

8.1 Le temps qui passe

Cycle 2



Les thèmes

Identifier les rythmes cycliques du temps.
 Comparer, estimer, mesurer des durées.
 Les événements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres.

L'histoire

Dans la salle du temps qui passe, horloges, montres, sabliers, planètes, Soleil et calendriers se côtoient. Le maître du temps et l'animateur évoquent avec le public l'alternance du jour et de la nuit, les rythmes cycliques et l'adaptation des êtres vivants aux changements de saisons. Une heure de découverte pour mieux se situer dans l'espace et le temps.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.



8.2 Périls en mer

Cycle 2



Les thèmes

Associer les élèves à l'élaboration et à la mise en oeuvre de projets.
Engager la classe dans des actions de solidarité ou en faveur de l'environnement.

L'histoire

Alice la tortue milite sans cesse pour protéger ce milieu naturel si fragile : le monde marin. La pollution de l'air et les déchets sans cesse de plus en plus nombreux mettent en péril son équilibre. Nous sommes les premiers concernés et Alice montre une grande détermination à nous montrer les gestes à faire et ne pas faire pour protéger notre planète.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
Une histoire pour capter l'attention des enfants.
Des séquences audiovisuelles pour les informations.
Des jeux pour vérifier les acquis.



8.3 **Enquêtes en terres lointaines**

Cycle 2

**Les thèmes**

Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.
Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.
De l'espace connu à l'espace lointain.

L'histoire

Au bureau d'enquêtes lointaines, l'activité bat son plein. Sam croule sous les objets qu'on lui a confiés. Sa mission, retrouver leur provenance. Aujourd'hui, il demande l'aide des enfants. Une enquête qui les mènera de l'Indonésie au désert, en passant par la savane et les pays froids. Ils auront l'opportunité de comparer les modes de vie de différentes cultures.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
Une histoire pour capter l'attention des enfants.
Des séquences audiovisuelles pour les informations.
Des jeux pour vérifier les acquis.



8.4 Une pierre dans l'eau*Cycle 2***Les thèmes**

Quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz.
Les changements d'états de la matière, notamment solidification, condensation et fusion.
es états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).

L'histoire

D'où vient cette pierre retrouvée dans les marais salants ?
Une énigme à résoudre ensemble, qui invite chaque participant à découvrir les différents états l'eau, sa présence dans la nature, ses utilités et son cycle naturel, indispensable à la vie sur Terre.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
Une histoire pour capter l'attention des enfants.
Des séquences audiovisuelles pour les informations.
Des jeux pour vérifier les acquis.



8.5 **Le royaume des émotions**

Cycle 2

**Les thèmes**

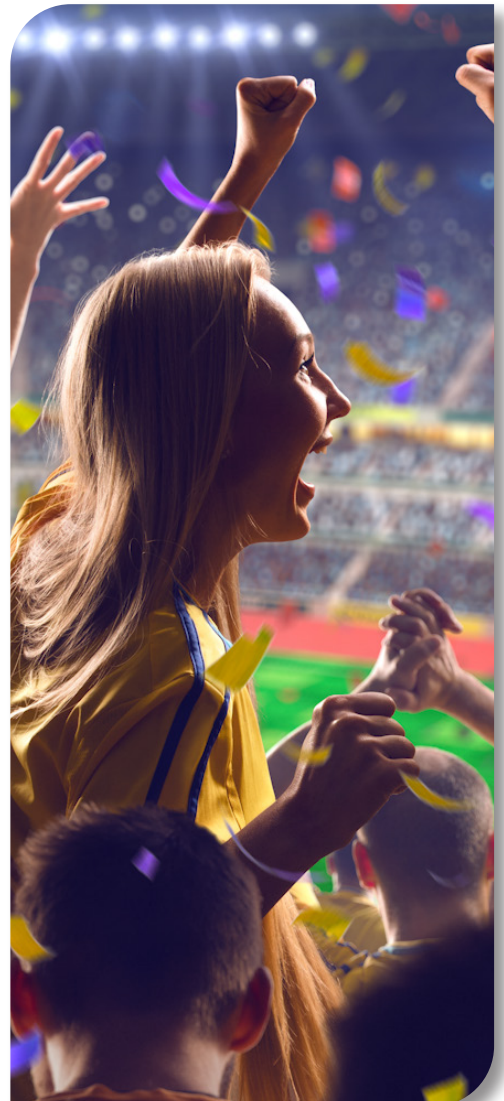
Identifier et partager les émotions.
Reconnaître les émotions de base.
S'exprimer en respectant les codes de la communication orale.
Accepter les différences.

