

Découvrez les  
ateliers scientifiques  
proposées par  
Accustica !

# CATALOGUE D'ATELIERS SCIENTIFIQUES & PÉDAGOGIQUES

---

**ACCUSTICA**

Rencontrez les sciences & l'innovation



# SOMMAIRE

- P. 5**  
Nos ateliers
- P. 7**  
Agroressources (primaires)
- P. 8**  
Biodiversité en jeux
- P. 9**  
Découverte de l'Agriculture
- P. 10**  
Mon corps bouge
- P. 11**  
Sport et sciences
- P. 12**  
Les propriétés de l'eau
- P. 13**  
Atelier mathématique
- P. 14**  
Jeu soleil

*A venir  
septembre 2024*

*A venir  
septembre 2024*

# SOMMAIRE

**P. 15 et 17**  
**P** **C** **L** — Créativité technique

**P.18** **C** **L** — Agroressources  
(collège-Lycée) 

**P. 19-20** **C** **L** — Les boîtes à  
métiers 

**P. 21-22** **C** **L** — Egalité des  
sciences 

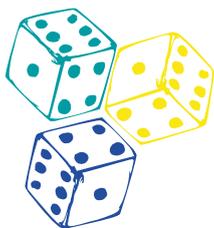
**P. 23** **C** **L** — Info-Infox 

**P. 24** **C** **L** — Sport et sciences 

**P. 25** **C** **L** — Co-produits de  
la vigne 

**P. 26** **C** **L** — Jeu Ocytocine *A venir  
Juin 2024*

**P. 27**  
Thématiques et ateliers  
en construction



# Découvrez les ateliers proposés par Accustica !

Accustica, association loi 1901, vise à rendre accessibles les sciences, les techniques et les innovations auprès de tous les publics, et notamment des jeunes. Pour cela nous organisons des événements, créons des expositions et des ateliers ludiques et pédagogiques en écho à des questions sociétales majeures.

Toutes les animations sont conçues en partenariat avec des chercheurs et chercheuses, garantissant ainsi la validité scientifique.

Notre équipe se déplace jusqu'à vous pour rencontrer et échanger avec vos publics. Découvrez l'offre dans ce catalogue.

- Pour aller plus loin
  - [Vous souhaitez accueillir une exposition en lien avec un atelier ?](#)
- Découvrez le catalogue d'exposition et les modalités d'emprunt
  - [Vous recherchez atelier ou souhaitez développer un projet ?](#)

**Réservez une prestation** ou **Contactez-nous !**

*Accustica est membre du Réseau des établissements d'enseignement supérieur de Champagne-Ardenne.*

*Acteur GESTE reconnu par la Région Grand Est, Accustica est membre du Consortium Grand-Est de médiation scientifique. Agréments Education nationale et Jeunesse et éducation populaire*

## Nos ateliers

### Primaire

**Les Agroressources**  
**Biodiversité en jeu**  
**Découverte de l'Agriculture**  
**Jeux soleil**  
**Créativité technique**  
**Mon corps bouge**  
**Sport et sciences**  
**Mathématiques**

