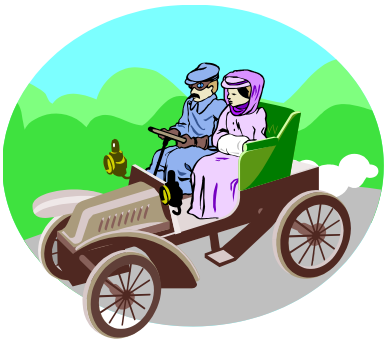
Grand jeu : Le projet Inventima

© 2014 – Le Centre de Loisirs de Lannilis



Caractéristiques

De 5 à 30 enfants de 6 à 14 ans (de 1 à 6 équipes).
2 animateurs minimum (1 maître du jeu + 1 assistant)
Durée 1h30 env.
Intérieur ou intérieur + extérieur.

Principe

Les enfants partent à la découverte de l'étonnant sous-marin du professeur Inventimus qui est un véritable musée célébrant les plus grandes inventions de l'Homme de la préhistoire à nos jours. Malheureusement, lors de la visite, les enfants découvrent que le sous-marin souffre d'une avarie qui lui fait prendre l'eau un peu plus chaque jour. Celui-ci est maintenant sur le point de sombrer. Les enfants arriveront-ils à s'échapper du sous-marin et à sauver le musée ?

Film de présentation

Un petit film réalisé par l'équipe d'animation en amont est projeté aux enfants (avec un vidéo-projecteur, une télé ou avec un simple écran d'ordinateur) pour introduire le jeu. Il s'agit d'un film qui présente simplement le professeur Inventimus en gros plan. Il est possible de filmer sur fond vert ou bleu afin d'intégrer par incrustation avec un logiciel de montage une image de sous-marin.

« Bonjour, je suis le professeur Inventimus. Si vous regardez ce film, c'est que vous avez réussi à trouver mon sous-marin l'Inventima et à lancer mon ordinateur de bord. C'est ici que j'ai vécu durant plus de 12 ans afin de réaliser mon plus grand rêve : Créer un musée amphibie à la gloire des grandes découvertes qui ont façonné notre monde. J'ai conçu moi-même dans cet immense sous-marin les 350 salles qui présentent tour à tour les plus belles inventions imaginées par l'Homme de la préhistoire à nos jours. Je souhaite désormais que ce merveilleux patrimoine soit mis à la disposition de tous et vous permet donc, chers visiteurs, de partir à la découverte de chacune de ses salles.

Vous découvrirez également quelques-unes de mes propres inventions car, en tant que scientifique, j'ai moi-même conçu quelques innovations qui devraient très rapidement changer la face du monde telles que le…

Mais bref, je vous laisse maintenant partir à la découverte des secrets de l'Inventima. Tiens, mais qu'est-ce que c'est que ce bruit… J'entends ce bruit depuis quelques temps, mais je n'arrive pas à savoir si ça vient du propulseur magnético-synthésium et du générateur d'air alphabetalium [Il bidouille quelque chose avec des outils]. Faudra que je regarde ça de plus près… »

Préparation

- Installer la TV (ou vidéo-projecteur ou ordinateur) pour visionnage du film de présentation
- Imprimer et installer au poste central le plan du sous-marin et le tableau de parcours.
- Installer aux alentours du poste central 5 ou 6 carrés de couleur (en fonction du nombre d'équipes à créer) sur le sol. Les équipes se formeront sur ces carrés de couleur.
- Installer les 9 ateliers dans l'espace à disposition.
- Afficher les étiquettes de signalisation des salles (à imprimer) pour indiquer les ateliers.
- Afficher également l'étiquette « Salle n°3 – Office » puis cacher le goûter à proximité.

