CAP SCIENCES
Découvrons ensemble

GROUPES SCOLAIRES

SAISON 2025-2026

SOMMAIRE

04 PRÉPAREZ VOTRE VISITE

06 LES EXPOSITIONS

10 ATELIERS SCIENTIFIQUES

13 ATELIERS DE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

15 ANIMATIONS À DISTANCE

18 DANS VOS ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES

28 CAP'ARCHÉO

31 CÔTÉ SCIENCES AIR&ESPACE

33 CÔTÉ SCIENCES

35 PROJETS & ÉVÉNEMENTS SCIENTIFIQUES

40 RÉSERVEZ VOTRE VISITE

PRÉPAREZ VOTRE VISITE

Cap Sciences vous propose différents services et outils pour préparer votre visite de classe.

JOURNÉES ENSEIGNANTS

Tout au long de l'année, pour présenter les nouvelles expositions ou ses activités, Cap Sciences vous invite lors de journées dédiées aux enseignants. Ce sont des journées portes ouvertes où vous serez accueillis gratuitement pour découvrir les offres et préparer votre future visite. Mais c'est aussi une occasion de découvrir les lieux, de prendre contact avec l'équipe, d'échanger autour de vos projets. **Les inscriptions pour ces journées sont obligatoires.**

Rendez-vous :
https://www.cap-sciences.net/vous-etes/espace-enseignants/journees-enseignants/

info.enseignants@cap-sciences.net ////////////////
05 56 01 69 66 / 05 57 85 51 33 ////////////////////

CALENDRIER DES JOURNÉES ENSEIGNANTS

2025-2026

Mercredi **08** Octobre 2025 | Mercredi **14** Janvier 2026

LUNE P7
Visites commentées sur inscription obligatoire à 10h et à 14h

BIENVENUE CHEZ LES PREHISTOS P8
Visites commentées sur inscription obligatoire à 11h15 et à 15h15

LE P'TIT CAP P9
Visites commentées sur inscription obligatoire à 11h et à 14h30

PRÉSENTATION À DISTANCE

Cap Sciences développe des ateliers à distance afin de faire vivre à vos élèves une expérience « live » avec un de nos animateurs depuis votre classe dans le cadre du programme ***Sciences.live***.

Mercredi **24** Septembre 2025 | Mercredi **06** Mai 2026

RENDEZ-VOUS EN LIGNE
Présentation des ateliers de sciences.live, contenus, modalités techniques de participation...

Plus d'infos sur ces ateliers : *p.15*
ou sur : *https://www.sciences.live*
Visio de 14h30 à 15h30

Inscriptions obligatoires sur :
https://www.cap-sciences.net/vous-etes/espace-enseignants/offre-scolaire-a-distance/

VISITES PRÉALABLES

Pour préparer votre visite de classe, vous pouvez convenir d'une visite sur rendez-vous avec l'enseignant mis à disposition.

Stéphanie RONDEAU ////////////////////////////////
info.enseignants@cap-sciences.net ////////////////

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Les dossiers pédagogiques sont disponibles sur notre site internet. Vous y trouverez les dossiers des expositions en cours et passées.

Ces dossiers pédagogiques sont composés de :

- Une **présentation de l'exposition** et des différents espaces et **ateliers** qui la composent.
- Les **parcours de visite** proposés selon le niveau scolaire des élèves.
- Les **liens avec les programmes** de l'Éducation Nationale.
- Des **propositions d'activités ou de séquences** à faire en classe **pour préparer** ou **prolonger la visite** de l'exposition.
- Des éléments théoriques explicitant les **notions abordées**.
- Une **bibliographie / webographie**.

Rendez-vous sur : *https://www.cap-sciences.net/vous-etes/espace-enseignants/dossiers-pedagogiques-enseignants/*

BON À SAVOIR :

Les dossiers pédagogiques sont des outils qui peuvent s'enrichir de vos expériences. Partagez-nous vos remarques, vos réflexions, vos idées, vos activités de classe, vos projets !

STAGES ENSEIGNANTS

Pour compléter votre visite à Cap Sciences ou pour découvrir les nouvelles technologies offertes par le FabLab, des stages sont aussi proposés.

RDV AVEC CAP SCIENCES

Mercredi 12 novembre 2025

- Appréhender le parcours EAC avec Cap Sciences (son actualité, ses incontournables, ses offres et accompagnements.)
- Appréhender la culture scientifique avec ses outils et ses ressources pédagogiques.
- Vivre un atelier de pratique.

Durée : 8 h **/ Nb de places :** 30 personnes

LE FABLAB POUR CRÉER ET INNOVER

Mercredi 4 et jeudi 5 mars 2026

Les stagiaires initient collectivement une démarche de projet interdisciplinaire afin de créer un objet en utilisant de nouvelles technologies (imprimante 3D, découpeuse laser, logiciels...). Cette formation débute par une phase à distance sur *M@gistère*.

Durée : 16 h / **Nb de places :** 20 personnes

Infos + :

Inscription à partir du site de l'EAFC de l'académie de Bordeaux, onglet Éducation artistique et culturelle :
https://www.ac-bordeaux.fr/education-artistique-et-culturelle-personnels-du-2nd-degre-127363

RECENSEZ VOTRE VENUE

La plateforme nationale ADAGE vous permet de recenser tous vos projets ou sorties culturels et ainsi garder une trace des parcours d'éducation artistique et culturelle pour vous et pour vos élèves.

Pour vous connecter :
https://eduscol.education.fr/3004/l-application-adage

CONTACTS :

Des professeurs relais du premier et du second degré sont à votre écoute.

Tél : 05 56 01 69 66

→ Pour le Premier degré :
Stéphanie RONDEAU

Mail : s.rondeau@cap-sciences.net

→ Pour le Second degré :
Crystelle ROUX (Sciences/Maths),
William GASSIEN (Technologie),
Fabienne VIGNES (professeur documentaliste),
Christelle GRANIT (Français, Latin)

Mail : info.enseignants@cap-sciences.net

→ Réservations :

Mail : contact@cap-sciences.net

Tél : 05 57 85 51 33

Les expositions

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS :

contact@cap-sciences.net
Tél : 05 57 85 51 33

Les expositions sont l'occasion pour les élèves d'aborder de manière ludique et pédagogique des thématiques scientifiques et techniques et d'approfondir les connaissances associées. Lors de ces visites, les élèves sont pris en charge par un médiateur afin d'adapter celles-ci au niveau de classe.

GRANDE EXPOSITION

Lune
Préparez, explorez, rêvez !

Du 4 octobre 2025 au 31 août 2026

Cycle 2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Que signifie voyager ou vivre sur la Lune ? Sommes-nous prêts à franchir ce pas ? Quelles compétences faudra-t-il développer pour y parvenir ?

Cette exposition immersive explore les grands **enjeux scientifiques, technologiques et géopolitiques de l'exploration lunaire** de notre siècle. Elle donnera des clés de compréhension face aux défis scientifiques qu'il faudra relever, nourrira **l'esprit critique et l'imaginaire,** en particulier des jeunes générations, face à la perspective d'une installation humaine sur la Lune.

L'approche ludique, expérimentale mais aussi réflexive stimulera la curiosité et le goût des sciences des élèves.

Une exposition coproduite par Cap Sciences et le Vaisseau, établissement de la Collectivité européenne d'Alsace.

PARCOURS DE L'EXPOSITION

La visite est composée de 3 parties.

Le Secteur A **« Tremplin vers la lune »** : les élèves se préparent au voyage vers la Lune. Par l'expérimentation ils vont découvrir quelles sont les qualités physiques et mentales requises pour un tel voyage. Mémoire, logique, coopération, précision, réactivité… 12 qualités seront testées dans ce centre d'entrainement.

Le secteur B **« La base lunaire »** : les élèves sont projetés dans un futur à moyen terme et pénètrent dans une base lunaire habitée par des scientifiques. Ils découvrent la vie de cette équipe et doivent participer aux tâches quotidiennes : tri des déchets, organisation des transports Terre-Lune, préparation des repas, travail de laboratoire…

Le secteur C **« Les cités de la Lune »** : imaginons un futur plus lointain dans lequel l'humanité aurait colonisé la Lune. En faisant appel à leur imagination, leur créativité et leur esprit critique, les élèves débattent des modèles sociologiques, politiques et économiques de développement de ces cités.

OBJECTIFS

- **Appréhender** les enjeux et les défis de l'exploration lunaire du 21e siècle.
- **Approfondir** la culture scientifique liée au spatial.
- **Mobiliser** son imaginaire pour penser des futurs sur la Lune.
- **Éprouver** son esprit critique en regard des implications des futurs possibles sur la Lune.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES :

- Cycle 2 — Questionner le monde
- Cycle 3 — Sciences et Technologies / EMC
- Cycle 4 — SVT/ Physique / Technologie / EMC
- Lycée — SVT/ EMC

INFOS PRATIQUES GRANDES EXPOS :

La visite dure **2h**. Plusieurs groupes peuvent être accueillis en même temps.