### Collège-Lycée

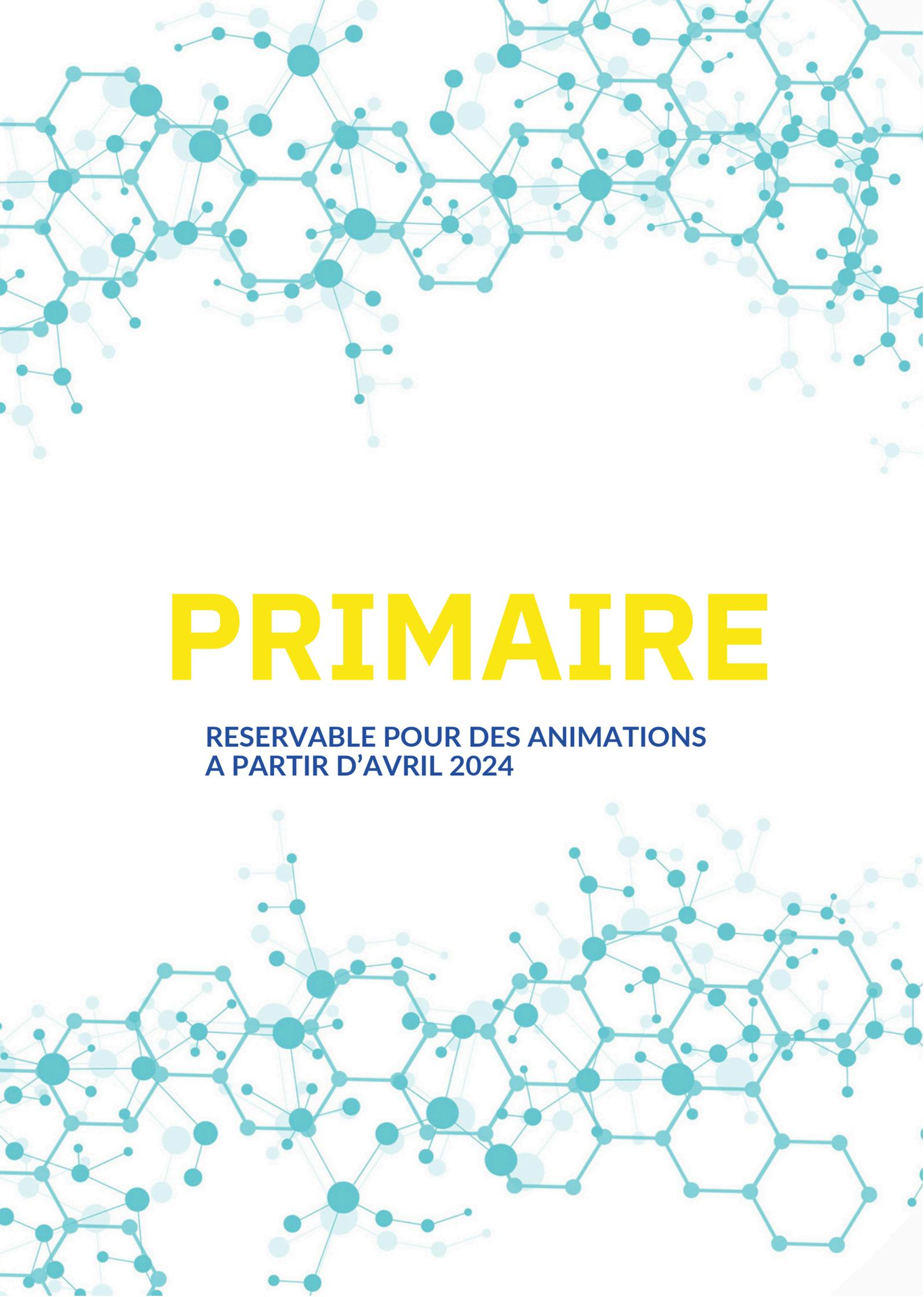
**Agroressources**  
**Les boîtes à métiers**  
**Info-Infox**  
**Egalité des sciences**  
**Sport et sciences**  
**Co-produit de la vigne**  
**Créativité technique**  
**Jeux Ocytocine**

## TARIFS & INFORMATIONS

Possibilité de réserver à la journée ou à la demi-journée.  
Le prix comprend l'animation, le transport et le repas (s'il n'est pas offert par votre structure).

Certaines de nos animations sont sur Pass Culture / Adage.

**Equipe de médiation scientifique**  
[mediation@accustica.org](mailto:mediation@accustica.org)  
**03 26 50 61 27**



# PRIMAIRE

RESERVABLE POUR DES ANIMATIONS  
A PARTIR D'AVRIL 2024

# AGRORESSOURCES (PRIMAIRE)

*Le pétrole est omniprésent pour la fabrication de produits du quotidien :*

- *Le carburant*
- *Les matériaux de construction*
- *Les vêtements*
- *Les cosmétiques...*

*Mais des alternatives existent à partir du blé ou de la betterave cultivés en Champagne-Ardenne !*

*La plongée au cœur du végétal nous montre comment la recherche scientifique a permis de développer de nouveaux produits du quotidien, sans avoir recours à des ressources fossiles, non renouvelables.*

*Observer, sentir, toucher...l'atelier propose une approche multisensorielle pour susciter des questionnements et une envie de comprendre le monde qui nous entoure.*

## FORMAT :

- Visite de l'exposition et des différents modules interactifs
- Atelier de fabrication de plastique biosourcé

