

SCIENCE SORCELLERIE

Notre sorcier t'accueille dans son mystérieux laboratoire où la science et la magie ne font qu'un. Maîtrise de potions, lévitation d'objets et bien des expériences spectaculaires t'y attendent.

TRANSPORT

S'il y a transport, il sera à 9h.

MATÉRIEL

Tout le matériel est fourni par Safari Éducation

En partenariat avec
Safari Éducation
www.safarieducation.ca

VOICI LES THÈMES QUI POURRONT ÊTRE ABORDÉS

**Les thèmes ne sont pas nécessairement en ordre et ne seront probablement pas tous abordés. Tout dépendant du sérieux des groupes et du niveau des participants.*

Compétences :

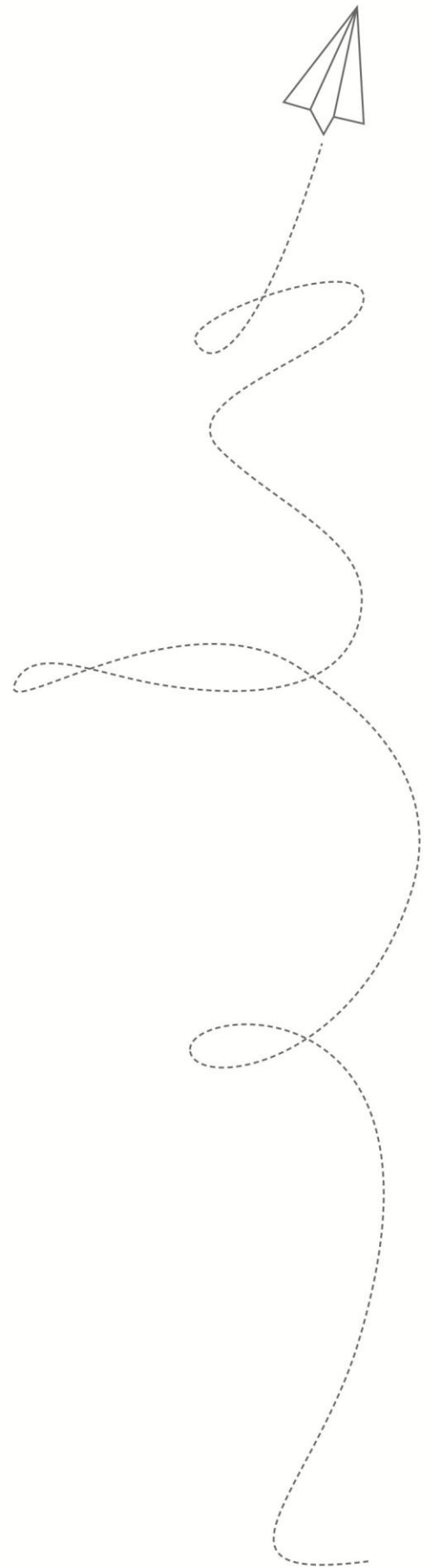
- Découvrir de nouveaux aspects du monde fascinant de la science.
- Comprendre les notions scientifiques derrière les tours de magie et d'illusion.
- Savoir formuler un problème, proposer des solutions et les tester. Méthode scientifique.
- Conduire un raisonnement logique.
- Réaliser des expériences et activités à partir de directives
- Gérer son temps, se répartir les tâches, s'organiser au sein d'un groupe pour être plus organisé. **S'amuser!**

Programme :

En plus des de toutes les activités ici-bas énumérées, s'ajoute plus de 50 tours de magie que les enfants apprendront à démystifier et maîtriser. L'ordre et la quantité des activités peuvent varier selon les besoins.

1. Activités scientifiques
2. Potion de lumière bleue froide
3. Potion magique arc-en-ciel
4. Symphonie de couleurs
5. Splash de couleurs
6. Bulles mobiles
7. Les levures
8. Le gaz carbonique

9. Défi des miettes
10. L'odorat du magicien
11. Le feu magique, oxydation de glycérine
12. Faire disparaître de l'eau
13. Les pierres qui boivent de l'eau
14. Créons de la neige instantanée
15. La potion superjet!, Le geyser de soda
16. **Bioluminescence**, magie ou chimie?
17. **Chimie luminescente**
18. Confection d'un bâton lumineux_
19. Peinture luminescente
20. Les matières gluantes lumineuses, les polymères
21. Fabriquer un polymère luminescent (Glu)
22. Fabriquer un polymère luminescent rebondissant
23. **Les illusions**, le thaumatrope
24. Le livre secret
25. Dessin magique 1
26. Dessin magique 2
27. Système d'écoute magique
28. **La lévitation**, l'aéroglesseur
29. L'air Chaud
30. La bataille des ballons
31. Le mirage, le ballon solaire, le pouce ventouse
32. Le sable hydrophobe
33. La couleur du feu
34. La baguette magique
35. Le chapeau de sorcier
36. Les créatures étranges, la blatte.



RÈGLES DE SÉCURITÉ

Afin de m'amuser et apprendre de façon sécuritaire, je m'engage à toujours respecter les règles de sécurité lors des camps scientifiques de Safari Éducation.

Ainsi donc, en tant qu'apprenti-scientifique, je m'engage à :

- Ne jamais toucher ou utiliser les produits chimiques et le matériel scientifique sans la présence ou l'autorisation de mon animateur.
- Ne jamais boire, faire boire ou manger les produits utilisés lors des activités, sauf sur indications contraires de l'animateur.
- S'il y a des animaux, ne jamais les toucher, les prendre ou ouvrir leurs cages sans la présence de l'animateur.
- Ne jamais quitter le groupe sans l'autorisation de l'animateur.
- Utiliser le matériel avec soin et selon les indications de l'animateur.
- Travailler en équipe et toujours partager avec mes amis.
- Toujours écouter les consignes et demander des explications à l'animateur si je n'ai pas bien compris.
- Toujours bien me laver les mains après les activités et expériences.
- Ne jamais tenter de reproduire les expériences à la maison sans la présence d'un adulte.
- Toujours m'amuser! ☺

