



PROGRAMME D'ANIMATIONS

ARTS & SCIENCES

SCOLAIRES

de la maternelle au lycée

JOURNÉES DÉDIÉES

18, 19 ET 20 MAI 2022

AEROCAMPUS

À LATRESNE (33)

CONTACT/ INFORMATIONS/ RÉSERVATIONS

> florence.fargeaut@gmail.com T..06 84 01 15 68

L'ESPRIT DU FESTIVAL BIG BANG 2022



Du 18 au 21 mai 2022, la nouvelle implantation du festival Big Bang sur le site Aérocampus à Latresne, en Gironde, permet de construire l'événement dans un environnement dédié et sécurisé, avec de nombreuses animations scientifiques et artistiques, des ateliers, des expositions, des spectacles vivants, des conférences.

Des salles équipées, des espaces extérieurs paysagés, un château constituent le formidable décor animé du Festival, pour les élèves, les enseignants, les parents accompagnateurs pendant les 2 journées 1/2 pour l'accueil des scolaires.

Des médiateurs, des animateurs scientifiques, des enseignants, des artistes, des professionnels de la filière aéronautique et des bénévoles seront présents pour vous accueillir et vous accompagner tout au long de votre parcours de festivalier. Embarquement immédiat !

DESSINE-MOI UN FUTUR : le sujet du Festival Big Bang 2022

Depuis toujours, les artistes et les scientifiques inventent l'avenir à l'aune de leurs connaissances, de leurs rêves ou de leurs inquiétudes. La science prépare le futur, la fiction l'imagine.

Les grands défis planétaires du XXIème siècle nous imposent une réflexion et une conscience collective plus urgentes que jamais.

Au fil des fictions ou des projets, notre vision du futur a constamment oscillé entre utopies et dystopies. Machines volantes de Léonard De Vinci ou guerre des étoiles... Rencontre fraternelle avec E.T. ou invasion extraterrestre...

Si certaines de ces inventions sont restées dans l'imaginaire, d'autres sont devenues réalités. Tourisme spatial, Moon Village, vols habités pour Mars ou taxis volants... Les idées folles d'hier évoluent parfois en vérités d'aujourd'hui.



SOMMAIRE

PROGRAMME ART ET SCIENCES À BIG BANG

FORUM DES MÉTIERS DE L'AÉRONAUTIQUE

- Pôle orientation / parcours interactifs

SPECTACLES VIVANTS

- Exoterritoires
- Cosmicomics

EXPOSITIONS

- Space Oditty
- Rétrofutur
- Rétrogaming

ATELIERS ET ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

- Découverte de la planète Mars
- La vie d'un spationaute
- Planétarium 1
- Planétarium 2
- Atelier Microfusées
- Atelier fabrication fusée pschitt

ATELIERS ARTISTIQUES ET CULTURELLES

- Projet Solaresa
- Atelier Muca and Kid's musical expérience
- Atelier Dessin numérique
- Atelier philo : l'utopie et le futur
- Lectures et contes de l'espace

CONFÉRENCES

- Mars planète B (conférence-spectacle)
- Les animaux du futur

CINÉMA

- Coin operated & co
- A la poursuite de demain
- Ready Player One
- Le voyage dans la lune



INFOS PRATIQUES

ORGANISER SA VENUE SUR BIG BANG

RÉSERVATION, SVP, AVANT LE 15 AVRIL
FORMULAIRE, EN PJ, À RENDRE PAR MAIL >
florence.fargeaut@gmail.com



- La réservation est obligatoire dans la limite des places disponibles.

- L'accès aux activités est gratuit, sous conditions, grâce aux soutiens des collectivités.

- A la suite de votre réservation, un parcours personnalisé « art et sciences » adapté au niveau scolaire, est proposé par l'équipe de médiation et validé avec l'enseignant. Une documentation pédagogique est envoyée selon les activités.

- Les horaires détaillés des animations sont communiqués dans la feuille de route remise à l'enseignant.

- Le site du Festival est desservi par bus **Ligne 501 régionale, arrêt Aérocampus**, ou par transport scolaire. (à la charge des établissements)

- Parcours à la 1/2 journée (obligatoire pour les maternelles) ou à la journée.

- Pique-nique sur place possible (repas à la charge de l'établissement).

Nous vous assurerons le meilleur accueil et une parfaite organisation dans la limite des places disponibles !

CONTACT / INFORMATIONS / RÉSERVATIONS > florence.fargeaut@gmail.com

Charte pour l'éducation artistique et culturelle > <https://eduscol.education.fr/document/6688/download>



ORIENTATION/ MÉTIERS DE L'AÉRONAUTIQUE

DÉCOUVERTE DE MÉTIERS DE L'AÉRONAUTIQUE

Sous formes de parcours thématiques et d'ateliers interactifs, découvrez des métiers du secteur de l'aéronautique.

Des professionnels et des apprenants vous dévoileront le cœur du métier, témoigneront de leur passion, et vous donneront des clés pour vous orienter dans des parcours de formation adaptés... pour apprendre et aimer votre futur métier !

3 spécialités du bac professionnel aéronautique sont présentées et expliquées.

