FORMATIONS

2017 Formation vidéo - YouTube Space Paris (5 jours)

2014 Sauveteur Secouriste du Travail

2012 Conte

DIPLÔMES

2009 Licence Professionnelle - Médiation scientifique et éducation à l'environnement

Université François Rabelais - IUT Carrières Sociales - Tours (37)

2008 DUT Génie Biologique option I.A.B

Université Lyon 1- IUT A - Bourg en Bresse (01)

2005 Baccalauréat S SVT

Langues

Français - Langue natale

Anglais - Compétence professionnelle

Ling Wang

DIRECTION ARTISTIQUE

2022 Outils numérique d'éducation au média - Alt News

2020 Exposition scientifique itinérante Guili Guili - À la découverte de nos rires

2019 Escape Game lotA - L'Escape game sur notre société numérique

2018 Exposition scientifique itinérante Rire - La science aux éclats

ANIMATION

2023 - Résidence mission « Désinformation »

Agglomération de Roanne

2022 workshop créatif d'une semaine « Création d'un escape game ».

DN MADE Graphisme Spécialité : Signalétique et Scénographie du Lycée Charles de Gaulle de Chaumont

2020 Projet collaboratif Mélo Martin Méli Martine exposé dans l'exposition Voix de quartier

2020 Ateliers de création au festival Aoûttopie

2020 Résidence CLEA sur le territoire de la Communauté d'agglomération de Cambrai

2018 Lauréat du programme Création en Cours, Ateliers Médicis, Ministère de la Culture, résidence d'artiste au sein de l'école primaire Raoul Janvoie, Buzançais

2015 Médiatrice culturelle à la Biennale Internationale Design

DIPLÔMES

2017 DNESP (option design, mention média)

École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne

2015 DNAP avec mention Parcours (option Design)

École Supérieure d'Art et Design de Saint-Etienne

2010 Diplôme en langue anglaise et française (Bac +2)

Institut Ursuline de Langues Wenzao, Kaohsiung, Taïwan

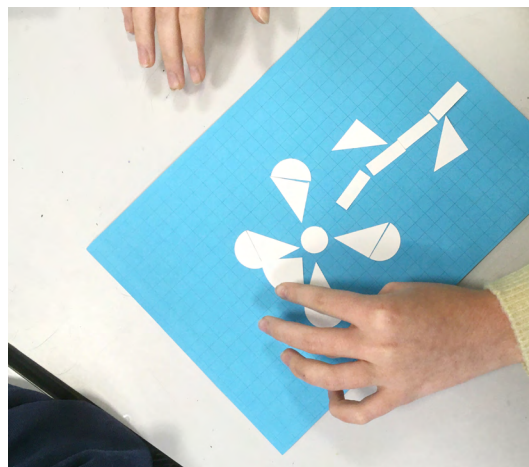
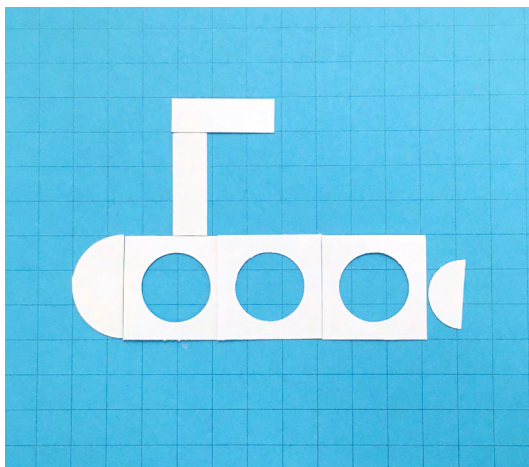
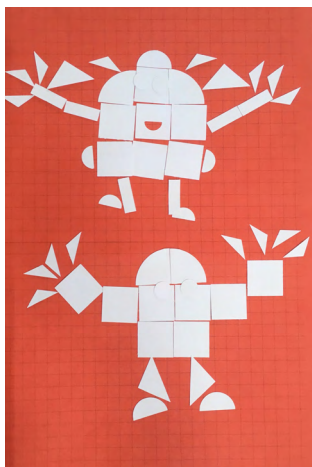
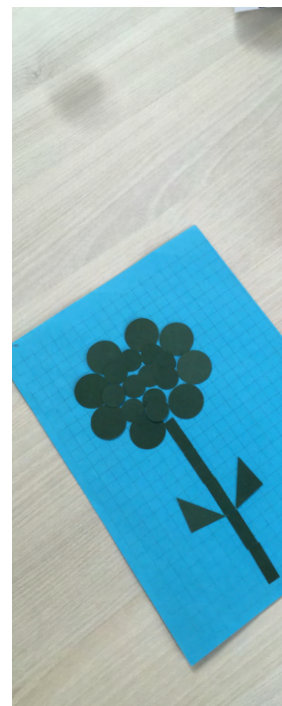
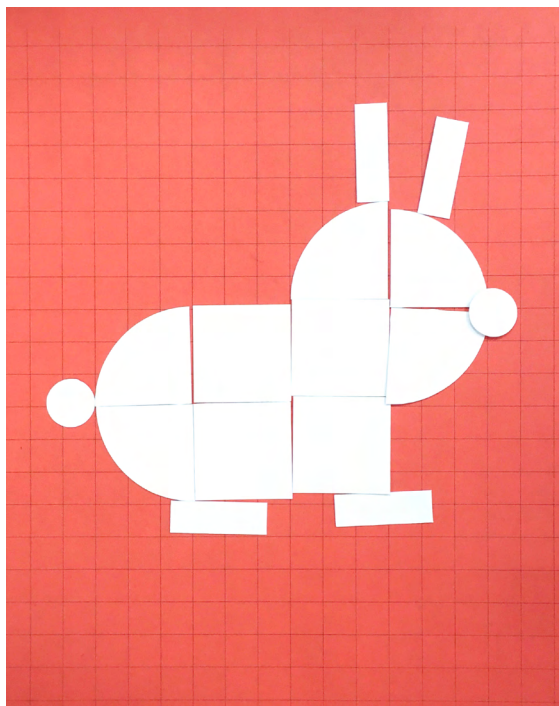
Langues