Chaque groupe de **16 élèves maximum** est pris en charge par 1 animateur.

Horaires de visite : 9h-11h / 11h-13h / 13h-15h / 15h-17h

INFOS + :

Accueil des CP à partir de janvier 2026

EXPOSITION THEMA

Bienvenue chez les Préhistos

Du 27 septembre 2025 au 22 mars 2026

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4

Bienvenue chez les Préhistos est une exposition décalée et immersive dans laquelle les élèves vont pouvoir découvrir les **modes de vie de la Préhistoire**. Dans un décor vintage d'une maison originale, habite une famille préhistorique... Que mangeaient-ils ? Comment s'habillaient-ils ? Comment se logeaient-ils ? De pièces en pièces, on découvre l'histoire de leurs origines et les différents aspects de leur vie quotidienne. Les Préhistos n'auront plus de secret pour vos élèves !

PARCOURS DE L'EXPOSITION

Les élèves plongent dans le quotidien de cette famille pas comme les autres. Tiroirs, placards, frigo... les informations sont partout, à eux de les trouver.

Dès l'entrée, ils sont confrontés à l'ingéniosité des chasseurs du Paléolithique et à la richesse de leur **outillage.** Est-il si différent du nôtre ?

Le salon dévoile une galerie de portraits de famille. Ils permettent aux élèves de s'interroger sur **l'évolution humaine** et les relations entre les différentes lignées.

Alors qu'en cuisine c'est l'occasion de s'interroger sur leur **alimentation.** Quels mets étaient les plus appréciés par les Préhistos et comment étaient-ils préparés ou conservés ?

Après un passage dans la chambre à coucher pour découvrir l'émergence de **l'art pariétal,** les élèves pourront relever le défi du jeu « Info / Intox » et faire tomber quelques **idées reçues sur la Préhistoire.**

Un **atelier** sur les chaînes alimentaires et les réseaux trophiques permet d'aborder la flore et la faune du Paléolithique, ainsi que les interactions entre les humains et leur environnement.

OBJECTIFS

- **Découvrir** les modes de vie des humains au Paléolithique.
- **Approfondir** les grandes phases de l'évolution humaine.
- **Explorer** les savoir-faire artistiques et techniques de la Préhistoire.
- **Appréhender** les spécificités de l'environnement du Paléolithique.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES :

Cycle 2 Questionner le monde

Cycle 3 Histoire et Géographie / Sciences et Technologies

Cycle 4 Sciences de la Vie et de la Terre

INFOS PRATIQUES :

La visite dure **1h30**. Plusieurs groupes peuvent être accueillis en même temps.

Chaque groupe de **16 élèves maximum** est pris en charge par 1 animateur.

Horaires de visite : 9h-10h30 / 10h30-12h / 13h30-15h / 15h-16h30

EXPOSITION POUR LES 3-6 ANS

Le P'tit Cap

Toute l'année

Cycle 1 | CP

Embarquez pour une aventure magique dans **l'univers du jeu !** Dans cette exposition, le jeu est repositionné comme outil prééminent de développement et d'apprentissage des jeunes enfants. Cette visite immersive dans le monde du jeu et des « jouets géants » offre aux élèves un moment privilégié de questionnement, d'exploration et de découverte du monde « proche ». Au travers de 7 modules, les élèves découvrent tour à tour **l'environnement régional** et éprouvent leurs **sens** pour en appréhender la richesse et la diversité. Ils explorent le **monde technique** en agissant sur des instruments et objets divers. C'est par l'imaginaire et l'émerveillement que s'ouvrent les portes d'entrée vers les sciences !

PARCOURS DE VISITE CLASSIQUE

Un spectacle immersif introduit la séance en compagnie d'un médiateur. Ensuite, les élèves vont, en petits groupes, explorer la faune et la flore locales de la « forêt magique », découvrir les fruits et légumes du « potager party », expérimenter l'équilibre du « badaboum » ou les engrenages de la « gamegirl », faire appel à leur mémoire olfactive avec les « crayons à odeur » et explorer des phénomènes physiques autour du « beau boat ».

OBJECTIFS

- **Découvrir** son environnement proche, urbain et péri-urbain.
- **Utiliser ses sens** pour appréhender son environnement et le vivant qui nous entoure.
- **Expérimenter** pour résoudre des problèmes simples.
- **Coopérer** pour réaliser des constructions.
- **Expérimenter** plusieurs objets techniques.

NOUVEAU !!!

LA NATURE AU P'TIT CAP

Afin d'approfondir la thématique de la nature et des écosystèmes de proximité, le P'tit Cap propose une visite orientée NATURE **à partir d'octobre 2025.**

Tout en réalisant le parcours complet que propose cette exposition, des approfondissements spécifiques seront proposés aux élèves autour de cette thématique. Ils pourront approfondir leurs connaissances sur la diversité des êtres vivants d'un milieu en prenant exemple sur certains animaux de la forêt, des parcs et jardins proches de l'école ; identifier des espèces végétales et les comparer grâce à des critères morphologiques précis. Le potager est idéal pour aborder l'anatomie végétale. Les élèves distinguent les différentes parties d'une plante, comestibles ou non.
De quoi éveiller leur curiosité envers leur environnement proche et les sensibiliser à sa protection.

À noter qu'en 2026, nous vous proposerons un autre parcours thématique autour des objets techniques.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES :

Cycle 1 Explorer le monde / Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

CP Questionner le monde / Mathématiques

INFOS PRATIQUES :

La visite dure **1h30**.

35 élèves maximum peuvent être accueillis en simultané.

Ils seront encadrés par 1 animateur jusqu'à 16 élèves et 2 animateurs au-delà.

INFOS + :

- Accueil des CP jusqu'en décembre 2025.
- Accueil des PS à partir de janvier 2026.

Ateliers scientifiques

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS :

contact@cap-sciences.net
Tél : 05 57 85 51 33

Par l'expérimentation et la réflexion, les ateliers scientifiques permettent de répondre aux questions que se posent les élèves dans des domaines variés : EDD, astronomie, physique, biologie... De l'élémentaire au lycée, ils constituent toujours un moment de découverte et d'échange.

LES ATELIERS CAP SCIENCES JUNIORS

Cycles 3 et 4

BON À SAVOIR :

Les ateliers « Cap Sciences Juniors » durent 2h.

Il est possible d'accueillir 16 élèves maximum par atelier.

Pour une classe, il faut donc prévoir 2 ateliers en simultané et sur des thèmes différents si l'atelier n'est pas dédoublable.

En quête d'indices

Un crime vient d'être commis à Cap Sciences. Pour démasquer le coupable, il faut mener une démarche d'investigation et faire parler les indices : analyses toxicologiques, empreintes digitales, traces numériques, ... Le criminel sera-t-il mis en lumière ?

Robot : **Thymio et Scratch**

De quoi se compose un robot ? Comment fonctionne-t-il ? Les élèves s'initient à la programmation par blocs en relevant des défis.

Énergies renouvelables : **utiliser le vent, le soleil et l'eau**

Au travers d'expériences et de la pratique d'une démarche expérimentale, les élèves découvrent et approfondissent les différents types d'énergies renouvelables et les moyens pour les exploiter.

Chimie verte : **peinture et colle naturelles**

Comment fabriquer sans pétrole ? Avec la fabrication de peinture et de colle naturelles, les élèves identifient les grands principes de la chimie verte et les pratiques responsables qui en découlent.

Photo argentique : **boîte noire et développement argentique**

Les élèves comparent le fonctionnement de l'œil humain et celui de l'appareil photo. Comment emprisonner la lumière dans une chambre noire et reproduire une scène ? Ils s'initient au développement argentique et le différencient du traitement de l'image numérique.

Astro : **voyage au cœur du système solaire**

Sur quelles planètes du système solaire pourrions-nous vivre ? Les élèves partent à la découverte du système solaire et des caractéristiques des différentes planètes.

Fusée à eau : **principe d'action-réaction**

Qu'est-ce que le principe de l'action-réaction et comment l'utiliser pour faire décoller une fusée ? Les élèves devront maîtriser les différentes parties de leur fusée pour stabiliser la trajectoire de leur projectile.

Archéo : **enquête sur une découverte fortuite**

Que faire quand des os humains sont découverts ? Les élèves mènent une enquête archéologique pour identifier leur origine : vestiges archéologiques ou preuve d'un crime ? Dans la peau d'archéologues criminalistes, ils analysent les données scientifiques pour connaître la vérité.

