

A photograph showing several children in a dark room, leaning over a table. They are interacting with a large digital display that shows glowing blue and purple patterns. The children are smiling and appear to be engaged in an educational activity.

MNS²

MUSÉE NATURE SCIENCES
SHERBROOKE

Activités éducatives 2022-2023

Bienvenue

Le monde semble s'être habitué au virus qui a frappé la planète. Écœurantite, habitude ou résignation ? Nous sentons que les gens ont une urgence de vivre et le désir de mettre toute cette tragédie bien loin derrière. Cela dit, est-ce bel et bien terminé? Seul l'avenir nous dira comment nous vivrons le ressac de cette mésaventure.

L'équipe Programmation et accueil a donc dû à jongler avec ces incertitudes. Par chance, malgré les annulations, les retards, les contaminations et les pirouettes de toutes sortes, les activités régulières du musée se sont vues, pour la grande majorité d'entre elles, remises sur les rails. Certaines ont même dépassé les attentes en surpassant les meilleures années, prépandémiques.

C'est dans ce contexte que vous trouverez cette année une nouvelle mouture de la brochure éducative dans un format simplifié et adapté aux différents cycles scolaires. Nous vous y rappelons la façon de faire pour créer votre visite par blocs d'activités (4 maximums) ou (selon vos préférences) la façon d'opter pour une formule hors les murs, voire entièrement virtuelle. En bref, vous pouvez choisir parmi une quinzaine d'activités éducatives ludiques, interactives et stimulantes, construites sur un fondement de savoir essentiel de la progression des apprentissages du programme de formation de l'école québécoise du 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, nouveau venu ou habitué, nous travaillons fort afin que vous puissiez profiter au maximum de votre visite au 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;
- Une ou plusieurs animations parmi nos nombreuses activités éducatives.

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



Raphaël

En vous remerciant de votre confiance et en vous souhaitant une belle visite au **MNS2!**

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.

Archéologie et enquêtes criminelles

Exposition recommandée pour les 10 ans et plus

Version disponible pour les plus jeunes

24 SEPTEMBRE 2022 AU 9 JANVIER 2023

La découverte d'ossements humains soulève de nombreuses questions : À qui ont-ils appartenu? Comment la personne est-elle décédée? Quelles ont été ses conditions de vie?

Du terrain au laboratoire, le travail des bioarchéologues contribue à résoudre des enquêtes archéologiques et judiciaires. Par l'analyse de restes humains et d'indices découverts sur les sites de fouilles de même que sur les scènes de crime, ces scientifiques arrivent à reconstituer les événements passés.

Par une approche scientifique et interactive, l'exposition met en lumière le rôle important de la bioarchéologie, de l'archéologie funéraire et de l'anthropologie judiciaire, lors d'enquêtes révélant des crimes parfois vieux de plusieurs centaines d'années.

Cette exposition est produite par le Musée d'archéologie de Roussillon et grâce au soutien financier du gouvernement du Québec et du gouvernement du Canada.



Bruns, blancs, noirs : les ours du Canada

21 JANVIER AU 24 AVRIL 2023

Cette exposition met en lumière ces bêtes fascinantes admirées de l'homme pour leur force et leur ruse, mais aussi redoutées pour les mêmes raisons.

Ces mammifères capables de se tenir debout ont longtemps été considérés comme les doubles des humains et les rois des animaux.

Chassé et humilié jusqu'à disparaître peu à peu de certaines régions du globe, le seigneur des forêts et des glaces nous dévoile les secrets de sa sensibilité face aux perturbations de son environnement. Vous découvrirez les conflits de la cohabitation entre l'homme et l'ours et comment ce dernier est devenu un véritable symbole de la conservation de la nature.

Cette exposition est une production du Musée du Fjord, en partenariat avec le Zoo sauvage de Saint-Félicien et le Musée amérindien de Mashteuiatsh, et grâce au soutien financier du ministère du Patrimoine canadien.



Place au cirque !

13 MAI AU 4 SEPTEMBRE 2023

Place au cirque ! met en vedette les arts du cirque au Québec, depuis les pionniers tels que Louis Cyr, les amuseurs publics et les premières familles d'acrobates, jusqu'aux compagnies contemporaines qui rayonnent au-delà de nos frontières. L'exposition met l'accent sur sept troupes basées au Québec : Les 7 Doigts, Flip Fabrique, Machine de Cirque, le Cirque Alfonse, le Cirque Éloïze, Cavalia et le Cirque du Soleil. Grâce à la participation d'une quinzaine de prêteurs, elle permet de découvrir 150 objets, plusieurs extraits vidéos, images d'archives et interactifs. Les visiteurs sont également invités à entrer dans les coulisses pour y découvrir diverses disciplines de cirque et la vie en tournée. En finale, une zone spectacle fait revivre au public les moments forts du cirque québécois!

Cette exposition est réalisée par Pointe-à-Callière, cité d'archéologie et d'histoire de Montréal, grâce au soutien financier du gouvernement du Québec.



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.

