



Fiche d'activité A

Créer de la pluie

Nom :

Date :

Expérience visant à modéliser la pluie

Matériel :

- 1 grand pot solo
- 1 écrou très froid

- Pellicule plastique
- De l'eau chaude

- 1 élastique



Déroulement :

1. Avec l'aide de ton professeur, verser l'équivalent d'un verre d'eau chaude dans le pot solo.
2. Recouvre l'ouverture avec la **pellicule plastique**. Pour boucher l'ouverture le mieux possible, utilise un élastique.
3. Attends 1 ou 2 minutes et **observe** à travers le plastique.
4. Place l'**écrou très froid** sur la pellicule plastique.
5. **Observe** à travers la pellicule pendant quelques minutes.



Bilan :

Relie les triangles noirs pour associer chaque objet de l'expérience à l'élément naturel auquel il correspond :

- | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---------------------------------------|
| La bouilloire réchauffe l'eau | ▶ | ◀ | La condensation |
| L'eau chaude se transforme en vapeur | ▶ | ◀ | La mer réchauffée par le soleil |
| L'écrou froid sur la pellicule | ▶ | ◀ | La précipitation |
| L'eau s'accumule sous la pellicule | ▶ | ◀ | La température baisse en dans le ciel |
| Les gouttes retombent dans le pot | ▶ | ◀ | L'évaporation |

Cr 2	Mise en œuvre d'une démarche appropriée	Réalisation de la démarche	
Cr 4	Utilisation appropriée des connaissances scientifiques et technologiques	Utilisation de la terminologie, des règles et des conventions propres à la science et à la technologie	



Fiche d'activité B

Regagner la source

Nom :

Date :

1. Question de découverte

Quel chemin va emprunter la pluie après être tombée au sol ? Mon équipe et moi allons étudier ce type de sol (encercle un des trois) :

Gravier

Sable

Terre

2. Hypothèse

Coche une des deux cases :

Je pense qu'il y aura plus d'eau à l'intérieur du pot

Je pense qu'il y aura plus d'eau dans le plat



Explique pourquoi tu as choisi cette hypothèse :

Cr 1

Description adéquate du problème

Formulation d'une explication ou d'une solution provisoire



3. Matériel

1 plat en plastique	1 pot solo	1 filtre à café	1 élastique
1 cuillère	1 cylindre gradué	Eau	Sable, terre OU gravier

4. Préparatifs

1. Place le pot solo dans le plat
2. Pose le filtre à café par-dessus l'ouverture du pot, en utilisant l'élastique pour bien le tendre.
3. Sur le dessus du filtre, dépose 3 cuillères combles (débordantes) de sable, de terre ou de gravier.
4. Dans le cylindre gradué, mesure 50 ml d'eau.

Fiche d'activité B

Regagner la source (suite)



5. Déroulement de l'expérience

1. Verse tout doucement l'eau sur le dessus du verre.
2. Observe le chemin emprunté par l'eau.
3. Quand ça ne coule plus, retire le filtre et dépose-le dans la poubelle.
4. À l'aide du cylindre gradué, mesure la quantité d'eau recueillie dans le pot, et la quantité qui est tombée dans le plat
5. Note tes observations et tes résultats.



► Observations (Que s'est-il passé ?): _____

► Résultats:

Quantité d'eau qui s'est retrouvée dans le pot	ml
Quantité d'eau qui s'est retrouvée dans le plat	ml
Total	ml

► Quelle est la différence entre le total et la quantité d'eau mesurée au départ ? : _____

► Où est passée cette partie de l'eau ? : _____

Cr 2	Mise en œuvre d'une démarche appropriée	Réalisation de la démarche	
------	---	----------------------------	--

Cr 3	Utilisation appropriée d'instruments, d'outils ou de techniques	Manipulation d'objets, d'outils ou d'instruments	
------	---	--	--

6. Bilan de l'expérience

Place les mots suivants dans la bonne phrase :

Infiltration

Ruissellement

► Lorsque l'eau coule à la surface du sol, on appelle cela : _____

► Lorsque l'eau pénètre à l'intérieur du sol, on appelle cela : _____

Cr 4	Utilisation appropriée des connaissances scientifiques et technologiques	Utilisation de la terminologie, des règles et des conventions propres à la science	
------	--	--	--



Fiche d'activité C

Le cycle de l'eau

Nom :

Date :

1. Remet dans l'ordre les mots des différentes étapes du cycle de l'eau :

ment-sel-le-ruis	
va-tion-po-é-ra	
ta-pré-pi-tion-ci	
fil-tion-in-tra	
tion-con-sa-den	

2. Place ces mots au bon endroit dans les cases vides du dessin :

