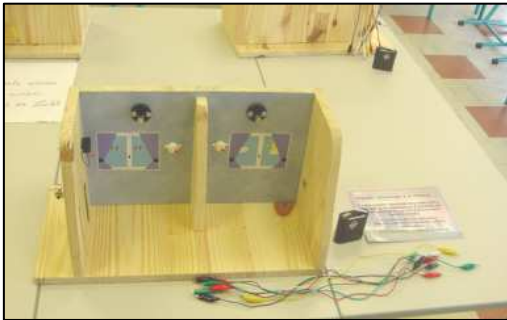


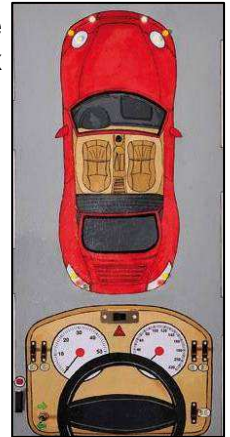
**La seconde partie de ce parcours expérimental conduira les enfants à mettre ces connaissances en application.**

Toujours accompagnés par le responsable des ateliers, il leur sera demandé de réaliser les branchements électriques d'une maison de poupées ou bien encore ceux d'une voiture.



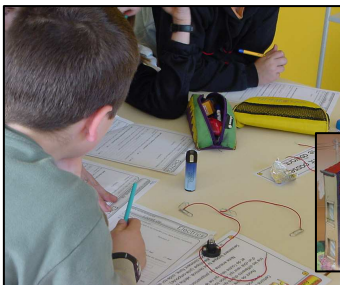
Installer l'éclairage dans les différentes pièces de la maison et la sonnette à la porte d'entrée, ou câbler les phares, feux, clignotants et klaxon d'une voiture permettront aux enfants, selon leur âge, de travailler :

- les circuits simples (notion de chaîne ininterrompue de conducteurs)
- les branchements série / dérivation
- la schématisation de circuits électriques simples



## 2/ Recherches documentaires encadrées par l'enseignant(e)

Dans ce second atelier, des recherches documentaires sur des supports variés aideront les enfants à structurer leurs connaissances en électricité et les sensibiliseront à ses dangers.



Pour les aider à compléter le questionnaire, différentes sources d'informations seront à leur disposition :

- animation informatique,
- affiches,
- documents plastifiés,
- maquettes, etc.

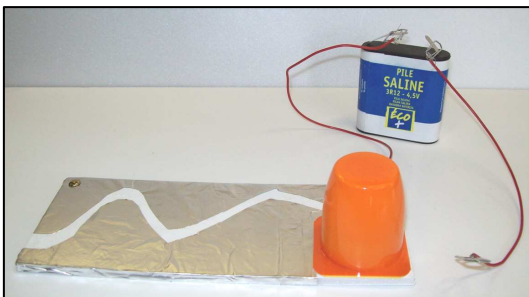


## 3/ Réalisations technologiques avec l'aide de l'accompagnateur de la classe

### **Le jeu d'adresse (cycle 2)**

#### **Circuit ouvert et circuit fermé...**

Dans cet atelier, les enfants construiront un jeu d'adresse.



Le principe de ce jeu consiste à poser un objet métallique (ici un trombone) sur la ligne de départ d'un chemin tracé au milieu d'une plaque revêtue de métal et de rejoindre la ligne d'arrivée sans sortir de ce chemin. Dans le cas contraire, une lampe s'allume.

La réalisation de ce jeu permet à l'enfant de réinvestir et de mettre en application ses connaissances dans le domaine de l'électricité et notamment les notions de circuits simples et de circuit ouvert/circuit fermé.

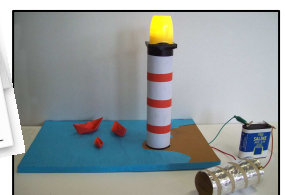
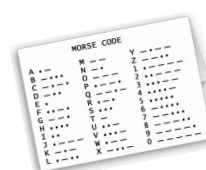
### **Le jeu d'adresse (cycle 3)**

#### **Le parcours en 3D**

Le principe de ce jeu est le même que celui proposé aux élèves de cycle 2, mais le support du parcours est cette fois en volume, sur un cylindre de carton...



De retour en classe, ce dispositif électrique lumineux pourra également servir à d'autres réalisations : jeu du code morse, veilleuse, fabrication d'un phare marin clignotant, etc.



**Attention ! : la liste du matériel à apporter pour chaque élève figure au bas de la page 4.**