Chinois - Langue natale

Français - Bilingue

Anglais - Compétence professionnelle

atelier pictogramme



durée

1 séance de 0,5h / 1h / 1h30

âge

6 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

composition pictogramme

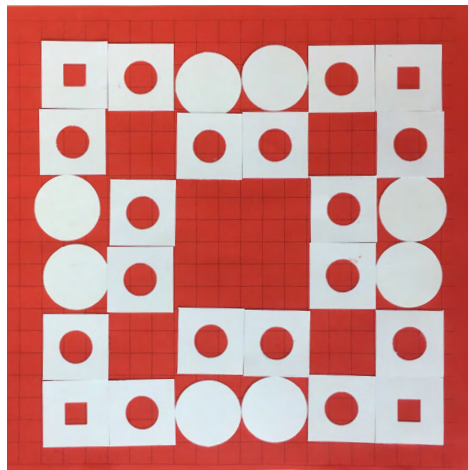
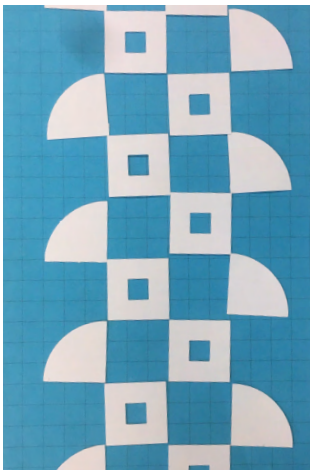
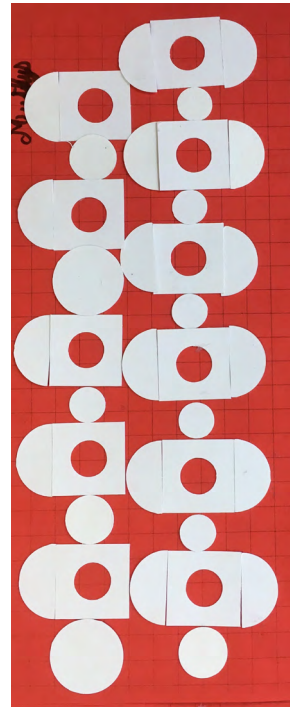
description

Création d'une série de pictogrammes. Les participants relèvent une série de défis plus ou moins complexes permettant de découvrir par le jeu les grands principes de la création d'un pictogramme. L'atelier est modulable en fonction de l'objectif de la séance : brise glace, production de pictogramme pour un projet...

objectifs pédagogiques

- Apprendre à symboliser un message par un pictogramme
- Apprendre qu'il y a plusieurs manières de présenter un même message
- Découvrir une technique de création de pictogramme imaginée par mes soins
- Développer sa créativité et son imagination
- Désacraliser la création artistique
- Produire une création artistique

atelier dentelle



durée

2 séances de 1h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

tampon

pochoir

composition

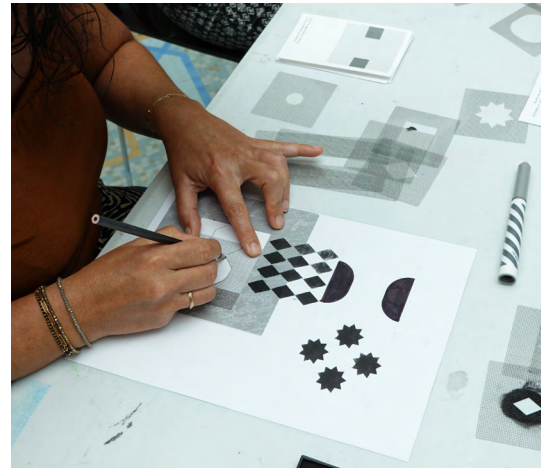
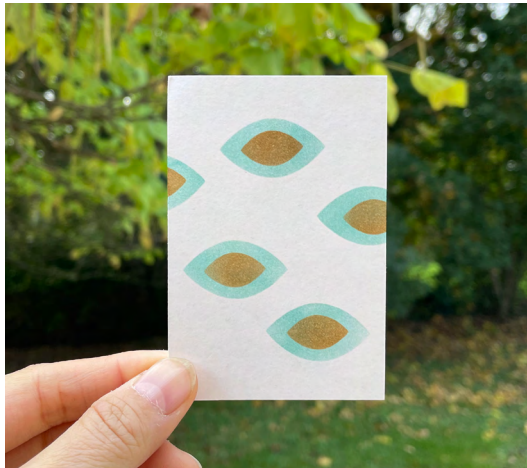
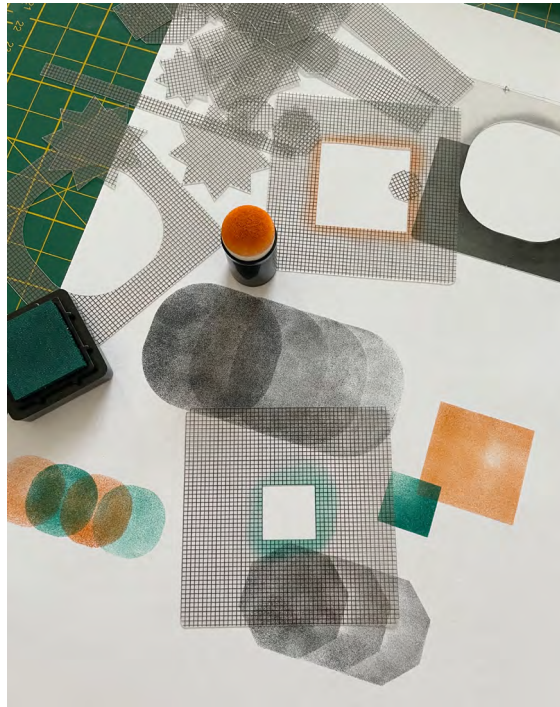
description

Création de dentelles puis de compositions graphiques à partir de ces dernières. Les participants suivent un protocole qui par l'agencement de formes géométriques permet d'obtenir des motifs de dentelles. Dans un second temps, ils utilisent ces dentelles afin de créer des compositions graphiques.

objectifs pédagogiques

- Découvrir l'architecture de la dentelle
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Développer sa créativité et son imagination
- Désacraliser la création artistique

atelier motifs



durée

1 séance de 1h30

âge

8 ans +

nombre de participants

12 maximum

mots clés

pochoir

tampon

description

Création d'une série de cartes décorées de motifs. Les participants suivent un protocole de design génératif leur permettant d'obtenir des créations toujours esthétiques et sans entraver leur créativité.