L'histoire

Léo a trouvé l'endroit où se trouvent toutes ses émotions. Si elles sont à l'intérieur de lui, il doit bien pouvoir les repérer puisqu'elles bouleversent son corps. Encore faut-il qu'il sache les exprimer afin d'être compris par ceux qui l'entourent.
50 minutes de tranches de vie pour mieux appréhender nos émotions : la tristesse, la joie, la colère, la peur, la honte et la culpabilité.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
Une histoire pour capter l'attention des enfants.
Des séquences audiovisuelles pour les informations.
Des jeux pour vérifier les acquis.



8.6 La forêt aux mille visages

Cycle 2



Les thèmes

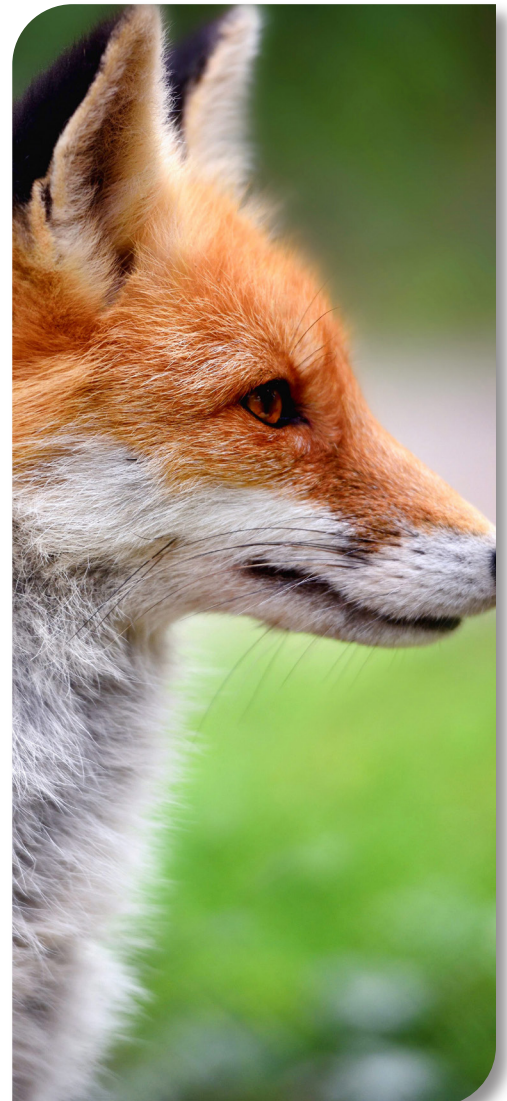
Du gland jusqu'au chêne. Feuillus et conifères.
Les régimes alimentaires.
Oviparité et viviparité.
Protéger la forêt

L'histoire

Sarah nous emmène au coeur de la forêt aux mille visages. C'est l'occasion d'y faire des rencontres inattendues et de réussir une mission importante : délivrer le génie Arthus. Pour cela, il faudra résoudre plusieurs énigmes et découvrir la vie de ce milieu naturel si proche et si mystérieux.

