



Les ateliers pour les Groupes Loisirs sont d'une durée de 2h pour les plus de 6 ans et de 1 h30 pour les 3-6 ans.

Ils sont encadrés par des médiateur.ices de La Rotonde et permettent d'accueillir des groupes de 24 enfants maximum, un groupe à la fois.

Le parc Explora est en accès libre pour compléter la visite.

Tarif : 3,50€ par enfant, gratuit pour les accompagnateur.ices

## D'OCTOBRE A FEVRIER

<p><b>Croc'Tout</b></p> 	<p><b>3-6 ans</b></p>	<p>Que devient la nourriture dans notre corps ? D'où vient cette énergie qui vous anime ? Les élèves composent leur propre assiette gourmande et équilibrée ! Pour cela il leur faudra cultiver fruits, légumes, céréales, ... dans une histoire, dont chacun.e est le héros/l'héroïne. Les élèves imaginent leur propre maquette de potager, choisissent leurs salades, leurs poires, etc.</p>
<p><b>Ça bouge !</b></p> 	<p><b>7-12 ans</b></p>	<p>Ça bouge ! Oui on bouge, mais comment ça marche ? Découvrez les secrets du mouvement chez l'être humain et chez les animaux et construisez la maquette d'un membre fonctionnel.</p>
<p><b>Programme ton robot Thymio</b></p> 	<p><b>7-12 ans</b></p>	<p>Initiation à la robotique avec Thymio, un robot doté de nombreux capteurs qui lui permettent de nous entendre, voir les distances et interagir avec nous. Avec Thymio, les élèves s'interrogent sur ce que sont les robots et découvrent leur langage : les algorithmes. En plus de se familiariser avec les notions de capteurs et de programmes, les élèves sont amenés à prendre les commandes de Thymio en codant leurs propres instructions.</p>
<p><b>M'Bot</b></p> 	<p><b>12-15 ans</b></p>	<p>Prenez les commandes du robot mBot en écrivant un programme de A à Z. Avec ses multiples capteurs, mBot est capable d'évaluer les distances, de suivre une ligne ou encore d'envoyer un message à un congénère. Dans cet atelier, il faudra utiliser les capteurs de mBot et coder les instructions qui lui permettront de relever les défis d'Explora !</p>

## DE MARS A JUILLET

<p>1<sup>er</sup> pas avec Bluebot</p> 	<p>3-6 ans</p>	<p>Découverte de la programmation avec Blue bot, un robot qui se déplace sur le sol. Les élèves abordent la notion d'algorithme de façon ludique à travers des activités débranchées mais aussi par la programmation de Blue bot. Cette étape se fait directement sur le dos du robot, à l'aide des touches directionnelles.</p>
<p>Émotions à modeler</p> 	<p>6-9 ans</p>	<p>Plongez dans le monde des émotions à Explora ! Les enfants vont découvrir d'où viennent les émotions, leur origine physiologique et pourquoi elles ont une place si importante dans leur vie. Que se passe-t-il dans mon corps quand j'ai peur ? Pourquoi sommes-nous parfois en colère ? Et pourquoi rit-on quand on est joyeux ? A travers l'art et le jeu, chacun.e s'entraîne à s'exprimer, puis avec ses mains, à fabriquer une mini-ville en pâte à modeler. Une véritable œuvre collective qui rend hommage à toutes les émotions qui nous traversent dans notre quotidien !</p>
<p>Parachute</p> 	<p>6-12 ans</p>	<p>Après avoir effectué un vol et pris de l'altitude, c'est le moment de la chute libre avant que le parachute ne se déploie ! Adrénaline garantie ! Les élèves se confrontent à la matérialité de l'air et explorent la façon dont cette matière, souvent impalpable, modifie totalement la chute des objets. Ils expérimentent les forces physiques qui entrent en jeu dans un parachute, observent une chute sans air et construisent puis optimisent leur propre parachute.</p>
 <p>Défi vitesse</p>	<p>6-12 ans</p>	<p>À vos marques, prêts... Partez ! Dans cet atelier, les élèves assemblent une petite voiture et l'optimisent pour qu'elle aille le plus vite possible. Sans moyen de propulsion, l'énergie potentielle est utilisée : le circuit de course, installé en pente, est idéal pour tester les voitures et voir les résultats de la course. Choix du type de roues, ajustement du poids... Autant de paramètres à explorer pour relever le défi !</p>
<p>M'Bot</p> 	<p>12-15 ans</p>	<p>Prenez les commandes du robot mBot en écrivant un programme de A à Z. Avec ses multiples capteurs, mBot est capable d'évaluer les distances, de suivre une ligne ou encore d'envoyer un message à un congénère. Dans cet atelier, il faudra utiliser les capteurs de mBot et coder les instructions qui lui permettront de relever les défis d'Explora !</p>