



MNS²

MUSÉE NATURE SCIENCES
SHERBROOKE

Activités éducatives 2021-2022

JUSTE POUR VOUS

Des ateliers au Musée ou hors les murs, des ateliers à distance ainsi que des ateliers numériques.

Bienvenue

Nul besoin de rappeler la tempête que le monde vient de passer, même si cette pandémie et l'année 2020 resteront à jamais dans nos mémoires.

Force fut tout de même de constater que la déconnexion des rapports humains s'est également faite au profit d'une reconnexion numérique et d'une adaptation fascinante de la part de toute la société. Notre équipe n'a pas échappé à cette métamorphose!

Ainsi, après une année d'absence, la nouvelle brochure que vous consultez présentement est unique en ce sens qu'elle met en évidence des nouveautés développées durant cette période trouble. Le but avoué : mieux rejoindre nos publics dont notamment les élèves, et ce, dans toutes les circonstances.

Nous renouvelons donc notre engagement en vous proposant des activités à la fois ludiques, interactives, instructives et adaptées à l'âge de vos élèves. Vous y trouverez des ateliers au Musée ou hors les murs, des ateliers à distance ainsi que des ateliers numériques. Chacune de ces activités vise certains savoirs essentiels

établis par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

Que vous soyez un enseignant, un responsable de service de garde ou un éducateur à la petite enfance, vous pouvez profiter au maximum du Musée de la nature et des sciences, en composant votre visite parmi nos classiques :

- Une visite animée de l'exposition temporaire du moment;
- Une visite animée de l'exposition permanente *AlterAnima - rencontres inusitées*;
- Le spectacle multisensoriel *Terra Mutantès*;
- Un atelier éducatif.

Sachez finalement que nous vous accueillons également à la Maison de l'eau du parc Lucien-Blanchard qui vous réserve bien des découvertes dans un environnement fascinant qui saura éveiller les esprits et piquer la curiosité!

En vous souhaitant une belle visite au **MNS**!

Raphaël Bédard-Chartrand
Directeur Programmation et Accueil

Sommaire

- | | | | |
|---------------|--|--------------|---------------------------------------|
| 4-5 | EXPOSITIONS
TEMPORAIRES | 14-15 | ANIMATIONS
MAISON DE L'EAU |
| 6 | EXPOSITIONS
PERMANENTES | 16-17 | SAVOIRS
ESSENTIELS |
| 7 à 12 | ANIMATIONS
SCOLAIRES | 18-19 | DÉTAILS
PRATIQUES |
| 13 | ANIMATIONS
SERVICE
DE GARDE | 20-21 | TARIFICATIONS |

**Pour réserver
une activité éducative
ou pour toutes
questions, n'hésitez
pas à communiquer
avec nous.**

Téléphone :
819 564-3200 poste 251

Courriel :
anne-marie.robitaille@mns2.ca



Des expositions temporaires

DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES
POUR TOUS LES ÂGES SONT DISPONIBLES
POUR CHACUNE DES EXPOSITIONS TEMPORAIRES.

Dans la chambre des merveilles

PRÉSENTÉE JUSQU'AU 10 AVRIL 2022

Une invitation à entrer dans l'univers mystérieux et singulier des cabinets de curiosités. Véritable hommage à la beauté et à l'étrangeté du monde, cette exposition propose un voyage autour du globe grâce à plus de 1 000 objets rares, souvent exotiques et parfois insolites, présentés à travers de foisonnantes installations. L'exposition réunit des centaines d'artéfacts tirés des collections du Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke, ainsi que de celles de plusieurs institutions muséales québécoises, canadiennes et de collectionneurs privés.

Cette adaptation de l'exposition présentée à Pointe-a-Callière a été réalisée d'après le concept original du Musée des Confluences de Lyon en France que le Musée tient à remercier chaleureusement.



Colorier, colorer, couleurer

Une exposition participative pour le jeune public

DU 11 DÉCEMBRE 2021
AU 30 JANVIER 2022

Et si les couleurs avaient disparu? Et si le monde se présentait tout à coup comme une immense feuille blanche?

Colorier, colorer, couleurer fait le récit de l'histoire *Tirer ses ficelles*, de l'auteure Diane Longpré. Abordant des sujets tels que l'identité, la différence et l'affirmation de soi, le visiteur est appelé à suivre le personnage principal à travers son parcours, se déroulant dans un petit village, situé au bout du monde. Tout au long de l'histoire, le personnage pose des gestes afin de remettre de la couleur dans le paysage, qui après plusieurs jours de pluie, a disparu.