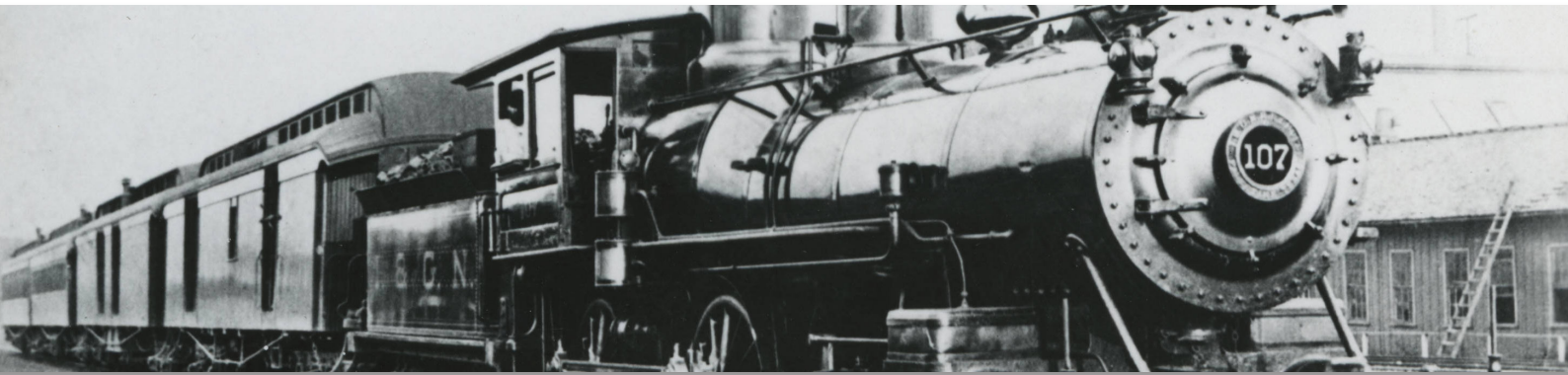
L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
Une histoire pour capter l'attention des enfants.
Des séquences audiovisuelles pour les informations.
Des jeux pour vérifier les acquis.



8.7 Quelle époque !

Cycle 2

*Les thèmes*

Les métiers d'autrefois
 La vie d'autrefois à l'école.
 Les transports d'autrefois.
 L'agriculture d'autrefois.

L'histoire

Jeanne se retrouve au musée d'autrefois où les gardiens du passé se réveillent. Accompagnée d'Angèle la repasseuse, elle arpente les couloirs et les salles du musée à la découverte du temps passé.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.



8.8 La balade de Marius

Cycle 2

*Les thèmes*

Découverte des paysages de France (littoral, plaine, colline, montagne).
 La vie des villes et des campagnes.
 Les métiers en fonction des paysages.

L'histoire

Marius, livreur de bonbons, doit arpenter les différents paysages de France depuis la mer jusqu'aux sommets des montagnes. Une occasion unique de découvrir la forme que prennent les différents espaces de notre pays.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.



8.9 **Techno Mundo**

Cycle 2

**Les thèmes**

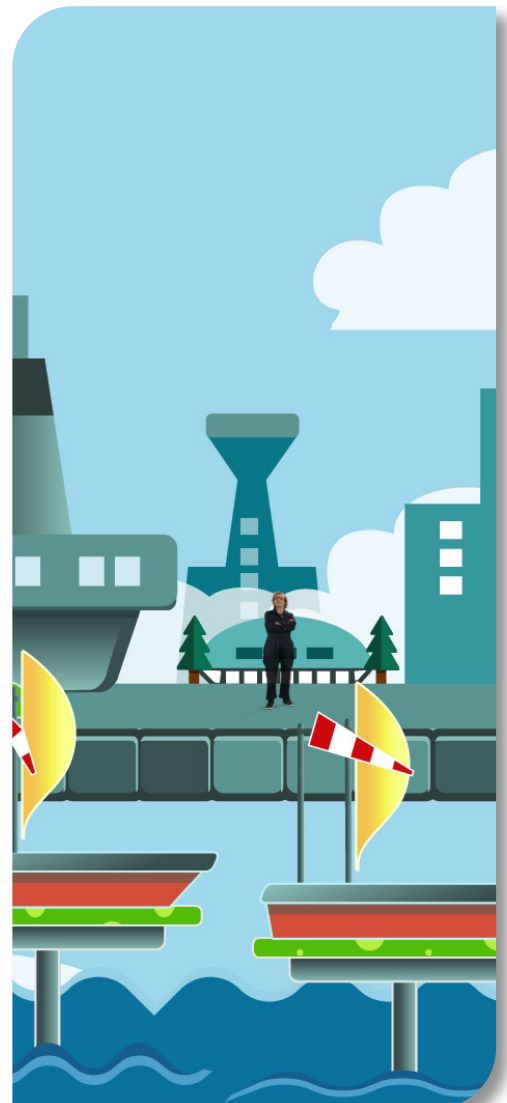
Un métier - un objet.
 La balance et les poids.
 Les manches à air.
 L'électricité.