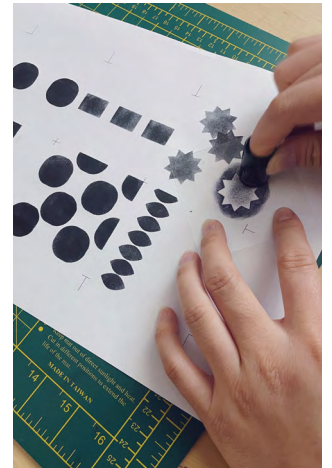
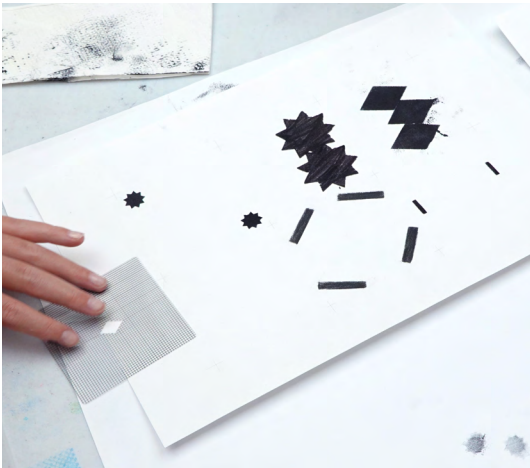
objectifs pédagogiques

- Questionner les différentes utilisations des motifs dans les objets de notre quotidien
- Découvrir le design génératif
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Développer sa créativité et son imagination
- Désacraliser la création artistique
- Produire une création artistique

atelier memory*



*Cet atelier a été imaginé pour Le Signe, centre national du graphisme.



durée

1 séance de 1h30

âge

8 ans +

nombre de participants

12 maximum

mots clés

pochoir

tampon

équilibre graphique

description

Création d'un jeu de memory composé de motifs. Après avoir défini le niveau de difficulté et les paramètres de leur jeu, les participants suivent un protocole de design génératif leur permettant d'obtenir des créations toujours esthétiques et sans entraver leur créativité. Il repartent avec un jeu de cartes permettant de faire découvrir leurs créations tout en jouant.

objectifs pédagogiques

- Questionner les différentes utilisations des motifs dans les objets de notre quotidien
- Découvrir le design génératif
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Développer sa créativité et son imagination
- Désacraliser la création artistique
- Produire un jeu permettant de prolonger la séance à la maison

atelier trophée



durée

1 séance de 2h

âge

8 ans +

nombre de participants

8 maximum

mots clés

plotter

composition pictogramme

assemblage papier

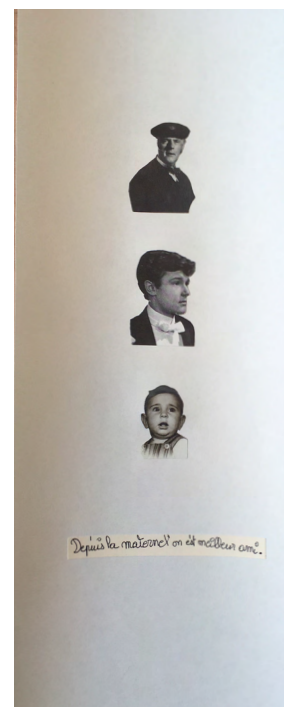
description

Création d'un trophée permettant de transmettre un message positif à une personne choisie. Après la définition du message, les participants le symbolisent par un pictogramme à l'aide d'une technique de création développée par mes soins. Ils participeront ensuite à la fabrication du trophée.

objectifs pédagogiques

- Apprendre à symboliser un message par un pictogramme
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Favoriser la communication positive et renforcer les liens entre les individus
- Réfléchir à la place de la communication positive dans notre quotidien
- Découvrir différents outils : le plotter, la PAO, le dessin numérique
- Développer son imagination
- Désacraliser la création artistique
- Produire un objet en papier

atelier collagiste public



durée

1 séance de 1h30

âge

8 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

mise en page

détournement d'images

équilibre graphique

collage

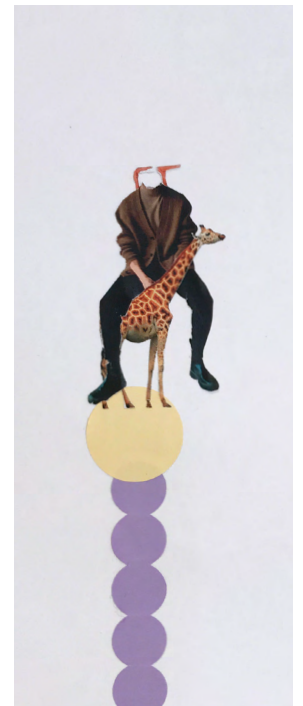
description

Création d'un collage permettant d'exprimer un message rédigé par une autre personne. Après le recueil du message, les participants imaginent une manière de l'exprimer visuellement puis sélectionnent consciencieusement quelques éléments dans une banque d'images pour enfin les agencer sur leur feuille. Des contraintes esthétiques (formes ou aplats de couleurs par exemple) peuvent être imposées pour guider la création.

objectifs pédagogiques

- Apprendre à symboliser un message par un collage
- Découvrir des notions de mise en page
- Apprendre à écouter et retranscrire
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Favoriser la communication positive et renforcer les liens entre les individus
- Réfléchir à la place de la communication positive dans notre quotidien
- Développer sa créativité et son imagination en détournant les images
- Désacraliser la création artistique
- Produire une création artistique

atelier collage



durée

1 séance de 1h30

âge

8 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

découpe

collage

mise en page

détournement d'images

équilibre graphique

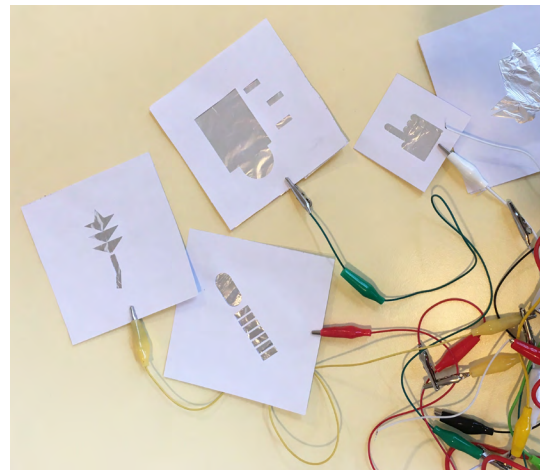
description

Création d'une série de collages symbolisant une histoire courte.

Les participants auront tous les mêmes images de départ à l'exception d'une forme géométrique de couleurs différentes. À partir de ces images ils devront tous imaginés une histoire différente, ce qui leur permettra de comprendre l'importance de la mise en page dans la narration visuelle.

objectifs pédagogiques

- Apprendre à symboliser un message par un collage
- Découvrir des notions de mise en page
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Développer sa créativité et son imagination en détournant les images
- Désacraliser la création artistique
- Produire une création artistique