LES ATELIERS SCIENTIFIQUES

Cycle 4 et Lycées

NUMdO : opération réseaux sociaux

Dans cet atelier, les élèves trouvent les astuces et solutions utiles pour évoluer dans le monde numérique. Ils se glissent dans la peau d'agents en formation pour intégrer la Brigade PHAROS, qui prévient les dangers sur les réseaux sociaux. L'objectif est de démasquer le cyberharceleur d'une collégienne. En équipe, les élèves mènent l'enquête. Plusieurs missions leur seront attribuées pour résoudre cette énigme et identifier les bonnes pratiques sur les réseaux sociaux.

En banderoles organisées : Transforme la science en « punchlines » !

À partir de données scientifiques chiffrées, les élèves s'expriment librement sur des enjeux d'actualité comme l'environnement, le climat ou la préservation de la biodiversité. Ils laissent libre cours à leur créativité et à leur esprit critique pour créer des slogans et les mettre en lumière sur une banderole qui leur ressemble !

IA quoi là-dedans ? Du langage aux usages

NOUVEAU !!!

4e et 3e | Lycée

Les élèves découvrent les concepts fondamentaux des intelligences artificielles et des modèles de langage. Ils manipulent des maquettes interactives et un objet loufoque, pour explorer les bases de la programmation IA, sans la nécessité d'avoir des compétences en codage. De la notion de langage (langage humain et langage informatique), à la question des usages, cet atelier ludique permet de décrypter ce qui se cache dans la boîte noire d'un objet dit « intelligent ».

INFOS PRATIQUES :

Durée des ateliers : **1h30**.

Chaque groupe de **16 élèves maximum** est pris en charge par 1 animateur.

Pour en savoir plus sur tous les ateliers de Cap Sciences

Ateliers de créativité numérique

INFOS PRATIQUES :

Les ateliers de créativité numérique durent **entre 2h et 3h.**

Il est possible d'accueillir **16 élèves maximum** par atelier.

Pour une classe, il faut donc prévoir 2 séances (elles peuvent se succéder et nous pouvons vous proposer une autre activité en simultané).

CONTACTS FABLAB :

Alexandre Licata
a.licata@cap-sciences.net
07 81 43 63 64

Aymeric Pelzer
a.pelzer@cap-sciences.net
07 49 21 80 05

Au cœur de Cap Sciences, découvrez le FabLab, laboratoire d'innovation et de création, propice à l'expérimentation, à la co-création et au partage de compétences et de savoirs dans une philosophie « Do it with others ». Cet espace regroupe toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur pour la conception et la réalisation d'objets. Vous y serez accompagné par un FabLab manager !

Découverte du FabLab

6e | Cycle 4 | Lycée

2h

Les élèves découvrent les machines, les outils, les logiciels ainsi que les procédés et savoir-faire nécessaires à la création et à la fabrication d'objets et de projets de toutes sortes. Ils sont mis en situation de créativité et vont devoir résoudre des problématiques posées pour concevoir un objet et découvrent les différentes étapes de création (idéation – conception numérique – production). Ils feront ainsi leurs premiers pas de Makers numériques !

Fabrik, de l'idée à l'objet

6e | Cycle 4 | Lycée

3h

Les élèves vont découvrir l'univers du FabLab, ses machines et s'attardent spécifiquement sur la découpeuse LASER ou le « plotter » de découpe vinyle. Ils utiliseront ensuite un logiciel de dessins vectoriels afin de créer un fichier de production par élève puis mettront en œuvre la machine pour usiner celui-ci. L'enjeu est de passer de l'idée, à la fabrication d'un petit objet ou sticker en quelques heures.

EN COMPLÉMENT DE CES ATELIERS :

Cap Sciences vous propose aussi un FabLab itinérant qui permet de mener des projets de fabrication numérique au sein même de votre établissement.

Voir p. 19 « Mon FabLab : La fabrique à projets ».

Plastic Remix

6e | Cycle 4 | Lycée

2h

Et si on valorisait nos déchets ?! Les élèves vont fabriquer des toupies à partir de chutes d'impression 3D. Cet atelier suit le processus d'utilisation de la presse à injection plastique, du tri de la matière première jusqu'au démoulage d'une nouvelle pièce. Les élèves découvrent le cycle de vie de cette matière à travers l'élaboration d'une fresque du plastique.

FabTrain, mission métiers de l'industrie

4e et 3e | Lycée

3h

FabTrain est un atelier challenge pour découvrir des métiers et des formations de l'industrie et de la création.

Pour l'ouverture d'une ligne ferroviaire régionale, l'agence locale FabTrain a été missionnée pour repenser l'aménagement de ses rames. Mais, les machines de prototypage ne répondent plus...
Les élèves vont devoir trouver l'origine des problèmes. Au travers d'énigmes, ils explorent les différentes solutions pour permettre de fabriquer les maquettes à temps. Chaque énigme est l'occasion d'apprendre et de découvrir des métiers de l'industrie.

INFOS + FABTRAIN :

Atelier aussi possible dans votre établissement.
Voir p20.

Accompagnement de projet

6e | Cycle 4 | Lycée

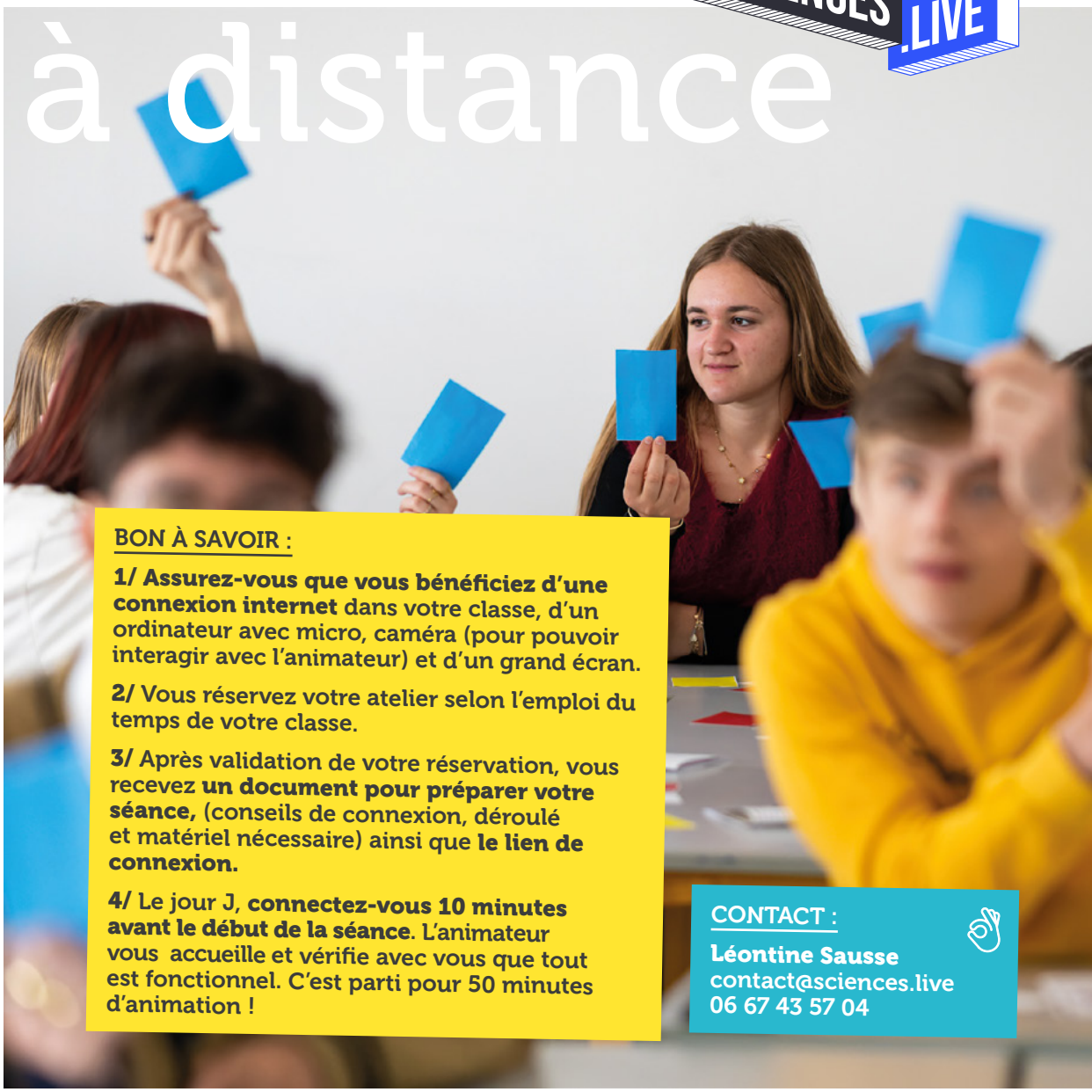
L'équipe du FabLab vous propose un accompagnement spécifique pour monter et mettre en œuvre vos projets autour de la fabrication numérique.