L'histoire

Léo s'est volontairement enfermé dans son nouveau jeu virtuel interactif. Il a besoin de l'aide des enfants pour résoudre les différentes énigmes et découvrir les secrets de Techno-Mundo. Ils sont aidés par l'animateur qui leur propose des séquences à but pédagogique pour mieux appréhender les objets techniques qui nous entourent.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.



8.10

Le corps humain

Cycle 2



Les thèmes

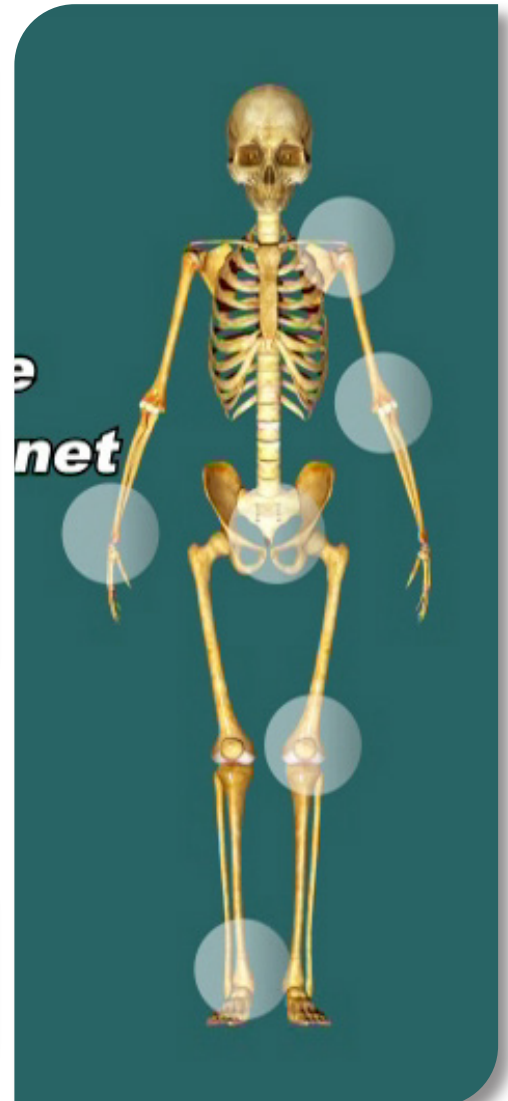
Découverte de notre corps.
 Comment le squelette fonctionne-t-il ?
 Les besoins de notre corps.
 La pyramide alimentaire.

L'histoire

Cortex, chef de la délégation des cellules nerveuses nous explique comment fonctionne le corps de Félix. Quelles sont les différentes parties de son corps ? Le squelette, constitution et protection. Comment les os rentrent en mouvement ? Quel est le rôle des articulations ? Quelles sont les règles d'hygiène à respecter pour que tout fonctionne ?

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.



8.11

L'atelier d'art*Cycle 2***Les thèmes**

Le travail des artistes.
 Découverte de différents domaines d'art.
 L'art au fil du temps.

L'histoire

Jeanne va rendre visite à Hervé, un sculpteur professionnel. Elle y rencontre le petit Billy, une sculpture bien sympathique, qui lui propose de découvrir le travail des artistes (Léonard de Vinci, Michel Ange, Honoré Daumier et Pablo Picasso.) Les dessins, les peintures et les sculptures de la Préhistoire.

L'intervention

Une intervention au sein de votre établissement.
 Une histoire pour capter l'attention des enfants.
 Des séquences audiovisuelles pour les informations.
 Des jeux pour vérifier les acquis.