En parcourant l'exposition, le visiteur est appelé à remettre de la couleur dans le paysage de différentes façons, et ce, à travers les œuvres participatives de Genevieve Baril, Martin Brousseau, Cinétic, Valérie Morrissette et Eve Tellier-Bédard. Une vidéo d'animation, réalisée par l'artiste Suzie Bergeron, est aussi présentée en introduction à l'exposition.

L'exposition *Colorier, colorer, couleurer* est produite et mise en circulation par le Centre d'exposition Raymond-Lasnier, lieu géré par Culture Trois-Rivières, et bénéficie du soutien du ministère de la Culture et des Communications du Québec dans le cadre du programme Soutien aux expositions itinérantes.



Lumen

PRÉSENTÉE DE FIN MARS À MAI 2022

Qu'est-ce que la lumière? Pendant plus de vingt siècles, des philosophes, des artistes et des scientifiques ont tenté de répondre à cette question. L'une des premières théories voulait que nous voyions grâce à la lumière qui sortait de nos yeux. Mais comment expliquer le fait de ne rien voir dans le noir? D'où vient alors la lumière? Sa particularité saute aux yeux : elle est visible! Visible par les humains et par les animaux.

La lumière a plusieurs utilités. Elle est une source d'énergie pour les plantes, elle sert à nous éclairer. En astronomie, elle permet de découvrir l'univers et de remonter le temps. Elle est à la base de la photographie et du cinéma. Les physiciens l'exploitent dans diverses applications industrielles, c'est la photonique. Le sujet est complexe, mais les moyens pour y faire la lumière sont nombreux : objets, interactifs, vidéo d'animation, etc.

L'exposition est divisée en trois zones thématiques orientées chacune autour de questions : Qu'est-ce que la lumière et d'où vient-elle? Voyons-nous tous de la même façon? À quoi la lumière sert-elle? En plus d'un espace ludique où l'énergie des visiteurs se transforme en lumière.

Une production du Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke avec la contribution de Patrimoine canadien.

Animations scolaires, MNS²

Expositions permanentes

Terra Mutantès. Un spectacle multisensoriel!

Venez vivre une expérience multimédia unique pendant laquelle vous découvrirez comment le relief de notre région s'est transformé à travers les millénaires. Vous serez projetés au cœur de la formation des Appalaches, traverserez des champs de lave, aurez chaud et froid... Bref, vous ne verrez plus jamais le paysage des Cantons-de-l'Est de la même façon! Cette activité est présentée avec une introduction adaptée pour tous les cycles.

AlterAnima

Ne vous attendez pas à une simple exposition! Dans cette forêt fantasmée, regroupés de façon inattendue, des centaines d'animaux observent les visiteurs. Osez visiter la pièce secrète et découvrez ce qui se cache dans les troncs d'arbres. Les animaux d'ici et d'ailleurs sauront captiver et surprendre les petits comme les grands. Plusieurs activités éducatives, pour tous les cycles, sont offertes dans cette exposition.

Légende



VISITE AU MUSÉE

Durée : Entre 45 et 60 minutes par activité

Expérience incomparable qui permet aux enfants de voir de tout près une multitude d'animaux naturalisés et d'objets surprenants issus de nos collections. Profitez de votre présence au musée pour vivre plus d'une activité explorant différentes thématiques.



ATELIER À DISTANCE

Durée : 45 minutes • Animation via la plateforme TEAMS.

La classe doit disposer d'une connexion Internet, d'un grand écran, d'une caméra tournée vers les élèves, d'un micro pour qu'ils puissent poser leurs questions et d'haut-parleurs.

** Certains ateliers à distance sont offerts avec un prêt d'objets de notre collection pédagogique!*



ATELIER HORS LES MURS

Durée : 45 minutes • : Disponible uniquement pour les écoles de la région.

Les éducateurs apportent avec eux plusieurs objets tirés de notre collection pédagogique en lien avec la thématique de l'atelier.

** La classe doit disposer d'un tableau blanc interactif.*

PETIT DEVIENDRA GRAND

Petite enfance (4-5 ans) au musée. Préscolaire (5-6 ans) hors les murs.

Renardeaux, souriceaux, canetons ou aiglons, les bébés animaux sont tous si mignons! Certains sortent d'un œuf, d'autres grandissent dans le ventre de leur maman. Plusieurs ressemblent à leurs parents, mais d'autres pas du tout! Cet atelier ludique explore les premiers jours de ces attachantes petites créatures.



