



Atelier : savoir piloter

Tenu par Didier Daurat (ou son assistante)
l'ami pilote de Saint-Exupéry

Une carte du monde aimantée d'un côté,
de l'autre des pays.

Mais malheur ! Il n'y a qu'un petit avion monoplace...

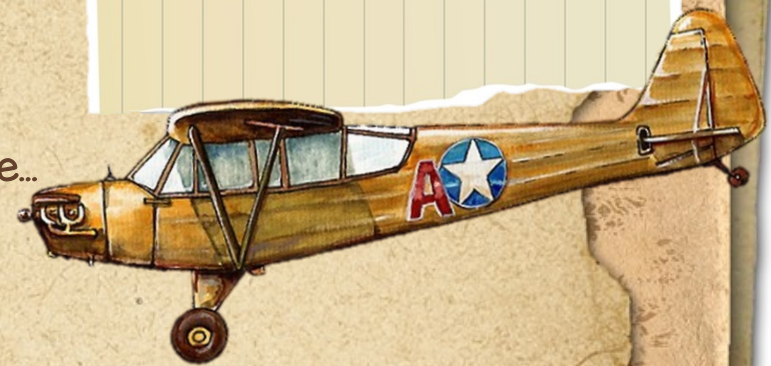
Les élèves se relaient à travers un parcours
d'obstacles pour tenter de compléter la
carte en remettant les pays au bon endroit.

2 ateliers à la fois : un couloir par équipe.



Matériel :

- Un grand avion en carton
- Parcours d'obstacles
- Carte puzzle en bois avec pays aimantés



2 niveaux de parcours :

CP-CE1 : Possibilité de prendre un raccourci

CE2 - CM : Parcours normal



1 point par
continent
complété

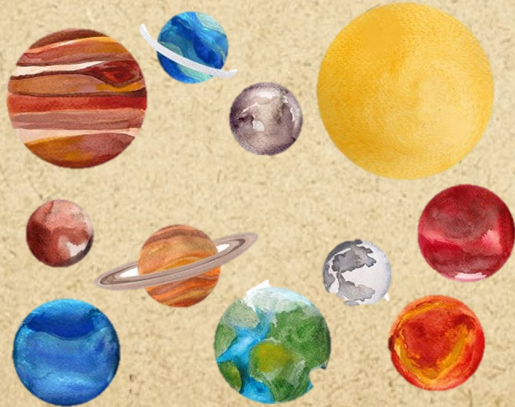


Atelier : savoir mémoriser

Tenu par le meilleur ami écrivain de
Saint-Exupéry : Léon Werth
(ou son assistante)

Pour pouvoir s'orienter et voyager à bord de la fusée,
quand celle-ci sera assemblée, il faut être capable de
mémoriser son itinéraire.

Les élèves doivent trouver une stratégie ensemble pour
apprendre par ❤️ et réciter la poésie-itinéraire.



2 niveaux de mémorisation :

CP-CE1 : Phrase orange, rose, rouge

CE2 - CM : autres phrases

Matériel :

- Le poème « Itinéraire d'une fusée égarée »

B612



1 point par
strophe
énoncée



Atelier : savoir harmoniser

Tenu par Consuelo de Saint-Exupéry, l'épouse d'Antoine

Réaliser une fresque ensemble

Proposer aux enfants une citation de St Exupéry, ils choisissent celle qu'ils veulent et l'illustrent.

Sur du papier affiche blanc, avec ou sans modèle de création dessin, réaliser deux fresques ou chaque membre de l'équipe doit participer.

Il faut chercher l'harmonie dans l'œuvre réalisée. :

Un fond, une cohérence dans l'assemblage des dessins.