LES PROJETS SE DÉROULENT EN 3 PHASES (adaptables selon vos projets et besoins) :

- **Phase de sensibilisation :** animation découverte au thème retenu.
- **Phase d'accompagnement :** conseil à distance ou en présentiel sur vos conceptions et prototypages avec vos élèves.
- **Phase de réalisation :** accès aux machines à commandes numériques du FabLab (à Cap Sciences, dans votre établissement avec le FabLab itinérant ou dans un FabLab de proximité partenaire).

CONTACTEZ-NOUS !

Animations à distance



BON À SAVOIR :

1/ Assurez-vous que vous bénéficiez d'une connexion internet dans votre classe, d'un ordinateur avec micro, caméra (pour pouvoir interagir avec l'animateur) et d'un grand écran.

2/ Vous réservez votre atelier selon l'emploi du temps de votre classe.

3/ Après validation de votre réservation, vous recevez **un document pour préparer votre séance,** (conseils de connexion, déroulé et matériel nécessaire) ainsi que **le lien de connexion.**

4/ Le jour J, **connectez-vous 10 minutes avant le début de la séance**. L'animateur vous accueille et vérifie avec vous que tout est fonctionnel. C'est parti pour 50 minutes d'animation !

CONTACT :

Léontine Sausse
contact@sciences.live
06 67 43 57 04

Les ateliers à distance proposent à vos élèves, sans même se déplacer, une « expérience live » originale et interactive pour découvrir ou approfondir des thématiques scientifiques variées. Embarquez pour 50 minutes avec un de nos animateurs et laissez-vous guider dans un « espace-temps » au-delà des murs de votre classe !

SCIENCES.LIVE, UNE PLATEFORME DÉDIÉE

Retrouvez sur le site *Sciences.live* l'intégralité des ateliers conçus par Cap Sciences et ses partenaires. **Tout au long de l'année de nouveaux ateliers seront disponibles.**

NOUVEAU !!!

Pluri'ELLES, **Les femmes scientifiques. Qui sont-elles ?**

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4 Lycée

Disciplines, métiers, découvertes, inventions, figures emblématiques ou de l'ombre... Les élèves jouent et découvrent la place des femmes dans l'histoire mais aussi dans l'actualité des sciences. Un atelier qui lutte contre les stéréotypes et propose de nouvelles représentations.

L'investigateur, **les meilleures démarches scientifiques**

Lycée

À quelques heures de la publication d'une revue scientifique, les élèves doivent démasquer les articles dans lesquels la démarche scientifique rigoureuse n'a pas été respectée en faisant appel à leur esprit critique.

Procès du robot X57

Cycle 3 Cycle 4 Lycée

En 2050, assistez au procès d'un robot impliqué dans un incident domestique. Appréhendez les questions sociétales et légales autour de la place de la robotique et de l'IA dans nos sociétés.

Être ou ne pas être humain... telle est l'évolution

Cycle 4 Lycée

À partir de l'observation de différents critères, les élèves tenteront d'établir une chronologie de la lignée humaine sur les 7 derniers millions d'années.

Une production de l'Espace Mendès France - Poitiers

Le voyage digestif

Cycle 3 Cycle 4

Embarquez avec votre classe pour une exploration immersive à l'intérieur du système digestif humain !

Une production de Récréasciences - Limoges

La bataille de l'immunité

Cycle 4 Lycée

Après avoir mobilisé leurs connaissances sur les pathogènes au travers d'un quiz, les élèves répartis en équipes s'affrontent dans une bataille de l'immunité en respectant les principes de la réponse immunitaire.

Une production de Lacq Odyssée - Mourenx

Le cerveau et les émotions

Cycle 4 Lycée

Entre capacités étonnantes et neuromythes, découvrez le cerveau et la naissance des émotions.

Une production de Lacq Odyssée - Mourenx

S.O.S Archéo

Cycle 3 5e

Un site archéologique est menacé de destruction. En relavant 5 défis autour de la fouille archéologique et des spécialistes qui y interviennent, votre classe va tenter de le sauver !

Gladiateurs, **mythes et réalité**

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4 Lycée

Faites un bond dans le passé, direction l'Antiquité romaine à la rencontre des gladiateurs ! Découvrez ces combattants hors du commun et leur statut dans la société romaine.

Mission Mars

Cycle 4 Lycée

À la conquête de la planète rouge ! La première mission habitée vers Mars est en route. Énergie, nourriture, eau, air, ... découvrez les conditions pour qu'une telle entreprise soit possible.

Vivre dans l'espace, **devenir astronaute**

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4 Lycée

Depuis votre classe, explorez l'ISS pour tout savoir sur le quotidien des spationautes et les conditions d'impesanteur qui y règnent !

Astronomie, **voyage dans le système solaire**

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4 Lycée

Partez à la découverte des planètes de notre système solaire et de leurs caractéristiques. Et tentez d'identifier des météorites !

Insectes pollinisateurs

Cycle 2 Cycle 3 Cycle 4

En plein déclin des pollinisateurs, une équipe souhaite créer le robot insecte pollinisateur parfait. Les élèves vont collaborer et découvrir les enjeux, les contraintes et éventuellement les limites du projet...

Le voyage climatique

Cycle 3 Cycle 4 Lycée

Ce voyage permet de comprendre le fonctionnement des différents climats de la planète.

Une production de Récréasciences - Limoges

Enquête sur le réchauffement climatique

3e | Lycée

Une disparition inquiétante : la glace fond, témoin n° 1 de l'histoire du climat sur Terre. Menez l'enquête pour déterminer les coupables parmi plusieurs acteurs du réchauffement climatique.

Quelles sont les meilleures sources d'énergie pour demain ?

3e | Lycée

Traitez les grands enjeux et les défis du futur des énergies par le prisme de l'histoire, la géographie, l'économie, les technologies, l'environnement, la politique et la sociologie.

Calculer à travers les âges

Cycle 3 | Cycle 4

Voyager à travers le temps et l'espace pour découvrir, au fil des siècles, les différentes méthodes de calcul et comment les chiffres que nous connaissons aujourd'hui sont apparus.

Une production de l'Espace Mendès France - Poitiers

PLUS D'INFOS SUR WWW.SCIENCES.LIVE

La science à portée de mains

Les **ateliers à distance** permettent à vos élèves, sans même se déplacer, de vivre une **« expérience live » originale et interactive** pour découvrir ou approfondir des **thématiques scientifiques variées.**

Rendez-vous sur la plateforme **sciences.live**

De nouveaux ateliers sont régulièrement ajoutés pour tous les niveaux scolaires. Vous choisissez le jour et l'heure, selon votre organisation et vos contraintes, et vous **embarquez pour 50 minutes avec un de nos animateurs.** Laissez-vous guider dans un « espace-temps » au-delà des murs de votre classe !

Région Nouvelle-Aquitaine | Région Académique Nouvelle-Aquitaine | Cap Sciences | Espace Mendès France | Laco Odyssée | Science Odyssée | Récréa Sciences

Dans vos établissements scolaires

CONTACTS :

Valentine Baldacchino
v.baldacchino@cap-sciences.net
07 82 14 85 39

Emilie Gergaud
e.gergaud@cap-sciences.net
07 83 41 37 95

BON À SAVOIR :

Pour toutes les activités proposées dans les établissements scolaires (excepté pour les expositions panneaux), les collèges girondins et les lycées de la Région peuvent bénéficier d'un accompagnement financier du Conseil départemental de la Gironde ou du Conseil régional de la Nouvelle-Aquitaine.

Ces interventions peuvent aussi être financées par le Pass Culture.

Cap Sciences propose des activités hors les murs et un accompagnement de vos projets de culture scientifique et technique au cœur de vos établissements. Ateliers, expositions et animations « clé en main » : insufflez un nouvel élan à vos apprentissages !

Scientifiques dans les classes

Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

En parallèle de la venue d'un des ateliers ci-dessous dans votre établissement, vous pouvez accueillir gratuitement un scientifique du monde de la recherche et de l'industrie pour un échange avec vos élèves.

→ Plus d'infos p37

↘ EXPOS-ATELIERS

Avec les expos-ateliers, c'est un petit bout de Cap Sciences qui vient s'installer dans votre établissement ! En mutualisant entre enseignants la venue d'une ressource, faites-en profiter un maximum d'élèves.