- Apprendre à symboliser un message par un pictogramme
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire
- Découvrir qu'un même message peut prendre différentes formes : écrit, oral, visuel
- Découvrir différents outils : le plotter, la PAO, le dessin numérique, scratch, makey makey, l'enregistreur
- Développer sa créativité et son imagination
- Désacraliser la création artistique
- Produire une affiche interactive

atelier jeu de bâton



durée

1 séance de 1h

âge

5 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

démarche design

description

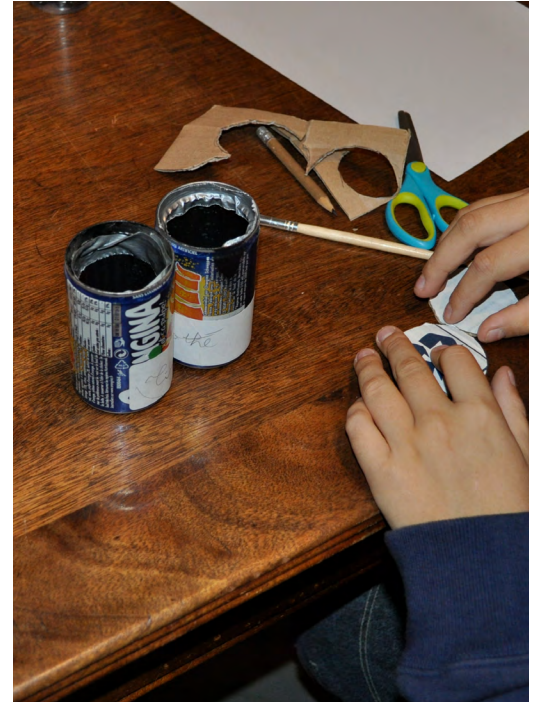
Les participants relèvent une série de défis plus ou moins complexes ayant tous pour objectifs de faire tenir un bâton debout. Ce jeu leur permet de découvrir quelques grands principes du design.

objectifs pédagogiques

- Comprendre la notion de design
- Comprendre l'importance de l'essai/erreur dans le design
- Développer sa créativité et son imagination
- Travailler en équipe
- Développer sa motricité fine et sa dextérité



Sténopé



durée

3 séances de 2h30

âge

7 ans +

nombre de participants

15 maximum

mots clés

photographie argentique
développement photo

condition nécessaire

accès à une salle plongée
dans le noir

description

Les 3 séances sont organisées de la manière suivante :

- Séance 1 : Découverte de la photographie argentique et fabrication des sténopés.
- Séance 2 : 4 prises de vues par participant et développement.
- Séance 3 : 4 prises de vues par participant et développement.

objectifs pédagogiques

- Découvrir la photographie argentique.
- Comprendre le fonctionnement d'un appareil photo.
- Travailler en équipe.
- Comprendre l'influence de différents paramètres sur la photographie obtenue.
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité.
- Développer sa créativité et sa curiosité.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.



Court-métrage



durée

4 séances de 2h
1 séance de 4h (tournage)
1 séance de 1h (projection)

âge

7 ans +

nombre de participants

15 maximum

mots clés

scénarisation
réalisation
tournage
montage
éclairage
son

description

Les 6 séances sont organisées de la manière suivante :

- Séance 1 : Écriture du scénario.
- Séance 2 : Finalisation du scénario.
- Séance 3 : Organisation du tournage.
- Séance 4 : Tournage de la vidéo.
- Séance 5 : Participation au montage.
- Séance 6 : Projection.

objectifs pédagogiques

- Découvrir divers aspects du tournage d'une vidéo : Scénariser, scripter, organiser le tournage, l'image, le son, le montage, le jeu d'acteur...
- Travailler en équipe.
- Réaliser un court métrage.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.



L'image animée



durée

de 1 (introduction)
à 5 (réalisation d'une courte
vidéo en stop motion) séances
de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

animation
mouvement
scénarisation
montage

description

La fabrication d'objets et la réalisation d'un court film d'animation permettront de découvrir des notions en lien avec l'image animée. Une sélection d'activités parmi les suivantes sera réalisée en fonction du nombre de séances :

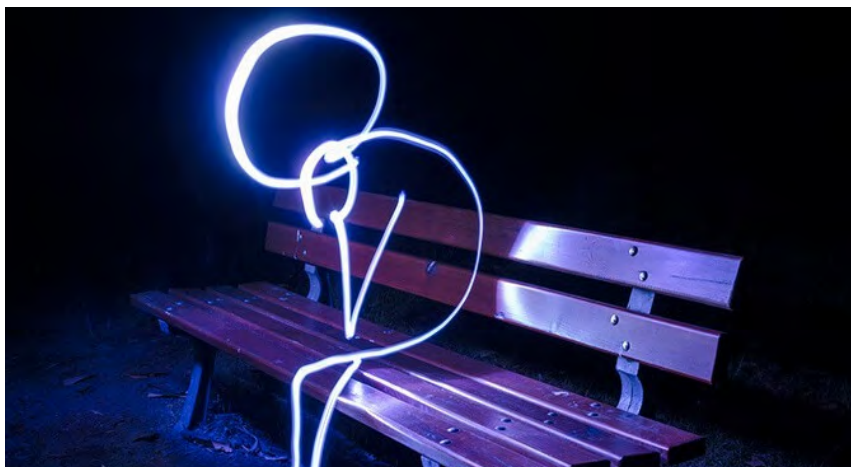
- Fabriquer un thaumatrope.
- Fabriquer un feuilloscope.
- Fabriquer un flipbook.
- Fabriquer un zootrope.
- Réaliser une courte vidéo d'animation pour découvrir le principe du stop motion.
- Réaliser une courte vidéo d'animation avec un scénario et du son.

objectifs pédagogiques

- Découvrir l'histoire de l'image animée.
- Comprendre le rôle de nos yeux et de notre cerveau dans l'animation d'une image.
- Fabriquer des objets permettant d'animer des images.
- Scénariser une histoire.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.



Le light painting



durée

1 à 2 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

photographie

création visuelle

art visuelle

condition nécessaire

accès à une salle plongée
dans le noir

description

L'atelier sera organisé en 4 temps :

- Découverte de l'appareil photo, de ses paramètres et du matériel à disposition
- Première séance photos.
- Étude des photographies réalisées.
- Deuxième séance photos.
- Étude des photographies réalisées.

objectifs pédagogiques

- Découvrir le principe du light painting.
- Comprendre le fonctionnement d'un appareil photo.
- Travailler en équipe.
- Comprendre l'influence de différents paramètres sur la photographie obtenue.
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.