NIVEAU : CP-CM2

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux environnementaux de notre société
  - Le cycle du carbone : citer différentes ressources renouvelables et non renouvelables
- Suivre un protocole
- 



## BESOINS LOGISTIQUES :

L'exposition est composée de :

- 12 panneaux sur tissu 80 x 120 cm, système d'accroche simple
- 15 colis, pour un poids de 300 kg environ, permettant de réaliser 9 ateliers interactifs

Le transport de l'exposition est à votre charge. Il est effectué par une société spécialisée. Le montage et le démontage durent 2 heures. Si vous ne souhaitez pas installer les modules, il est possible d'emprunter uniquement les panneaux d'exposition.

# BIODIVERSITÉ EN JEUX

*Dans votre jardin ou dans la rue, dans les airs, dans l'eau... la biodiversité est partout !*

*Composée de microorganismes, de végétaux et d'animaux, elle est essentielle mais fragile. Découvrez, à travers des jeux, la richesse des êtres vivants, leurs milieux d'habitat et le fonctionnement des écosystèmes.*

## FORMAT :

À travers différents jeux et activités, les élèves se familiarisent avec différents concepts, de la classification du vivant aux relations entre le vivant et les milieux de vie, en passant par les clés de détermination aussi bien pour les plantes que pour les animaux

NIVEAU : CP-CM2

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre l'importance de la biodiversité pour l'être humain
- Classer le vivant et à déterminer les espèces
- Appréhender la richesse des écosystèmes
- Tester et expérimenter en pratiquant la démarche scientifique



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle
- Des affiches explicatives et de sensibilisation sont exposées.

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Biodiversité la fin du sauvage »
- « Biodiversité vitale et fragile »
- « Biodiversité c'est la vie, c'est notre vie »
- « Climat en danger »

# DECOUVERTE DE L'AGRICULTURE

*Découvrez la physiologie des plantes, leurs besoins et leurs utilisations dans l'alimentation humaine et animale mais pas seulement. Saviez-vous que les plantes servent aussi à créer des cosmétiques ou faire des vêtements ?*

*De la graine aux produits, un atelier pour tout savoir de l'agriculture, le rôle essentiel du sol et en quoi les principes du développement durable sont nécessaires pour le devenir de l'agriculture.*

## FORMAT :

L'atelier permet d'aborder plusieurs thématiques : cycle de vie d'une plante, sols, biodiversité, perturbateurs des cultures et moyens de lutte, types d'agriculture, utilisations alimentaires, non alimentaires et industrielles des cultures de la région.

NIVEAU : CP-CM2

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir les différents éléments d'une plante
- Identifier les besoins de la plante
- Découvrir les différents types d'agriculture existantes
- Appréhender la richesse des écosystèmes



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle de classe

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Biodiversité la fin du sauvage »
- « Biodiversité vitale et fragile »
- « Biodiversité c'est la vie, c'est notre vie »
- « Climat en danger »

# Mon corps bouge

*Manger, écrire, mimer, danser, manipuler toutes sortes d'objets...*

*A travers des jeux d'expression corporelle, les élèves découvrent leur anatomie et comment les mouvements de leur corps dépendent de leur squelette, des articulations et de leurs muscles locomoteurs.*

## FORMAT :

Les activités et jeux proposés permettent d'aborder l'anatomie descriptive pour ensuite travailler sur les mouvements plus complexes du corps par le biais d'une coordination précise de mouvements articulaires simples.

NIVEAU : Cycle 2

DURÉE : 45 min à 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Se mouvoir dans l'espace et prendre conscience de son corps en mouvement
- Identifier l'importance du squelette et des muscles
- Faire le liens entre muscles, articulations, tendons et ligaments



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle de classe ou une salle polyvalente
- Possibilité de jeu en extérieur selon la météo

# Sport et sciences

*Fait-on de la science lorsque l'on pratique une activité sportive ?*

*Découvrez les disciplines scientifiques impliquées dans la pratique sportive à travers la mesure d'une performance, l'importance d'une alimentation saine ou encore la compréhension de la physiologie du corps en mouvement.*

*Cet atelier permet d'appréhender de manière ludique et éducatif le lien entre science, sport et l'environnement qui nous entoure.*

*Lors d'une activité spéciale, les élèves pourront découvrir le cécifoot, une discipline du handisport.*

## FORMAT :

En petits groupes ou en classe entière les élèves participent à différents ateliers et découvre un handisport avec le cécifoot. Les médiateurs et médiatrices les accompagnent pour formaliser leurs connaissances, et faire le lien entre expériences et théories.

