

# LES ATELIERS mode d'emploi



**Réservation  
et paiement  
en ligne sur :**

**laturbine.annecy.fr**

**ou en scannant  
ce QRCode**



**Ouverture  
des réservations  
et choix de l'atelier  
1 mois avant  
la date.**

Ce choix se fait  
parmi tout le panel  
d'ateliers proposés  
(voir p.3 à 7)



**Tarifs de  
3€ à 5€**



**Se présenter  
15 minutes  
avant l'atelier**

Enfant de **moins  
de 10 ans** accompagné  
d'au moins un adulte  
inscrit aussi

## Ateliers SCIENCES



- Hors vacances scolaires :  
mercredi et dimanche
- Vacances scolaires (zone A) :  
mercredi, jeudi, vendredi  
et dimanche



**14h15-15h45 pour tous les ateliers  
à l'exception des ateliers pour  
les 3-6 ans, 14h15-15h15**

## Ateliers NUMERIQUES



- Hors vacances scolaires :  
mercredi, 2 samedis par mois
- Vacances de la Toussaint et d'hiver  
(zone A) :  
mardi, mercredi et jeudi



**14h30-15h30 et 16h15-17h15 pour  
tous les ateliers à l'exception de  
l'enquête journalistique, 14h30-16h30**



**Bricolage de manette, Lightpainting,  
Le voyage de Cubetto et L'enquête  
journalistique se font uniquement  
pendant les vacances.**

## ATELIERS POUR LES 3-6 ANS

### Les sens en éveil

Venez découvrir, tester et approfondir vos sens !  
Ecoutez des sons, respirez des odeurs, identifiez des formes, goûtez des solutions, et touchez des textures.  
Saviez-vous les reconnaître ?

### Les couleurs de l'arc-en-ciel

Touillez et trifouillez de la peinture et autres solutions colorées pour créer toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.  
Expériences créatives garanties pour comprendre comment nous percevons les couleurs.

**SUR  
RÉSERVATION**  
Plus d'infos,  
voir P.2

## ATELIERS DÈS 5 ANS

### Ozobot, le robot suiveur de lignes

Assemblez des pièces de puzzle pour donner des consignes à ce robot. Guidez-le grâce à des lignes et des couleurs, et rejoignez la ligne d'arrivée.

### Programmer son histoire animée

Emboîtez des blocs de programmation colorés pour créer vos histoires animées sur tablette avec Scratch Junior. Faites bouger, sauter, danser et chanter vos personnages dans des décors variés.

### Thymio, un robot aux multiples facettes

Manipulez, observez et jouez avec ce robot pour découvrir ses comportements en fonction de sa couleur : amical, explorateur, attentif... À vous de jouer !

### PRÉSENTATION DES ATELIERS NUMÉRIQUES



Les couleurs de l'arc-en-ciel

## ATELIERS DÈS 7 ANS

### Effet domino

C'est en faisant chuter, glisser ou bouger des éléments que nous allons comprendre des principes de physique. Construisez votre réaction en chaîne et formez avec celle des autres participants une machine collective !

### Dans sa bulle

Créez votre bande dessinée numérique avec le logiciel BDnF. Placez des cases, des images, et faites aussi parler vos personnages grâce aux bulles.

### Le voyage de Cubetto

Partez à l'aventure avec ce robot en bois ! En plaçant des blocs de direction sur la télécommande, le robot suit vos ordres et se déplace sur un grand tapis de jeu.



### Les secrets du corps humain

Que se cache-t-il dans notre corps ? Comment percevons-nous notre environnement ? Découvrez les organes impliqués dans les actions simples du quotidien comme respirer, se nourrir, se protéger et se déplacer.

### Dessin sur tablette graphique

Avec une tablette graphique et le logiciel Krita, découvrez le dessin numérique. Choisissez votre pinceau ou votre crayon et laissez-vous porter par votre âme d'artiste.

### Lightpainting, un jeu de lumière

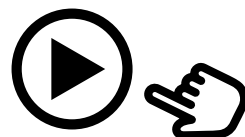
Venez apprendre à faire d'incroyables photos avec des effets de lumière époustouflants ! Avec des lampes multicolores, réalisez une photo originale et laissez votre créativité s'exprimer.



Dans sa bulle

**SUR  
RÉSERVATION**  
Plus d'infos,  
voir P.2

**PRÉSENTATION  
DES ATELIERS  
SCIENTIFIQUES**



## ATELIERS DÈS 8 ANS

### Mystérieuses graines

Venez étudier, expérimenter, et observer les stratégies que les plantes mettent en place pour conquérir différents milieux. Réalisez des expériences en vous mettant dans la peau d'un scientifique et validez vos données !

NEW

### Cherchez la petite bête

La ville regorge d'animaux en tout genre. Saurez-vous les reconnaître et les classer ? Appliquons ensemble quelques-unes des méthodes scientifiques d'exploration et passons à la loupe cette biodiversité qui nous entoure !



Cherchez la petite bête

### Thymio, le robot programmable

Avec un ordinateur, programmez des comportements amicaux, peureux ou aventuriers en demandant au robot de se déplacer à l'aide de ses capteurs. Il peut aussi jouer une mélodie ou changer de couleurs.

### Studio musical

L'application GarageBand est un véritable studio d'enregistrement. Elle est dotée de toute une bibliothèque de sons instrumentaux et autres effets sonores hyper-réalistes. Exprimez-vous !

### Bricolage de manette

À partir de matériaux de récupération, imaginez et assemblez votre manette de jeu. Reliez-la à une carte électronique MakeyMakey pour jouer de façon originale à des jeux rétro.



Uniquement pendant les vacances

**SUR RÉSERVATION**  
Plus d'infos, voir P.2



Bricolage de manette



## ATELIERS DÈS 10 ANS ET PLUS

### À fond l'énergie

C'est quoi l'énergie ? Quelles en sont les sources ? Par la manipulation de modèles réduits, venez découvrir comment nous produisons notre électricité.

### Question de lumière

Noire, visible ou encore indéchiffrable... Coup de projecteur sur la lumière ! Participez à des expériences lumineuses et préparez-vous à en voir de toutes les couleurs.

**SUR  
RÉSERVATION**  
Plus d'infos,  
voir P.2

### Le labo des châteaux

Essayons de comprendre ensemble la physique du "château de sable" ou comment se comporte la matière en grain. Entre pratique collaborative, démarche scientifique et expériences, saurez-vous fabriquer un château (assez) fort pour supporter votre propre poids ?



Le labo des châteaux

### Épreuve de force

Puis-je lever 1 kg du bout des doigts ? Leviers, palans, et autres plans inclinés sont autant d'innovations techniques qui nous facilitent la vie au quotidien. Construisez et testez ces dispositifs mécaniques qui nous permettent, avec un point d'appui ou un levier, de soulever le monde !

### Mallette TARA "Plastique en mer, les solutions sont à terre"

**NEW**

En 2019, la goélette TARA a remonté 9 fleuves d'Europe sur la piste des microplastiques. Puis, elle a développé des outils de sensibilisation pour mieux comprendre la pollution plastique en mer, remonter à sa source et réfléchir aux solutions.

**CONCEPTION  
DES SUPPORTS DE  
MÉDIATION POUR  
"ÉPREUVE DE FORCE"**