Déroulement

Le maître de jeu installe les enfants devant l'écran puis présente le contexte du jeu : « Vous êtes les premiers visiteurs de ce mystérieux sous-marin qui a été récemment retrouvé par un navire militaire dans l'océan atlantique. Nous ne savons encore rien de cet immense bâtiment qui semble à l'abandon depuis bien longtemps, mais il est possible que l'ordinateur de bord puisse nous fournir d'importantes informations. Voici un message qui semble avoir été laissé par son propriétaire… ». Lancement de la vidéo (Voir ci-dessus).

Le maître du jeu invite donc les enfants à partir à la découverte des différentes pièces du sous-marin.

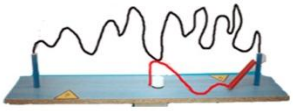
Les enfants se constituent eux-mêmes en groupe en fonction de leurs affinités et se rassemblent sur les carrés de couleur.

Le maître de jeu reçoit ensuite les équipes à tour de rôle sur le poste central et les envoie vers les premiers ateliers (Sans oublier de marquer sur le tableau de parcours les ateliers vers lequels les équipes ont été envoyés). L'animateur assistant se charge de gérer les animations les plus complexes (Comme l'atelier « Des inventions qui font du bruit »).

Après chaque atelier, les équipes reviennent au poste central pour vérifier l'exactitude de leurs réponses et être envoyées vers de nouveaux ateliers.

Fin du jeu : Une fois que les 2 premières équipes ont terminé les ateliers, tout le monde est appelé et rassemblé devant le poste central. Le maître de jeu invite alors toutes les équipes doivent trouver la salle n°3 (L'office) dans lequel il trouvera le goûter pour fêter la fin du jeu…

Ateliers

Salle	Titre	Description	Matériel
11	L'histoire de l'aviation	Remettre les images d'avions dans l'ordre chronologique.	Images à imprimer
12	Objets d'hier et d'aujourd'hui	Associer les paires avant/maintenant.	Images à imprimer
13	Des inventions qui font du bruit	Reconnaître les sons de ces inventions célèbres.	Clé USB sur lecteur MP3 + Fichier Sons.zip à télécharger sur le site
14	Voitures incroyables	Dissocier le tas de cartes en 2 tas : Les voitures qui existent et celles qui n'existent pas (encore)	Images à imprimer
15	Aventures électriques	Nous utilisons un jeu en bois que nous avons fabriqué avec une pile carrée, une petite ampoule et un fil de fer. Il faut faire le parcours sans toucher le fil électrique. Si ce jeu ne vous dit rien, inventez une autre activité sur le thème de l'électricité.	Un jeu « fil électrique » 
16	Découvertes accidentelles	Découvrez quelles sont les 3 histoires et les 3 histoires fausses	Page à imprimer
17	La loupe à la loupe	Prenez cette loupe et répondez à la question « Qui a inventé la loupe ? » et revenez donner la réponse au maître de jeu.	Page à imprimer + 1 loupe
18	La boussole	Prenez cette boussole et trouvez ce qui se trouve au bout du chemin indiqué sur la page.	Pages à imprimer + 1 boussole
1	La salle des machines	Un incident a eu lieu : une fuite a été découverte dans une des parois du sous-marin. C'est ça le bruit dont le professeur Inventimus parlait ! Retrouvez la clé à molette cachée dans la salle des machines et revenez avec afin d'effectuer les réparations nécessaires au plus vite !	1 Clé à molette cachée dans la salle des machines

Parcours des équipes

Indiquer dans la colonne 'Lieu' le nom véritable de l'endroit dans lequel l'atelier se déroule. Le maître de jeu doit cocher les cases correspond aux ateliers vers lequels il a envoyé les équipes.