NIVEAU : Cycle 2

DURÉE : 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les bénéfices de la pratique sportive sur la santé
- Comprendre des facteurs influençant la santé via l'alimentation
- Aborder la démarche scientifique
- Favoriser le respect de la diversité



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle de classe ou une salle polyvalente
- Possibilité de jeu en extérieur selon la météo

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

"Aie la note est sucrée"

"A table la santé au menu"

# Les propriétés de l'eau

A venir  
septembre 2024

*L'eau est un élément essentiel de notre environnement naturel.*

*Changements d'états, propriétés physico-chimiques ou encore impact de la qualité de l'eau sur les écosystèmes et les communautés humaines, venez découvrir les différentes propriétés de l'eau grâce à des défis et des expériences.*

## FORMAT :

L'atelier se compose de plusieurs expériences à faire en petit groupe pour acquérir un raisonnement et des connaissances scientifiques sur l'eau et ses différentes propriétés.

NIVEAU : Cycle 2 et 3

DURÉE : 1 heure

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Identifier et comprendre les propriétés physico-chimiques de l'eau
- Découvrir les différents états de l'eau
- Faire les liens entre l'eau et son milieu naturel et l'humain.



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle de classe
- Prévoir de quoi éponger la séance !

# Atelier mathématique

A venir  
septembre 2024

*Plongez dans un univers où les mathématiques deviennent une aventure ludique et captivante.*

*Cet atelier permet d'explorer de nouveaux concepts et repousser ces limites de compréhension mathématiques.*

## FORMAT :

A travers plusieurs activités, les élèves pourront découvrir une nouvelle façon d'aborder la logique mathématique. Les médiateurs ou médiatrices accompagnent et encouragent les élèves dans cette démarche pour expliquer des concepts mathématiques.

NIVEAU : Cycle 2 et 3

DURÉE : 1 heure

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Favoriser la résolution de problème mathématiques
- Encourager l'application pratique des mathématiques
- Développer la collaboration et la communication



- BESOINS LOGISTIQUES :
- L'atelier se déroule dans une salle de classe

# JEU SOLEIL

*Qui arrivera en premier à la plage, muni de toutes les protections contre les rayons du soleil ? Pourquoi sont-elles nécessaires ?*

*Un jeu de l'oie géant permet de sensibiliser les enfants aux méfaits du soleil et d'aborder de façon ciblée toutes les problématiques liées à la prévention des risques solaires.*

## FORMAT :

Les élèves découvrent les bienfaits mais aussi les dangers du soleil grâce à un jeu de l'oie géant. Ils apprennent à s'en protéger avec les bons gestes et le bon matériel.

NIVEAU : Cycle 2

DURÉE : 45 min

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre l'importance du soleil dans la vie quotidienne
- Comprendre ses dangers et les maladies qui peuvent y être liées
- Adopter les bons réflexes pour se protéger



## BESOINS LOGISTIQUES :

- L'atelier se déroule dans une salle de classe ou une salle polyvalente
- Possibilité de jeu en extérieur selon la météo

# CREATIVITE TECHNIQUE (Primaire)

*Créativité et défis techniques attendent les élèves et leurs enseignants dans cet atelier où tout peut arriver.*

*Construire, détruire, reproduire, tomber, recommencer, améliorer, réassembler... Cette expérience se base sur la technique essai-erreur, au cœur de l'innovation et des process d'ingénierie. A chacun de définir son but et son chemin pour produire la machine la plus efficace !*

## FORMAT :

- A l'aide de matériaux réutilisables et modulables, cet atelier propose plusieurs défis de créativité technique.
- Durée et difficulté adaptables à l'âge des participants.