Self info repas

CE1 et CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Est-il possible d'allier équilibre alimentaire et gastronomie ?
Les élèves prennent un plateau, composent leur journée d'alimentation du petit déjeuner au dîner puis passent à la caisse avec leur sélection. Le « ticket » livre automatiquement les apports énergétiques et valeurs nutritionnelles du plateau. Les élèves comparent leur profil à celui des autres et au profil-type d'un repas équilibré, puis échangent sur leurs résultats.

OBJECTIFS

- **Sensibiliser** à l'équilibre alimentaire.
- **Composer** et **analyser** un repas.
- **Comprendre** l'intérêt d'une alimentation variée et équilibrée.

Il va y avoir du sport ! Entraîne ta science et bouge avec elle !

Cycle 3 | Cycle 4

Le salut, l'échauffement, l'entraînement, la compétition, la récupération : 5 étapes pour vivre une vraie séance sportive et muscler son jeu. Les élèves vont pouvoir s'interroger sur leurs pratiques, évaluer leur condition physique et leur culture sportive. À l'heure de la compétition, ils vont devoir imaginer et créer à plusieurs le sport de demain. Tout est à penser : les règles, le matériel, la place du joueur, l'objectif d'une partie … De retour au calme, ils sont invités à méditer sur les valeurs du sport.

OBJECTIFS

- **Utiliser** le corps en mouvement comme objet et sujet de savoir.
- **Comprendre** le fonctionnement de l'organisme et ses besoins, être attentif à sa santé.
- **Savoir s'organiser collectivement** et coopérer pour améliorer sa performance et celle des autres.
- **Appliquer une démarche scientifique** aux savoir-faire athlétiques.

Mon FabLab, la fabrique à projets

6e | Cycle 4 | Lycée

Un FabLab ou laboratoire de fabrication, permet à tous de « designer » et de fabriquer un objet physique à partir d'objets numériques. Espace hybride entre l'atelier, l'espace culturel et l'espace d'apprentissage, le FabLab « itinérant » propose une nouvelle façon d'apprendre, de faire et de partager. Les élèves vont concevoir un objet et le produire en tenant compte des problématiques à résoudre pour le réaliser avec les machines à commandes numériques mises à leur disposition (découpe laser et imprimante 3D).

L'atelier a bénéficié d'une aide de l'État gérée par la Caisse des Dépôts et des Consignations au titre des Investissements d'Avenir.

OBJECTIFS

- **Comprendre** le concept et le fonctionnement d'un FabLab.
- **Découvrir** le principe de fabrication numérique, les différentes machines à commandes numériques et leurs capacités de production.
- **Comprendre** les différentes étapes de création d'un objet : idéation, conception et production.
- **Travailler** en groupe autour d'une problématique.
- **Se familiariser** avec le principe du «Do It Yourself», de l'open source, de la culture du partage et de l'échange.

BON À SAVOIR :

Les 2 ateliers ci-dessous sont des ateliers du FabLab disponibles à l'itinérance et sont décrits dans la partie « ateliers de créativité numérique » p14.

FabTrain, mission métiers de l'industrie

4e et 3e | Lycée

Fabrik, de l'idée au projet

6e | Cycle 4 | Lycée

Planétarium, histoires d'étoiles

Cycle 1 | Cycle 2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Prêt pour un tour d'horizon de l'Univers ? Pas besoin de télescope, à bord du planétarium, les élèves se laissent guider pour un voyage à travers un ciel étoilé ! Qu'est-ce que la voie lactée ? Quelle est la différence entre étoiles et planètes ? Ce planétarium gonflable offre une simulation du ciel en temps réel et reproduit la voûte céleste. Un voyage fantastique pour comprendre les grands mystères de l'Univers !

OBJECTIFS

- **Comprendre** le mouvement apparent des étoiles.
- **Apprendre** à s'orienter dans le ciel étoilé, fixer des repères.
- **Retrouver** l'étoile polaire et les principales constellations circumpolaires.
- **Appréhender** la mécanique céleste.

Sommeil, l'aventure intérieure

CE1 et CE2 | Cycle 3 | Cycle 4

À l'âge de 60 ans, nous avons passé 20 ans à dormir dont 5 à rêver... C'est dire la place du sommeil dans une vie ! Les élèves découvrent un temps riche en activités de toutes sortes où le rêve occupe une place importante. Ils visitent les dessous de nos nuits pilotées par le cerveau et mesurent l'importance des cycles biologiques. Une exploration du sommeil à travers des dispositifs interactifs pour que les jeunes sachent mieux dormir...

OBJECTIFS

- **Comprendre** les différentes phases du sommeil.
- **Découvrir** le fonctionnement du cerveau, maître-d'œuvre du sommeil et de l'éveil.
- **Évaluer** l'incidence de la qualité du sommeil sur la santé.

Mathissime

Cycle 2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Du jeu, même quand c'est sérieux ! Et si les élèves redécouvraient les maths de manière ludique et interactive ? Dans la **« Boîte à Outils »**, les élèves retrouvent les structures logicomathématiques qui construisent leur pensée et leur raisonnement. Tester, manipuler, comparer va leur permettre de donner du sens à ce qu'ils ont appris. Quel plaisir de comprendre en s'amusant ! Géométrie, logique, démonstrations de théorèmes, statistiques ou probabilités, quand l'heure de la **« Récréation Mathématique »** a sonné, les élèves expérimentent les notions mathématiques fondamentales de façon concrète.

Choisissez une zone d'exposition entre la « Boîte à Outils » et la « Récréation Mathématique » et complétez avec un des ateliers suivants :

- **Du rififi dans la prairie :** un jeu pour découvrir les différents systèmes de numération à travers les âges et les civilisations.
- **La calculatrice chinoise :** pour apprendre à compter et à calculer avec un boulier chinois.

OBJECTIFS

- **Redonner sa valeur** accessible et familière aux mathématiques.
- **Exercer et évaluer** ses capacités d'attention, d'observation, de persévérance, de logique et de raisonnement.
- **Manipuler et expérimenter** les notions mathématiques fondamentales de façon ludique.

BON À SAVOIR :

La présentation de *Mathissime* doit s'adresser à un maximum de classes dans l'établissement.

Surface de présentation : 100 m²
Durée minimale de présentation : 1 semaine

Thymio, parles-tu robot ?

Cycle 2 | CM1 - CM2

Dans cet atelier, c'est par l'observation et le test que les élèves décodent le comportement du robot *Thymio*. Une fois la logique établie, ils vont pouvoir s'initier à la programmation en jouant sur toutes les fonctionnalités des capteurs et actionneurs de leur petit robot. En groupe, ils expérimentent l'assemblage de 5 lignes de code et présentent leur résultat. En avant *Thymio* !

OBJECTIFS

- **Découvrir** par soi-même les éléments du robot (capteurs, actionneurs, mémoire).
- **Établir** des relations de cause à effet entre couleur et comportement du robot.
- **Se familiariser** avec l'interface du logiciel (création et suppression d'instruction, exécution d'un programme).
- **Comprendre** les bases du langage de programmation visuelle.
- **Créer** un programme sur l'ordinateur et le tester sur le robot.

Drones d'engins

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

De plus en plus récurrent dans notre paysage, l'aéronef sans pilote séduit beaucoup d'utilisateurs. Véritable petit bijou robotique, il répond au doigt et à l'œil à son pilote ! Mais comment fonctionne-t-il ? Les élèves vont percer tous ses mystères et programmer ces drôles d'engins pour réaliser un ensemble de défis.

OBJECTIFS

- **Comprendre** ce qu'est un drone.
- **Découvrir** le principe de programmation simple par bloc.
- **Créer** un programme sur tablette et le tester sur des drones.

Abeilles, butinages scientifiques

CE1 et CE2 | Cycle 3 | Cycle 4

Un lien subtil unit les insectes pollinisateurs à de nombreux végétaux : un échange de bons procédés bien rodé qui se produit plusieurs milliers de fois par jour, sans qu'on y prête attention.
Les élèves testent leurs sens et plongent dans l'ambiance d'un véritable laboratoire d'analyse sensorielle. Ils cherchent l'intrus et observent dans les moindres détails les corps de ces « petites bêtes ». Ils entrent dans le monde secret de la communication des abeilles par la découverte de leur « danse ».

OBJECTIFS

- **Reconnaître** les insectes et les distinguer des autres petites bêtes d'après leurs caractéristiques morphologiques.
- **Comprendre** les interactions entre les insectes pollinisateurs et la reproduction des végétaux.
- **Appréhender** le processus de fabrication du miel, découvrir des essences mellifères, des miels d'Aquitaine et réaliser leurs profils sensoriels.
- **Comprendre** le principe de communication des abeilles.