Les enfants se voient confier une peluche représentant un bébé animal.



HORS LES MURS
Préscolaire (5-6 ans)

BON APPÉTIT!

Préscolaire (5-6 ans)

C'est l'heure du lunch! Qui mange quoi? Chaque enfant a pour mission de préparer le repas d'un animal de l'exposition et ensemble, ils découvrent les différents régimes alimentaires des animaux.



FASCINANTS FOSSILES

Préscolaire (5-6 ans)

Témoins de vies passées, les fossiles peuvent nous révéler toutes sortes de secrets tant à propos du plus gros dinosaure que du plus petit escargot. Dans la peau d'un paléontologue, les enfants plongent dans ce monde fascinant et analysent des empreintes pour remonter la piste d'anciennes formes de vie.



Présentation de différents fossiles et fouille dans de petites boîtes de sable.



À DISTANCE
Atelier offert avec prêt d'objets

Objets : figurines d'animaux, reproductions de fossiles, etc.

ADAPTATIONS DES ANIMAUX

1^{er} cycle du primaire au musée. Préscolaire (5-6 ans) à distance.

Comme la nature est bien faite! Les animaux rivalisent d'originalité par leur apparence et leur comportement. Parfois même, ce sont leurs traits les plus bizarres qui leur permettent de vivre dans le milieu où on les trouve. Surprises garanties.



À DISTANCE
Offert au préscolaire en hiver

La saison froide, avec ses basses températures et ses volumineuses chutes de neige, met les animaux à rude épreuve. Mais ceux-ci ont plus d'un tour dans leur sac.

VISITE DE LA GORGE DE LA RIVIÈRE MAGOG

1^{er}, 2^e et 3^e cycles du primaire

Quoi de mieux pour en apprendre plus sur la géologie, la faune, la flore et l'histoire de la rivière Magog que de visiter ses sentiers et ses passerelles au cœur de notre belle nature urbaine.



AFFAIRE CLASSÉE

1^{er} cycle du primaire

Comment les biologistes classent-ils la faune qu'abrite notre planète? Qu'est-ce qui distingue un oiseau d'un reptile? Les insectes sont-ils des animaux? Cette animation met en lumière les principales caractéristiques de six classes animales.



Jeu de recherche et trouve avec des peluches.



À DISTANCE

Disponible avec ou sans prêt d'objets
Objets : morceau de fourrure, plumes, cycle de métamorphose d'un insecte.

BESTIOLES ET CIE

1^{er} cycle du primaire

Vous avez dit arthro-quoi? Arthropodes, ces bestioles qui rampent sous terre, bourdonnent dans nos oreilles et se cachent dans nos jardins. À la découverte des insectes, des araignées et autres bestioles. Les jeunes oseront-ils voir le monde à travers des yeux d'insectes?



LA NATURE COLLECTIONNÉE

1^{er} cycle du primaire

Comment les jeunes classent-ils les objets de leurs collections à la maison? Par couleur, par matériau, par taille? Et en biologie, comment fait-on? Rien de tel que de s'entraîner pour comprendre. Un privilège les attend ensuite : la visite des collections du Musée!



DESTINATION INCONNUE

2^e cycle du primaire

À bord d'un navire imaginaire, les élèves font escale sur une île mystérieuse et y découvrent une faune surprenante par ses couleurs, ses formes et ses contrastes. Grâce à leurs observations, ils deviendront de vrais explorateurs.



MISSION : ANIMAUX EN PÉRIL

4^e année du primaire

Les jeunes se voient confier une mission : identifier les périls liés aux activités humaines qui menacent les espèces animales de la planète. Afin de mener à bien leur mission, nous mettons à leur disposition tout notre savoir scientifique. Les élèves deviennent des agents secrets au service de l'environnement.



À DISTANCE



ALGONQUIENS ET IROQUIENS AVANT JACQUES CARTIER

2^e cycle du primaire

Qui étaient les autochtones qui peuplaient le Québec avant l'arrivée de Jacques Cartier? Comment vivaient-ils, se déplaçaient-ils? Rien de tel que de voir des objets utilisés au quotidien pour comprendre les habitudes de vie des Algonquiens et des Iroquoiens vers 1500.



VISITE AU MUSÉE
Atelier

Les élèves pourront manipuler différents objets typiques du mode de vie de l'époque.