NIVEAU : à partir du CE1

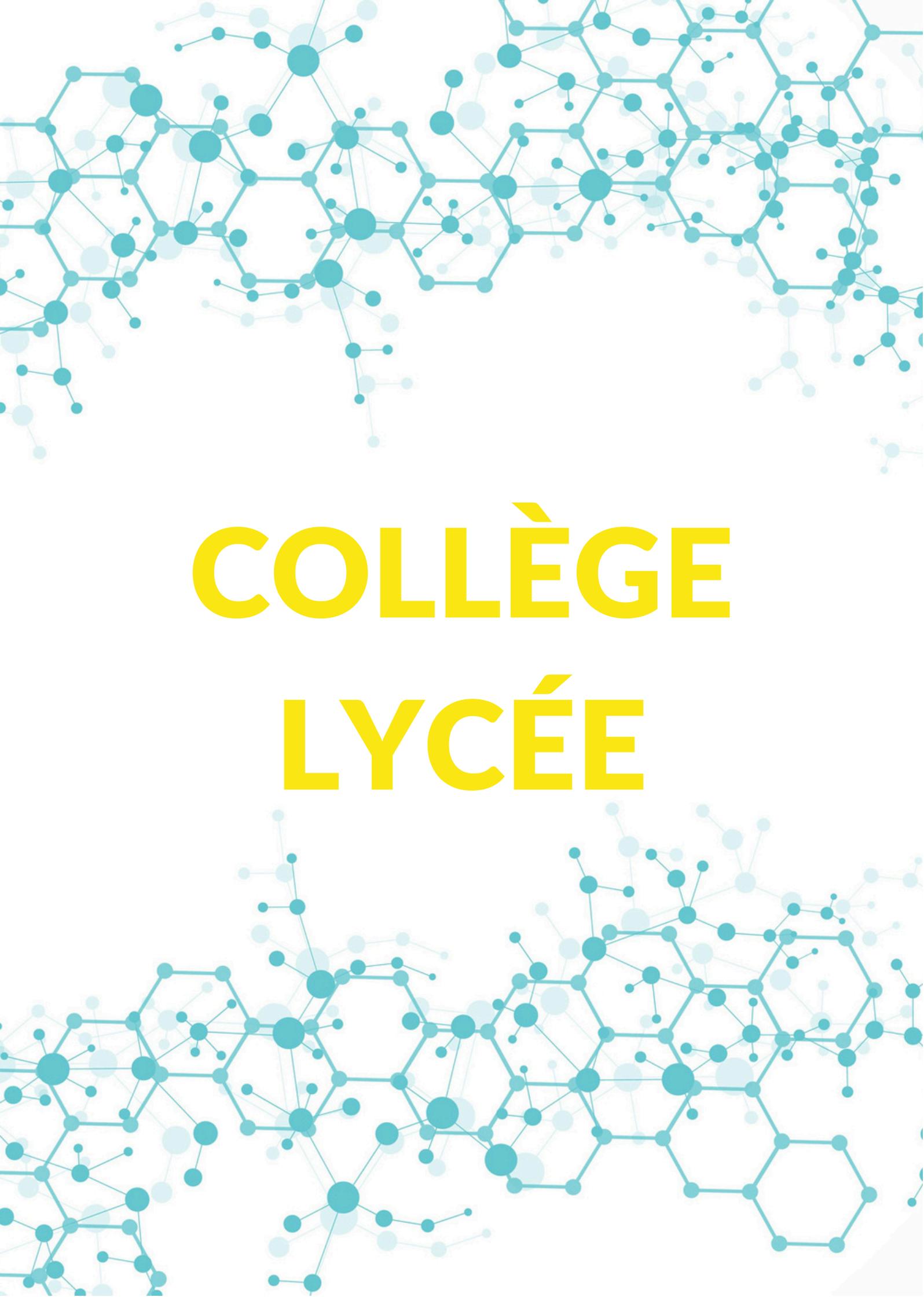
DURÉE : 1h à 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'engager dans une activité
- Prendre des initiatives
- Gérer un projet personnel
- Tester et expérimenter
- Travailler en communauté
- Développer des savoir être



- BESOINS LOGISTIQUES :
- L'atelier se déroule dans une salle de classe



# COLLÈGE LYCÉE

# CREATIVITE TECHNIQUE (COLLÈGE-LYCEE)

*Créativité et défis techniques attendent les élèves et leurs enseignants dans cet atelier où tout peut arriver.*

*Construire, détruire, reproduire, tomber, recommencer, améliorer, réassembler... Cette expérience se base sur la technique essai-erreur, au cœur de l'innovation et des process d'ingénierie. A chacun de définir son but et son chemin pour produire la machine la plus efficace !*

*>Animation réservable à partir d'Avril 2024<*

## FORMAT :

A l'aide de matériaux réutilisables et modulables à l'infini, cet atelier propose plusieurs défis de créativité technique avec une durée et une difficulté adaptable à l'âge des participants.