Art fossile

**durée**

2 séances de 1h30

âge

3 à 10 ans

nombre de participants

30 maximum

mots clés

fossilisation

art

échelle de temps

description

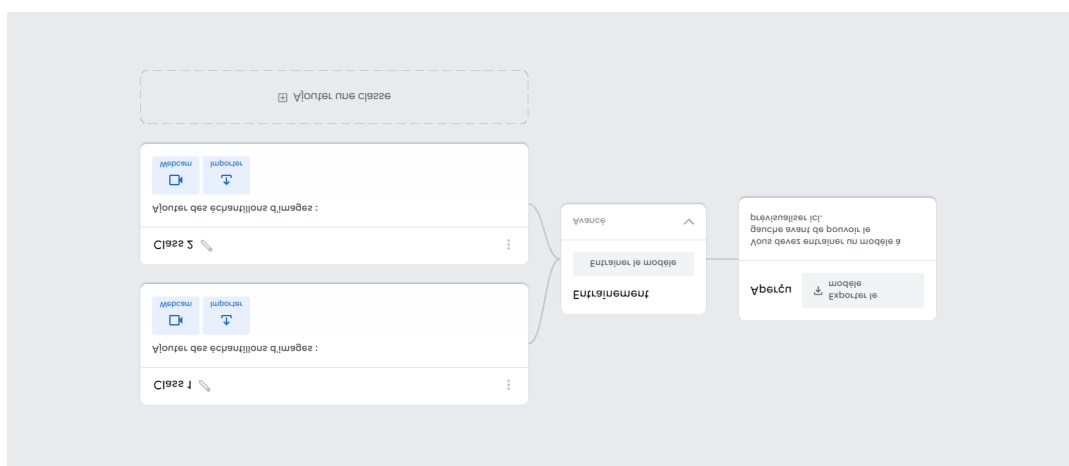
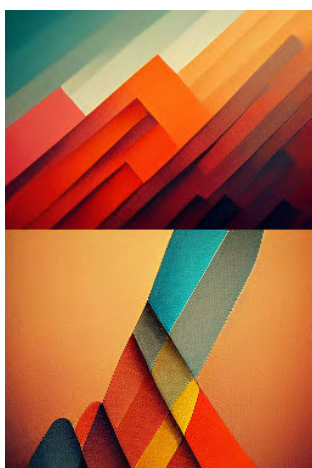
L'atelier est composé de 4 activités :

- Lecture d'une histoire permettant de comprendre les conditions nécessaires à la fossilisation.
- Jeu d'enquête permettant de comprendre comment les scientifiques analysent les fossiles.
- Fabrication d'un fossile en plâtre permettant de découvrir et comprendre les étapes de la fossilisation.
- Décoration du fossile pour le transformer en oeuvre d'art.

objectifs pédagogiques

- Comprendre le mécanisme de la fossilisation.
- Découvrir les échelles de temps de la fossilisation.
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité.
- Transmettre des techniques artistiques et un mode opératoire.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Désacraliser la création artistique.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.

À la découverte de l'IA



durée

1 séance de 2h

âge

10 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

intelligence artificielle

biais

éthique

machine learning

base de données

description

L'atelier est composé de 3 activités :

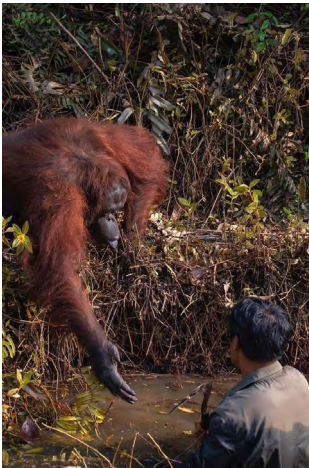
- Découverte de dates clés de l'histoire de l'IA par l'intermédiaire d'un jeu de société.
- Découverte et utilisation du programme « teachable machine » permettant de comprendre l'importance et l'influence de la base de données lors de la phase d'apprentissage d'un système d'intelligence artificielle.
- Découverte et utilisation du programme « Midjourney » permettant de questionner les utilisations possibles et les capacités des systèmes d'IA.

objectifs pédagogiques

- Acquérir des notions sur l'histoire de l'IA et sur les biais et l'IA.
- Questionner les conséquences possibles des biais.
- Découvrir et questionner différentes utilisations de l'IA.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



La désinformation



durée

1 séance de 2h

âge

10 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

désinformation

fausse information

production de l'information

diffusion de l'information

description

L'atelier est composé de 2 activités :

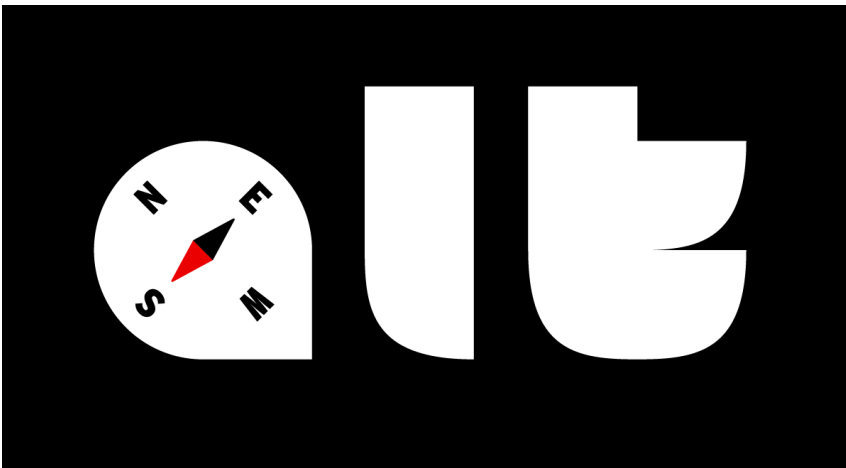
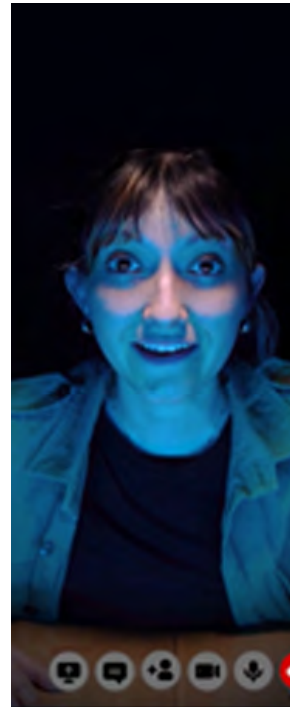
- Histoire de dire... : Ce jeu permet de découvrir différents exemples de désinformation à travers les âges et dans différents pays.
- Ça buzz ! : Ce jeu de cartes en groupe permet de mieux comprendre les mécanismes d'un « buzz » sur les réseaux sociaux.

objectifs pédagogiques

- Comprendre comment sont construites et comment se diffusent les fausses informations.
- Découvrir les différentes catégories de la désinformation.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



Alt News



durée

1 séance de 4h ou
2 séances de 2 h

âge

10 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

désinformation
diffusion de l'information
intelligence artificielle
biais
éthique
base de données
données personnelles

description

Cette aventure plonge les publics dans une histoire et les met à l'épreuve par des jeux et des défis originaux.