On colle ensuite la citation sur la fresque réalisée

Matériel :

- Pinceaux
- Peinture
- 2 affiches blanches

*faiz de ta
vie un rêve,
et d'un rêve,
une réalité*

ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY



1 point par dessin
+ 1 point bonus si
l'oeuvre est
harmonieuse





Atelier : savoir décoder

Tenu par le gardien ou la gardienne de l'école Saint-Adjutor

Pour pouvoir parcourir le ciel il faut apprendre à comprendre le langage codé du morse.
Les élèves écoutent un code et doivent en trouver la signification grâce à l'alphabet morse.
Chaque élève doit décoder une lettre du message.
(Message : rdv en B612)



Matériel :

- Les codes sonores correspondants aux sons des lettres (9 sons)
- Un casque
- Un alphabet morse
- Des feuilles de codes à colorier pour les CP-CE1
- Des feuilles

2 niveaux de différenciation :

CP-CE1 : Les élèves écoutent et colorient le son long ou court sur la feuille puis un CM les aide à trouver la lettre.

CE2-CM : Les élèves écoutent et doivent retrouver la lettre sur l'alphabet.



1 point par lettre découverte + 1 point bonus si message en entier



Atelier : savoir s'approprier

Tenu par Suzanne la femme de
Achille Desgardin fondateur de Saint-Adjutor

Chaque enfant choisit un camarade de son groupe.
Il doit piocher une ou plusieurs questions et les lui
poser. Ensuite il doit faire 3 phrases contenant des
informations apprises sur l'élève et les inscrire sur
une feuille.

3 niveaux de difficulté :

CP : dictée à un autre élève

CE : phrase correcte (majuscule - point - sujet - verbe)

CM : phrase correcte + complément + 3 sujets différents
(il/elle / nom de l'élève / ce camarade / élève / ami / copain...)

Matériel :

- Questions à piocher
- 10 crayons à papier
- Quelques gommes



1 point pour
3 phrases.
10 points
maximum



Atelier : savoir se ravitailler

Tenu par le mécanicien de Saint-Exupéry (ou la mécanicienne)

Pour décoller et survivre un certain temps à bord d'une fusée, il va falloir apprendre à fabriquer du carburant, du gel protecteur pour les combinaisons et de la boisson. Les élèves doivent réaliser trois mélanges et obtiennent des points si les mélanges correspondent aux attentes.

Mélange 1 : fluide non-newtonien amortisseur : un liquide solide.

Mélange 2 : Cocktail « mal de l'espace » à étages

Mélange 3 : Carburant explosif (avec lunettes)

2 niveaux de difficulté :

CP-CE1 : peuvent effectuer les mélanges 1 et 2

CE2-CM : mélanges 1, 2 et 3

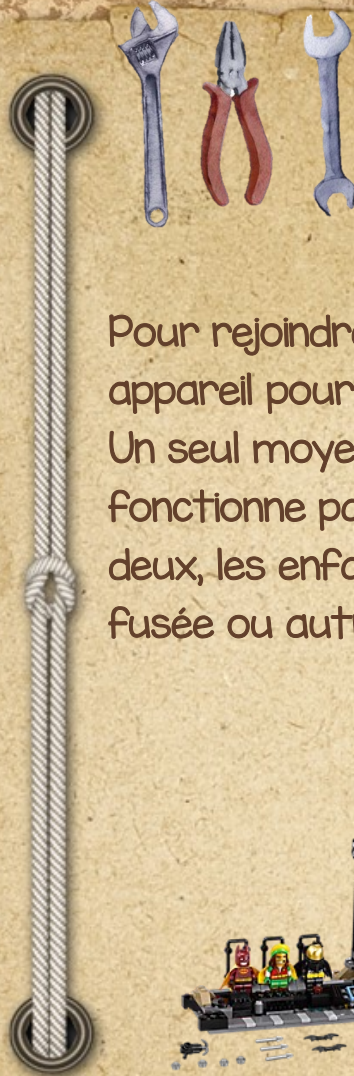


Matériel :

- 3 tables (une par mélange)
- Des cartons pour protéger
- Autres : voir fiche descriptive



3 points par
mélange
effectué et
un point
bonus
« bel effet »



Atelier : savoir réparer

Tenu par l'ami de Saint-Exupéry : Pierre-Marcel Lemoigne Ingénieur aéronautique (ou par son assistante).