Le titulaire du baccalauréat professionnel aéronautique intervient dans les secteurs de la construction et de la maintenance des aéronefs. Il exerce ses activités, selon l'option du bac professionnel, dans les domaines de l'avionique ou des systèmes, ou de la structure :

- de l'avionique : les équipements électriques, électroniques et optiques (calculateurs, GPS, etc)
- des systèmes : les circuits mécaniques et les moteurs
- de la structure : les éléments métalliques et composites de l'aéronef constituant son ossature et son enveloppe.

Ce pôle aéronautique est organisé en partenariat avec AEROCAMPUS Aquitaine, le Rectorat de Bordeaux et des entreprises de la filière aéro. Merci à eux pour leur implication et leur dévouement !

à partir de la 4^{ème}
3^{ème} et lycéens

durée : 1h
visite interactive et
commentée

classe entière





SPECTACLE DÉAMBULATOIRE - EXPLORATOIRE

EXOTERRITOIRES

#Exoterritoires ©Parc de la Vilette Paris ©Clementine Poque

Cie du Clair Obscur/ Laboratoires Dystopiques
©LeClairObscur//DYS_LAB2018

à partir de 10 ans

durée : 30 minutes

classe entière
(20 spectateurs-collaborateurs équipés en combinaison d'isolation ventilée + Casques) et des observateurs (témoins sans combinaison + Casques stéréo contrôlés à distance.)

#EXOTERRITOIRES est un spectacle hors-normes dans l'espace public qui change le regard sur notre planète à la lumière de l'exobiologie et des exoplanètes.

L'histoire :

A mi-chemin, entre simulation de vie en territoire extra-terrestre, camp d'entraînement et science-fiction, l'expérience proposée par #EXOTERRITOIRES est celle d'une immersion sonore et sensorielle au long d'un parcours en extérieur.

Partant d'un camp de base, les spectateurs-explorateurs sont dotés du matériel adapté et d'un protocole scientifique les mettant en capacité d'étudier, d'analyser et d'expérimenter l'environnement visité et notamment, les différentes formes de traces, vivantes ou intelligentes, figures contemporaines ou vestiges archéologiques, qu'il contient. L'accompagnement par un-e ou plusieurs guides sensément spatonautes permet d'orienter (de relâcher et de resserrer le parcours), de récolter les impressions et de rebondir sur les découvertes de l'équipe d'exploration.

Issu de la collaboration entre un metteur en scène et artiste numérique, un auteur de science fiction, une comédienne et des chercheurs du CNES / Observatoire de l'Espace, #EXOTERRITOIRES est un spectacle arts/sciences nomades et in situ qui extrapole dans nos imaginaires des problématiques, images, technologies et données contemporaines de la recherche spatiale.

Il rejoint les problématiques des Astronautes Autonomes : Comment aujourd'hui pouvons-nous nous affranchir des grands groupes politiques, gouvernementaux ou industriels (NASA, ESA, SpaceX etc.) et de nous-mêmes, sur un mode Do It Yourself, gravir l'Espace, éprouver ses lois, et défricher de nouveaux territoires extra-ter-

#Exoterritoires ©Parc de la Vilette Paris ©Clementine Poque



#Exoterritoires
©Parc de la Vilette Paris
Photo ©Clementine Poque



tout niveau

durée : 30 minutes

classe entière

SPECTACLE AÉRIEN

COSMICOMICS

Compagnie du Cirque Hirsute

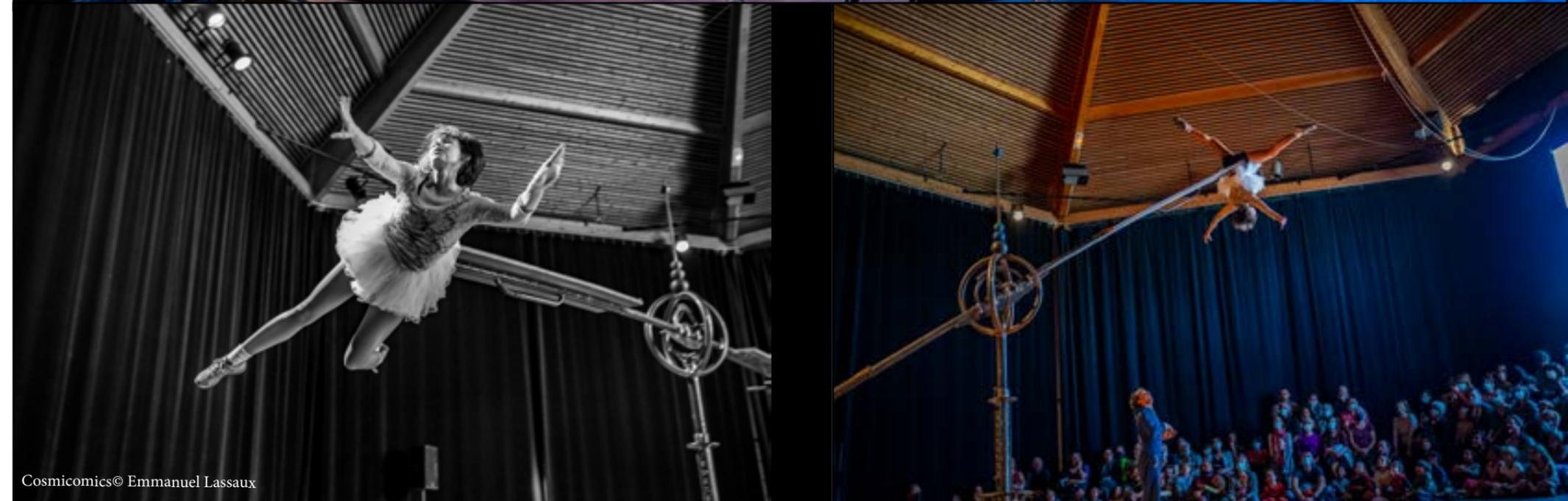
Autour d'une tournoyante machine cosmique, sorte d'astrolabe de fortune, deux complices viennent chatouiller nos vieux rêves d'astronautes, d'apesanteur et d'aventure spatiale dans l'espace infini... Ils nous embarquent dans leurs péripéties, de défis en acrobaties, filant avec humour au travers du merveilleux et du fantastique, tels d'improbables clowns cosmiques préparant le grand décollage.