À DISTANCE



HORS LES MURS

Les élèves pourront manipuler différents objets typiques du mode de vie de l'époque.



ESCALES AUTOUR DU MONDE

2^e et 3^e cycle du primaire

Les élèves embarquent pour un voyage autour du monde. A travers des énigmes et des observations, l'équipage part à la rencontre des animaux de notre planète et de leurs adaptations, plus surprenantes les unes que les autres.



VISITE AU MUSÉE
Atelier



À DISTANCE



HORS LES MURS

L'OISEAU

2^e et 3^e cycle du primaire

A partir d'un quiz, et en touchant différentes parties d'oiseaux, les élèves découvrent leurs caractéristiques. Sauront-ils deviner les modes d'alimentation, les adaptations et les relations que ces animaux à plumes entretiennent avec leur milieu?



VISITE AU MUSÉE
Atelier



NOS MAMMIFÈRES

2^e et 3^e cycle du primaire

Qu'est-ce qu'un mammifère? En comparant de nombreux spécimens naturalisés, les élèves déduisent les caractéristiques de ces animaux et découvrent ceux vivant dans l'est de l'Amérique du Nord.



VISITE AU MUSÉE
Atelier

Les élèves observent de nombreux spécimens naturalisés.



À DISTANCE

Disponible avec ou sans prêt d'objets
Objets : quelques parties anatomiques d'animaux naturalisés.

LABO DU MUSÉE

2^e et 3^e cycle du primaire

Par différentes démonstrations interactives, les jeunes sont amenés à se questionner, à émettre des hypothèses et à réfléchir sur les principes de la Loi de la conservation de l'énergie.



VISITE AU MUSÉE
Atelier



NOUVEAU!

CINÉMA D'ANIMATION

2^e et 3^e cycle du primaire

Les techniques de dessin animé traditionnelles décomposent le mouvement en une multitude de scènes fixes présentées dans un ordre chronologique. A l'aide d'une tablette numérique et de l'application StopMotion, les élèves réalisent un très court métrage d'animation et évaluent la qualité de leur produit et le potentiel de la technique.



VISITE AU MUSÉE
Atelier

Les productions seront transférées aux élèves à la fin de l'animation.

NOUVEAU!

BOTANIQUE | DÈS JANVIER 2022

2^e et 3^e cycle du primaire

Les applications numériques permettant d'identifier les plantes sont nombreuses. Certaines utilisent le principe des clés d'identification, d'autres reconnaissent la flore photographiée. Après une introduction sur l'anatomie générale des végétaux, les élèves identifient différentes plantes à l'aide d'applications numériques.



VISITE AU MUSÉE
Atelier

Identification avec notre herbier ou à l'extérieur, selon la saison.



HORS LES MURS

Possibilité d'utiliser les tablettes de la classe ou celles du musée. Nécessite une bonne connexion wi-fi

NOUVEAU!

HERBIER

3^e cycle du primaire

Les élèves découvriront les caractéristiques d'un herbier. A l'aide d'une méthode d'identification scientifique, les élèves pourront identifier un végétal (fleur ou feuille d'arbre).



VISITE AU MUSÉE
Atelier



HORS LES MURS

LE MONDE MINÉRAL

3^e cycle du primaire

Les jeunes s'initient à l'univers captivant des minéraux, la ou les pierres les plus banales peuvent posséder des propriétés inusitées. Plusieurs s'avèrent des plus utiles dans la fabrication d'objets de notre quotidien. Au cœur de cet atelier, des manipulations permettent aux enfants de s'initier à l'identification de roches et de minéraux.



VISITE AU MUSÉE
Atelier

SYSTÈME SOLAIRE

3^e cycle du primaire

Les élèves partiront à la découverte du soleil et des planètes. Selon le niveau de connaissance des élèves, l'éducatrice leur permettra d'approfondir leurs connaissances des caractéristiques des principaux corps célestes près de nous.



VISITE AU MUSÉE
Atelier



À DISTANCE



HORS LES MURS



À VOS TRUELLES! ARCHÉOLOGIE PRÉHISTORIQUE

3^e cycle du primaire

Comment les archéologues reconstituent-ils l'histoire et le mode de vie des Autochtones d'avant l'arrivée des Européens? Les jeunes découvrent des artefacts lors d'une fouille simulée et tels des détectives, interprètent l'activité qui se cache derrière l'objet.