Cuisine Lab

Cycle 2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Cuisiner des spaghettis à la framboise, utiliser le principe de « sphérification » pour faire du caviar de mangue, réaliser une mousse au chocolat sans œuf, c'est possible !
Siphon, seringue et tube en main, les élèves transforment les fourneaux en un laboratoire d'expérimentation culinaire. Ils vont utiliser des principes de physique-chimie pour réaliser des recettes de cuisine moléculaire étonnantes !

OBJECTIFS

- **Découvrir** les phénomènes chimiques qui se produisent en cuisine.
- **Comprendre** et utiliser les principes de la « sphérification » et de la gélification.
- **Associer** et comprendre les différents états de la matière aux aliments cuisinés.

Invisible biodiversité

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Difficile d'imaginer que dans une toute petite goutte d'eau peuvent coexister des dizaines d'êtres vivants ! Les élèves partent à la découverte de cette vie invisible avec, peut-être, l'opportunité de croiser un « ourson d'eau » sous l'objectif du microscope.

Une production ECOLE DE l'ADN – Poitiers.

OBJECTIFS

- **S'initier** à l'utilisation du matériel de laboratoire.
- **Mettre en œuvre** des techniques de microscopie.
- **Observer** les micro-organismes vivants dans différents milieux.
- **Échanger** sur l'unité et la diversité du monde vivant.

ADN ? Élémentaire mon cher Watson

CE1 et CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Qu'est-ce qui est vivant ? Pourquoi suis-je un humain ? À qui ressemble-t-on ? Trois questions... et de nombreuses réponses qui nous conduiront vers la cellule, unité de base du vivant où les élèves pourront peut-être trouver cette fameuse hélice d'ADN !

Une production ECOLE DE l'ADN - Poitiers

OBJECTIFS

- **Mettre en place** un protocole expérimental.
- **S'initier** à l'utilisation du matériel de laboratoire.
- **Mettre en œuvre** des techniques de microscopie.
- **Observer** différents types cellulaires.
- **Préparer** de l'ADN à partir de cellules prélevées dans la salive.
- **Échanger** sur l'unité et la diversité du monde vivant.

Microbes au quotidien

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Le plus souvent, les microbes sont inoffensifs et utiles à l'Homme ! Apprenons donc à les connaître ! D'abord un premier regard sur notre table, où bon nombre d'aliments ne seraient pas au menu sans un petit « coup de pouce » des micro-organismes, puis on se concentre sur le microscope pour observer la vie grouillante... d'un plateau de fromages. Un atelier pour s'initier à l'infiniment petit et découvrir l'utilité de certains microorganismes dans notre alimentation.

Une production ECOLE DE l'ADN – Poitiers.

OBJECTIFS

- **Réaliser** des observations microscopiques et les restituer sous la forme de dessins.
- **Appréhender** la diversité des micro-organismes observés.
- **Faire le lien** entre la présence des micro-organismes dans les aliments et les transformations biologiques.

Arkéo'Héros

CE2 | Cycle 3

Un site archéologique menacé de destruction n'a pas pu être étudié sur place. Les couches de terre ont été prélevées en mottes et sont analysées en laboratoire. Les apprentis archéologues fouillent ces prélèvements conservés dans des bacs individuels et font parler les vestiges pour retracer l'histoire du site.

OBJECTIFS

- **Appliquer** une démarche d'investigation.
- **Appréhender** la multiplicité des vestiges archéologiques.
- **Découvrir** des modes de vie du passé.

Anthro'Potes

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4

Une sépulture ancienne révèle des indices sur l'anatomie du défunt, sa vie et même sa culture. Mais comment la fouiller ? Comment interpréter les vestiges qui s'y trouvent ? Dans la peau d'anthropologues, les élèves mènent l'enquête pour découvrir l'histoire d'un personnage et son mode d'inhumation.

OBJECTIFS

- **Faire l'expérience** de l'enquête de terrain dans un contexte funéraire.
- **Mener** une démarche d'investigation.
- **Découvrir** la spécificité des vestiges osseux.

Dans la peau d'un bâtisseur romain

CE1 et CE2 | Cycle 3 | Cycle 4

Bâtisseurs de génie, les Romains ont construit des édifices incroyables ! Comment ont-ils fait avec les moyens techniques de l'époque ? Les apprentis archéologues sont mis au défi d'utiliser les outils antiques pour implanter deux pans de murs en reproduisant les gestes et les procédés des constructeurs romains.

OBJECTIFS

- **Comprendre et expérimenter** l'activité de bâtir à la façon des Romains.
- **Découvrir** l'organisation d'un chantier dans l'Antiquité.
- **Utiliser** des termes techniques.

BON À SAVOIR :

D'autres ateliers sur l'archéologie pour les projets EAC sont à retrouver sur la page 30 du programme Cap'Archéo.

↘ ANIMATIONS

Dans un format court, les animations dans les classes donnent aux élèves les moyens d'expérimenter et d'entrer dans une véritable démarche d'investigation. Très légères à mettre en place, elles s'installent dans les classes et s'intègrent aux enseignements pour illustrer, par la pratique, les thématiques scientifiques.

Mon délicieux poison sucré

Cycle 3 | Lycée

NOUVEAU !!!

Du sucre, un peu, beaucoup, passionnément, à la folie… Il se cache partout dans notre alimentation et plus on en mange, plus on en redemande ! Cet atelier invite les participants à mesurer la quantité de sucre consommée au cours des 4 repas d'une journée. Que se passe-t-il dans notre corps quand on mange du sucre ? Quelles conséquences sur notre santé à plus ou moins long terme ? Comment faire pour identifier les pièges tendus par les étiquettes de nos produits et quels sont les bons comportements pour éviter la surdose.

Une animation de l'Espace Mendès France – Poitiers

IA quoi là-dedans ?
Du langage aux usages

4e et 3e | Lycée

NOUVEAU !!!

Les participants découvrent les concepts fondamentaux des intelligences artificielles et des modèles de langage. Ils manipulent des maquettes interactives et un objet loufoque, pour explorer les bases de la programmation des IA génératives, sans la nécessité d'avoir des compétences en codage. De la notion de langage, à la question des usages, cet atelier permet de décrypter ce qui se cache dans la boîte noire d'un objet dit « intelligent ».

Objectif Entreprise :
Enquête sur les produits et les métiers

4e et 3e | Lycée

Objectif entreprise plonge les élèves dans l'univers d'Innova, un grand groupe néo-aquitain, fabricant de planches de skate, dont ils sont actionnaires. Le directeur les accueille pour une réunion à l'ordre du jour conséquent ! Les participants vont devoir prendre les bonnes décisions : de la stratégie de communication, en passant par le design du nouveau produit et le recrutement des bonnes personnes dans des postes techniques, il y a du pain sur la planche ! Derrière ce jeu de rôle ludique, les élèves découvrent le monde de l'entreprise, les métiers scientifiques et techniques et échangent sur les préjugés de genre dans les carrières scientifiques.

Ça chauffe au quotidien !
Le thermomètre

Cycle 4 | Lycée

Plongez dans la vie quotidienne d'un ou plusieurs personnages et visualisez l'impact de leurs modes de vie sur le climat. En équipe, les élèves choisissent un personnage. A chacune de ses activités correspond une vignette qui vient s'ajouter sur le thermomètre en construction. Quels comportements émettent le plus de gaz à effet de serre et font monter la température ? Quelle est son empreinte carbone ? Est-ce que tout se joue à l'échelle individuelle ? Que peut-on collectivement et facilement modifier de nos façons de faire pour réduire nos émissions ?

Un atelier développé avec le Collectif Acclimat'Action.

Ça chauffe au quotidien ! Le loto

Cycle 4 | Lycée

« Quine ! ». Comme dans tout bon jeu de Loto, chacun espère remplir son carton le premier !

Dans cette version, les chiffres ont été remplacés par des aliments : fruits, légumes, produits protéinés… A chaque aliment est associé la valeur de son impact carbone. Tout au long du jeu, les élèves vont découvrir et échanger autour de l'empreinte des aliments tirés au sort et sur le lien entre nos choix alimentaires et les évolutions climatiques.

Un atelier développé avec le Collectif Acclimat'Action.

Ça chauffe au quotidien ! La cantine

Cycle 4 Lycée

Vous voilà cuisinier ou cuisinière pour la cantine d'un collège !
Votre mission est donc de constituer un menu (entrée, plat, dessert) en choisissant des aliments parmi des cartes mises à disposition. Ces cartes-aliments sont réparties en 5 familles : fruits et légumes, produits laitiers, produits protéinés, féculents et graisses.
Au dos des cartes, les cuisiniers ou cuisinières en herbe découvrent le prix et l'empreinte carbone de chaque aliment. Comment constituer un menu équilibré et respectueux de l'environnement, à moindre coût ?

