Journée pédagogique

Thème: **L'Espace**

|  |  |
| --- | --- |
| **Histoire de martiens** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 3e année |
| **Matériel** | Histoire de l'espace en annexe, crayons de couleur et papier. |
| **Déroulement** | S'ils sont bien attentifs, les joueurs réagissent à chaque fois que le nom de leur équipe est annoncé au cours d'un récit.   1. 1. Les joueurs sont assis en cercle. 2. 2. L'éducateur divise les joueurs en équipes plus ou moins nombreuses:    * Les cosmonautes    * Les fusées    * Les planètes    * Les extra-terrestres   [Cliquez pour voir l'image en taille réelle](javascript:;)   * + L'espace   + La Terre   + Les vaisseaux  1. 3. L'éducateur raconte l'histoire en annexe autour de la thématique de l'espace. Au cours du récit, il doit faire intervenir les noms des différentes équipes. 2. 4. À chaque fois que le meneur nomme un des groupes, les joueurs qui le constituent se lèvent, font un tour sur eux-mêmes et se rassoient aussitôt. 3. 5. À la fin de l'histoire, demandez aux enfants de vous dessiner à quoi ressemble les Plocussiens!!! |

|  |  |
| --- | --- |
| **Le Rayon laser** (Gymnase**)** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 3e année |
| **Matériel** | 1 chronomètre, des épées en mousse. |
| **Déroulement** | Les joueurs sont divisés en 2 équipes: les «bonhommes verts» et les «villageois». Les premiers, venus d'une autre planète, ont envahi un petit village dont les habitants sont sans défense. Les bonhommes verts possèdent chacun un laser (épée mousse) avec lequel ils transforment en «statue» les villageois lorsque ceux-ci sont touchés dans le dos.  Les villageois ainsi paralysés doivent rester figés sur place en attendant qu'un villageois vienne les délivrer en les touchant, pour qu'ils puissent continuer de jouer. Lorsque tous les villageois sont paralysés, le jeu s'arrête et on note le temps qu'il a fallu aux envahisseurs pour figer tous les villageois. Les rôles sont inversés et on reprend le jeu. L'équipe qui a mis le moins de temps à transformer les villageois en statues est déclarée gagnante. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bricolage de l'espace** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 6e année |
| **Matériel** | Cure-pipe (pour fabriquer une étoile), pâte ***model magic***(pour fabriquer un martien) et boule en styromousse (pour fabriquer une planète) |
| **Déroulement** | Réaliser une étoile, un extraterrestre ou une planète et exposer les réalisations dans les corridors ou les locaux.  Pour les plus grands, faire une maquette du système solaire au complet. |

|  |  |
| --- | --- |
| **La guerre des planètes** (Gymnase**)** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | 12 cerceaux par équipe (6 cerceaux par planète et 2 planètes par équipe), 4 quilles (2 quilles par équipe), 4 ballons (2 ballons par équipe). |
| **Déroulement** | Vous devez diviser le groupe en deux équipes et disposer le matériel de la façon suivante :  l  l  l  l  l  Chaque équipe doit désigner des gardiens des planètes et des attaquants. Le but du jeu est de détruire les planètes et de faire tomber les quilles de l’équipe adverse en lançant des ballons. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les météorites** (Gymnase**)** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | Ballon Omnikin, |
| **Déroulement** | Le ballon imite un météorite qui tombe sur la Terre. Deux joueurs sont désignés pour le déplacer et tenter de toucher les humains. Pour l’éviter, les participants doivent courir dans le gymnase. Lorsqu’un joueur est touché, il va s’asseoir sur le banc. Le jeu se termine lorsqu’il ne reste plus que deux joueurs, qui deviennent ceux qui devront déplacer le météorite au prochain jeu. |

|  |  |
| --- | --- |
| **La terre tourne autour du soleil** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | 4 ballons |
| **Déroulement** | Les joueurs se divisent en équipes égales (2 à 4 équipes). Chaque équipe forme un cercle et on remet un ballon à un des joueurs. Le joueur qui a le ballon le passe à son voisin, et ainsi de suite. Quand le ballon est revenu au premier joueur, celui-ci le fait rebondir une fois sur le sol et crie «Première journée!». Le deuxième tour, il le fait rebondir deux fois et crie « 2e journée ». La troisième fois, il le fait rebondir trois fois et crie «Troisième journée!». La première équipe qui a fait trois tours gagne la partie et s'assoit par terre pour en avertir les autres. |

