Logo Planète Sciences Normandie

Logo Maison Jacques Prévert

CURIEUX (7-11 ANS) · J'EXPÉRIMENTE

Dose la pression

QR code animateur

□45 min | J'expérimente

PÉDAGOGIE

Objectif pédagogique

Expérimenter la pression de l'air comme moteur d'un lancer.

Notions abordées

Pression de l'air, propulsion, trajectoire, énergie emmagasinée.

Déroulé

Utiliser la pression de l'air pour faire monter une fusée le plus haut possible (ou propulser un dragster).

MISE EN ŒUVRE

Matériel

Fusée à air comprimé (ou dragster), pompe/lanceur, cibles de hauteur.

Matériel référencé (devis) :

- Manomètre à aiguille

> **Consignes de sécurité**
>
> Zone de lancement dégagée ; ne jamais viser une personne ; lunettes si besoin.

Rôle de l'animateur·ice

Posture non scientifique : « j'ai besoin de votre aide ». L'animateur laisse les enfants jouer, chercher et agir, pose le cadre et les règles de sécurité, et oriente sans donner les solutions.

Critères de validation / badge

L'enfant règle la pression pour atteindre une hauteur/distance visée. Badge intermédiaire « je suis capable » validé en fin de niveau ; contribue au badge SUPER SCIENTIFIX de la tranche d'âge.

Variantes & prolongements

Concours de hauteur ; faire varier l'angle ou la pression.