Un atelier développé avec le Collectif Acclimat'Action.

NUMdO, opération réseaux sociaux

Cycle 4 Lycée

Dans cet atelier, les élèves trouvent les astuces et solutions utiles pour évoluer dans le monde numérique. Ils se glissent dans la peau d'un agent en formation pour intégrer la Brigade PHAROS, qui prévient les dangers sur les réseaux sociaux. L'objectif est de démasquer le cyberharceleur d'une collégienne. En équipe, les élèves mènent l'enquête. Plusieurs missions leur seront attribuées pour résoudre cette énigme et identifier les bonnes pratiques des réseaux sociaux.

Liberté, égalité, puberté

Cycle 4 Lycée

Dans ce jeu de société, un groupe d'adolescents va devoir aider un monstre à passer les différents stades de la puberté pour l'amener à sa forme adulte, en assurant ses besoins pour son développement. Les élèves vont devoir coopérer pour jouer les différentes actions. Mais attention, parmi eux, se cachent des Peter Pan, des individus qui ne veulent pas grandir ! Et eux feront leur possible pour leur mettre des bâtons dans les roues. Cet atelier permet aux élèves de développer leurs connaissances sur la biologie humaine et de se questionner sur leur développement et sur leur vie intime.

Une production de Récréasciences – Limoges.

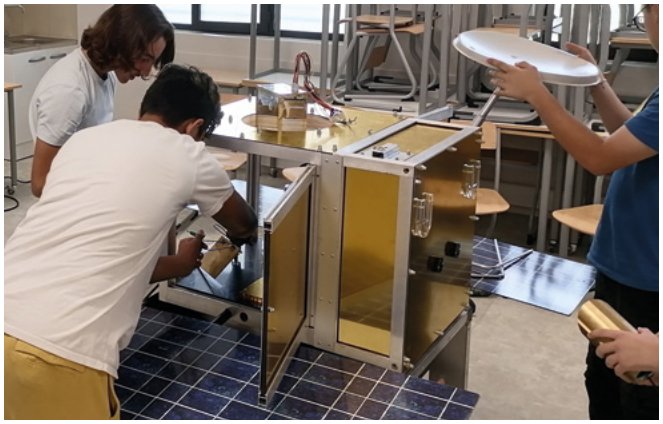
Fusée !

Cycle 3 5e

S'il y une animation scientifique de référence pour tous les âges à retenir, c'est probablement la fusée à réaction hydropneumatique, dite « fusée à eau » ! En bon scientifique, chaque élève expérimente, construit et lance sa fusée à partir de matériel de récupération. Clés de compréhension du principe d'action-réaction et bonne humeur garanties !

Satellite en kit

Cycle 3



Moteurs plasmiques, caloducs, panneaux solaires, senseur stellaire... Pour prendre conscience de la complexité d'un satellite scientifique, quoi de plus stimulant que d'assembler ses différentes parties ? À partir d'une matériauthèque et de quelques conseils de montage, les jeunes ingénieurs vont incarner tour à tour les designers, les magasiniers et les assembleurs, en s'entraidant et en positionnant au bon endroit et dans le bon ordre les pièces d'une maquette, comme dans une véritable salle blanche. Sera-t-il opérationnel pour partir dans l'espace ?

Survie sur la Lune

Cycle 2 Cycle 3

Envoyé dans l'espace, un équipage d'astronautes a été forcé d'alunir à 50 km de sa base lunaire. L'équipage est sauf, mais doit survivre à la longue marche vers la base. Lors du périple, les membres ne pourront apporter que quelques articles, les essentiels d'une liste de quatorze propositions. Mais lesquels choisir ? L'équipage qui choisira le plus judicieusement remportera la mission. Les élèves doivent identifier les besoins vitaux et les contraintes lunaires, faire preuve d'esprit critique et trouver les bons arguments pour bien choisir.

Enquête météorite

CE2 Cycle 3

Cinq roches ont été trouvées, il est sûr que certaines d'entre elles sont des météorites. Mais lesquelles ? Cinq équipes de spécialistes sont constituées pour mener l'enquête sur l'origine de chaque roche grâce à des méthodes scientifiques. Quelles sont les caractéristiques des roches venues de l'espace ?

La vie d'un spationaute

CE2 Cycle 3 Cycle 4

Les élèves vont s'entraîner comme des spationautes et venir à bout des 5 épreuves physiques et cérébrales afin de vivre la difficulté des exercices de sélection. Ils vont ensuite voyager dans la station spatiale internationale le temps d'un demi-tour de Terre autour d'un débat sur la vie quotidienne dans l'espace.

Découverte du ciel

CE2 Cycle 3 Cycle 4

Décoder la voûte céleste, c'est fascinant, surtout quand on est équipé ! Après avoir fabriqué leur propre carte du ciel, les élèves apprennent à l'utiliser et complètent leur apprentissage avec le logiciel de planétarium open source de référence : « Stellarium » ! Un voyage qui débute par les clés de détermination des constellations les plus célèbres... à la découverte des objets du ciel du moment !

Chimie verte

CE2 Cycle 3

Qu'arrive-t-on à coller avec de la farine et du sucre ? Comment liant et pigment s'associent pour créer la peinture ? Peut-on fabriquer du plastique sans pétrole ? Les participants vont en apprendre sur les principes de fabrication des produits dans l'industrie chimique... pour pouvoir proposer des solutions plus propres et plus vertes ! Ils vont relever le défi de créer eux-mêmes de la peinture avec des produits naturels grâce à leurs propriétés étonnantes !

Ça ne manque pas d'air !

Cycle 2 CM1 et CM2

L'atelier propose une découverte des propriétés de l'air et de sa composition. Qu'est-ce qu'un gaz ? Comment attraper de l'air ? Peut-on comprimer de l'air ? Peut-on voir l'air ? Comment gonfler un ballon sans souffler ? Les élèves réalisent des expériences en petits groupes pour pouvoir répondre à ces questions.

Une production de Récréasciences - Limoges.

Repas en chaîne

GS Cycle 2 Cycle 3

Chaque élève va incarner un animal ou un végétal d'un écosystème de lisière forestière. Ils vont devoir collaborer pour réaliser un réseau trophique, où chaque individu doit faire partie d'au moins une chaîne alimentaire et maintenir au maximum l'équilibre de ce réseau en résistant à différents évènements extérieurs. Cet atelier permet d'introduire la notion de classification des espèces en fonction de leur régime alimentaire et de sensibiliser à la fragilité des espèces.

Peluchologie, qui es-tu doudou ?

MS et GS

Curieux de faire découvrir aux plus petits le concept de biodiversité ? Pour cela, quoi de mieux que de mettre en place avec eux une véritable démarche scientifique avec leur objet le plus proche : leur peluche ! Dans cette grande famille, il en existe de toutes les formes, couleurs et textures. Les jeunes « peluchologues » vont examiner les spécimens sous toutes les coutures. Qu'est-ce qui les différencie et les rassemble, selon quels caractères ? En bon scientifique, chaque élève remplit la fiche « espèce », le prend en photo et l'enregistre dans la base de données de la Peluchologie. Etape par étape une méthode rigoureuse se met en place et permet d'établir une classification des peluches qui s'apparente à l'étude de la biodiversité du vivant. Pour comprendre l'extraordinaire diversité des espèces de notre environnement, commençons par les doudous !

Une production de l'Espace Mendès France – Poitiers.

Chimie des couleurs

Cycle 1 - CP

Un atelier pour découvrir la chimie de manière ludique, avec des produits naturels ! Les élèves manipulent des produits colorants naturels comme du chou rouge, du savon, des épices. En fonction du pH, les couleurs changent, ça mousse et c'est beau ! Chaque enfant fait son mélange et obtient des résultats étonnants !

Une production de Récréasciences – Limoges.

Bulles de savon

Cycle 1

Comment faire des bulles, dessiner sur du lait, faire fuir du poivre ? L'atelier propose une série d'expériences avec du savon et de l'eau, pour découvrir des principes chimiques simples et mettre en évidence la présence de l'air. Qui arrivera à faire la plus grosse bulle ?

Une production de Récréasciences – Limoges.

Plouf : ça flotte, ça coule !

Cycle 1

L'atelier propose aux scientifiques en herbe de réaliser une série d'expériences autour de l'eau. Les enfants jettent plusieurs objets dans l'eau. Certains coulent, d'autres flottent ! Mais pourquoi ? Ils vont colorer l'eau avec de l'encre et même changer le goût de l'eau en y mettant du sucre ou du sel. Mais quand ils font fondre la poudre, elle disparaît ! Que se passe-t-il ?

