

# NOS ANIMATIONS

Accustica est un centre de culture scientifique technique et industriel, sur le territoire champardennais. Notre objectif est de rendre accessible et de promouvoir les sciences auprès de tous les publics, et notamment les jeunes.

Pour cela nous organisons des évènements, créons des expositions et animations sur des sujets qui font écho à des questions sociétales majeures !

Ainsi, notre chargée de médiation scientifique se déplace au sein de votre structure pour venir à la rencontre du public et partager avec lui la connaissance et le savoir scientifique.

## EXPOSITIONS :

Pour aller plus loin, nous vous proposons des expositions, en lien avec les animations.

-> [Comment emprunter une exposition ?](#)

## ANIMATIONS PROPOSÉES :

### 6 - 10 ans :

- Les agroressources
- Biodiversité en jeux

### Dès 11 ans :

- Les agroressources
- La boîte à métiers
- Détective, anti-Infox
- Les filles, osez les sciences
- Sport et sciences
- Co-produit de la vigne

## TARIFS & INFORMATIONS :

Possibilité de réserver à la journée ou à la demi-journée.

Le prix comprend l'animation, le transport et le repas (si il n'est pas offert par votre structure).

Certaines de nos animations sont sur [pass Culture / Adage](#).

Pour tout sujet qui ne figure pas dans le document, merci de nous consulter

## CONTACT :

mediation@accustica.org

03 26 50 61 26

# AGRORESSOURCES (PRIMAIRE)

*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 ?!*

*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, une approche multisensorielle pour susciter des questionnements et une envie de comprendre un peu mieux le monde qui nous entoure.*

## FORMAT :

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

NIVEAU : 6 - 10 ans

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux environnementaux de notre société
- Découvrir le monde de la recherche scientifique
- Se familiariser avec les évolutions de la science et la technologie
- Le cycle du carbone : ressources renouvelables et non-renouvelables
- La biodégradabilité d'un produit
- Observer et poser des questions

## 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

*La préservation de la biodiversité en déclin est un enjeu majeur.  
Mais pour la sauvegarder il faut apprendre à la connaître.*

*Prenez le temps d'observer votre environnement et mettez vos sens en éveil,  
vous serez étonnés de la diversité et la richesse de la faune  
et la flore qui vous entourent, même au pied de votre immeuble !*

## FORMAT :

À travers différents jeux et activités, les enfants 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 pour faire un herbier.

NIVEAU : 6 - 10 ans

DURÉE : 1h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre l'importance de la biodiversité pour l'Homme
- Apprendre à 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.
- Un tableau aimanté peut-être nécessaire

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

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

-> [Comment emprunter une exposition ?](#)

# AGRORESSOURCES (COLLÈGE)

*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 : Dès 13 ans

DURÉE : 1h à 1h30

## 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.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

### Savoirs :

- Les agroressources : production et valorisation
- Matériaux biosourcés : procédés et usages
- Comprendre la notion de biomasse
- Le cycle du carbone : ressources renouvelables et non-renouvelables
- Comprendre les enjeux énergétiques et environnementaux

Savoir-faire : Solliciter le raisonnement, les connaissances et la logique

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

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

-> Comment emprunter une exposition ?

# LA BOÎTE À MÉTIERS

*Découvrez les métiers scientifiques et techniques de la filière des cosmétiques biosourcés.*

*Du végétal utilisé au produit fini, plusieurs orientations professionnelles sont possibles :*

- *Agriculteur(trice)*
- *Technicien(ne) en biotechnologies*
- *Enseignant(e)-chercheur(euse) en physico-chimie*
- *Technico-commercial(e)*
- *Chef(fe) de produit marketing...*

## FORMAT :

Jeu de rôle. Dans la peau d'un scientifique, 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, partez à la découverte des différents métiers de cette filière.

NIVEAU : Dès 13 ans

DURÉE : 1h30 à 2h

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

### Savoirs :

- 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 des niveaux d'études plus ou moins élevés

### Savoir-faire :

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 »
- « Énergies et énergies renouvelables »

-> Comment emprunter une exposition ?