« Un spectacle spatial qui saura faire rire, émerveiller, grâce à des scènes à la beauté hypnotique, en apesanteur. »

Télérama

La structure est un trébuchet géant autoporté (un « tape cul » géant) de 7m d'envergure. Il bascule et tourne sur lui même, culminant à près de 5m de hauteur à son maximum. Il amène un travail très fin d'équilibre proche du funambulisme, tandis que la proximité du public entraîne un vrai sentiment de vertige.

Le Cirque Hirsute a été créé en 2006 par Mathilde Sebald et Damien Gaumet, fraîchement diplômés de l'École Supérieure des Arts du Cirque de Bruxelles (ESAC). Depuis un peu plus de 15 ans la compagnie tourne à travers le monde, aussi bien en théâtre que dans le réseau des Arts de la rue en fonction de ses créations.





EXPOSITION PÉDAGOGIQUE ET HISTORIQUE

RÉTROFUTUR, RÊVES DE VISIONNAIRES (1850-1950)

Collection privée

tout niveau

durée : visite libre
(avec quizz)

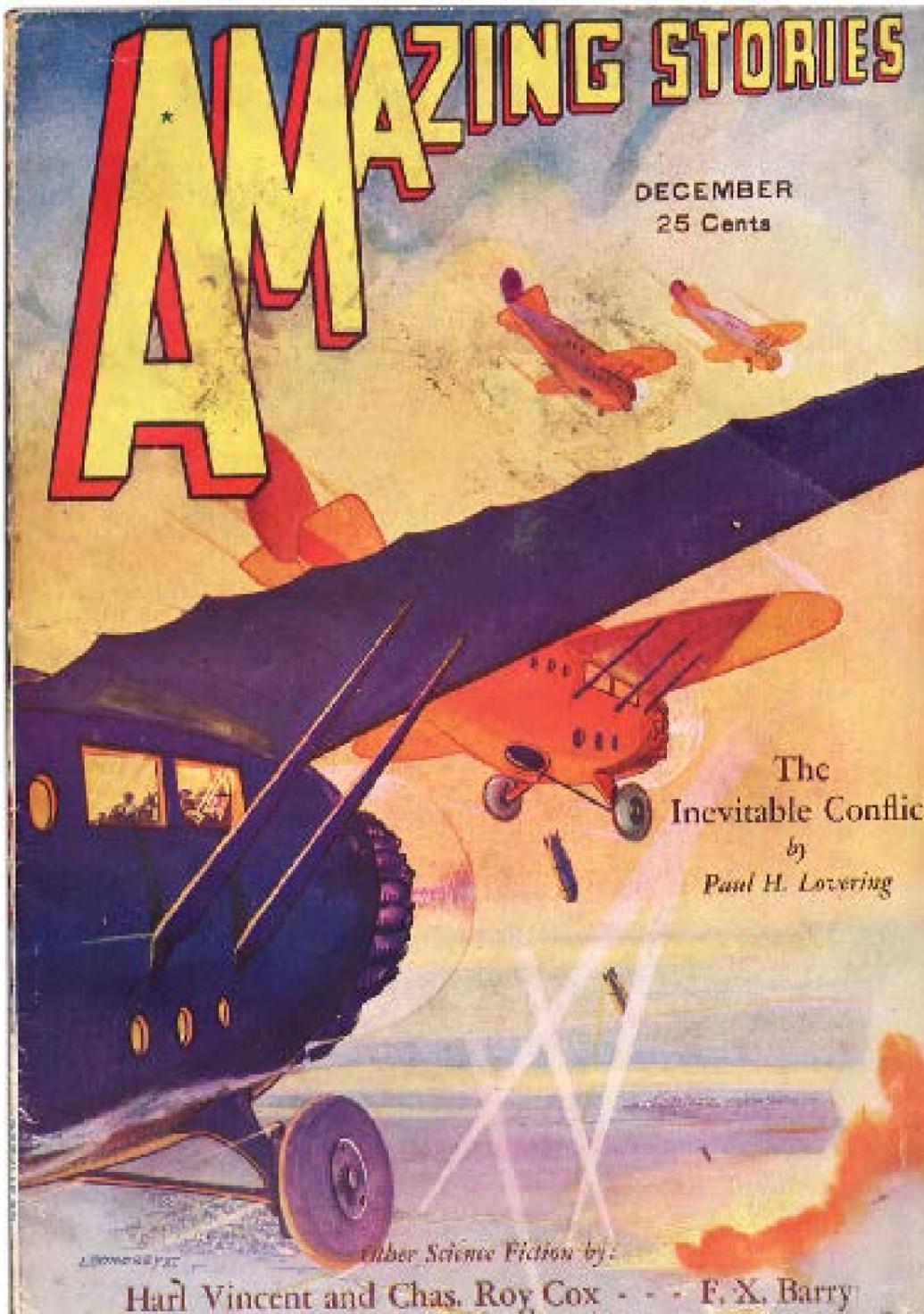
classe entière

Avec les découvertes scientifiques et technologiques du 19ème siècle, un nouveau genre littéraire va se développer : la science-fiction. Des auteurs et artistes vont imaginer la vie du futur mais aussi la conquête des Airs et de l'Espace.