NIVEAU : A partir de la 6<sup>e</sup>

DURÉE : 1h à 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- S'engager dans une activité
- Prendre des initiatives
- Gérer un projet personnel
- Tester et expérimenter
- Travailler en communauté
- Développer des savoirs être



- BESOINS LOGISTIQUES :
- L'atelier se déroule dans une salle de classe

*Le pétrole est omniprésent pour la fabrication de produits du quotidien :*

- *Le carburant*
- *Les matériaux de construction*
- *Les vêtements*
- *Les cosmétiques...*

*Mais savez-vous que des alternatives existent à partir du blé ou de la betterave ?!*

*Observez la bioéconomie et les agroressources sur le territoire champardennais ! Quels sont les procédés de fabrication ?*

*Quelles parties de la plante sont utilisées et valorisées ?*

## FORMAT :

- Visite de l'exposition et des différents modules interactifs
- Atelier pratique : fabrication de plastique biosourcé

NIVEAU : A partir de la 6<sup>e</sup>

DURÉE : 1h à 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Lister les étapes de la production

- Les agroressources : production et valorisation
- Matériaux biosourcés : procédés et usages
- Définir la notion de biomasse
- Différencier : ressources renouvelables et non-renouvelables
- Identifier les enjeux énergétiques et environnementaux
- Solliciter le raisonnement, les connaissances et la logique



## BESOINS LOGISTIQUES :

L'exposition interactive est composée de :

- 12 panneaux sur tissu 80 x 120 cm, système d'accroche simple
- 15 colis, pour un poids de 300 kg environ, permettant de réaliser 9 ateliers interactifs

Le transport de l'exposition est à votre charge. Il est effectué par une société spécialisée.

Le montage et le démontage durent 2 heures.

Une exposition légère de 10 panneaux peut-être ajoutée, il est possible d'emprunter seule.

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Agroressources, le champ des possibles »
- « Énergies renouvelables »

*Comment fabrique-t-on une crème pour les mains à base de végétaux ?*

*Quelles sont les compétences requises ?*

*Quels métiers sont concernés par cette fabrication ?*

*Quels sont les études ou compétences nécessaires ?*

*Dans la peau de recruteurs ou de candidats, les participants découvriront les différents métiers de cette filière.*

## FORMAT :

Durant le jeu de rôle, les participants devront être convaincants pour se faire recruter dans la bonne équipe.

De la production agricole, aux recherches en laboratoire, en passant par la vente du produit au consommateur, les élèves découvrent les métiers de la filière.

NIVEAU : A partir de la 5<sup>è</sup>

DURÉE : 1h30 à 2h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Identifier le potentiel des agroressources pour la fabrication de produits biosourcés
- Découvrir des secteurs d'activités différents, complémentaires, et interdépendants
- Identifier des voies d'orientation possibles, avec différents niveaux d'études
- S'exprimer à l'oral et argumenter



## BESOINS LOGISTIQUES :

- La séance a lieu dans une salle
- Un vidéo-projecteur et un ordinateur à disposition sont nécessaires

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Agroressources, le champ des possibles »
- « Energies renouvelables le bouquet gagnant »

*Il existe une grande diversité de métiers scientifiques et techniques dans l'industrie sur le territoire de Champagne-Ardenne.*

- *Comment fabrique-t-on un drone ?*
- *Quelles sont les compétences requises ?*
- *Quels métiers sont concernés par cette fabrication ?*
- *Quels sont les études ou compétences nécessaires ?*
- *C'est quoi les soft-skills ?*

*Dans la peau de recruteurs ou de candidats, les participants découvrent les différents métiers de l'industrie d'aujourd'hui et de demain.*

## FORMAT :

De l'utilisation des drones pour l'agriculture, les médias, la science ou la défense, aux recherches en laboratoire, en passant par la vente du produit et sa maintenance, ce jeu de rôle permet de découvrir différents métiers des filières de l'industrie.