MONDE ET BIOMES

3^e cycle du primaire et 1^{er} cycle du secondaire

Comment se fait-il que certains animaux ne vivent que dans certains milieux? Pourquoi certaines plantes poussent-elles uniquement à un endroit précis? Au cours de l'activité, les élèves découvrent les différents biomes terrestres et la répartition de la biodiversité sur la Terre.



NOUVEAU!

BIOMIMÉTISME | DÈS JANVIER 2022

4^e secondaire

Le biomimétisme est une démarche d'innovations s'inspirant des formes, de la matière, des fonctions ou de la dynamique du vivant. En équipe avec un ingénieur et un biologiste, les élèves appliquent les démarches orientées problèmes ou solutions et analysent un robot bio-inspiré pour en décortiquer les différents types de liaisons. L'animation aborde les contenus essentiels du 4^e secondaire : catégories et propriétés des matériaux, liaisons dans les objets techniques et systèmes de transformation du mouvement.



SECRET DE SÉDUCTEUR

Tous les cycles du secondaire

Comment les coraux se reproduisent-ils? À quoi servent les couleurs chatoyantes des oiseaux et les bois des cervidés? La séduction chez les animaux est tout un art. Des observations et un quiz interactif permettent aux élèves de décoder tous ces mystères.



12 000 ANS DE PRÉSENCE AUTOCHTONE EN ESTRIE

Tous les cycles du secondaire

Saviez-vous que les premiers humains arrivés au Québec se sont installés en Estrie? Des fouilles archéologiques permettent de l'affirmer. Après avoir travaillé sur les sites Cliche-Rancourt dans la région du lac Mégantic et sur les sites Gaudreau et Kruger, dans le bassin de la rivière Saint-François, l'archéologue Éric Graillon est en mesure de dresser le portrait des premières occupations autochtones de la région. Son histoire est fascinante, tout comme les artefacts qu'il présente.

Découvrez le climat, la flore, la faune, les outils et les habitudes de vie des premiers arrivants et réalisez des manipulations paléoindiennes pour survivre!



Animations service de garde, MNS²

LOCOMOTION ANIMALE

5-11 ans

Les enfants sont-ils prêts à courir, sauter, ramper ou même voler comme le font les animaux? Attention! Ils pourraient être surpris par les performances et les stratégies de locomotion animales! À vos marques, prêt, partez!



ENTRE CIEL ET TERRE

5-7 ans

Un très vieux druide a pour mission d'assigner un milieu de vie aux animaux avant que ceux-ci ne soient catapultés dans le monde réel. En son absence, les enfants suivent une formation pour le remplacer. Passeront-ils le test et sauront-ils faire des choix judicieux entre l'eau, l'air, les arbres et la terre?



MYSTÈRE ET BOULE DE POILS

5-11 ans

Lancés sur la piste du Maître de Céans, les enfants se font détectives! Quel est cet animal énigmatique? Est-il un excellent chasseur ou un paisible herbivore? Dans cette activité, la curiosité est piquée, et les jeunes mènent l'enquête.



Les enfants des services de garde peuvent également profiter du spectacle multisensoriel *Terra Mutantès*, ainsi que des animations amusantes dans nos expositions temporaires.

Animations

Maison de l'eau

La Maison de l'eau, située au parc Lucien-Blanchard de Sherbrooke, abrite des trésors vivants : grenouilles, tortues, couleuvres et poissons.

C'est l'endroit idéal pour voir de près les espèces que l'on trouve dans la région. Avec ses trois étages, la Maison de l'eau vous fait découvrir la faune locale. Plusieurs activités éducatives sont d'ailleurs offertes.

Scolaire

PETITS MONSTRES DU MARAIS

Pour tous les groupes

Des salamandres, des grenouilles, des tortues et des couleuvres en Estrie? Les amphibiens et reptiles sont nombreux ici et certains sont même pensionnaires à la Maison de l'eau. Les jeunes découvrent les différences entre ces deux groupes d'animaux et peuvent même en toucher quelques-uns. Si la météo le permet, nous partons à leur rencontre dans les sentiers du parc Lucien-Blanchard



FAUNE URBAINE

1^{er} cycle du primaire

Comme les villes deviennent de plus en plus grandes, certains animaux doivent apprendre à vivre en notre compagnie. Les élèves se transforment en véritables explorateurs et partent sur les traces de nos voisins à plumes et à fourrure.

Si la météo le permet, les jeunes partent à la recherche des indices que la faune a laissés dans le parc.