A travers des documents anciens jusqu'aux années 70, cette exposition retrace les plus belles pages et surprenantes créations réalisées autour des visions du futur, des expéditions sur la Lune, vers Mars ou autres contrées lointaines évoquées par Jules Verne, Wells, Méliès...ou autres illustrateurs comme Robida. Gravures, journaux, affiches de films, pulps américains aux couvertures chatoyantes ... vous feront voyager vers ce futur imaginé par nos aïeux avec parfois des représentations étonnamment visionnaires ou prémonitoires pour l'époque. Prêt au décollage pour un voyage dans le Temps et l'Espace. 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0. C'est parti !

A l'occasion de la visite de l'exposition, un quizz sera remis aux enfants.

Créateur d'expositions, plasticien, auteur d'ouvrages, animateur d'ateliers, Pierre-Stéphane PROUST vous invite à découvrir les expositions thématiques qu'il a conçues à partir de ses collections d'œuvres originales et de documents anciens.





EXPOSITION LUDO PEDAGOGIQUE



RÉTROGAMING Musée Replay

Quand les jeux vidéos inventent le futur, ils devancent ou anticipent la réalité!

Depuis l'origine des jeux vidéo l'homme n'a eu de cesse de transposer ses rêves et ses fantasmes dans ces créations numériques. SpaceWar! par exemple, l'un des tous premiers jeux vidéo, a été programmé par des étudiants en 1962 influencés par des romans et des films de science-fiction, ainsi que par la course aux étoiles entre les USA et l'URSS. Space Invaders en est l'un des héritiers, ouvrant la voie à des centaines d'autres jeux vidéo ayant pour cadre l'espace.

L'aéronautique n'est pas en reste avec très tôt des jeux vidéo vous mettant aux commandes d'avions de combat, soit pour des jeux d'actions, soit pour des véritables simulations réalistes comme FS1 Flight Simulator en 1979 sur Apple II, qui donnera plus tard la série des Flight Simulators de Microsoft.

Quant aux super héros, dès 1978 avec Superman, Atari comprend l'intérêt d'adapter des succès populaires en jeux vidéo. Il sera le premier d'une très longue série de jeux vidéos mettant en scène des super-héros !

A partir de 10 ans

durée : 1/2 h

1/2 classe





EXPOSITION ART CONTEMPORAIN

SPACE ODDITY / Street art- vidéo- peintures-dessins

L'Espace constitue un champ singulier pour les artistes.

Les arts sont un formidable médium pour évoquer ses mythes, ses rêves et ses réalités, et ses limites. Ces oeuvres mettent à jour une vision culturelle du domaine spatial au travers de multiples points de vues artistiques.

- Réalisation d'une **fresque murale futuriste** peinte en direct du festival par l'artiste graffeur Charl Zarl

- «**Téléprésence**» de l'artiste Romain Sein : Été 1975, dans un camping où se côtoient touristes français et allemands, les étapes du programme spatial «Symphonie» défilent en images sur un écran placé devant des vacanciers.

- «**Lever de Terre**» est un projet de "chez soi" sur la Lune imaginé par R. Sein. Équipé d'un casque VR, le visiteur entre dans un lieu domestique inconnu qu'il peut petit à petit découvrir en manipulant les divers objets à sa disposition.

- «**Projet étoiles**» de Johan Decaix est une aventure spatiale semi-utopique : un homme rêve de photographier la courbure de la Terre et la limite de l'Espace avec l'appareil photo de son grand-père. La vidéo retrace cette aventure.

- «**Dessine-moi un Star Wars**», digigraphies sur toile de l'artiste Jofo

Toto, le personnage fétiche de Jofo, se métamorphose librement en se dissimulant sous les costumes des héros populaires et iconiques du chef d'oeuvre de la science-fiction. Jofo emprunte à l'art des Nabis ses fonds profonds.

- **Une sélection de dessins** de l'artothèque de Pessac dévoileront des visions très personnalisées, poétiques, narratives ou énigmatiques du temps, du rêve et de l'espace.

Tout niveau

durée : visite libre

Classe entière





ATELIER SCIENTIFIQUE

DECOUVERTE DE LA PLANÈTE MARS

Spatiobus-CNES

à partir de 10 ans

durée : 1H

Classe entière

A travers une dizaine d'expériences simples, l'animateur sensibilise les élèves à quelques caractéristiques de la planète rouge regroupées en quatre grands thèmes :

- l'atmosphère,
- les calottes polaires,
- le sol,
- la météo martienne.



©Spatiobus- cnes

Le spatiobus est un «satellite terrestre» développé par le CNES. Il parcourt la France toute l'année afin de proposer au public des ateliers d'initiation, de former animateurs et enseignants qui développent des projets pédagogiques liés au domaine spatial.