>Animation réservable à partir de Mai 2024<

NIVEAU : A partir de la 5<sup>e</sup>

DURÉE : 1h30 à 2h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Identifier le potentiel des métiers liés à l'industrie pour la fabrication d'un drone
- Découvrir la diversité des métiers dans le domaine des industries technologiques
- Identifier des voies d'orientation possibles avec différents niveaux d'études
- S'exprimer à l'oral et argumenter



## • BESOINS LOGISTIQUES :

- La séance a lieu dans une salle
- Un vidéo-projecteur et un ordinateur à disposition sont nécessaires

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Le verre dans tous ses états »
- « Quelles énergies durables pour demain »

# ÉGALITÉ DES SCIENCES : PIMP MY EXPO

GRATUIT  
Sous condition,  
nous contacter

*Pourquoi certaines et certains d'entre nous ne se croient pas autorisés à s'orienter dans des carrières scientifiques et techniques ? Comment parler de ces sujets et tous ce mobiliser dans une orientation choisie ?*

*Accustica invite élèves, parents, ou enseignants à produire avec nous de nouveaux outils autour de l'orientation pour toutes et tous.*

*Et quoi de mieux pour aiguiser son esprit critique et sa créativité que d'analyser des supports ratés existants? L'atelier participatif permet des échanges sur le discours et les représentations pour déconstruire nos représentations et proposer ensemble des pistes d'améliorations.*

## FORMAT :

A l'aide d'un code couleur qui permet de hiérarchiser les thématiques, un temps de réflexion est proposé sur les connaissances des participants et leurs idées pour améliorer la présentation de cette exposition.

NIVEAU : A partir de la 5<sup>e</sup>

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Adopter un regard critique sur les inégalités dans les parcours scolaires et professionnels
- Travailler en collaboration
- Identifier sa responsabilité et s'engager dans la résolution de ces inégalités
- Développer sa créativité



## BESOINS LOGISTIQUES :

L'atelier participatif se fait en classe entière.

L'exposition associée est prêtée (12 Panneaux Roll-Up)

*Qui a dit que seuls les garçons ont le sens de l'orientation ? Ou qu'ils sont les plus forts en mathématiques ? Les filles sont-elles réellement multitâches ? Et les meilleures en science ?*

*Avec des témoignages de femmes scientifiques en Grand Est, des données sociologiques sur le genre, l'atelier décrypte les préjugés et les stéréotypes pour mieux comprendre d'où ils viennent pour changer notre regard sur les sciences.*

## FORMAT :

Les échanges portent sur la mixité des métiers, la question des stéréotypes, des idées reçues sur l'orientation scolaire, ou encore le choix de carrière grâce à un débat mouvant.

NIVEAU : A partir de la 5<sup>e</sup>

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience des inégalités entre les femmes et les hommes dans les parcours scolaires et professionnels
- Développer son argumentation tout en acceptant la confrontation des points de vue
- Citer quelques causes de ces inégalités et les stéréotypes de genre

## BESOINS LOGISTIQUES :



Le débat mouvant se fait en demi classe. Un roulement est effectué toutes les 30 minutes. Pendant ce temps, l'autre groupe visite l'exposition à l'aide d'un quizz.

L'exposition associée est louée sous la forme de 12 Panneaux Roll-Up  
**Il est possible d'emprunter uniquement l'exposition.**

*Sur le web, l'information circule de plus en plus vite.  
Les réseaux sociaux surchargent le flux d'informations. Il n'est pas toujours évident d'identifier le vrai du faux.  
Comment ne plus tomber dans les pièges de la désinformation ?  
Pour débusquer les infox, les élèves sont invités à croiser leurs sources, développer leur esprit critique, identifier les publications scientifiques.*

## FORMAT :

Les élèves partent à la chasse aux fausses informations scientifiques qui circulent sur les réseaux sociaux.

Dans la peau de journalistes, ils effectuent des recherches, font le tri dans les résultats, vérifient leurs sources et le caractère objectif des sites consultés.