		Equipes					
Ateliers	**Lieu**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**
11-L'histoire de l'Aviation							
12-Objets d'hier et d'aujourd'hui							
13-Des inventions qui font du bruit							
14-Voitures incroyables							
15-Aventures électriques							
16-Découvertes accidentelles							
17-La loupe à la loupe							
18-La boussole							
1-La salle des machines							

 Salle 11 **L'HISTOIRE DE L'AVIATION**	 Salle 12 **OBJETS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI**
 Salle 13 **DES INVENTIONS QUI FONT DU BRUIT**	 Salle 14 **DES VOITURES INCROYABLES**

 Salle 15 **AVENTURES ELECTRIQUES**	 Salle 16 **DECOUVERTES ACCIDENTELLES**
 Salle 17 **LA LOUPE A LA LOUPE**	 Salle 18 **LA BOUSSOLE**
 Salle 1 **LA SALLE DES MACHINES**	 Salle 3 **OFFICE DE L'EQUIPAGE**

Conception :

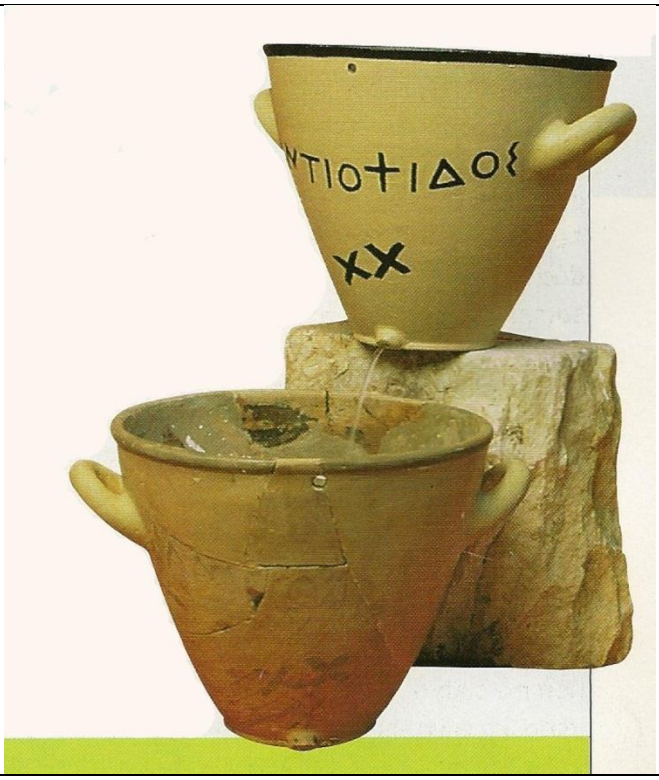
Téléchargez le fichier Sons.zip. Décompressez-le et copiez ces sons sur une clé USB ou sur un lecteur CD pour les diffuser ensuite durant le jeu sur un lecteur CB/USB.

Réponses :

1. Ascenseur
2. Aspirateur
3. Avion
4. Hélicoptère
5. Ordinateur
6. Projecteur de cinéma
7. Téléphone
8. Tracteur
9. Train
10. Tronçonneuse
11. Voiture