ATELIER SCIENTIFIQUE

LA VIE D'UN SPATIONAUTE

Cap Sciences- Nouvelle Aquitaine

à partir de 8 ans

durée : 1H

1/2 classe

Les participants vont s'entraîner comme des spationautes et venir à bout des 5 épreuves physiques et cérébrales afin de vivre la difficulté des exercices de sélection. Ils vont ensuite voyager dans la station spatiale internationale le temps d'un demi-tour de Terre autour d'un débat sur la vie quotidienne dans l'espace.

Entraînement d'un astronaute :

Rythme cardiaque/ Choc des os /Oreille interne / Vitesse lumière / Renforcement musculaire ...

Vivre dans l'espace : que font les astronautes dans la station spatiale? / l'impesanteur/ qu'est-ce qu'on mange dans l'ISS? / le sport dans l'ISS/ comment se laver les cheveux ? ...



©Cap Sciences



©Cap Sciences





ANIMATION SCIENTIFIQUE

PLANÉTIARIUM 1

Cap Sciences- Nouvelle Aquitaine

dés 3 ans

durée : 45 mn

1/2 classe

Pas besoin de télescope, installez-vous et partez à la découverte du ciel étoilé... Qu'est-ce que la voie lactée ? Combien existe-t-il de galaxies ? Quelle est la différence entre étoiles et planètes ? Ce planétarium offre une simulation du ciel en temps réel et reproduit la voûte céleste avec plus de 3000 étoiles, les planètes, les nébuleuses et les galaxies.

Confortablement installés dans des fatboys, les enfants vont s'immerger sous l'espace envoûtant du dôme. 2 scénarios sont proposés aux enfants selon leur âge :

- Lecture contée orientée sur les mythes et légendes du ciel pour les 3-6 ans
- Découverte du ciel pour le grand public (8 à 88 ans) axée autour du système solaire, des constellations et des galaxies.



©Cap Sciences

©Muca Oezr



ANIMATION SCIENTIFIQUE

PLANÉTIARIUM 2

Une visite du ciel

dés 3 ans

durée : 20 à 30 mn selon l'âge

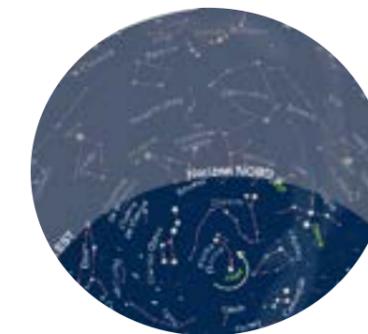
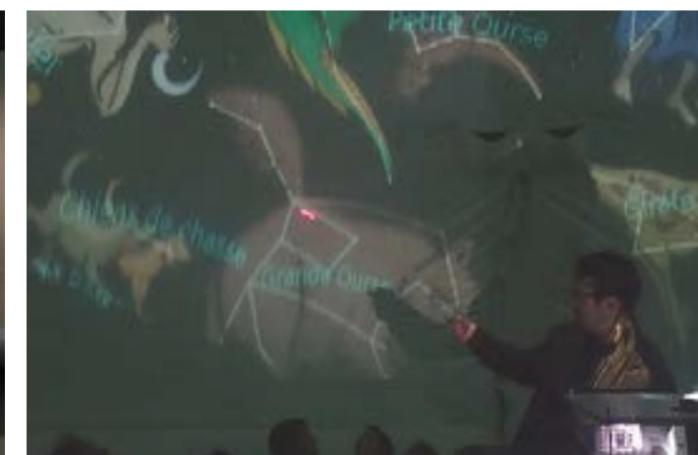
1/2 classe

Le planétarium numérique est une fenêtre ouverte sur les plus belles merveilles de l'Univers. Le logiciel simulateur de ciel reproduit un ciel étoilé ultra-réaliste et en temps réel avec plus de 3000 étoiles sur lequel viennent s'incruster les constellations et la Voie Lactée, tout autour de nous à 360°. Cette technologie qui crée un effet 3D sans aucune lunettes permet une totale liberté de mouvements, se rapprocher des planètes du système solaire et de leurs lunes, explorer les gigantesques galaxies et nébuleuses. Le planétarium Une visite du ciel se situe entre spectacle et apprentissage.

Découverte interactive et imagée de l'astronomie à travers des notions simples : Simulation du ciel en temps réel avec reproduction de la voute céleste - voyage à 360 ° - séances adaptées par niveau d'âge



© Pierre Ladurelle





ANIMATION SCIENTIFIQUE

ATELIER MICROFUSÉE

AJSEP*-AEROCAMPUS- Lycée Flora Tristan
***Association Jeunesse Sciences Espace Passion**

Cet atelier ludique et pédagogique permet de découvrir les secrets de la propulsion à partir de tir sur des rampes orientables :

Les élèves sont invités à sélectionner les éléments de la fusée, à les assembler et à construire une microfusée afin de réaliser un vol stable et un retour sur terre à l'aide d'un parachute.

à partir de 8 ans

durée : 1 h 30 inclus
la fabrication de
la micro fusée

classe entière



ANIMATION SCIENTIFIQUE

FABRICATION FUSÉE PSCHITTTT!

Jalle Astro

Attention décollage immédiat! Les petits savants en herbe sont invités à fabriquer une petite fusée propulsée par un comprimé effervescent.