L'APPEL DE LA RIVIÈRE

2^e et 3^e cycle du primaire

Chaque rivière a ses secrets, même la rivière Magog! Que se cache-t-il sous sa surface? A quoi sert une rivière? La qualité de l'eau est très importante pour de nombreuses espèces. Si la météo le permet, les jeunes peuvent réaliser quelques expériences à l'extérieur afin de l'évaluer!



Camps de jour et services de garde

ÇA GROUILLE EN BIBITTES!

5-10 ans

Les insectes sont si petits qu'il nous arrive d'oublier leur existence! Quels sont leurs rôles? Comment font-ils pour être si discrets? Si la météo le permet, les jeunes partent, équipés de filets, à la chasse aux insectes. Ils tentent d'identifier leurs prises avant de les relâcher.



HISTOIRE DE PÊCHE

7-11 ans

Les jeunes apprennent à utiliser une canne à pêche ainsi qu'à identifier quelques-unes des espèces de poissons vivant dans la rivière Magog, et ce, dans une atmosphère des plus amusantes!



CRÉATURE ÉNIGMATIQUE

7-11 ans

À la nuit tombée, des phénomènes inexplicables se produisent à la Maison de l'eau. Une créature étrange sème le mystère. Nous devons faire appel à une équipe de jeunes détectives. Auront-ils les sens assez aiguisés pour découvrir à quoi ressemble cet animal mystérieux? Sauront-ils déchiffrer les indices? Un défi de taille à relever.



Savoirs essentiels

ASSOCIÉS AUX ANIMATIONS

Les animations et ateliers éducatifs sont en lien avec les contenus d'apprentissage du domaine de la mathématique, du domaine des arts, de la science et de la technologie décrits dans le Programme de formation de l'école québécoise.

▲ PETITE ENFANCE ▲ PRÉSCOLAIRE ● 1^{ER} CYCLE DU PRIMAIRE ● 2^E CYCLE DU PRIMAIRE ● 3^E CYCLE DU PRIMAIRE ■ 1^{ER} CYCLE DU SECONDAIRE ■ 2^E CYCLE DU SECONDAIRE

