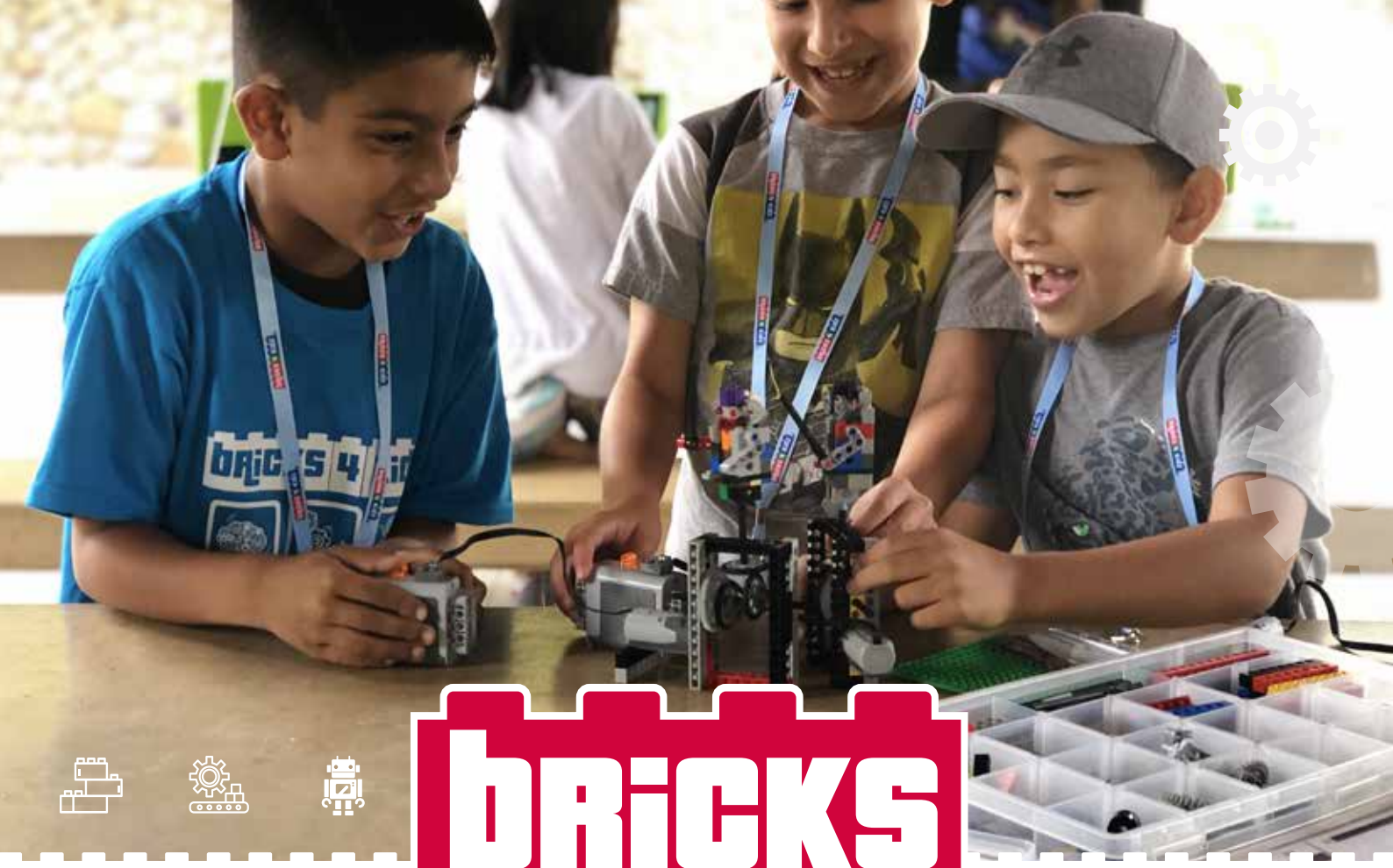


Construisons ensemble
L'ANIMATION
qui les rassemble !

Grands ou **petits groupes** ? Sur le temps **périscolaire**, les **mercredis** ou pendant les **vacances** ? Sur un **thème spécifique** ?