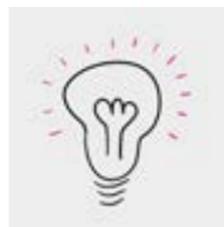
Mode d'emploi :

Placez le comprimé d'aspirine. Ajoutez environ 1 cm d'eau.

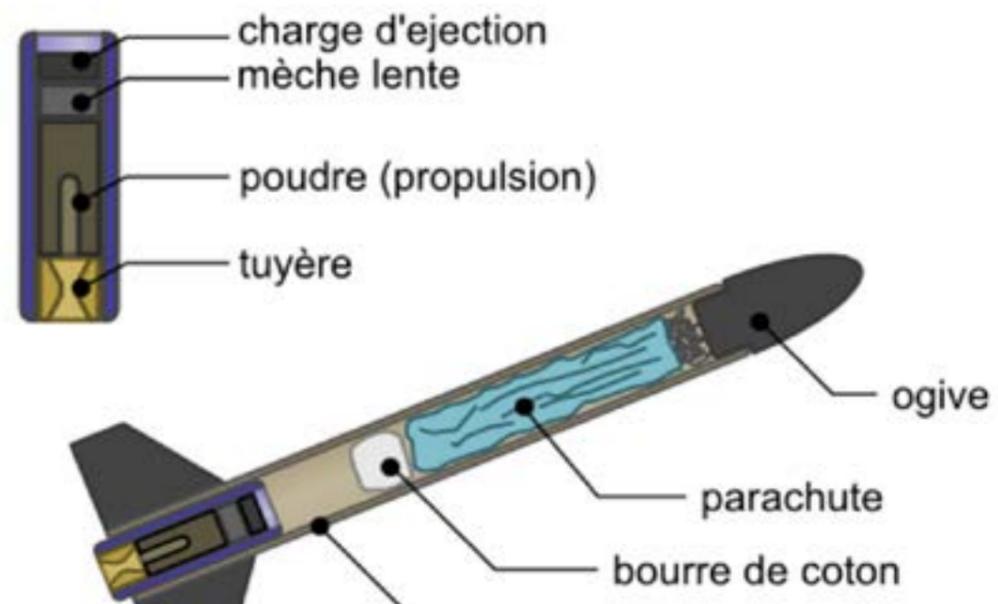
Mettez le couvercle sur la boîte, en vous assurant de bien la fermer.

Tournez la boîte à l'envers et placez-la sur une surface plane. Reculez !

Une transformation chimique se produit lorsque le cachet d'aspirine entre en contact avec l'eau, formant un gaz, le dioxyde de carbone. Le gaz formé s'accumule dans le tube et au bout d'une ou plusieurs minutes, la pression devient si forte que le tube est éjecté vers le haut, très haut !



Nous tenons à votre disposition des tutos de fabrication des micro fusées pour préparer votre atelier. Lancez-vous !



Jalle Astronomie est une association loi 1901 sise à Martignas sur Jalle. Fondée en 1998, elle compte actuellement plus de 110 membres actifs. Son objet principal concerne l'observation céleste mais aussi l'animation d'ateliers et de conférences liés à l'astronomie.





ATELIER ART PLASTIQUE

PROJET SOLARESÀ CLIQUE EPAULETTE

L'aventure Solarésà est une plongée en immersion dans un solarium en combinaison spatiale...

Une exposition commentée du système solaire, des expériences sur la gravité, la réalisation d'une création artistique (dessin, fresque) collective ou individuelle autour des planètes et de la vision du futur de l'homme dans l'espace sont au programme de l'atelier.

Son objectif est de permettre à l'enfant de s'intéresser à l'espace qui nous entoure, expérimenter une démarche scientifique, à quoi est-ce que je m'attends? puis je décrire ce qu'il se produit? l'expliquer, l'analyser?

Sensibiliser aussi à l'histoire de l'humanité dans l'espace, en mettant à l'honneur pour chaque promotion les femmes, astronautes et/ou scientifiques qui jouèrent un rôle primordial dans cette aventure.



source : https://www.wallpaperup.com/817481/MARTIAN_sci-fi_futuristic_astronaut_mars_1martian_adventure_drama_damon.html



ANIMATION SCIENTIFIQUE

FABRICATION CONSTELLATION 3D Jalle Astro

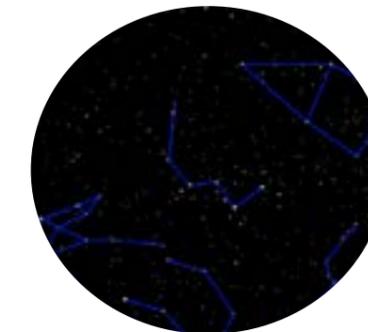
à partir de 8 ans

durée : 1H30

1/2 classe

Lorsque nous regardons le ciel, nous aimons y voir des formes : les constellations. Mais celles-ci n'existent pas réellement, elles sont imaginaires ! En effet les étoiles qui les composent ne sont pas à la même distance de nous, ces dessins sont des illusions !

Les élèves seront invités à construire une maquette en trois dimensions d'une constellation à l'aide d'un dessin, des caractéristiques de ses principales étoiles, de baguettes, de carton, de ciseaux, de colle et de ficelle. Les élèves pourront ainsi constater que les constellations ne sont que des groupements fictifs d'étoiles qui sont en fait à des distances différentes.





