



DEFI 2 : LA BOITE à EFFET LOUPE !

« Construisez une boîte qui permettra de grossir un objet de la taille d'un personnage Lego. Cette boîte, cubique, ne devra pas excéder la longueur d'une paire de chaussures, en taille 36. Elle pourra être conçue à partir de matériaux recyclés et/ou d'éléments naturels. »



Lien avec les programmes :

Au C1 :

- Réaliser une construction, fabriquer un objet librement ou par un guidage pas à pas.
- Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence).

Au C2 : Comprendre que certains objets techniques sont obtenus après des séries de transformations.

Au C3 : Observer et classer des matériaux selon qu'ils sont transparents, opaques à la lumière ou translucides. Réaliser des dispositifs simples.

Cahier des charges :

- Fabriquer une boîte cubique dont chaque arête a une longueur maximale de 23 cm
- Prévoir une ouverture circulaire pour la loupe (diamètre 10 cm max)
- Utiliser des éléments naturels ou recyclés pour la loupe.

Prérequis :

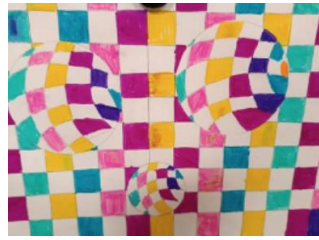
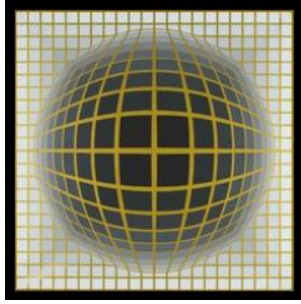
Manipuler des loupes de différentes sortes avec les élèves/ avoir bien perçu l'effet obtenu.

Prolongements possibles :

En arts :

- Victor Vasarely :

<https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evenement/cEgR5on>



-Peter Kogler – jouer avec les reliefs

Au CDRS :

- microscopes et loupes

Musée de l'école : atelier en lien avec le défi possible.

Ressources en ligne :

- Vidéos de Bayard sur « les animaux à la loupe » en anglais ou en français :

<https://tout.bayard-jeunesse.com/actualite/les-animaux-a-la-loupe-observer-les-animaux-sauvages/>