



## L'ADN amusant

### NOTICE

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Titre de l'activité       | L'ADN amusant   |
| Durée de l'activité       | 1h30  |
| Matériel nécessaire       | <p>Séquence 1</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bâtons de réglisse (pour le squelette phosphate - sucre)</li><li>- Ours en guimauve ou de chamallow (pour les bases de nitrogène)</li><li>- Cure-dents ou de brochettes (pour accrocher les bonbons)</li></ul> <p>Séquence 2</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Des billes de couleur ou des bonbons (de deux couleurs pour représenter les gènes)</li><li>- L'échiquier de Punnett dessiné ou imprimé</li></ul> |
| Nombre d'élèves par boîte | 2   |

### Étape 1 : Préparation

Vous pouvez commencer la séquence en montrant à vos élèves des images avec des photographies de personnes différentes (couleur de peau, des yeux)...

Demandez aux élèves en quoi ces personnes diffèrent ou se ressemblent.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

## Étape 2 : Ressources narratives

Commencez la découverte de la boîte en lisant l'histoire « La femme qui découvrit la structure de la vie ». Demandez aux enfants ce qu'ils ont retenu et ce qu'ils ont trouvé de plus intéressant dans cette histoire.

## Étape 3 : Création de la représentation de l'ADN (pour la séquence 1) :

Laissez les élèves suivre les instructions du document « Comment créer la boîte » pour créer leur représentation de l'ADN en 3D.

## ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES (pour la séquence 2) :

Vous pouvez expliquer le fonctionnement de l'échiquier de Punnett, un outil utilisé en génétique pour prédire les résultats des croisements génétiques. Indiquez à vos élèves comment le construire en utilisant des perles ou des bonbons colorés pour représenter les différents allèles. L'échiquier de Punnett aide les scientifiques et les généticiens à prédire la probabilité d'apparition de certaines caractéristiques chez les enfants en fonction des caractéristiques des parents. C'est une sorte de plateau de jeu qui nous aide à comprendre comment les gènes sont transmis de génération en génération.

Utilisez les indications du document « Comment créer la boîte ».

Cette activité pratique aide les enfants à comprendre les bases de l'héritage génétique et comment l'échiquier de Punnett peut être utilisé pour déterminer la probabilité que des traits spécifiques apparaissent dans la descendance. C'est une façon amusante et interactive de présenter les concepts de la génétique aux enfants.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.