ATELIER MUSIQUE ELECTRO



ATELIER MÜCA & KID'S MUSICAL EXPERIENCE

Müca Ozer

Tous niveaux

durée selon l'âge:
de 30 min à 1 h

1/2 classe

Entrez dans le vaisseau spatial « Müca and kid » entre ciel et terre : nous allons prendre les commandes du vaisseau spatial et vivre une expérience sonore de bruit, de boom et de mélodie !!!! Bon voyage musical.

Les ateliers se déroulent de la manière suivante :

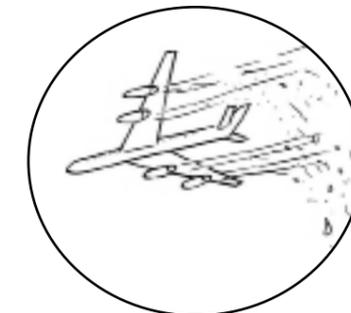
- des instruments professionnels sont mis à disposition du public autour d'une table ou un praticable
- les participants sont invités à s'asseoir et un instrument leur est attribué
- Müca endosse alors le rôle de chef d'orchestre et incite les participants à jouer le plus spontanément possible
- en 5 minutes, un morceau est créé !



© Müca Ozer



ATELIER DESSIN NUMÉRIQUE



ATELIER DESSIN NUMÉRIQUE BOZARTS

dés 7 ans

durée: 2 h

classe entière

Atelier de dessin animé : «**Dessine moi un avion**»

Après une présentation du procédé cinématographique d'animation image par image, les participants réalisent des séquences animées qui sont ensuite montées et sonorisées.

Les participants feront voler un avion, dont la traînée laissée dans le ciel représentera leur idée du futur, sous la forme d'un mot ou d'un dessin.

L'atelier se terminera par la projection du travail réalisé. Le fruit du travail de chaque participant est disponible sur format numérique pour :

- une présentation ultérieure,
 - un échange sur le thème du dessin animé,
 - un souvenir de l'atelier.
- Un animateur accompagne les participants et prend en charge la partie technique.

Les participants peuvent ainsi se consacrer essentiellement à l'animation et exprimer leur créativité.



© Bozarts



ATELIER PHILO

ATELIER PHILO : IMAGINONS NOS FUTURS

LES ARAIGNEES PHILOSOPHES

dés 8 ans

durée: 1H30 à 2H

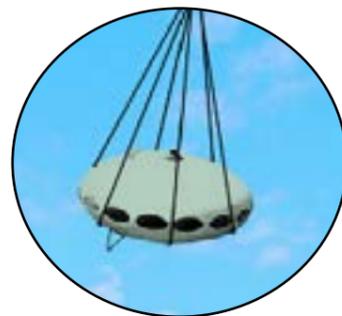
classe entière

Tout sera possible, puisque rien n'existera...Pour de vrai !

En s'appuyant sur des expériences scientifiques loufoques, sur des images, des musiques et des poèmes, les médiatrices des araignées philosophes accompagneront les enfants à rêver et à dessiner leur futur, nos futurs.

En faisant se croiser réel et imaginaire, en explorant sérieusement des utopies inventées dans la littérature, les plus jeunes joueront à penser à d'autres mondes que le nôtre, à inventer des futurs sérieusement farfelus .

A vos ciboulots, feutres et pinceaux !



dés 3 ans

durée : 20 à 30 min

1/2 classe

ATELIER DESSIN NUMÉRIQUE

LAISSE MOI TE CONTER ...

Ligue de l'enseignement

Dans le cadre du Festival du ciel et de l'espace, Lire et Faire Lire proposera l'intervention de lecteurs bénévoles et organisera des temps de lectures animées pour les élèves.

Des lectures sur la thématique de l'espace, du ciel, du rêve, du futur, dans une démarche basée sur la lecture plaisir.

Lire et Faire Lire est un dispositif national de développement de la lecture auprès d'un jeune public. Tout en s'appuyant sur le lien intergénérationnel, la lecture jeunesse, ainsi que l'ouverture culturelle, l'objectif du dispositif est de transmettre un patrimoine littéraire, favoriser l'échange entre les générations et de partager ce plaisir de la lecture.



© les araignées philosophes



© ligue de l'enseignement



CONFÉRENCE DU FUTUR

LES ANIMAUX DU FUTUR IMAGINEZ LA BIODIVERSITÉ DANS 10 MILLIONS D'ANNÉES

Jean-Sébastien Steyer - Paléontologue

Bienvenue sur la Terre dans 10 millions d'années! L'espèce humaine a disparu de la surface de la Terre, mais pas la vie. C'est cette vie du futur que vous allez découvrir, dans un récit palpitant!

Voyageant dans les mers, les forêts et les déserts du futur, vous croiserez des animaux à la morphologie et au mode de vie décoiffants : têtards de 40 mètres de long, poux-pieuvres, pingouins à propulsion, oursins-tueurs, etc. : un vrai bestiaire fantastique. Un bestiaire imaginaire - car personne ne peut prédire l'avenir - mais réaliste. Jean-Sébastien Steyer mettra à profit ses connaissances des sciences de l'évolution et de l'anatomie pour proposer un scénario plausible d'évolution menant de la faune actuelle aux animaux du futur qu'il a imaginé, avec des co-auteurs.

