



CYCLE 4

5ème - 4ème - 3ème



Au programme :

Physique chimie :

- Décrire la constitution et les états de la matière
- Distinguer transformation chimique et mélange
- Transformation physique.
- Notions de propriétés acidobasiques

Sciences de la vie et de la Terre :

- L'exploitation de quelques ressources naturelles par l'être humain pour ses besoins en nourriture et ses activités quotidiennes.

10€
par élève
la journée

L'eau dans tous ses états

Atelier 1 Changement d'état : corps pur/mélange

Atelier 2 Prélèvement d'eau dans un cours d'eau et analyses

Atelier 3 Visite avec questionnaire de l'exposition

L'eau source de vie

Atelier 1 Les eaux souterraines, les roches, le goût de l'eau

Atelier 2 La rivière, son fonctionnement , ses aménagements et sa biodiversité. Maquettes, jeu de classification ou sortie sur le terrain

Atelier 3 Visite avec questionnaire de l'exposition

Et d'autres animations sur mesure ...

tous CHERCHEURS Le projet Tous chercheurs a pour ambition d'encourager les collégiens et lycéens à la démarche scientifique. Encadrés par des chercheurs et immergés pendant 2 ou 3 jours dans un laboratoire équipé, les élèves mèneront un projet de recherche de A à Z.

Gratuit mais place limitée !

Offre spéciale pour les 20 premières classes
5€ par élèves les 3 animations au choix :
3 en classe
ou
1 en classe et 2 à la Vigie de l'Eau

Contact et réservations

La Vigie de l'Eau, Galerie Thermale 88 800 Vittel
Tél : 03 29 08 13 14 Mail : contact@lavigiedeleau.eu



LES ANIMATIONS PEDAGOGIQUES



- Sorties sur le terrain
- Expériences en laboratoire
- Découvertes interactives grâce à nos maquettes
- Réalité virtuelle
- Expositions





CYCLE 2

CP - CE1- CE2



CYCLE 3

CM1 - CM2 - 6ème

Au programme : questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

- Comment s'organise le monde ?
- Qu'est-ce que la matière ?
- Comment reconnaître le monde vivant ?

9€

Expériment'eau

Atelier 1 Mini expériences simples et ludiques sur la tension superficielle, la densité, la capillarité...

Atelier 2 La fusée à eau, construction et lancement avec explication du phénomène

Atelier 3 Sortie sur le terrain - les petites bêtes de l'eau ou les insectes en fonction de la saison

Atelier 4 : Histoire de l'oiseau de pluie pour aborder la sécheresse - création d'un masque avec la technique du papier marbré

Ce sont des propositions d'animation. Il est possible de :

- composer une animation en fonction de votre thématique
- ajouter d'autres ateliers parmi de nombreux disponibles
- venir une demi-journée uniquement pour 5€
- réaliser certains ateliers dans votre classe

N'hésitez pas à nous contacter !

Au programme :

- Matière, mouvement, énergie
- Le vivant, sa diversité
- Les êtres vivants dans leur environnement, classification, évolution

10€

L'eau source de vie et d'énergie

Atelier 1 Construction de roues à aubes et manipulation de maquettes pour comprendre le fonctionnement d'une centrale hydroélectrique

Atelier 2 La rivière, son fonctionnement et sa biodiversité. Maquettes, jeu de classification ou sortie sur le terrain

Atelier 3 Visite avec questionnaire de l'exposition temporaire annuelle

Expl'eaux

Atelier 1 Les eaux souterraines, le goût de l'eau

Atelier 2 Expériences sur la tension superficielle, la densité, la capillarité...

Atelier 3 Prélèvement d'eau dans un cours d'eau et analyse

Atelier 3 Jeu de piste / enquête scientifique pour découvrir les sources de Vittel

- Consommer en France / développement durable
- Problèmes géographiques liés à la question des ressources et de leur gestion
- Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer

L'eau, une ressource à préserver

Atelier 1 Les eaux souterraines, le goût de l'eau

Atelier 2 Gaspido : jeu de l'oie géant sur les économies d'eau avec quizz et défis et même de véritables matériels de plomberie à réparer !

Atelier 3 Jeu de piste / enquête scientifique pour découvrir les sources de Vittel

Montez vos projets de classes d'eau avec notre appui et bénéficiez des possibilités qu'offre notre structure.