NIVEAU : A partir de la 4<sup>e</sup>

DURÉE : 1h à 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Citer les intérêts (politiques, religieux etc...) que suscite la désinformation scientifique
- Faire preuve d'esprit critique
- Evaluer la fiabilité d'une information partagée sur Internet
- Croiser les sources
- Identifier les publications scientifiques



## BESOINS LOGISTIQUES :

- La séance a lieu dans une salle informatique
- Un vidéo-projecteur et un ordinateur à disposition sont nécessaires

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

« Face aux écrans » «

*Quelles sont les différentes sciences impliquées dans la pratique sportive ?*

*De la mesure de la performance à l'importance de l'alimentation, en passant par la physiologie du corps en mouvement, les activités proposées permettent d'aborder différents sujets autour du sport et des sciences.*

*Une activité découverte de la pratique handisport propose aux groupes de tester le cécifoot. Elle permet de parler de l'accessibilité et des adaptations que nécessite certaines disciplines sportives pour être ouvertes à tous.*

## FORMAT :

Les élèves, divisés en petits groupes de travail, réalisent des expériences et des tests physiques. Les médiateurs et médiatrices les accompagnent pour formaliser leurs connaissances et faire le lien entre expériences et théorie.

NIVEAU : A partir de la 6<sup>e</sup>

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les bénéfices de la pratique sportive sur la santé
- Pratiquer la démarche scientifique
- Découvrir des métiers liés à l'accompagnement du sportif



## BESOINS LOGISTIQUES :

L'atelier se déroule dans une salle de classe et à l'extérieur.

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Aïe la note est sucrée »
- « À table la santé au menu »
- « Zoom sur les cellules du cerveau »
- « Choyez votre cerveau »

*Vous connaissez probablement l'utilisation de la vigne pour le vin ou le champagne, mais, saviez-vous qu'elle peut être utilisée pour nous chauffer, pour faire rouler nos voitures ou pour nos produits de beauté ?*

*Découvrez comment les plantes sont transformées et valorisées. Retraced le chemin de la vigne en partant de la plante jusqu'au produit du quotidien ou industriel en passant par les étapes de transformation.*

## FORMAT :

- Présentation de la bioéconomie et de ses enjeux territoriaux.
- Investigations et phase de recherche, sous la forme d'un jeu coopératif sur la valorisation de la biomasse végétale.
- Les équipes font une mise en commun et échanges.

NIVEAU : A partir de la 6<sup>e</sup>

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Se placer dans une démarche scientifique
- Prendre conscience du potentiel de la bioéconomie des co-produits de la vigne
- Découvrir la valorisation des agroressources



## BESOINS LOGISTIQUES :

Le jeu coopératif est sous la forme d'un plateau en bois. Il est volumineux et peut nécessiter la location d'un véhicule adapté. Il n'est cependant pas obligatoire. L'effectif idéal pour le bon déroulement du jeu est de 20 personnes.

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

- « Agroressources, le champ des possibles »
- « La science du Champagne »

# JEU OCYTOCINE

A venir  
Juin 2024

*Un nouveau réseau social s'est implanté dans le paysage du web et tout le monde s'y est mis très rapidement !*

*En tant que nouvel influenceur de premier plan sur ce réseau, vous devez être les plus actifs et faire partager le plus possible vos posts dans la grande chasse aux likes dans cette jungle impitoyable des utilisateurs lambda... Tout en évitant le ban en propageant des fake news. Tout un programme !*

## FORMAT :

Grâce à un jeu de rôle en équipe, jouez sur les posts à mettre à la une pour générer des interactions sans vous faire éliminer pour cause de propagation de Fake news. Les équipes qui récoltent le plus de likes gagnent !

NIVEAU : Dès 13 ans

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Développer son esprit critique
- Apprendre à hiérarchiser l'information
- Apprendre à argumenter

## BESOINS LOGISTIQUES :

Une salle de classe (tables et chaises)



# Ateliers et thématiques en construction

## EN CONSTRUCTION



### Primaire

Ateliers sur le son,  
la chimie...

### Collège

Ateliers math, énergies,  
police scientifique, santé et  
numérique...

***Vous voulez accueillir nos sessions test ?  
Contactez nous !***



## CONTACT

---



Inspé - 23 rue Clément Ader, 51100 REIMS  
contact@accustica.org  
03 26 50 61 26

[www.accustica.org](http://www.accustica.org)