3 ANS	4 ANS	5 ANS	6 ANS	7 ANS	8 ANS	9 ANS	10 ANS	11 ANS	12 ANS	13 ANS
ATELIER DUPLO®		ATELIERS LEGO®								
					ROBOTIQUE JUNIOR			ROBOTIQUE AVANCÉE		

JUSQU'À 5 ANS

Atelier DUPLO®

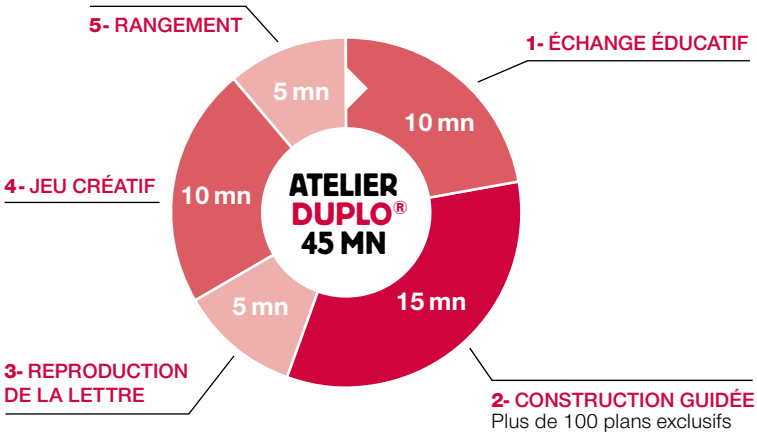
[À partir de 45 minutes]

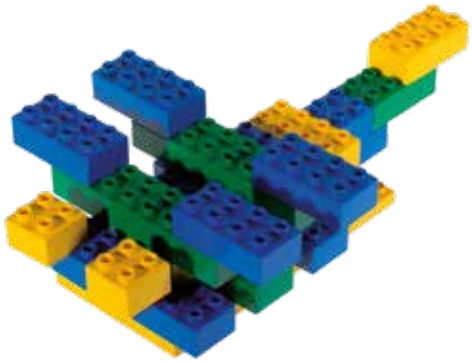
Les premiers pas de construction pour les plus petits avec les briques DUPLO® pour développer l'apprentissage, la dextérité et la motricité fine.

OBJECTIFS

Développement de la motricité fine, de l'entraide et du partage, compréhension du monde qui les entoure, et satisfaction à la réalisation d'un projet, incitation à l'échange de connaissances, interaction avec les autres pour construire son identité et sa capacité à communiquer.

MÉTHODOLOGIE





La libellule - Thème « Des insectes intéressants »

NOS KITS PÉDAGOGIQUES

Guide de l'animateur

Guide de l'animateur
Libellule

Objectifs :
Les enfants découvriront ce que sont les libellules.
Les enfants reconnaîtront la lettre L.
Les enfants s'entraîneront à créer des motifs, comparer des tailles, et à travailler leur coordination motrice.

Vocabulaire : insecte, colonne vertébrale, agile

Matériel :
- Plan de construction du modèle Libellule
- Briques DUPLO®
- Grande lettre D à montrer, ou grande feuille de papier avec feutre pour écrire une grande lettre L
- Crayons de couleur, feutres, ou feutres marqueurs lavables
- Illustrations imprimées du guide de l'animateur

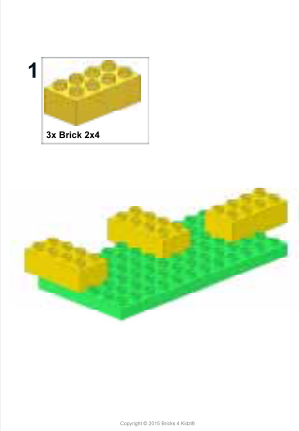
Préparation : Lisez les informations générales. Construisez le modèle de la libellule par vous-même.

Informations générales :