Pour rejoindre la planète B612, notre ami a besoin d'un appareil pour le transporter.

Un seul moyen de locomotion peut-être risqué s'il ne fonctionne pas correctement. Aussi, par groupe de deux, les enfants vont devoir construire un avion, une fusée ou autre navette pour pouvoir quitter la Terre.



Matériel :

- Des légos
- De l'imagination



2 niveaux de difficulté :

CP/CE1 : on reconnaît un véhicule volant

CE2/CM1/CM2 : on identifie clairement le véhicule volant (fusée, avion, navette)



2 points par
véhicule
achevé



Atelier : savoir se déplacer

Clarence Johnson créateur du Lightning P-38
(ou son assistante)

Avant de décoller pour B61, il faut s'entraîner à se déplacer en apesanteur.

Par groupe, les élèves préparent une chorégraphie de mouvements donnant l'illusion d'être en apesanteur et de se déplacer sur une planète. Quand ils sont prêts, ils passent en salle de tournage et sont filmés devant le fond vert avec la tablette.

Chaque équipe passe devant un « fond différent.



Matériel :

- 1 classe d'entraînement
- 1 classe de tournage
- 1 fond vert
- 1 tablette pour filmer (avec 16 fonds « sol de planète »)



Niveau de différenciation :

CP-CE1 : aide des plus grands ou d'un adulte pour l'enchaînement de mouvement

10 points maximum à attribuer selon le degré de synchronisation





Atelier : savoir piloter

Tenu par Didier Daurat (ou son assistante)
l'ami pilote de Saint-Exupéry

Une carte du monde aimantée d'un côté,
de l'autre des pays.

Mais malheur ! Il n'y a qu'un petit avion monoplace...

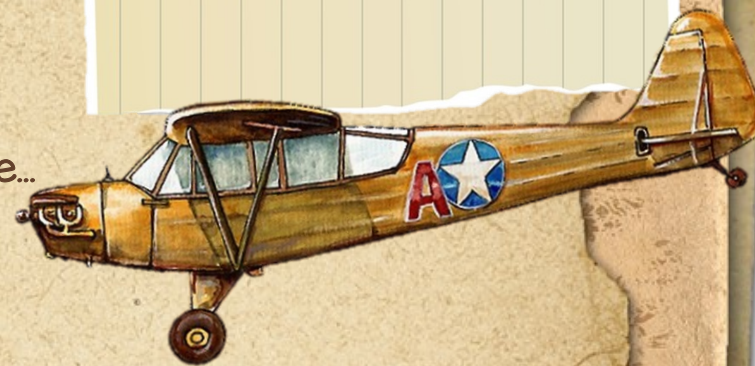
Les élèves se relaient à travers un parcours
d'obstacles pour tenter de compléter la
carte en remettant les pays au bon endroit.

2 ateliers à la fois : un couloir par équipe.



Matériel :

- Un grand avion en carton
- Parcours d'obstacles
- Carte puzzle en bois avec pays aimantés



2 niveaux de parcours :

CP-CE1 : Possibilité de prendre un raccourci

CE2 - CM : Parcours normal



1 point par
continent
complété

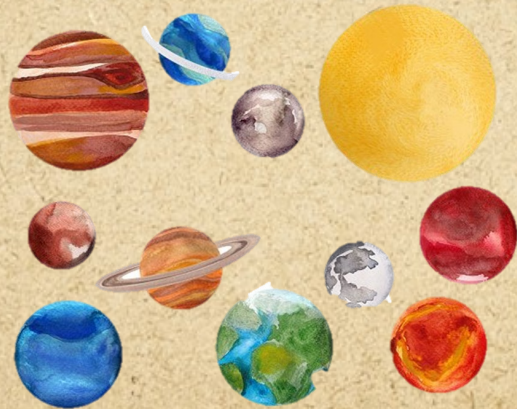


Atelier : savoir mémoriser

Tenu par le meilleur ami écrivain de
Saint-Exupéry : Léon Werth
(ou son assistante)

Pour pouvoir s'orienter et voyager à bord de la fusée,
quand celle-ci sera assemblée, il faut être capable de
mémoriser son itinéraire.