Il est composé de 5 activités traitant respectivement de la désinformation, la diffusion de l'information, la définition de l'IA, l'apprentissage des systèmes d'IA et des données personnelles.

objectifs pédagogiques

- Comprendre comment sont construites et comment se diffusent les fausses informations.
- Découvrir les différentes catégories de la désinformation.
- S'interroger sur les enjeux sociétaux liés à l'informatique et au numérique.
- Se questionner sur ses données personnelles, leurs valeurs et leurs utilisations.
- Découvrir ce qu'il se cache derrière le terme « intelligence artificielle ».
- Questionner l'intelligence artificielle d'aujourd'hui et de demain.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



Fusées à eau



durée

1 à 2 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physique

aérodynamisme

principe d'action/réaction

description

L'atelier sera organisé en 5 temps :

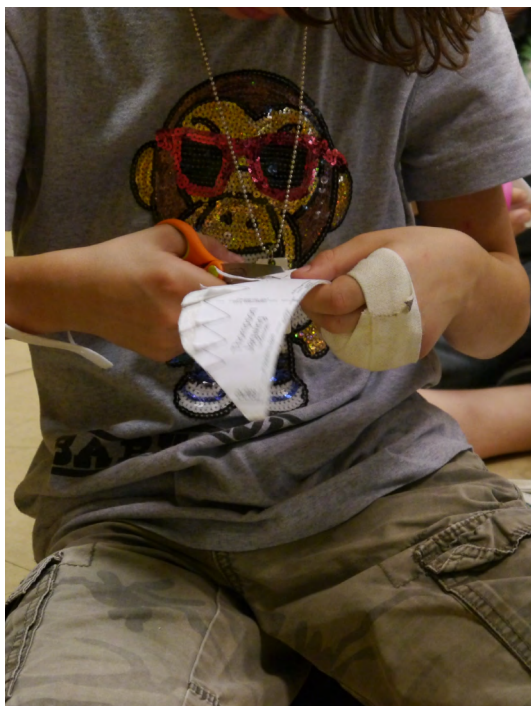
- Expérimentations permettant d'aborder le principe d'action/réaction.
- Fabrication de la fusée.
- Premier décollage.
- Analyse des décollages et amélioration des fusées.
- Second décollage.

objectifs pédagogiques

- Découvrir l'aérodynamisme.
- Découvrir le principe d'action/réaction.
- Travailler en équipe.
- Comprendre l'influence de différents paramètres sur le vol de la fusée.
- Développer sa créativité et sa curiosité.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.

OVER

Objets volants en papier



durée

1 séance de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physique

air

vol

avion

portance

description

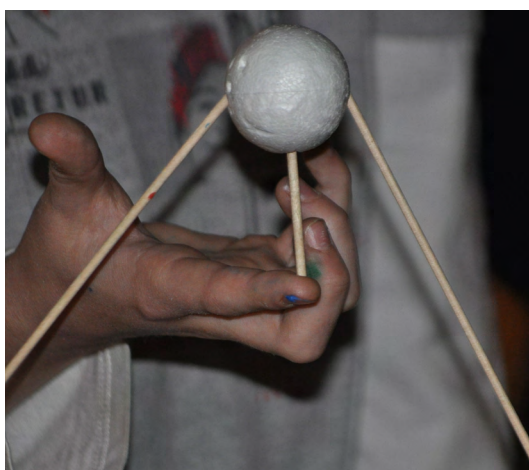
L'atelier est composé de 4 activités :

- Expériences permettant de comprendre les caractéristiques physiques de l'air.
- Fabrication de plusieurs avions en papier.
- Fabrication d'un planeur en polystyrène.

objectifs pédagogiques

- Découvrir les caractéristiques physiques de l'air.
- Découvrir le principe de portance.
- Fabriquer des objets volants.
- Développer sa créativité et sa curiosité.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.

Boîte à bidouilles Défis scientifiques



durée

1 à 3 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physique

chimie

mathématiques

défis

description

L'atelier est composé de plusieurs défis à relever permettant chacun d'aborder une notion scientifique : la poussée d'Archimède, l'influence de la température sur le volume de l'air, la physique des grains, la mécanique des fluides, la répartition des forces, la physique du son, le principe d'action/réaction, les forces de frottements, ...

objectifs pédagogiques

- Comprendre des phénomènes par l'expérimentation et la manipulation.
- Travailler en équipe.
- Découvrir les sciences se cachant dans notre quotidien.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.

Cuisinons les sciences



durée

1 à 4 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physique

chimie

mathématiques

alimentation

description

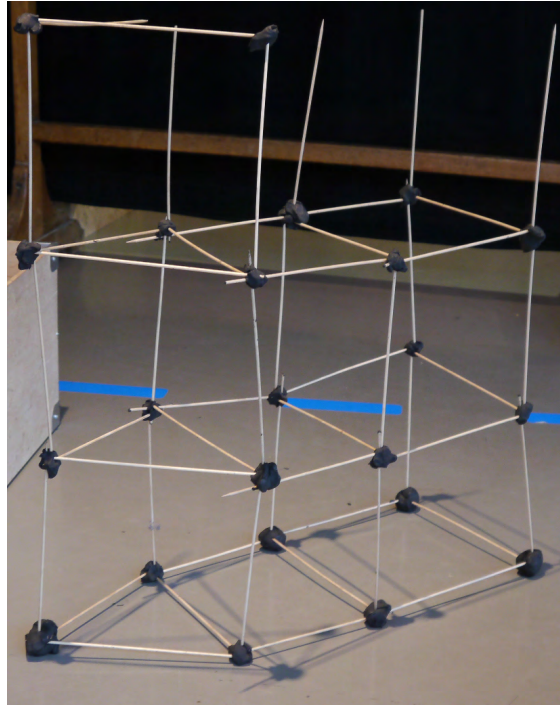
L'atelier est composé de plusieurs activités permettant chacune d'aborder une des notions scientifiques suivantes : émulsion / hydrophilie et hydrophobie / gaz et effervescence : / changements d'état et réversibilité / mesures / masse et volume / acidité, basicité et indicateur coloré / colorant alimentaire naturel / coagulation / pouvoir moussant / coagulation / fermentation et levures .

objectifs pédagogiques

- Comprendre des phénomènes par l'expérimentation et la manipulation.
- Travailler en équipe.
- Découvrir les sciences se cachant dans notre quotidien.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



L'architecture



durée

1 séance de 2h

âge

3 à 12 ans

nombre de participants

30 maximum

mots clés

matériaux

méthode de construction

luminosité

urbanisme

description

L'atelier est composé de 3 activités :