	NIVEAU	NOM DE L'ACTIVITÉ	COMPÉTENCES OU SAVOIRS ESSENTIELS	PAGE
MUSÉE	▲▲●●●■	TERRA MUTANTÈS	Décrire les principales structures à la surface de la terre (ex. : continent, océan, calotte glaciaire, montagne, volcan).	6
	▲▲	PETIT DEVIENDRA GRAND	Distinguer des modes de développement de l'embryon (vivipare pour la majorité des mammifères, ovipare ou ovovivipare pour les autres).	8
	▲	BON APPÉTIT!	Associer des animaux familiers à leur régime alimentaire (carnivore, herbivore, omnivore).	8
	▲	FASCINANTS FOSSILES	Construire sa compréhension du monde (compétence préscolaire). Distinguer un fossile (ou une trace du vivant) d'une roche.	8
	▲●	ADAPTATIONS DES ANIMAUX	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu.	8
	●●●	VISITE DE LA GORGE DE LA RIVIÈRE MAGOG	Décrire certains phénomènes naturels (érosion). Décrire des moyens fabriqués par l'humain pour transformer des sources d'énergie renouvelables en électricité (barrage hydroélectrique).	8
	●	AFFAIRE CLASSÉE	Répertorier les animaux selon leur classe (mammifères, reptiles, oiseaux, poissons, amphibiens).	9
	●	BESTIOLES ET CIE	Associer des parties et des systèmes de l'anatomie des animaux à leur fonction principale.	9
	●	LA NATURE COLLECTIONNÉE	Décrire les caractéristiques de différents règnes (micro-organismes, champignons, végétaux et animaux).	9
	●	DESTINATION INCONNUE	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu. Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement.	9
	●	MISSION : ANIMAUX EN PÉRIL	Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement (ex. : exploitation des ressources, pollution, gestion des déchets, aménagement du territoire, urbanisation, agriculture).	9
	●	ALGONQUIENS ET IROQUIENS AVANT JACQUES CARTIER	Univers social. La société Iroquoise et la société Algonquienne vers 1500.	10
	●●	ESCALES AUTOUR DU MONDE	Expliquer des adaptations d'animaux permettant d'augmenter leurs chances de survie.	10
	●●	L'OISEAU	Associer des parties et des systèmes de l'anatomie des animaux à leur fonction principale.	10
	●●	NOS MAMMIFÈRES	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu.	10
	●●	LE LABO DU MUSÉE	Décrire différentes formes d'énergie (mécanique, électrique, lumineuse, chimique, calorifique, sonore, nucléaire). Décrire des transformations de l'énergie d'une forme à une autre.	10
	●●	CINÉMA D'ANIMATION	Domaine des arts. Réaliser des créations plastiques médiatiques et apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.	11
	●●	BOTANIQUE	Décrire l'anatomie des végétaux (ex. : parties de la plante) et les transformations du vivant (croissance des végétaux).	11
	●	HERBIER	Décrire l'anatomie des végétaux (ex. : parties de la plante) et les transformations du vivant (croissance des végétaux).	11
	●	LE MONDE MINÉRAL	Distinguer une roche d'un minéral. Décrire la forme, la couleur, la texture et diverses autres propriétés physiques d'un objet (ex. : élasticité, dureté).	11
	●	LE SYSTÈME SOLAIRE	Décrire des caractéristiques des principaux corps du système solaire (ex. : composition, taille, orbite, température).	11
	●	À VOS TRUELLES! ARCHÉOLOGIE PRÉHISTORIQUE	Univers social. La société Iroquoise entre 1500 et 1745. Lire l'organisation d'une société sur son territoire.	12
	●■	MONDE ET BIOMES	Expliquer des adaptations d'animaux et de végétaux permettant d'augmenter leurs chances de survie. Utiliser adéquatement des instruments de mesure simples (thermomètre). Nommer les caractéristiques qui définissent un habitat (climat, flore, faune). Décrire l'habitat de certaines espèces.	12
	■	BIOMIMÉTISME	Chercher des réponses ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique.	12
	■■	SECRETS DE SÉDUCTEUR	Décrire des adaptations physiques et comportementales qui permettent à un animal d'augmenter ses chances de survie. Explorer le processus de sélection naturelle.	12
	■■	12 000 ANS DE PRÉSENCE AUTOCHTONE EN ESTRIE	Univers social. Géographie. Énumérer des activités liées au mode de vie traditionnel des Autochtones. Décrire, selon la théorie des migrations asiatiques, des mouvements migratoires à l'origine du peuplement du nord-est de l'Amérique par les Premiers occupants. Décrire comment des groupes d'Autochtones nomades organisent leur territoire.	12
MH2O	▲▲●●●	PETITS MONSTRES DU MARAIS	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu. Répertorier des animaux selon leur classe (reptiles et amphibiens). Décrire des changements dans l'apparence d'un animal qui subit une métamorphose (grenouille).	14
	●	FAUNE URBAINE	Décrire l'interaction entre les organismes vivants et leur milieu (habitats) et l'interaction entre l'être humain et son milieu.	14
	●●	L'APPEL DE LA RIVIÈRE	Décrire divers impacts de la qualité de l'eau sur les vivants. Utiliser adéquatement des instruments de mesure (thermomètre).	14

Détails pratiques

Une équipe dynamique et attentionnée vous accueille pour vous faire découvrir de véritables petites merveilles.

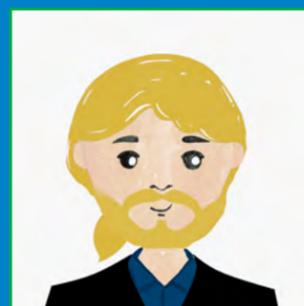
Pour réserver une activité éducative ou pour toutes questions, n'hésitez pas à communiquer avec nous.

Téléphone :

819 564-3200 poste 251

Courriel :

anne-marie.robaille@mns2.ca



Raphaël



Valérie



Anne-Marie



Katy



Geneviève

LUNCHS ET COLLATIONS

Si le contexte et les mesures de distanciation sociale en place le permettent et si vous prévoyez être sur place à l'heure du lunch, le Musée met à la disposition des groupes une aire de repas intérieure et extérieure.

BOUTIQUE DU MUSÉE

Prévoyez du temps pour découvrir notre boutique. Dénichez-y d'intéressants souvenirs de votre visite ou un cadeau inédit. Les jeunes et les moins jeunes y trouveront de magnifiques minéraux, des jeux amusants et des animaux en peluche tout mignons. Notre sélection de produits québécois et régionaux saura plaire à tous les budgets!

