

Ensemble POUR LA relève scientifique

Animations scientifiques
Municipalités et
Organismes communautaires

2025-2026

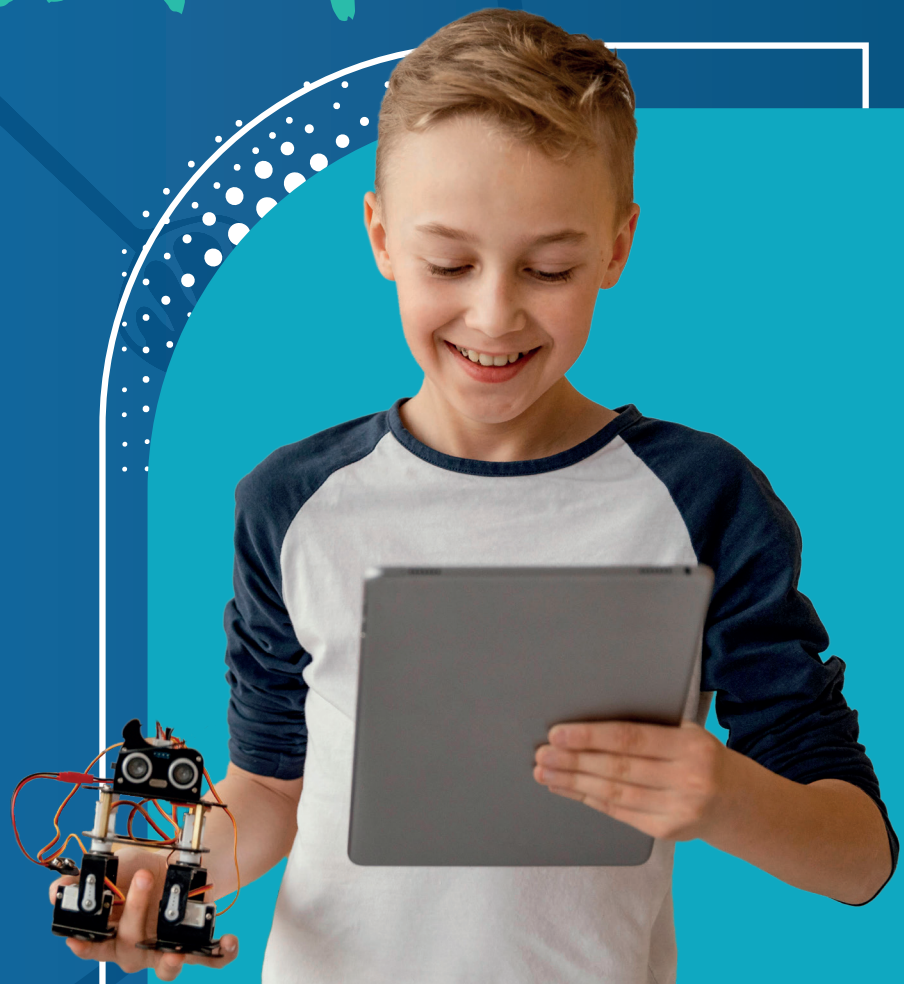


Grands partenaires



un membre
du réseau **actüa**

Québec 





ACTIVITÉS DISPONIBLES

LIVRES ET SCIENCE : UN MÉLANGE EXPLOSIF ! (5 à 12 ans)

Cet atelier est destiné exclusivement aux bibliothèques/municipalités. Une activité à travers laquelle nos jeunes rats de bibliothèque se transforment en scientifique d'un jour grâce à la thématique « Chimiste en herbe! ».

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 375\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres

AUSPIKE DE LA PROGRAMMATION (8 à 12 ans)

Découvre l'ingénieur et le programmeur en toi ! Ces ateliers sauront éveiller l'intérêt des jeunes à la construction et à la programmation de robots LEGO Education Spike Prime ! Notre animateur spécialement formé saura faire vivre une expérience en robotique et codage des plus dynamiques aux jeunes participants !

Durée : 2 h 00 Coût d'animation : 425\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres

CODE-BIBLIO (5 à 10 ans)

Activité d'initiation à la programmation numérique spécialement conçue pour les bibliothèques. Type de robot et de langage de programmation adaptés à l'âge des participants. Possibilité de faire une activité parent-enfant.

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 375\$ Frais de déplacement : 0,60 du kilomètre à partir de 20 kilomètres

DE LA BOUCHE À L'ESTOMAC (9-12 ans)

Recréer les réactions biochimiques intervenant lors de la digestion et comprendre comment les nutriments alimentaires peuvent être dégradés en molécule plus simple permettant leur absorption par l'organisme.

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 375\$ Frais de déplacement : 0,60 du kilomètre à partir de 20 kilomètres

ACTIVITÉS DISPONIBLES



CIRCUIT JUNIOR (6-8 ans)

Initiation aux circuits électriques et à ses composantes avec du matériel pédagogique qui offre une expérience pratique de la conception et de la construction de modèles de circuits électriques fonctionnels.

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 290\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres

DÉFIS ÉLECTRIQUES! (9-12 ans)

Jouer avec les composantes d'un circuit électrique pour réussir les différents défis proposés à l'aide de matériel pédagogique spécialisé

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 290\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètre

MESSAGE CACHÉ (7-9 ans)

Initiation à la cryptographie pour découvrir les concepts du chiffrement et du déchiffrement comme ceux qui servent à protéger les gens en ligne.

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 290\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres

NETIQUETTE (10-13 ans)

Apprendre à distinguer les bons et les mauvais comportements en ligne pour devenir des citoyennes et des citoyens numériques plus informés et plus confiants

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 290\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres

CRAQUE-LE-CODE (10-13 ans)

La cryptographie et des méthodes de chiffrement et de déchiffrement efficaces pour la protection des données et des renseignements personnels en ligne (créer des mots de passe forts et mémorisables)

Durée : 1 h 30 Coût d'animation : 290\$ Frais de déplacement : 0,60\$ du kilomètre à partir de 20 kilomètres