

## FICHE DE PRÉSENTATION DE L'ATELIER

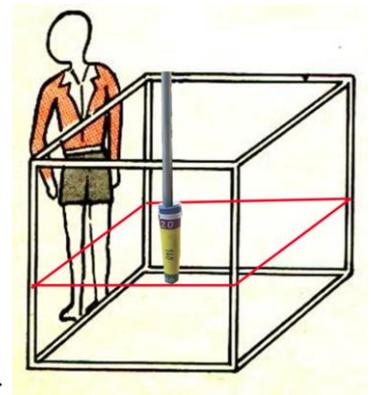
	<b>Thème :</b> <b>L'EAU</b>	<b>Atelier n°1</b> <b>Consommation d'eau</b>
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------------------

### Objectifs de l'atelier

- Faire rechercher aux élèves le volume d'eau qu'ils utilisent quotidiennement
- Faire rechercher à chaque élève comment réduire sa propre consommation d'eau
- Visualiser ce que représente 1 m<sup>3</sup> d'eau
- Visualiser leur consommation quotidienne

### Matériel utilisé et mode opératoire

#### Maquette consommation d'eau EAU01



Jeu de cartes sur présentoir et maquette « m<sup>3</sup> »

#### Mode opératoire

Chaque carte représente une activité, individuelle ou collective, nécessitant de l'eau ainsi que la quantité utilisée pour cette opération :



*Lavage des mains,  $\frac{1}{2}$  chasse d'eau, chasse d'eau complète, boisson, douche, bain (individuel)  
Cuisine, lave vaisselle, lave-linge (collective)*

A l'aide de ces cartes les élèves calculent leur consommation journalière individuelle, elle sera à multiplier par le nombre de personnes au foyer pour la consommation de la famille.

Puis on recherche alors la consommation pour les activités collectives (cuisine, vaisselle, lavage).

L'ensemble sera reporté sur une tige métallique où seront empilés des cylindres de couleur percés en leur centre et dont la hauteur correspond à la quantité d'eau. L'ensemble posé à l'intérieur du mètre cube (cadre bois) donnera une idée concrète de l'eau consommée. Exemple : un cylindre de 3 cm de hauteur représente 30 litres d'eau, ces 3 centimètres à l'intérieur du mètre cube peuvent paraître infimes mais ce volume de 30 litres est bien là.

### **Consommables, photocopies à réaliser, pré-requis**

- Prévoir une feuille de papier avec crayon et gomme
- Cet atelier s'adresse à des élèves à partir du CE2

### **Observations et notes de l'animateur**

- Cet atelier peut se dérouler dans la salle de classe