AIDE FINANCIÈRE LA CULTURE À L'ÉCOLE

Le programme *La Culture à l'école*, géré par le ministère de la Culture et des Communications et le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, rembourse un pourcentage des frais de transport et de billetterie des jeunes qui participent à un projet à caractère culturel.

Visitez la page du [répertoire culture-éducation du Ministère de la Culture et des Communications](#) pour plus de détails ou communiquez avec votre centre de services scolaire pour plus d'informations.

UNE TARIFICATION SPÉCIALE DE LA STS

La Société de transport de Sherbrooke (STS) offre une tarification spéciale pour les groupes provenant des écoles du Centre de services scolaire de la Région-de-Sherbrooke. Communiquez avec la STS au **819 564-2687** pour obtenir plus d'informations.

PROGRAMME DE SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT CULTUREL

Le [programme de soutien au développement culturel](#), créé par le Centre de services scolaire de la Région-de-Sherbrooke (CSSRS) et la Ville de Sherbrooke, rembourse les frais de transport et d'entrée à un organisme culturel admissible. Renseignez-vous!

Tarifification

COMBIEN ÇA COÛTE?

AU MUSÉE

La tarification pour les groupes varie selon le nombre d'animations :

Nombre d'animation	Prix par participant sans taxes	Prix par participant taxes incluses
1 animation	6,00 \$	6,90 \$
2 animations	7,50 \$	8,62 \$
3 animations	9,00 \$	10,35 \$
4 animations	10,50 \$	12,07 \$

Gratuité : 1 accompagnateur gratuit par 5 élèves.

Pour un minimum de 15 enfants par groupe.

Pour un minimum de 8 enfants par groupe (CPE, classes d'adaptation scolaire)

À LA MAISON DE L'EAU

Nombre d'animation	Prix par participant sans taxes	Prix par participant taxes incluses
1 animation	6,00 \$	6,90 \$
2 animations	7,50 \$	8,62 \$

Gratuité : 1 accompagnateur gratuit par 5 élèves.

Pour un minimum de 15 enfants par groupe.

Pour un minimum de 8 enfants par groupe (CPE, classes d'adaptation scolaire)

ATELIER HORS LES MURS

Tarifification : 125,00 \$ + taxes par atelier de 45 minutes

Frais de déplacement : 10,00 \$ + taxes dans un rayon de 20 km ou 0,55\$ + taxes/km

ATELIER À DISTANCE (SANS PRÊT D'OBJETS)

Tarifification : 75,00 \$ + taxes (86,23 \$) + 60,00 \$ + taxes (68,99\$) par atelier supplémentaire dans la même journée.

Atelier d'environ 45 minutes, à distance, en direct du Musée avec un éducateur

ATELIER À DISTANCE (AVEC PRÊT D'OBJETS)

*** Pour les écoles de la région pour le moment (les enseignants doivent venir chercher pour ensuite rapporter les objets au musée)

Pour les membres :

Tarifification : 90 \$ + taxes (103,47\$) pour les enseignants déjà membres du Musée

Ce qui inclut :

- Prêt d'objets de la collection pédagogique
- Intervention virtuelle en direct d'un éducateur du musée d'environ 45 minutes

Pour les enseignants non-membres :

Tarifification : 100\$ + taxes (115\$)

Ce qui inclut :

- Prêt d'objets de la collection pédagogique
- Intervention virtuelle en direct d'un éducateur du musée d'environ 45 minutes
- Carte de membre adulte au nom de l'enseignant (d'une valeur de 25\$ taxes incluses)

Si plusieurs enseignants d'une même école désirent vivre l'expérience, ils doivent tous être membres du musée ou le devenir.

TOUS LES TARIFS SONT SUJETS À CHANGEMENTS SANS PRÉAVIS

Si vous annulez ou modifiez l'une de vos réservations moins d'une semaine avant la date de l'activité, nous serons dans l'obligation de vous facturer le tarif minimum;

Pour les modifications de groupes dépassants 45 personnes faites moins d'une semaine avant la date de l'activité, seulement 10% de la facture pourra être déduite.

Mission

Inspirer, émerveiller et rendre accessible à chacun la découverte de la nature, des sciences et de la richesse de nos collections issues du patrimoine naturel.

Vision

Passionnés et animés par un désir constant d'engagement et d'innovation pour faire grandir l'intérêt pour la nature et les sciences auprès de tous, nous visons à devenir un diffuseur scientifique majeur au Québec.

Valeurs

Créativité – Passion – Coopération – Ouverture – Rigueur