Animations scolaires, MNS²

Concocter votre visite en choisissant jusqu'à 4 activités :

- Une visite animée de l'exposition temporaire du moment
- Le spectacle multisensoriel Terra Mutantès
- Une visite animée de l'exposition AlterAnima (plusieurs options possibles)
- Un atelier éducatif (plusieurs options possibles)

Dans les pages qui suivent, vous trouverez la liste des visites animées de l'exposition permanente AlterAnima (leurs titres sont en **bleu**) et des ateliers éducatifs (leurs titres sont en **noir**). La durée des activités présentées aux MNS2 varie de 45 à 60 minutes.

Certains ateliers sont également offerts à **distance** (via la plateforme TEAMS) avec la possibilité d'emprunter des objets du Comptoir-nature !! 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.

Quant aux ateliers **hors les murs**, ils vous permettent de recevoir une éducatrice dans votre classe, mais sont disponibles uniquement pour les classes de l'Estrie de mars à décembre. Enfin, ces deux types d'ateliers sont d'une durée fixe de 45 minutes.

LÉGENDE

TITRE Visite animée d'AlterAnima

TITRE Atelier éducatif



À distance



Atelier hors les murs

PRÉSCOLAIRE

PETIT DEVIENDRA GRAND

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.



*Disponible uniquement en format hors les murs

BON APPÉTIT!

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

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.



Figurines d'animaux
Reproductions de fossiles
Folioscopes
Casses-têtes miniatures

ADAPTATIONS DES ANIMAUX



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.



*Disponible uniquement à distance

*Hiver
seulement*

PRIMAIRE

ADAPTATIONS DES ANIMAUX

1^{er} cycle

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.

VISITE DE LA GORGE DE LA RIVIÈRE MAGOG

Tous les cycles

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.

*Sortie
extérieure*

AFFAIRE CLASSÉE

1^{er} cycle

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.



Fourrures
Plumes
Cycle de métamorphose d'un insecte.

BESTIOLES ET CIE

1^{er} cycle

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

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

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

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.



ALGONQUIENS ET IROQUIENS AVANT JACQUES CARTIER

2^e cycle

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.



ESCALES AUTOUR DU MONDE

2^e et 3^e cycle

Les élèves embarquent pour un voyage autour du monde. À 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.



L'OISEAU

2^e et 3^e cycle

À 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?

NOS MAMMIFÈRES

2^e et 3^e cycle

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.



Parties anatomiques d'animaux naturalisés.

LABO DU MUSÉE

2^e et 3^e cycle

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.



CINÉMA D'ANIMATION

2^e et 3^e cycle

Les techniques de dessin animé traditionnelles décomposent le mouvement en une multitude de scènes fixes présentées dans un ordre chronologique. À 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.

BOTANIQUE

2^e et 3^e cycle

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.

HERBIER

3^e cycle

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



LE MONDE MINÉRAL

3^e cycle

Les jeunes s'initient à l'univers captivant des minéraux, là où 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.

SYSTÈME SOLAIRE

3^e cycle

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.



À VOS TRUELLES! ARCHÉOLOGIE PRÉHISTORIQUE

3^e cycle

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

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.



SECONDAIRE

CPE ET SERVICE DE GARDE

MONDE ET BIOMES

1^{er} cycle

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.

SECRET DE SÉDUCTEUR

Tous les cycles

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.



PETIT DEVIENDRA GRAND

4-5 ans

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.



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?

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!

MYSTÈRE ET BOULE DE POILS

5-11 ans

Lancés sur la piste du roi de la forêt d'AlterAnima, 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 visites animées de nos expositions temporaires.

Animations

Maison de l'eau

La Maison de l'eau, située au parc Lucien-Blanchard, 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.

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.

Scolaire

PETITS MONSTRES DU MARAIS

Pour tous les groupes

Des salamandres, des grenouilles, des tortues et des couleuvres en Estrie? Les amphibiens et les 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

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.

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
■■	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	
M2HO	▲▲●●●	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

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



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!

COMBIEN ÇA COÛTE?

Tarifification

AU MUSÉE ET À LA MAISON DE L'EAU

	Prix par participant sans taxes	Prix par participant taxes incluses
1 animation	7,00 \$	8,28 \$
2 animations	9,00 \$	10,35 \$
3 animations	11,00 \$	12,42 \$
4 animations	13,00 \$	14,49 \$

Groupes réguliers

Minimum de 15 enfants par groupe (1 accompagnateur gratuit par 5 enfants).

CPE et classes d'adaptation scolaire

Minimum de 8 enfants par groupe (1 accompagnateur gratuit pour 2 enfants)



ATELIER HORS LES MURS

125,00 \$ + taxes (143,75 \$) par atelier

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



ATELIER À DISTANCE (SANS PRÊT D'OBJETS)

75,00 \$ + taxes (86,25 \$) pour un atelier à distance

Ajoutez 60,00 \$ + taxes (68,99\$) par atelier supplémentaire dans la même journée.



ATELIER À DISTANCE (AVEC PRÊT D'OBJETS)

100 \$ + taxes (115 \$)

Ce tarif inclut une carte de membre au nom de l'enseignant.e

Rabais de 10 % si vous êtes déjà membres du Musée!

Tout.es les enseignant.es qui souhaitent vivre l'expérience doivent être membres.

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 de la réservation;

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

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