# DÉTECTIVE, ANTI-INFOX

*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. Ne tombez plus dans le piège de la désinformation !*

## FORMAT :

Les élèves partent à la chasse aux fausses informations scientifiques qui peuvent circuler 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 : Dès 13 ans

DURÉE : 1h à 1h30

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les intérêts (politiques, religieux etc...) que suscite la désinformation scientifique
- Faire preuve d'esprit critique
- Evaluer la fiabilité d'une information partagée sur Internet
- Apprendre à 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 »

« L'informatique de A à Z »

-> Comment emprunter une exposition ?

# LES FILLES, OSEZ LES SCIENCES

*Combien de prix Nobel ont été décernés à des femmes ? Qu'est-ce qu'un maïeuticien ?  
Connaissez-vous l'effet Mathilda ? Quels sont les facteurs qui expliquent les écarts de salaire ?*

*Certaines filières et professions scientifiques sont encore trop souvent surreprésentées par les hommes. Les femmes sont pourtant autant qualifiées que les hommes et ont les moyens de rétablir un équilibre.*

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience des inégalités entre les femmes et les hommes dans les parcours scolaires, les filières professionnelles et dans la vie active
- Adopter un regard critique sur ces inégalités et sur les stéréotypes de genre
- Donner des clés de compréhension sur les causes de ces inégalités et les stéréotypes de genre

## FORMAT :

À travers des panneaux d'exposition et un temps de débat mouvant, les élèves confrontent leurs représentations et s'interrogent sur les inégalités entre les femmes et les hommes dans la société, de la scolarité jusqu'à la profession exercée.

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.

- Temps d'échanges sous la forme d'un débat mouvant
- Exposition de 12 panneaux Roll-Up et de 2 bornes interactives

Il est possible d'emprunter uniquement l'exposition.

NIVEAU : Dès 13 ans

DURÉE : 1h

## BESOINS LOGISTIQUES :

Nous fonctionnons par demi-groupe. L'un visite l'exposition pendant que l'autre participe au débat mouvant.

Un roulement est effectué toutes les 30 minutes.

Une location de voiture à votre charge est nécessaire pour le transport.

# SPORT ET SCIENCES

*Comment les connaissances scientifiques nous aident à améliorer les performances techniques et physiques ?*

*Les recherches autour de la santé, du fonctionnement du corps humain, de la physique ou de l'ergonomie permettent de mieux comprendre les phénomènes scientifiques et d'apporter constamment des améliorations dans les pratiques et équipements sportifs.*

*Les élèves manipulent et mettent en évidence les impacts du sport sur notre santé, notamment en observant les modifications du fonctionnement cardio-vasculaire pendant l'effort, ou encore les apports nutritionnels des aliments.*

*L'initiation à la pratique de l'handisport est une bonne occasion de mettre leurs sens en éveil et d'interroger la notion de performance.*

*Tout au long de cet atelier, plusieurs professions liées au sport sont présentées, afin d'identifier des pistes d'orientation.*

## 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

## FORMAT :

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

NIVEAU : Dès 11 ans

DURÉE : 1h

## 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](#) »

-> [Comment emprunter une exposition ?](#)



# CO-PRODUITS DE LA VIGNE

*La recherche scientifique s'est penchée sur les richesses agricoles locales, en tant qu'alternatives aux ressources fossiles.*

*La vigne est un exemple d'agroressources qu'il est possible de transformer et de valoriser afin de tirer le plein potentiel de ses co-produits.*

*Quels types de biomasse viticole et vinicole peut-on transformer ? Comment ? Et quelles sont les applications possibles ?*

*Une plongée au cœur de la bioéconomie qui soulève des questionnements et ouvre le débat sur ses incidences territoriales et sociétales.*

## 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.

## FORMAT :

- Présentation de la bioéconomie et de ses enjeux territoriaux.
- Investigations et phase de recherche par équipe, sous la forme d'un jeu coopératif pour comprendre la valorisation de la biomasse végétale, qui touche de nombreux secteurs économiques, notamment l'énergie, ou encore l'industrie chimique et agroalimentaire. Les équipes présentent les résultats de cette phase de recherche et justifient leur choix.

NIVEAU : Dès 11 ans

DURÉE : 1h

## EXPOSITIONS ASSOCIÉES :

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

-> Comment emprunter une exposition ?