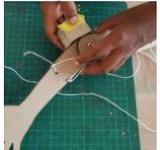


DE MI-SEPTEMBRE A FEVRIER

<p>Théâtre d'ombre</p> 	<p>3-6 ans</p>	<p>Découvrez la magie du théâtre d'ombres ! Venez partager un moment convivial en créant des silhouettes de personnages ou d'objets. La réalisation des silhouettes se fait à l'aide d'une découpeuse laser. L'atelier se termine par un spectacle de théâtre d'ombres!</p> <p>Atelier de 1h30</p>
<p>Ça bouge</p> 	<p>7-12 ans</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>Carte lumineuse</p> 	<p>9-12 ans</p>	<p>Venez construire votre carte lumineuse pour apprendre les bases du circuit électrique et l'histoire de l'électricité. Les élèves découvriront et expérimenteront le fonctionnement d'une pile ainsi que la différence entre matériaux isolants et conducteurs. Ils s'interrogeront sur les différences entre les sources lumineuses. Ils construiront au cours de l'atelier une carte lumineuse reprenant une constellation que l'on peut retrouver dans le ciel</p>
<p>VibraSon</p> 	<p>9-12 ans</p>	<p>Ouvrez grand vos oreilles et laissez-vous surprendre par les incroyables propriétés du son. Comment voyage-t-il ? Comment est-il utilisé dans le monde animal et notamment marin ? Dans cet atelier : des jeux et des expériences, mais aussi un défi : créer son objet capable d'amplifier le son. Une partie de l'atelier sera réalisée en extérieur.</p>
<p>Programme ton robot Thymio</p> 	<p>9-12 ans</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>Aux commandes du robot mBot</p> 	<p>12-15 ans</p>	<p>Aux élèves de prendre 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, les élèves utilisent les capteurs de mBot et codent les instructions qui permettront de relever les défis d'Explora !</p>