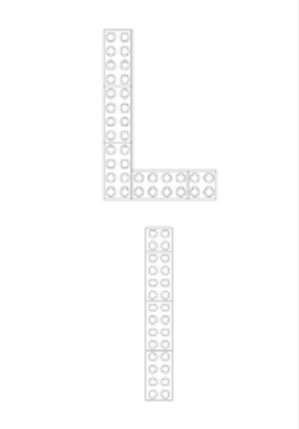
La libellule appartient à l'ordre des Odonata, du sous-ordre des Anisoptera (du Grec **ανισος** anisos "inégal" + **πτερος** pteros, "aile", car leurs ailes arrière sont plus larges que leurs ailes avant). Les libellules adultes se caractérisent par de grands yeux à facettes multiples, deux paires d'ailes solides et transparentes parfois parsemées de tâches de couleur, et un corps allongé. La plupart des libellules sont d'une éclatante couleur métallique ou irisée, produite par une coloration structurelle, les rendant bien visible en vol. Les libellules sont des prédatrices, autant au stade de larve aquatique (appelées dérs naïades), qu'à leur stade adulte. Elles passent plusieurs années de leur vie dans l'eau douce sous la forme de naïade, et ne volent à l'âge adulte que pendant quelques jours à quelques semaines. Ce sont des êtres volants d'une grande agilité, capables de migrer au-dessus des océans, et que l'on retrouve souvent près de l'eau. Les libellules (du sous-ordre Anisoptera) sont des insectes au corps puissant et stable en vol, qui maintiennent leurs ailes horizontalement (que ce soit en vol ou au repos. À la différence des prédécesseurs, les demoiselles (du sous-ordre Zygoptera) ont des corps élancés, sont moins puissantes en vol, la plupart des espèces repliant leurs ailes sur leur abdomen au repos et possédant des yeux bien séparés de chaque côté de leur tête. Les libellules adultes chassent en vol grâce à leur vue extraordinairement aiguisée et à leur grande agilité dans les airs. Elles sont presque toutes carnivores, se nourrissant d'une grande variété d'insectes allant du petit moucheron et moustique au papillon, en passant par la

Bricks 4 Kidz® - Copyright®

Plan de construction



Lettres



COMPRENDRE PAR LE JEU LE MONDE QUI LES ENTOURE, UNE ACTIVITÉ INDISPENSABLE AU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT.

À PARTIR DE 5 ANS

Atelier LEGO®

[À partir de 1h]

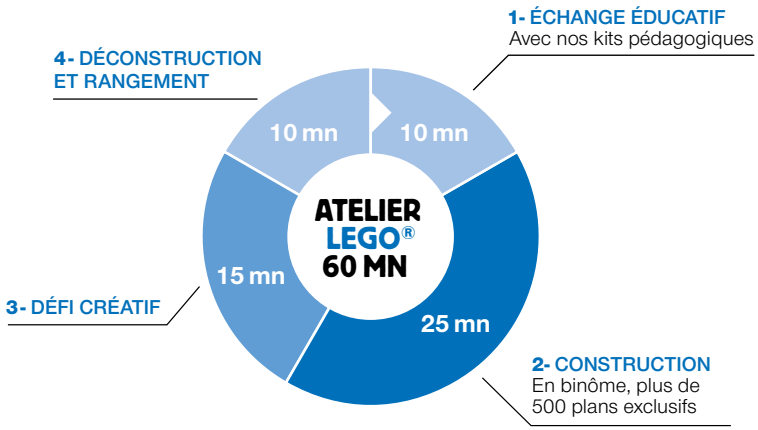
Des modèles en 3D ou motorisés pour développer l'apprentissage des Sciences et de la Technologie.

OBJECTIFS

Renforcement des connaissances en sciences, technologie, mathématiques, histoire et géographie, culture générale - Collaboration dans la construction - Recherche de solutions pour résoudre un problème - Stimulation de la créativité.

4 Niveaux de difficulté

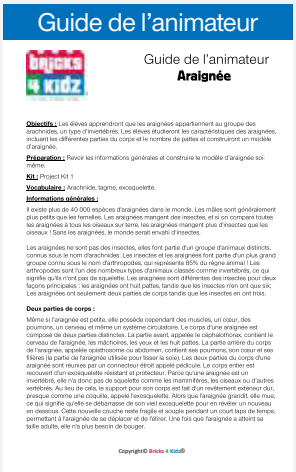
MÉTHODOLOGIE



L'araignée - Thème « Des animaux surprenants »

NOS KITS PÉDAGOGIQUES

Guide de l'animateur



Guide de l'animateur
Araignée

Objectifs : Les élèves apprendront que les araignées appartiennent au groupe des arachnides, un type d'invertébrés. Les élèves étudieront les caractéristiques des araignées, incluant les différentes parties du corps et le nombre de pattes et construiront un modèle d'araignée.

Préparation : Revoir les informations générales et construire le modèle d'araignée soi-même.

Kit : Project Kit 1

Vocabulaire : Arachnide, tagme, exosquelette.

Informations générales :

Il existe plus de 40 000 espèces d'araignées dans le monde. Les mâles sont généralement plus petits que les femelles. Les araignées mangent des insectes, et si on compare toutes les araignées à tous les oiseaux sur terre, les araignées mangent plus d'insectes que les oiseaux ! Sans les araignées, le monde serait envahi d'insectes.