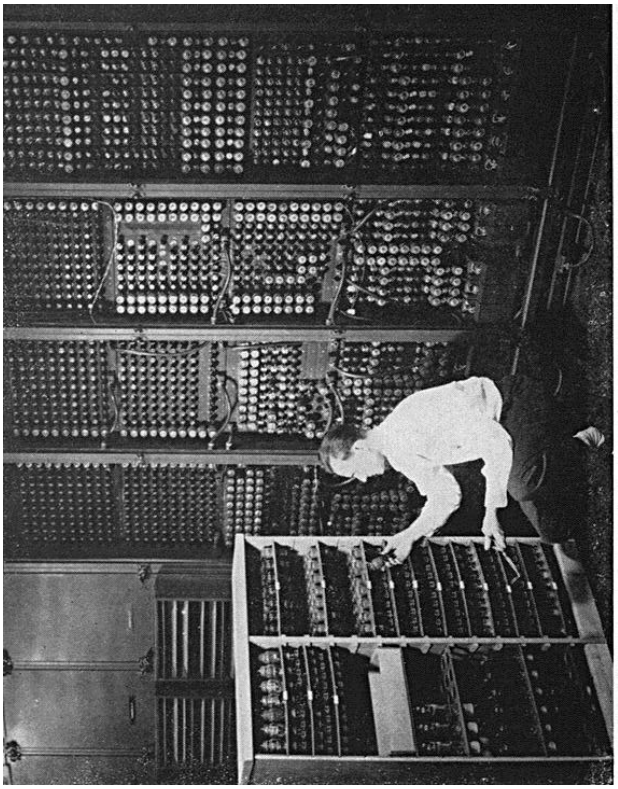
Objets d’hier et d’aujourd’hui

GELIANO
GELIANO
VITTORIA



KARLSSON

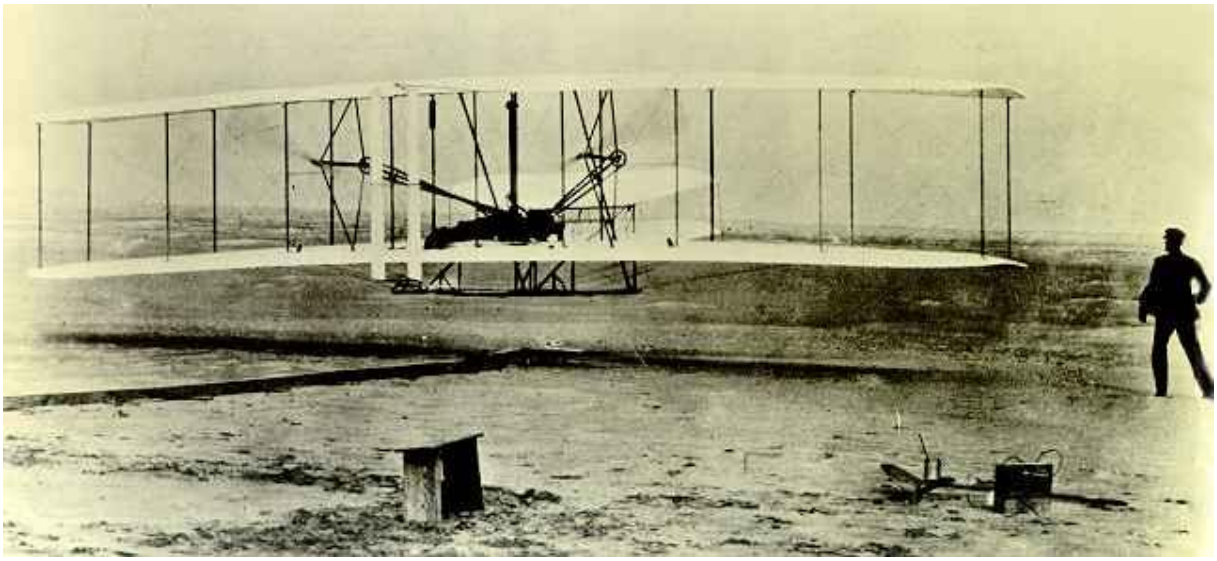
SAMSUNG
NX
10
SAMSUNG NX LENS
14.6 MEGA PIXELS

