

Retour sur la Fête de la Science 2024 à Colmar



La Fête de la science est une manifestation populaire et gratuite qui célèbre les sciences, les techniques et les innovations sur l'ensemble du territoire. Elle s'adresse à tous les publics et contribue à

favoriser le partage des savoirs entre les scientifiques et les citoyens.

La Fête de la Science 2024 de Colmar a eu lieu à la Salle des Catherinettes, 8 rue Kléber, du 10 au 12 octobre

Le thème de 2024 était : l'Eau et l'Océan

La découverte des métiers scientifiques | Fête de la science (fetedelascience.fr)

Les sciences sous toutes ses formes, l'eau dans tous ses états et le bruit de l'océan en fond sonore...

IESF (Ingénieurs Et Scientifiques Français) ont proposé en plus le thème « ***La découverte des métiers scientifiques*** »

IESF-Alsace, avec l'aide de la Nef des sciences (UHA), a tenu un stand au « Village des Sciences à Colmar », vendredi 11 octobre, de 9h à 17h



Les Ingénieurs et Scientifiques présents ont proposé des maquettes et des jeux orientés sur **le thème de l'eau** et des appareils plutôt orientés vers **la découverte des métiers**

scientifiques

Par leurs témoignages et leurs compétences, ils ont essayé de susciter des vocations scientifiques et de guider les jeunes dans leurs projets !

Ci dessous un petit bilan de la journée à la Fête de la science, aux Catherinette à Colmar:

Martine D. raconte :

« Nous avons été visité par environ 400 jeunes, accompagnés de leurs enseignants et de parents accompagnants, plus une vingtaine de « touristes » et de « retraités » curieux qui passaient par là



D'abord les jeunes ont dû identifier quels étaient les sons de l'océan entendus (baleine, dauphin, bateau arrivé au port, bulles générées par un plongeur sous-marin etc...)



Ils se sont intéressés ensuite à la « Star du stand », une tour, où une bille en acier dévalait une sorte de toboggan tout en produisant des sons dans un haut-parleur à certains endroits

Le parcours des billes était extrêmement ludique et a fait briller un certain nombre de paires d'yeux !! Le fait d'apprendre que ce sont des jeunes d'une douzaine d'années qui l'ont réalisé, en a rendu dubitatif plus d'un.



Ils ont essayé de comprendre comment la bille était capable d'envoyer des sons dans le haut-parleur, l'ingénieur leurs a expliqué que c'est juste « comme un interrupteur à la maison », l'acier étant conducteur, la bille ferme un circuit électrique en passant à la hauteur de contacts prévus à cet effet.



De plus, nous avons préparé des petits « cartons métiers » et faisons réfléchir les jeunes à la question « à votre avis, quels sont les métiers nécessaires à la réalisation d'une telle animation ? »

Cette question a lancé des débats intéressants, comme par exemple, quelle est la différence entre un électricien et un électronicien, est-ce-que l'on a besoin d'un menuisier, d'un mécanicien ou d'un informaticien pour faire de la découpe laser de glissières en bois, est-ce-qu'un « sonoriste » est un métier technique, et bien d'autres débats ! »

Cette tour interactive à bille a été fabriqué par des jeunes de 9 à 12 ans, dans le cadre du partenariat **IESF-Alsace** avec le **Kidslab** (voir pièce jointe)

IESF-Alsace est partenaire du Kidslab-Alsace (la Nef des sciences, Université Haute-Alsace)

Bénévoles ayant tenu le stand:

- Eric (Kidslab),
- Bernard (IESF-Alsace)
- Martine (déléguée IESF-Alsace)

Parents

Offrez à votre enfant une pause créative ! L'occasion de découvrir une technologie ou des domaines scientifiques autour de thématiques variées, approfondir des connaissances et faire de belles rencontres. L'équipe du KidsLab embarque votre enfant dans le monde amusant des sciences.

L'âge des découvertes et des inventions ! L'âge où tous les rêves sont permis. L'âge où les filles comme les garçons s'autorisent encore à imaginer leur avenir dans un métier, sans tenir compte des distinctions de genre. C'est à cet âge que nous proposons des activités manuelles et intellectuelles d'éveil ludique aux sciences et techniques. KidsLab, après l'école, pendant les vacances, venez stimuler votre cerveau en vous amusant !

Les objectifs :

Favoriser la pratique des sciences et techniques

Utiliser un support ludique et pédagogique

Inviter des participants à s'engager dans un véritable projet d'équipe

Booster l'intégration sociale et la réussite scolaire

Stimuler la créativité et l'ingéniosité

Privilégier les échanges entre jeunes

Martine DEMAY, déléguée IESF-Alsace

.