Les araignées ne sont pas des insectes, elles font partie d'un groupe d'animaux distincts, connus sous le nom d'arachnides. Les insectes et les araignées font partie d'un plus grand groupe connu sous le nom d'arthropodes, qui représente 85% du règne animal ! Les arthropodes sont l'un des nombreux types d'animaux classés comme invertébrés, ce qui signifie qu'ils n'ont pas de squelette. Les araignées sont différentes des insectes pour deux façons principales : les araignées ont huit pattes, tandis que les insectes n'en ont que six; Les araignées ont seulement deux parties de corps tandis que les insectes en ont trois.

Deux parties de corps :

Même si l'araignée est petite, elle possède cependant des muscles, un cœur, des poumons, un cerveau et même un système circulatoire. Le corps d'une araignée est composé de deux parties distinctes. La partie avant, appelée le céphalothorax, contient le cerveau de l'araignée, les mâchoires, les yeux et les huit pattes. La partie arrière du corps de l'araignée, appelée opisthosome ou abdomen, contient ses poumons, son cœur et ses filières (la partie de l'araignée utilisée pour tisser la soie). Les deux parties du corps d'une araignée sont réunies par un connecteur étroit appelé pédicule. Le corps entier est recouvert d'un exosquelette résistant et protecteur. Parce qu'une araignée est un invertébré, elle n'a donc pas de squelette comme les mammifères, les oiseaux ou d'autres vertébrés. Au lieu de cela, le support pour son corps est fait d'un revêtement extérieur dur, presque comme une coquille, appelé l'exosquelette. Alors que l'araignée grandit, elle mue, ce qui signifie qu'elle se débarrasse de son vieil exosquelette pour en révéler un nouveau en dessous. Cette nouvelle couche reste fragile et souple pendant un court laps de temps, permettant à l'araignée de se déplacer et de filtrer. Une fois que l'araignée a atteint sa taille adulte, elle n'a plus besoin de bouger.

Copyright© Bricks 4 Kidz®

Plan de construction

SEMER LA GRAINE DE L'ESPRIT SCIENTIFIQUE CHEZ LES ENFANTS, AU MOYEN D'ACTIVITÉS TRÈS CONCRÈTES.

DE 7 À 13 ANS

Activités NUMÉRIQUES

[1h30 à 3h]

Donner vie à des constructions exclusives avec nos ateliers de robotique junior et avancée, réaliser des films d'animation en stop motion : c'est ce qu'expérimentent les enfants avec nos activités numériques.

OBJECTIFS

Découverte des technologies numériques. Notre programme contribue au développement des apprentissages fondamentaux (les mathématiques, l'informatique, le langage...) et **à l'enrichissement de la culture scientifique et technologique des enfants.**

Notre objectif est de préparer les enfants à la compréhension des technologies qui les entourent, **un enjeu fort pour préparer les futures générations aux métiers de demain.** Les initier à la pensée informatique constitue un véritable atout pour leur permettre de devenir des citoyens créatifs, critiques et responsables.

NOTRE PROGRAMME D'ACTIVITÉS NUMÉRIQUES*

ROBOTIQUE JUNIOR WE DO 2.0
(À partir de 7 ans)

ROBOTIQUE AVANCÉE MINDSTORMS® EV3 *(À partir de 10 ans)*

FILMS D'ANIMATION EN STOP MOTION
(À partir de 9 ans)

**D'autres activités numériques comme le coding ou la conception de jeux vidéo sont possibles. Contactez-nous pour plus d'informations.*

APPRENDRE À PROGRAMMER DES ROBOTS POUR COMPRENDRE LE MONDE D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN.

S.T.E.M.

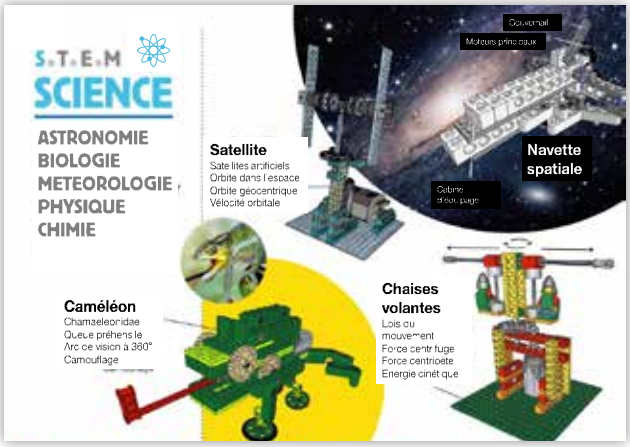
UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE ET ÉDUCATIVE DES S.T.E.M.