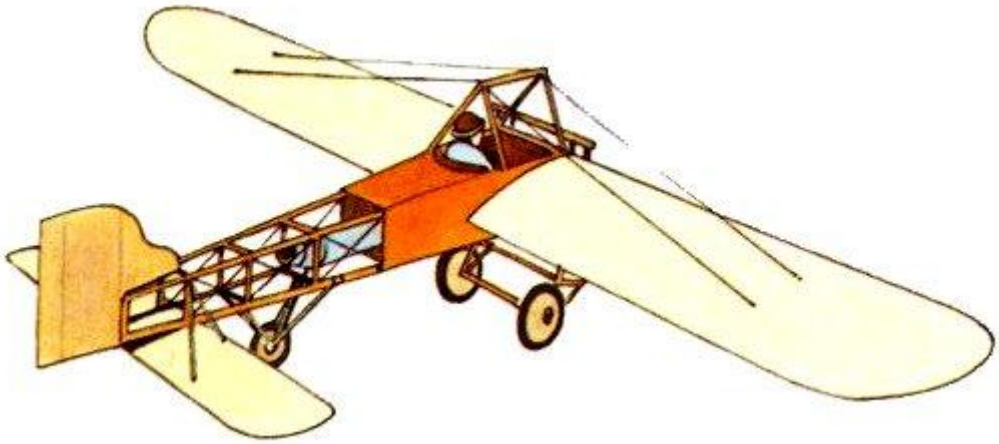


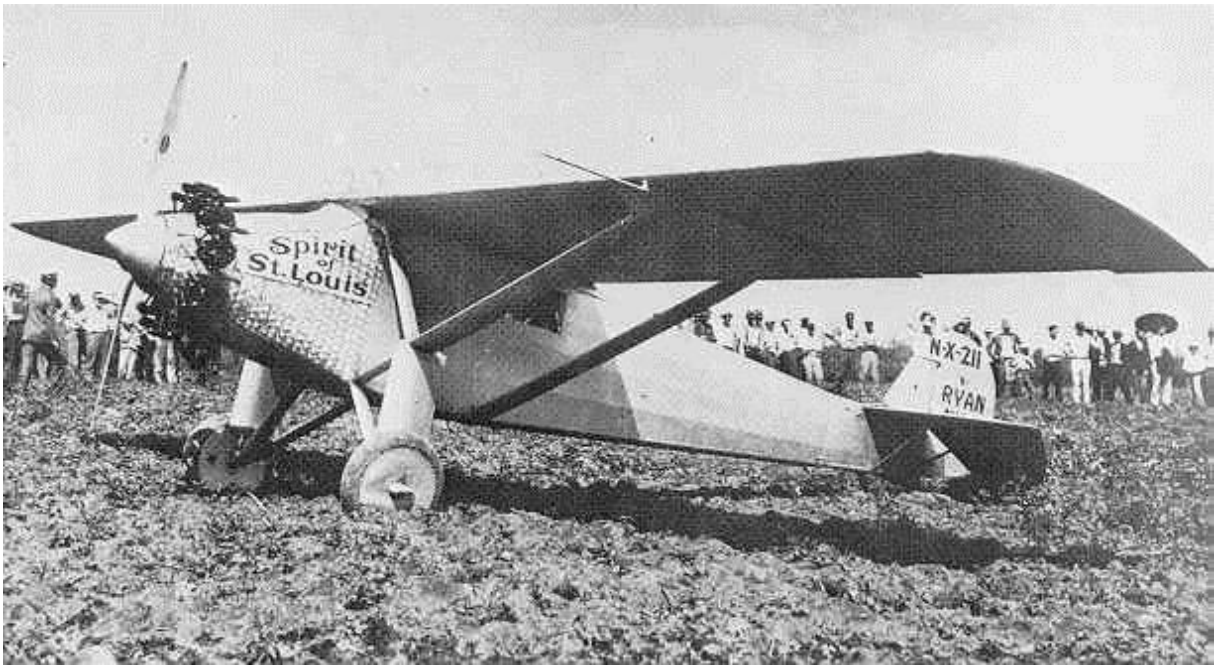
acer

Histoire de l'aviation

Découpez (et plastifiez si possible) les images suivantes. Les enfants devront les remettre dans l'ordre chronologique.