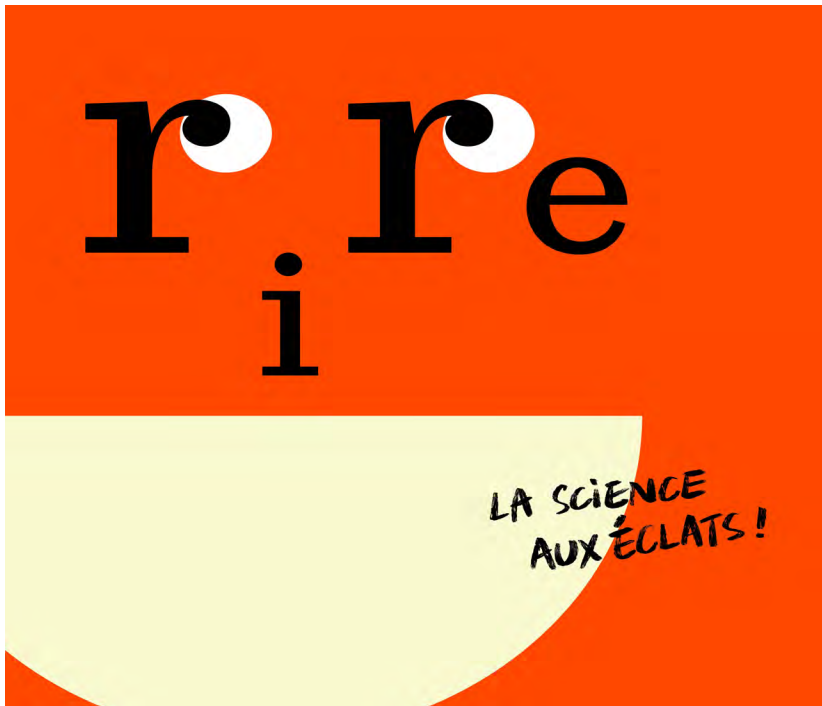
- Construire sa chambre idéale : lumière, design intérieur, matériaux.
- Dans la peau d'un urbaniste : organisation d'un quartier, habitations, services, espaces verts, circulation.
- Construire le plus haut possible : assemblage, modelage et empilement.

objectifs pédagogiques

- Initiation au design d'intérieur.
- Comprendre l'importance de la lumière dans la fonction d'une pièce.
- Découvrir les avantages et les inconvénients de différentes manières de construire un bâtiment.
- Se questionner sur l'urbanisme et l'organisation d'un quartier.
- Découvrir des exemples d'architectures et d'urbanismes originaux afin de déclencher des questionnements et des discussions.
- Apprendre à suivre un protocole tout en gardant sa créativité.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.

Rire

La science aux éclats



durée

1 à 3 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physiologie

sociologie

cerveau

contagion

déclencheur

culture

moquerie

description

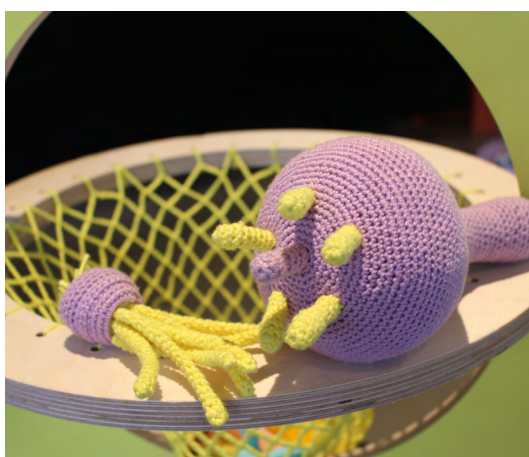
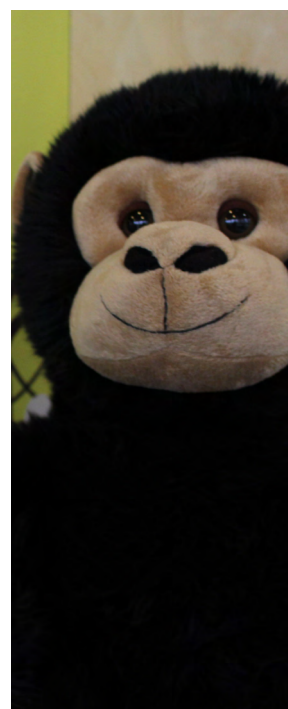
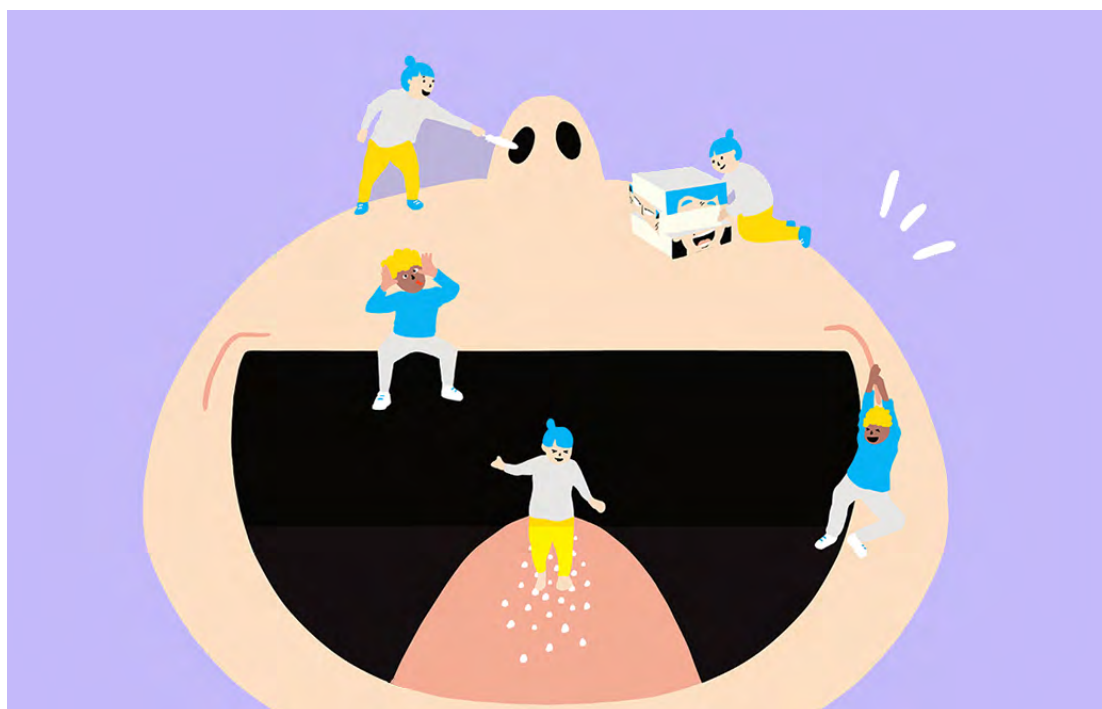
L'atelier est composé de nombreux jeux et activités permettant de découvrir : les différents types de rire, le rire chez les animaux non-humain, les caractéristiques des déclencheurs, la physiologie du rire, la contagiosité du rire, les chatouilles, l'importance du rire dans un groupe, les différences culturelles du rire...

objectifs pédagogiques

- Se questionner sur son propre rire, les différents rires humains, le rire des autres animaux, la production du rire, la contagion du rire ou encore sur l'aspect sociétal du rire
- Découvrir différentes recherches sur le rire et les scientifiques travaillant sur le sujet.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.