Nos **ateliers éducatifs et ludiques** pour les enfants de 3 à 13 ans avec les briques LEGO® **favorisent par le jeu,** l'apprentissage des sciences, des technologies, de l'ingénierie et des mathématiques **(S.T.E.M.)**.

Les enfants construisent nos modèles exclusifs, créés par **des ingénieurs et des architectes** et accèdent ainsi à un **programme éducatif** de qualité avec plus de **800 modèles exclusifs**.

SCIENCES

Au travers de la découverte de nos modèles, les enfants découvrent le vocabulaire scientifique, apprennent de nouveaux concepts (physique, lois du mouvement...), qu'ils mettent en application lors de la construction.



TECHNOLOGIE

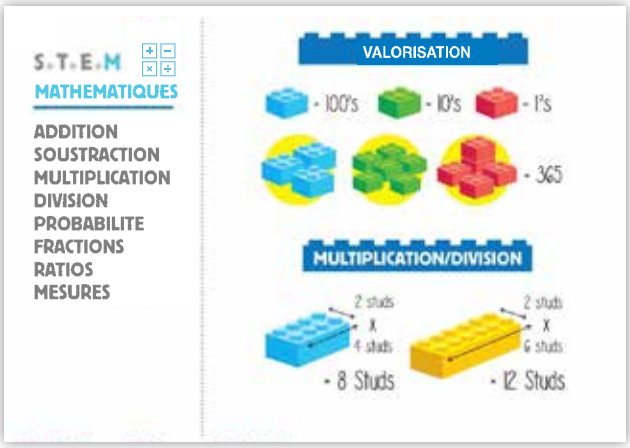
La technologie met en œuvre l'utilisation de la science pour inventer et résoudre les problèmes. Les enfants utilisent leur créativité et leurs compétences analytiques pour trouver des solutions viables aux problèmes présentés.

INGÉNIERIE

L'ingénierie utilise l'application pratique de la science pour concevoir et créer. Sans en avoir conscience, les enfants utilisent des compétences en ingénierie lors de la construction de nos modèles (ponts, tours...).

MATHÉMATIQUES

Lorsqu'ils comptent, mesurent et construisent avec les briques LEGO®, les enfants développent sans cesse leurs compétences en mathématiques.



NOTRE MISSION :

APPRENDRE PAR LE JEU

Les briques LEGO®, outil central de nos activités, agissent en tant que révélateur chez l'enfant. Nos ateliers Bricks 4 Kidz® permettent la mise en action des fonctions cognitives des enfants.

BÉNÉFICES DE NOS ATELIERS

CONCENTRATION
Améliorer l'attention

CRÉATIVITÉ
Développer l'imagination

MOTRICITÉ FINE
Améliorer la dextérité et la coordination

QUALITÉS RELATIONNELLES ET ÉMOTIONNELLES
Collaborer et responsabiliser.
Développer patience, estime de soi et confiance

LANGAGE
Enrichir le vocabulaire scientifique, en français et en anglais.
S'exprimer et échanger

PERCEPTION
Utiliser les sens visuel, auditif et toucher.
Se repérer dans l'espace

RAISONNEMENT
Développer les capacités à résoudre des problèmes.
Stimuler l'esprit critique.
Expérimenter et programmer

MÉMOIRE
Retenir les différents concepts étudiés

MODALITÉS D'INTERVENTION

Interventions ponctuelles ou régulières

Pendant les vacances, les mercredis ou sur le temps périscolaire

Mise à disposition de tout le matériel nécessaire

« JOUE ET TU DEVIENDRAS SÉRIEUX. »
Aristote

07.69.68.56.10
cfraysse@bricks4kidz.com
B4KMontpellier
b4kmontpellier

bricks 4 kidz®
WWW.BRICKS4KIDZ.FR/MONTPELLIER

LEGO®, DUPLO® et Mindstorms® sont des marques déposées du groupe LEGO® qui ne sponsorise, n'autorise, ni ne soutient ce support.
EURL Académie Philon Mechanicus ZA Sainte Julie Lot 1B route de Mende 34980 Montferrier-sur-Lez - Téléphone: 0769685610
SIREN: 850113432 - Numéro de TVA intracommunautaire: FR 12850113432

Graphisme : Jean-François Di Lello © Adobe Stock