Les élèves doivent trouver une stratégie ensemble pour
apprendre par ❤️ et réciter la poésie-itinéraire.



2 niveaux de mémorisation :

CP-CE1 : Phrase orange, rose, rouge

CE2 - CM : autres phrases

Matériel :

- Le poème « Itinéraire d'une fusée égarée »

B612



1 point par
strophe
énoncée



Atelier : savoir harmoniser

Tenu par Consuelo de Saint-Exupéry, l'épouse
d'Antoine

Réaliser une fresque ensemble

Proposer aux enfants une citation de St Exupéry, ils choisissent celle qu'ils veulent et l'illustrent.

Sur du papier affiche blanc, avec ou sans modèle de création dessin, réaliser deux fresques ou chaque membre de l'équipe doit participer.

Il faut chercher l'harmonie dans l'œuvre réalisée. :

Un fond, une cohérence dans l'assemblage des dessins.

On colle ensuite la citation sur la fresque réalisée

Matériel :

- Pinceaux
- Peinture
- 2 affiches blanches

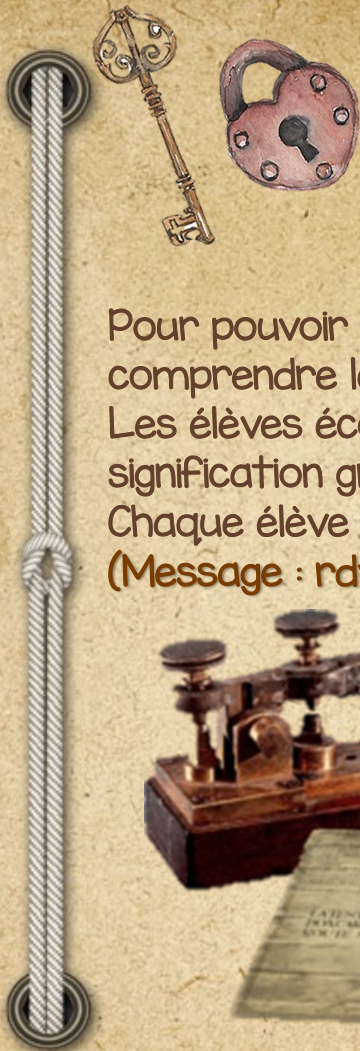
*faiz de ta
vie un rêve,
et d'un rêve,
une réalité*

ANTOINE DE SAINT EXUPÉRY



1 point par dessin
+ 1 point bonus si
l'oeuvre est
harmonieuse





Atelier : savoir décoder

Tenu par le gardien ou la gardienne de l'école Saint-Adjutor

Pour pouvoir parcourir le ciel il faut apprendre à comprendre le langage codé du morse.
Les élèves écoutent un code et doivent en trouver la signification grâce à l'alphabet morse.
Chaque élève doit décoder une lettre du message.
(Message : rdv en B612)



2 niveaux de différenciation :

CP-CE1 : Les élèves écoutent et colorient le son long ou court sur la feuille puis un CM les aide à trouver la lettre.

CE2-CM : Les élèves écoutent et doivent retrouver la lettre sur l'alphabet.

Matériel :

- Les codes sonores correspondants aux sons des lettres (9 sons)
- Un casque
- Un alphabet morse
- Des feuilles de codes à colorier pour les CP-CE1
- Des feuilles



1 point par lettre découverte +
1 point bonus si message en entier



Atelier : savoir s'approprier

Tenu par Suzanne la femme de
Achille Desgardin fondateur de Saint-Adjutor

Chaque enfant choisit un camarade de son groupe.
Il doit piocher une ou plusieurs questions et les lui
poser. Ensuite il doit faire 3 phrases contenant des
informations apprises sur l'élève et les inscrire sur
une feuille.