Spirit of St. Louis
N-X-211
RYAN

NC13347

777
BOEING 777

Réponses :

	Le 9 octobre 1890, Clément Ader, dans son avion l'Éole, fait un vol d'une cinquantaine de mètres ... à une altitude de 20 centimètres ! L' Eole de Clément Ader ressemblait à une chauve-souris.
	Le 17 décembre 1903, les frères Wright, des Américains, réussissent à voler sur une distance de 284 mètres. L'avion des frères Wright s'appelait le Flyer.
	Le 25 juillet 1909, le Français Blériot traverse la Manche, de Calais à Douvres. Il parcourt une distance de 43 kilomètres en 36 minutes.
	Le 20 mai 1927, l'Américain Lindbergh réussit le premier à franchir l'océan Atlantique et à relier ainsi la côte est des Etats-Unis à la France. Il parcourt 5800 kilomètres en 33 heures et 30 minutes.
	Le boeing 247 des années 1940 est un des premiers Boeing. C'est un avion à hélices.
	Un avion d'aujourd' hui : le Boeing 777
	Le Boeing 797, un projet d'avion géant : Boeing a présenté ce projet d'avion à très grande capacité, qui atteindrait mille passagers. La formule est celle de l'aile volante, avec un fuselage porteur.

Découvertes accidentelles

Quelles sont ci-dessous les véritables découvertes faites par accident ? Attention, certaines sont fausses…

1. L'anesthésie La découverte du gaz protoxyde d'azote date de 1772. Ce "gaz hilarant" ne donnait lieu, au départ, qu'à des expériences amusantes, censées distraire les gens : en effet, on avait remarqué que son absorption en petite quantité provoquait le rire. Une plus grande inhalation entraînait un coma, mais personne n'eut cependant l'idée de l'utiliser dans le cadre de la médecine. Ce n'est qu'en 1844 qu'un dentiste du nom d'Horace Wells eut une révélation : il avait observé l'effet du gaz lors d'une soirée entre amis. L'un d'eux, en tombant, s'était ouvert légèrement la jambe, mais sous l'influence du gaz inspiré peu avant, il ne ressentait pas la douleur. Le protoxyde d'azote fut alors utilisé comme anesthésiant.	**2. Le vélo** Le vélo apparaît en Angleterre au début du XXème siècle alors que John et Mardhey Marchet, un couple de riches industriels, souffrent de devoir parcourir à pied les 180 mètres que séparent leurs deux usines de volets en bois, situées dans la zone industrielle du Nord de Londres. Un jour, John découvre parmi les pièces défectueuses de l'usine A un volet sur lequel ont été fixés par erreur deux roues de charriot. Il a alors l'idée de fixer un fauteuil en bas du volet et un pédalier sur le dessus. Après quelques essais compliqués de ce «volet à roulettes », il décide finalement d'inverser la selle et le pédalier pour des aspects pratiques. Il inverse également de fait le nom de son invention en le nommant le « vélot à roulettes ». Il prendra par la suite tout simplement le nom de « vélo ».
3. La pénicilline C'est sûrement la plus célèbre des découvertes faite par accident. Alexander Fleming travaillait, en 1928, sur des projets de biologie. Un jour, il envisagea de nettoyer une de ses boîtes de Pétri, remplie de bactéries, mais fut distrait par une discussion avec un chercheur. Lorsqu'il reprit la boîte, il constata qu'une moisissure s'y était installée et avait tué les bactéries. Ce champignon était manifestement entré dans la pièce par voie aérienne, grâce aux fenêtres ouvertes. Fleming ne crut pas vraiment en l'efficacité de sa découverte : il fallut attendre une dizaine d'années pour qu'une autre équipe reprenne ses essais avec le succès que l'on connaît pour le développement des antibiotiques.	**4. La photographie** Dans les années 1830, Louis Jacques Mandé Daguerre cherchait un moyen pratique pour produire des photographies. Il avait déjà découvert comment exposer une image sur une plaque polie, recouverte d'une substance absorbant la lumière. Cependant, les images obtenues étaient à peine visibles et il voulait accentuer le contraste. Il laissa une des plaques dans son cabinet de développement plusieurs jours et quand il revint, il constata que l'image était bien plus contrastée. Il découvrit qu'un thermomètre s'était cassé et que la vapeur de mercure avait interagi. L'incorporation de mercure dans le processus permit ainsi la naissance de l'ancêtre de l'appareil photographique : le daguerréotype.
5. La paire de ciseaux Durant les années 1740, un scientifique norvégien du nom de Edmond Fissakouper bricolait dans son garage avec son garçon de 5 ans lorsqu'il fut confronté à la complexe tâche de découpage d'une feuille de papier. Après avoir tenté un déchirage avec les dents et un découpage à la scie égoïne, il fut forcé de constater qu'aucun outil ne convenait véritablement à une séparation propre et net d'une feuille en 2 parties. Il attacha alors par un point central deux couteaux de cuisine, appelés en Norvège des « Fivis ». Il appela ensuite son invention un « Fivo ». Ce qui donna bien plus tard les « ciseaux » que nous connaissons aujourd'hui.	**6. Le téléphone amphibie** Le téléphone amphibie fut découvert par erreur par un maître-nageur américain du nom de David Hasseloff dans les années 90. En patrouille sur les plages en plein été, il était souvent contraint de contacter par téléphone son supérieur hiérarchique pour de simples questions au sujet de la règlementation marine. Lorsque son supérieur répondait « Allo !», il obtempérait et se jetait immédiatement à l'eau avec son téléphone. Au vu de l'augmentation déraisonnable du budget alloué aux téléphones, il fut alors décidé d'insérer les téléphones dans des sacs plastiques. Les premiers téléphones amphibies étaient nés…