*Jean- -Sébastien Steyer est paléontolgue au CNRS
au Muséum national d'histoire naturelle de Paris.
Co-auteur de La science fait son cinéma
avec Roland Lehoucq (Le Béliat', Coll. Parallaxe, 2018)*



Suceur-sauteur
© The Future is Wild Limited -
Pictural Charts Educational Trust - Parc du Futuroscope

A partir de 14 ans -
3ème - Lycées

Effectif : classe entière

Durée : 1 heure



CONFÉRENCE-SPECTACLE

MARS PLANÈTE B AVEZ VOUS PENSÉ A CHANGER DE PLANÈTE ?

Atelier de mécanique générale contemporaine

Ici la terre !...

2 étranges conférenciers Jean-Philippe Ibos (auteur-comédien) et Tony Leite (musicien) viendront offrir une conférence décalée mêlant récits théâtralisés, chansonnettes, musiques et témoignages vidéo. Ils présentent une expérimentation pédagogique nouvelle... envoyer des collégiens sur Mars !

La mission est sérieuse ! Les explorateurs martionautes devront reproduire là-bas les conditions de la vie sur terre. Tout est à construire . Tout est à imaginer? Serons nous capables de recréer sur Mars un écosystème d'ici ?...

2 représentations
Vendredi 20 mai

Collégiens - 4ème -
3ème

Effectif : classe entière

Durée : 1h30
30 min de conférence
suivie d'une discussion





CINÉMA POUR LES TOUT PETITS 3-5 ANS

COIN OPERATED & CO

3 beaux courts métrages autour du ciel et de l'espace sont proposés aux élèves de maternelle

One small step, Taiko Studio, 7mn40

C'est l'histoire de Luna, une jeune américaine d'origine chinoise qui rêve de devenir astronaute.

Luna vit avec son père bien-aimé Chu dans la grande ville. En grandissant, Luna fait face à toutes sortes de défis dans la poursuite de ses rêves.

Coin operated, Nicholas Arioli, 5mn15

Ce court métrage nous invite à suivre la vie d'un petit garçon passionné par l'espace et qui veut partir sur la lune. Un jour, il croise sa première fusée. Commence alors l'effort de toute une vie pour réaliser son rêve.

Soar, Alyce Tzueet, 6mn

Alors qu'une petite fille tente désespérément de faire voler son propre avion miniature, un tout petit petit garçon tombe du ciel à quelques centimètres d'elle. Formidable court-métrage bourré d'inventivité, d'humour et de poésie.



CINÉMA POUR LES 6-10 ANS

LE VOYAGE DANS LA LUNE

Un film de Rasmus A. Sivertsen, 2018 (Norvège)

de 6 à 10 ans

durée : 1H20 min

classe entière

Le voyage dans la lune est une œuvre pleine d'humour et de tendresse adaptée aux élèves dès le cycle 2. Tous les pays du monde rêvent d'atteindre la Lune pour y planter leur drapeau. Solan et Ludvig décident de tenter leur chance à bord de la fusée construite par Féodor.

Commence alors une incroyable odyssée spatiale !

Cette dernière aventure de la pie téméraire et du hérisson prudent, tous deux menés par le génial inventeur Feodor, va les entraîner loin de leur petit village natal et nous transporter jusqu'à la Lune !

«Nous espérons que, dans le cadre d'une séance scolaire, cette odyssée spatiale pourra éveiller l'intérêt des spectateurs à l'astronomie. L'équipe de little kombo



Crédits : Nicholas Arioli



source : catsuka.com

©Maipo Film, Qvisten Animation, Kari og Kjell Aukrusts Stiftelse





CINÉMA POUR LES COLLÉGIENS

A LA POURSUITE DE DEMAIN

Un film de Brad Bird, 2015

Séance scolaire à partir de 11 ans

à partir de 11 ans

durée : 2h10 min

classe entière

Casey, une adolescente brillante et optimiste, douée d'une grande curiosité scientifique et Frank, un homme qui fut autrefois un jeune inventeur de génie avant de perdre ses illusions, s'embarquent pour une périlleuse mission. Leur but : découvrir les secrets d'un lieu mystérieux du nom de Tomorrowland, un endroit situé quelque part dans le temps et l'espace, qui ne semble exister que dans leur mémoire commune... Ce qu'ils y feront changera à jamais la face du monde... et leur propre destin !



©The Walt Disney Company France, DR



CINÉMA POUR LES COLLEGIENS & LYCEENS

READY PLAYER ONE

Un film de Steven Spielberg, 2018

Il s'agit de l'adaptation du roman Player One d'Ernest Cline, paru en 2011.

à partir de 13 ans

durée : 2h20 min

classe entière

En 2045, le monde est en proie à de nombreux soucis : crise énergétique, désastres causés par le changement climatique, la famine, la pauvreté, la guerre, etc. Dans ce monde chaotique, l'Oasis est un système mondial de réalité virtuelle, accessible par l'intermédiaire de casques de réalité virtuelle et de dispositifs haptiques tels que des gants et des combinaisons. Conçu à l'origine comme un MMORPG (Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) il est devenu au fil du temps une société virtuelle dont toute l'humanité se sert comme exutoire.

Si futuriste soit-il, ce divertissement n'est pas complètement déconnecté du monde d'aujourd'hui.



© AAP BUTENDIJK

