

PLANNING TYPE - CLASSES DE DECOUVERTES ASTRONOMIE - CENTRE D'ACCUEIL DE ST-FRONT
Ecole ... à ... (..) - Classe de M... - ... élèves de ... - Séjour du ... au ...

Accompagnateurs :

CYCLE 2

	Jour 1	Jour 2	Jour 3
8h00	En partenariat avec : 	PETIT DEJEUNER	RANGEMENT PETIT DEJEUNER
8h45		TOILETTE / HABILLAGE / RANGEMENT	TOILETTE / HABILLAGE / FIN DES RANGEMENTS LIBERATION DES CHAMBRES
9h15		9h30-11h00 Planetarium et carte du ciel <i>(A la salle des fêtes)</i> Les élèves entrent dans le planétarium, prêts à plonger la tête dans les étoiles. Le Soleil se couche, la nuit tombe et le ciel nocturne se dévoile, identique à celui visible le soir même à l'oeil nu. La visite guidée démarre par les planètes observables puis par les premières étoiles. Les élèves apprennent à reconnaître des constellations et à retrouver les points cardinaux.	9h15-10h45 Jours, nuits, saisons <i>(En classe)</i> L'heure n'est pas la même pour tout le monde sur Terre en même temps. Voilà une belle occasion pour les élèves de s'interroger sur ce qui fait la nuit et le jour sur Terre, d'en apprendre plus sur les mouvements de notre planète. A l'aide de maquettes de la Terre et du Soleil, ceux-ci découvrent qui tourne autour de qui, en combien de temps et dans quel sens. Une fois le cycle jour/nuit appréhendé, l'inclinaison de la Terre se rajoute dans l'équation pour mieux comprendre l'origine des saisons.
		TEMPS DE JEU LIBRE	TEMPS DE JEU LIBRE
		11h30-12h00 Fabrication d'une carte du ciel <i>(A la salle des fêtes)</i>	11h15-12h00 Fabrication d'une maquette <i>(En classe)</i>
	ARRIVEE VERS Accueil		
12h15	DEJEUNER	Apéritif avec un cocktail maison DEJEUNER	DEJEUNER
13h00	Visite du centre Présentation du séjour	TEMPS DE JEU LIBRE	TEMPS DE JEU LIBRE
14h00	14h00-16h00 Rover martien <i>(En classe)</i> La planète Mars est la seule planète à n'être habitée que par des robots ! Comment ont-ils réussi à se poser et comment les pilote-t-on ? Les élèves commencent par découvrir le fonctionnement de petits robots Thymio II et apprennent à les contrôler. Ils doivent ensuite accomplir des missions : aller d'un point à un autre, éviter des obstacles, et pour les meilleurs pilotes : grimper les pentes du plus haut volcan du Système solaire : le Mont Olympe.	14h00-16h30 Fusée à air et à eau <i>(En classe et dans l'enceinte du centre)</i> Deux heures dans la peau d'un ingénieur fusée... Tout commence par un plan, dessiner la fusée et identifier les éléments indispensables à son vol. Puis ciseaux en main, les élèves taillent cartons et plastiques pour assembler leurs propres engins. Reste à trouver un moyen de les faire voler avec de l'eau ! Le principe d'action-réaction n'a bientôt plus de secret et voilà l'étape ultime, la consécration... Trois, deux, un... décollage ! <i>(lancement non réalisable en cas de vent fort ou d'orage)</i>	DEPART A avec le goûter
16h45	GOÛTER	GOÛTER	
17h15	INSTALLATION DANS LES CHAMBRES DOUCHES	DOUCHES CONFECTION DES VALISES	
19h15	DÎNER	DÎNER	
20h00	VEILLEE	VEILLEE <i>(possibilité prêt de matériel pour une soirée dansante)</i>	

Les moments de la journée signalés par ce fond : indiquent que l'animateur du centre n'est pas présent.

Ces moments sont donc à la charge de l'enseignant et de ses accompagnateurs.

Les animations de la journée signalés par ce fond : indiquent que les activités sont encadrées par le personnel du site sans la présence de l'animateur du centre.

Les animations de la journée signalés par ce fond : indiquent que les activités sont encadrées par un prestataire extérieur sans la présence de l'animateur du centre.