|  |  |
| --- | --- |
| **La voie lactée** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | 6 étoiles ou planètes de vinyles |
| **Déroulement** | Les joueurs se placent en équipe derrière la ligne de départ. On donne à chacune des équipes, deux étoiles ou planètes de vinyles. Au signal, chaque joueur place ses deux cartons par terre, l'un devant l'autre. Se dirigeant vers la ligne d'arrivée (5 m. plus loin), les joueurs doivent avancer sur les cartons sans jamais toucher le sol. Il doit placer ces deux pieds sur le carton de devant et prendre celui de derrière pour le placer devant l’autre. Il doit procéder ainsi jusqu'à la ligne d'arrivée et revenir de la même façon. L'équipe gagnante est celle qui a fini son parcours en premier. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Perdu dans l'espace** | |
| **Groupe d’âge** | Maternelle à 4e année |
| **Matériel** | 1 bandeau ou 1 foulard par enfant |
| **Déroulement** | L'ensemble des joueurs sont des astronautes qui doivent effectuer une mission à l'extérieur de leur vaisseau spatiale. Ils ont tous les yeux bandés et se promènent dans le local. En silence, l'éducateur doit diriger un des astronautes à l'extérieur du local. Au signal, les astronautes devront enlever leur foulard. Le premier à nommer celui qui s'est «perdu dans l'espace» marque un point. On joue jusqu'à ce qu'un joueur ait atteint 5 points.  **Variante:**  Un des joueurs se place au milieu de la pièce les yeux bandés. Tous les autres se dispersent dans la pièce, sauf un, qui la quitte (choisi par l'éducateur). Le joueur qui a les yeux bandés enlève son bandeau : il a une minute pour nommer le joueur disparu. S'il ne réussit pas, il doit recommencer. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dans une galaxie près de chez vous** | |
| **Groupe d’âge** | 3e à 6e année |
| **Matériel** | Déguisement d’astronaute, Émission « Dans une galaxie près de chez vous », caméra ou appareil photo numérique avec lequel on peut filmer. |
| **Déroulement** | Écouter un épisode de l’émission « Dans une galaxie près de chez vous ». Par la suite, avec votre groupe, recréer le scénario le plus fidèlement possible. Vous pouvez filmer les élèves en action ou bien monter un petit spectacle qui sera présenté aux autres groupes à la fin de la journée. |

|  |  |
| --- | --- |
| Extrait d’extraterrestre (Glu) | |
| **Groupe d’âge** | 3e à 6e année |
| **Matériel** | - 125 mL (½ tasse) de colle Elmers ou Lepage, blanche ou transparente. - 30 g (3 cuillerées à thé) de borax (en vente en pharmacie ou dans la section des détergents à lessive) - De l’eau - Du colorant alimentaire (facultatif) - Un sac de plastique Ziploc ® - Un verre - Une cuillère - Une tasse à mesurer |
| **Déroulement** | 1. Verse 125ml de colle dans la tasse à mesurer, puis transvide la dans le sac.  2. Ajoute 30 ml d’eau colorée. Ferme bien le sac en t’assurant qu’il y a le moins d’air possible à l’intérieur. Agite le tout.  3. Dans le verre, mélange trois cuillerées à thé de borax et 125 ml d’eau. Brasse bien ta solution eau-borax.  4. Ouvre le sac et ajoute doucement 5 cuillerées à thé de la solution eau-borax au mélange de colle.  5. Referme le sac et pétris-le de manière à ce que tous les ingrédients se mélangent bien. Au bout de cinq minutes, une glu horrible sortira du sac. WÔÔÔÔ !  ***C’est quoi le truc?***  La colle en gel de marque Elmers ® est une solution d’alcool polyvinyle, un polymère. Les polymères sont des particules formant de longues chaînes microscopiques comparables à des spaghettis. Lorsque la solution de borax est ajoutée, les particules d’alcool polyvinyle se relient entre elles à cause des atomes de bore. On appelle cela une réticulation. Ces liaisons sont toutefois bien spéciales puisqu’elles sont élastiques, ce qui rend la substance très intrigante : 1) Ce n’est pas un solide puisqu’il s’adapte parfaitement à la forme du récipient dans lequel on le place. Lorsqu’on laisse évoluer ce polymère sous son propre poids ou lorsqu’on l’étire doucement, il coule sans se rompre. C’est donc un liquide très visqueux. 2) Lorsqu’on tire dessus d’un coup sec, elle se casse net, car les liaisons ne sont pas très fortes. 3) Cependant, une fois cassée, on peut le reformer, car la cassure des liaisons est réversible. |