Guili Guili

À la découverte des rires



durée

1 à 2 séance(s) de 2h

âge

3 à 6 ans

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physiologie

sociologie

cerveau

contagion

déclencheur

culture

moquerie

description

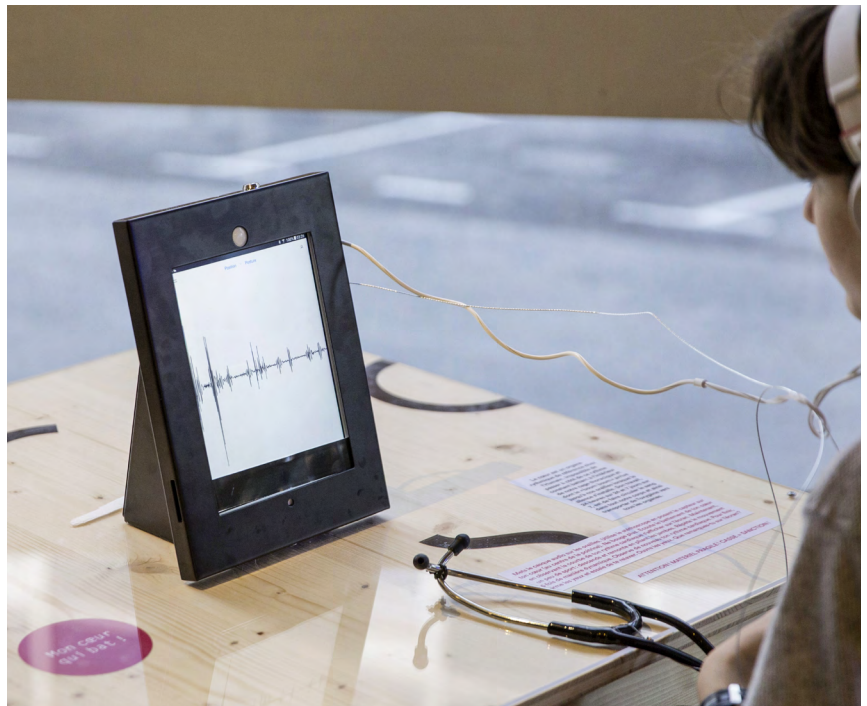
L'atelier est composé de nombreux jeux et activités, spécialement conçus pour les 3/6 ans, permettent de découvrir : les différents types de rire, le rire chez les animaux non-humain, les caractéristiques des déclencheurs, la physiologie du rire, la contagiosité du rire, les chatouilles, l'importance du rire dans un groupe.

objectifs pédagogiques

- Questionner son propre rire, les différents rires humains, les déclencheurs du rire, le rire des autres animaux...
- Stimuler le développement psychomoteur et la motricité fine.
- Développer le rapport à l'espace, aux corps, aux autres et à la différence.
- Mettre en avant l'importance de l'erreur, de l'expérimentation et de l'observation.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité.

Clock

Les horloges du vivant



durée

1 à 3 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

horloges biologiques

sommeil

rythmes

végétal

animal

corps humains

description

L'atelier est composé de nombreuses activités et jeux permettant de découvrir :

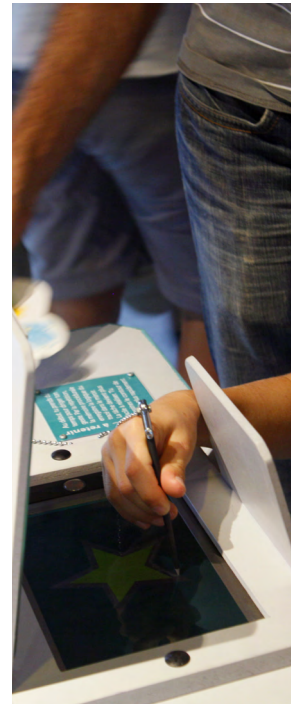
- Les rythmes du monde végétal : floraison, fanaison, nyctinastie, tournesol...
- Les rythmes du monde animal : Sommeil, alimentation, parades nuptiales, déplacements.
- Les rythmes du corps humain : respiration, battements cardiaques, sommeil.
- Le fonctionnement des rythmes cellulaires et moléculaires des rythmes biologiques.

objectifs pédagogiques

- Porter son attention et découvrir des informations sur les rythmes présents dans notre quotidien que ce soit dans le monde végétal, animal ou au sein de son propre corps : alimentation, sommeil, reproduction...
- Découvrir différentes recherches sur les rythmes biologiques et les scientifiques travaillant sur le sujet.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



Mémorya



durée

1 à 3 séance(s) de 2h

âge

7 ans +

nombre de participants

30 maximum

mots clés

mémoires humaines

animaux

cerveau

troubles de la mémoire

mémoire collective

art et mémoire

description

L'atelier est composé de nombreuses activités et jeux permettent de découvrir :

- Les différentes mémoires chez les êtres humains.
- Les mémoires chez les animaux non-humain.
- Les défaillances de la mémoire.
- Le rôle du cerveau dans la mémorisation.
- L'importance de la mémoire collective.
- La place de la mémoire dans l'art.

objectifs pédagogiques

- Dédramatiser le sujet de la mémoire.
- Découvrir les différents types de mémoire.
- Découvrir quelques troubles de la mémoire.
- Découvrir le fonctionnement de la mémoire chez certains animaux non-humains.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.
- Développer la curiosité et l'esprit critique.



Elisa et les 5 sens

**durée**

1 séance de 2h

âge

3 à 6 ans

nombre de participants

30 maximum

mots clés

vue

toucher

odorat

ouïe

goût

description

Une histoire originale ponctuée de jeux et de défis en lien avec les 5 sens amène le public à découvrir leurs secrets.

objectifs pédagogiques

- Découvrir les parties du corps et les cinq sens : leurs caractéristiques et leurs fonctions (organes associés).
- Observer, décrire, manipuler.
- Émettre des idées et les tester.
- Développer sa créativité, sa curiosité et son imagination.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.



Le son



durée

1 séance de 2h

âge

6 à 10 ans

nombre de participants

30 maximum

mots clés

physique

oreille

prévention

audition

description

L'atelier est composé de 5 activités :

- La transmission du son.
- La fréquence.
- Visualisation du son .
- Le fonctionnement de l'oreille.
- les risques auditifs et comment se protéger.

objectifs pédagogiques

- Comprendre le fonctionnement de l'oreille.
- Découvrir des notions en lien avec la physique du son.
- Sensibiliser aux risques auditifs.
- Développer sa curiosité.
- Rendre le public acteur de sa découverte et de son apprentissage.