La boussole

Prends une boussole et suis le chemin indiqué ci-dessous :

1. **Place-toi à côté de la poubelle**

2. **Marche 10 pas vers le Nord**

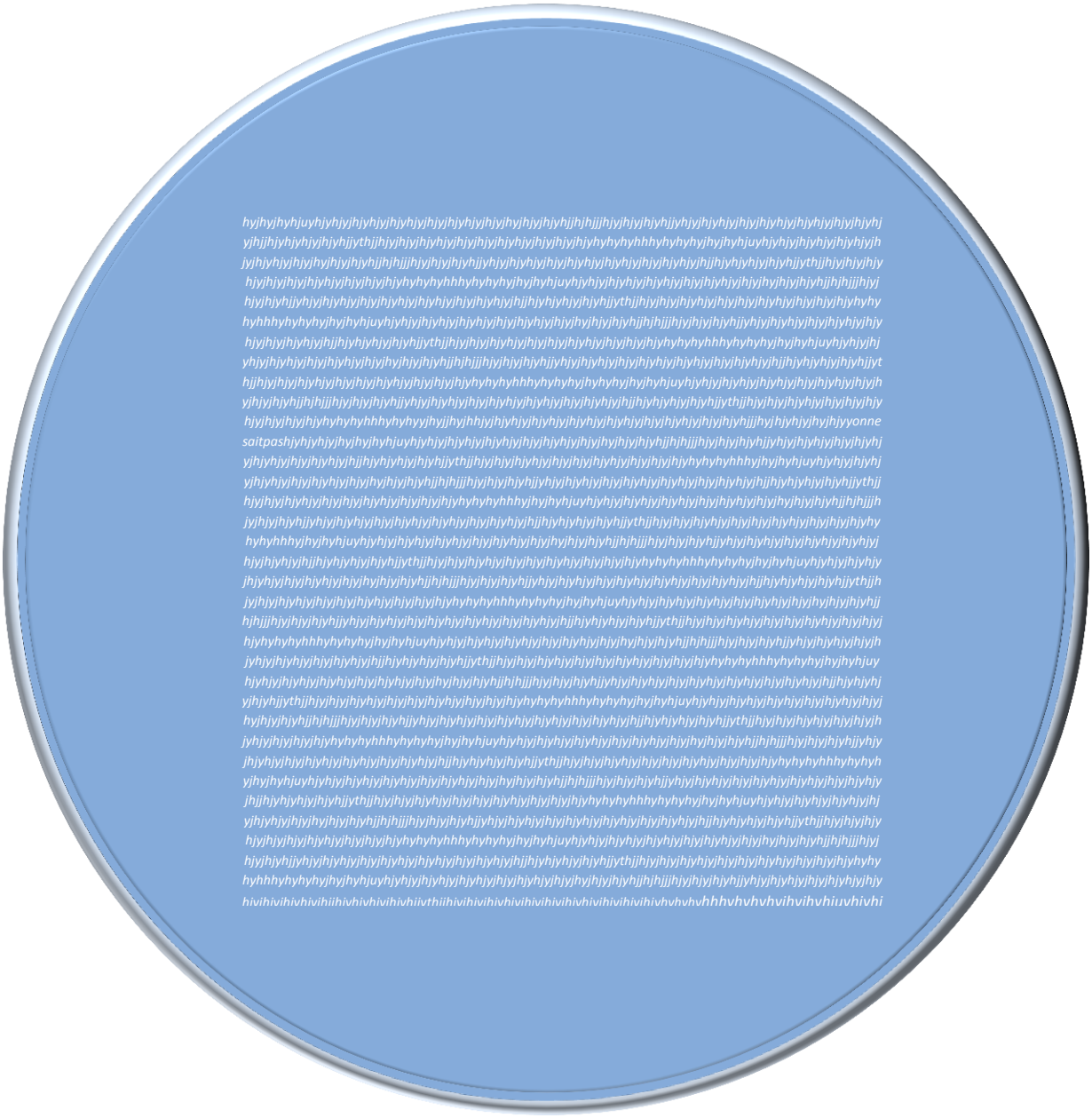
3. **Marche 10 pas vers l'ouest**

4. **Marche 6 pas vers le sud**

5. **Quel est le nom de l'objet trouvé ?**

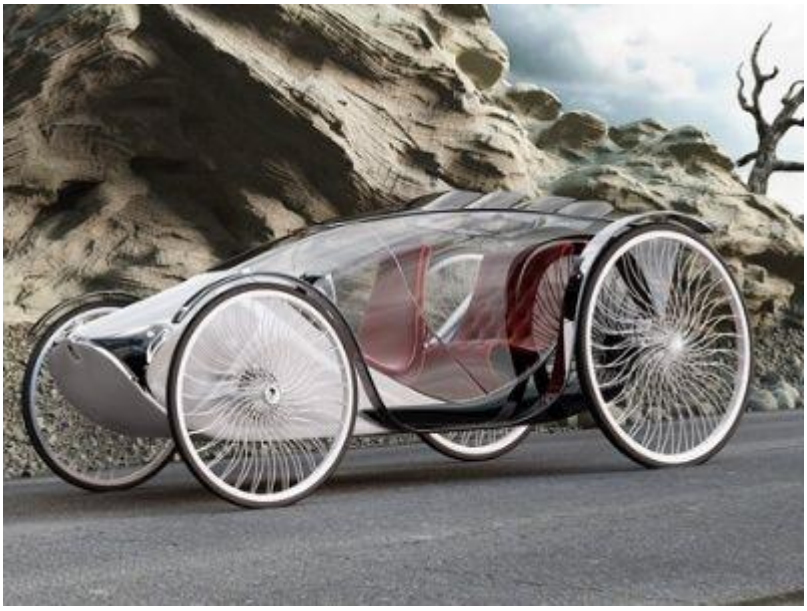
La loupe à la loupe

Prenez une loupe et découvrez qui a inventé la loupe en cherchant la réponse dans l'image ci-dessous.


yonne
soitpashjyhjyhjyjhyjhyjhyjuyhjyhjyjhjyhjyjhjyjhjyj

Voitures incroyables

Découpez (et plastifiez si possible) les images ci-dessous. Les enfants devront identifier les voitures qui existent et celles qui ne sont que des prototypes en images de synthèse.



MAZDASPEED
55

WOB NP 309

93

Logan