3 niveaux de difficulté :

CP : dictée à un autre élève

CE : phrase correcte (majuscule - point - sujet - verbe)

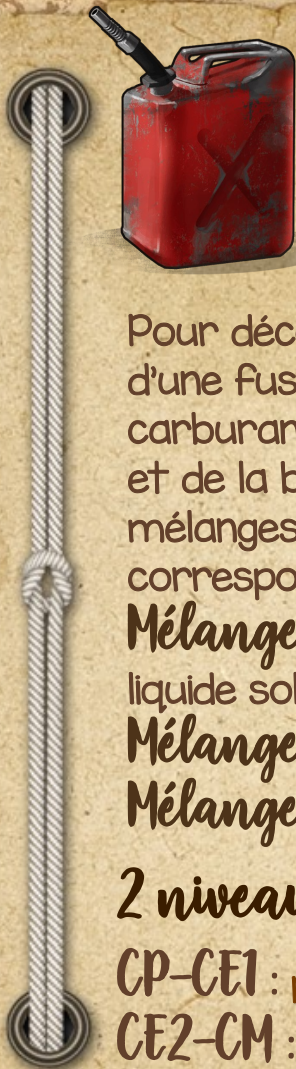
CM : phrase correcte + complément + 3 sujets différents
(il/elle / nom de l'élève / ce camarade / élève / ami / copain...)

Matériel :

- Questions à piocher
- 10 crayons à papier
- Quelques gommes



1 point pour
3 phrases.
10 points
maximum



Atelier : savoir se ravitailler

Tenu par le mécanicien de Saint-Exupéry (ou la mécanicienne)

Pour décoller et survivre un certain temps à bord d'une fusée, il va falloir apprendre à fabriquer du carburant, du gel protecteur pour les combinaisons et de la boisson. Les élèves doivent réaliser trois mélanges et obtiennent des points si les mélanges correspondent aux attentes.

Mélange 1 : fluide non-newtonien amortisseur : un liquide solide.

Mélange 2 : Cocktail « mal de l'espace » à étages

Mélange 3 : Carburant explosif (avec lunettes)

2 niveaux de difficulté :

CP-CE1 : peuvent effectuer les mélanges 1 et 2

CE2-CM : mélanges 1, 2 et 3



Matériel :

- 3 tables (une par mélange)
- Des cartons pour protéger
- Autres : voir fiche descriptive



3 points par
mélange
effectué et
un point
bonus
« bel effet »



Atelier : savoir réparer

Tenu par l'ami de Saint-Exupéry : Pierre-Marcel Lemoigne Ingénieur aéronautique (ou par son assistante).

Pour rejoindre la planète B612, notre ami a besoin d'un appareil pour le transporter.

Un seul moyen de locomotion peut-être risqué s'il ne fonctionne pas correctement. Aussi, par groupe de deux, les enfants vont devoir construire un avion, une fusée ou autre navette pour pouvoir quitter la Terre.



Matériel :

- Des légos
- De l'imagination



2 niveaux de difficulté :

CP/CE1 : on reconnaît un véhicule volant

CE2/CM1/CM2 : on identifie clairement le véhicule volant (fusée, avion, navette)



2 points par
véhicule
achevé



Atelier : savoir se déplacer

Clarence Johnson créateur du Lightning P-38
(ou son assistante)

Avant de décoller pour B61, il faut s'entraîner à se déplacer en apesanteur.

Par groupe, les élèves préparent une chorégraphie de mouvements donnant l'illusion d'être en apesanteur et de se déplacer sur une planète. Quand ils sont prêts, ils passent en salle de tournage et sont filmés devant le fond vert avec la tablette.

Chaque équipe passe devant un « fond différent.

Matériel :

- 1 classe d'entraînement
- 1 classe de tournage
- 1 fond vert
- 1 tablette pour filmer (avec 16 fonds « sol de planète »)



Niveau de différenciation :

CP-CE1 : aide des plus grands ou d'un adulte pour l'enchaînement de mouvement



10 points maximum à attribuer selon le degré de synchronisation