Une production de Récréasciences – Limoges.

Petite graine deviendra verte

GS Cycle 2

Les végétaux sont des êtres vivants. Certains d'entre eux peuvent survivre dans des conditions extrêmes, nous prouvant ainsi leurs fabuleuses facultés d'adaptation. L'univers fascinant des végétaux permet de comprendre que leur présence sur Terre est indispensable à la vie sur notre planète. Cette animation permet de décrire le cycle de vie des végétaux et d'appréhender leurs besoins. Quelles conditions permettront aux plantations de s'épanouir ?

Une production de l'Espace Mendès France – Poitiers.

Mathémagiques

Cycle 3 Cycle 4

Bienvenue dans le monde mystérieux des *Mathémagiques* ! Si les maths rebutent vos élèves, cet atelier est fait pour eux ! Il leur propose de maîtriser des tours de magie qui, pour leur explication, font appel aux mathématiques : cartes, nombres, géométrie, calcul... Tout est fait pour s'apercevoir que les mathématiques peuvent être amusantes mais surtout qu'elles sont utiles. Les différentes manipulations permettent une approche ludique et en douceur !

Une production de l'Espace Mendès France – Poitiers.

↘ EXPOSITIONS PANNEAUX

Retrouvez toutes nos expositions-panneaux itinérantes sur notre site

↘ ANIMATIONS CURIEUX!

Découvrez des formats de médiation innovants pour aborder en classe la question des infox ou des idées reçues, éveiller la curiosité des élèves sur les problématiques de science et de société, et les accompagner à développer un esprit critique.

↘ Ces ressources ont été développées en collaboration avec le média *Curieux!*, site d'information qui a pour objectifs de lutter contre les fake news, sensibiliser les citoyens aux nouvelles technologies et à leurs impacts, mettre en lumière des actions innovantes et initiatives locales en Nouvelle-Aquitaine.

Fake News, démêler le vrai du faux

Cycle 4 Lycée

Fake ou pas fake ? Que ce soit à cause des outils numériques, des réseaux sociaux ou de la naturelle inclinaison à se faire happer par du « sensationnel », les fake news (infox) circulent 6 fois plus vite que les vraies informations. Mais d'où viennent-elles ? Comment les déjouer ? Comment éviter de les relayer soi-même ? Cet atelier met les élèves au défi de démêler le vrai du faux et de faire la lumière sur de possibles infox scientifiques.

Quiz, sauce Curieux !

CM2 et 6e Cycle 4 Lycée

L'Homme s'est inspiré de la moule : savez-vous pourquoi ? La foudre peut-elle frapper deux fois au même endroit ? Inspiré d'un célèbre jeu télévisé, le « Quiz sauce Curieux ! » fait travailler les méninges des élèves sur des questions scientifiques qu'ils ne se sont sans doute jamais posées ! Par équipe, ils s'affrontent lors de différentes manches : questions à choix multiples, épreuve de rapidité...

Lancer franc

Cycle 4 Lycée

Quoi de mieux qu'une petite partie de basket pour échanger des arguments ? Le médiateur lance un sujet de société : « Pour ou contre l'usage des robots dans notre quotidien ? », « Pour ou contre l'expérimentation animale ? »... Deux équipes s'affrontent : l'une aura pour mission de défendre la thèse et l'autre, de la mettre à mal ! Chacune doit développer son argumentaire. Mais pour pouvoir donner un argument, i marquer un panier !

↘ ANIMATIONS-SHOW

Au cœur de vos établissements, faites vivre des expériences « grand format » à vos élèves ! Ils décrypteront les propriétés de phénomènes scientifiques, sous forme d'animations surprenantes et originales.

Spectacul'air !

Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Une animation-show qui explore le monde invisible des particules gazeuses. Les élèves découvrent et expérimentent les propriétés de l'air et des gaz grâce à un grand nombre d'expériences ludiques et originales.

Une production de l'Espace Mendès France – Poitiers.

Lumières en boîte

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Une animation-show qui décrypte les phénomènes physiques lumineux. Plongés dans l'obscurité, les élèves vivent une expérience toute en lumière ! Blanche ou colorée, fluo ou phosphorescente, laser ou stroboscope, ils vont en prendre plein les yeux ! Les élèves découvrent le fonctionnement de l'œil et participent à des manipulations pour mieux décrypter les phénomènes physiques mis en scène.

Une production de l'Espace Mendès France – Poitiers.

Cet atelier nécessite une salle avec le noir complet.

Cap'Archéo

CONTACTS :

Myriam Pineau
m.pineau@cap-sciences.net
07 82 01 06 58

Christelle Granit pour les professeurs de secondaire (enseignante relais)
christelle.granit@ac-bordeaux.fr

BON À SAVOIR :

Les animations de Cap'Archéo sont essentiellement réalisées dans le cadre de projets co-construits avec l'enseignant et inscrits à l'action culturelle de la DSDEN ou de la DAAC.

Cap'Archéo est le programme de médiation scientifique de Cap Sciences dédié à l'archéologie : des activités variées et adaptées pour découvrir les métiers de l'archéologie, la démarche scientifique par l'expérimentation et la rencontre avec des professionnels. Les activités peuvent intégrer des animations sur le centre archéologique, des interventions en classe, des rencontres de professionnels, de visites de sites...

↘ PROJETS

Cap'Archéo propose aux enseignants un accompagnement pour le montage de projets autour de l'archéologie, du patrimoine local et des sciences appliquées. Un focus est proposé dans le cadre de ces projets sur l'analyse critique des idées reçues sur l'archéologie.

↘ Primaire Gironde

Projets inscrits dans le cadre de l'action culturelle départementale « À la découverte de l'archéologie » de la DSDEN 33.

↘ Primaire Pessac

Projets inscrits dans le dispositif « Parcours Éducatifs Pessacais - Découvrir pour grandir ». Prise en charge financière par la mairie de Pessac.

↘ Secondaire

Projets inscrits dans l'action académique de la DAAC (Rectorat) « Curieux d'archéologie ! » dans le cadre du parcours d'Éducation Artistique et Culturelle de l'élève. Encadrement souhaité par une équipe pluridisciplinaire.

↘ ATELIERS AU CENTRE ARCHÉOLOGIQUE DE PESSAC

CAP ARCHÉO
by Cap Sciences

Centre d'activités Les Échoppes

156, avenue Jean Jaurès
33600 Pessac

Enquête sur l'archéologie

Journée complète

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

À travers une enquête historique sur un quartier de la ville de Bordeaux, les élèves expérimentent en trois étapes la démarche archéologique : recherche documentaire, fouille et enregistrement, étude des vestiges au laboratoire.

Enquête sur les sépultures

Journée complète

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

À partir de la fouille de sarcophages et de l'étude biologique de squelettes, les élèves deviennent anthropologues. Ils mènent une enquête archéologique pour comprendre l'histoire des individus inhumés dans un ancien cimetière de Bordeaux.

↘ ATELIERS DANS VOS ÉTABLISSEMENTS

***Où trouve-t-on les traces de notre passé ? Comment faire parler les vestiges des sociétés anciennes ? Quels sont les chercheurs qui mènent ces enquêtes ? Les élèves découvrent les métiers de l'archéologie avec* sept ateliers de pratique/rencontres au choix.**

Profession "archéologue"

1h à 2h (en fonction du projet) – classe entière

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

L'archéologue présente son métier : découverte de sites, conservation des vestiges, outils de travail, étapes de la fouille, stratigraphie... L'atelier alterne discussions, films et diaporamas, tri de mobilier archéologique et courtes expérimentations.

OBJECTIFS

- **Découvrir** les métiers de l'archéologie.
- **Aborder** la notion de traces et de vestiges.
- **Présenter** la démarche scientifique.
- **Développer** une attitude archéo-citoyenne.

Prospection pédestre

3h – classe entière en demi-groupe

Cycle 4 | Lycée

À partir de vestiges découverts en prospection sur la commune d'Audenge (en Gironde), les élèves mènent l'enquête : les traces sont-elles suffisantes pour identifier un ou plusieurs sites archéologiques ? Peut-on en déterminer la nature et la datation ? Quelle suite peut-on donner à ces découvertes ?

OBJECTIFS

- **Appréhender** la démarche scientifique de l'archéologie.
- **Se familiariser** à l'étude des vestiges.
- **Développer** une sensibilité au patrimoine.

Profession "céramologue"

3h – classe entière en demi-groupe

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Pendant qu'un groupe d'élèves enquête sur des lots de céramiques (remontage, mesures, dessin, analyse, datation...), l'autre groupe s'exerce à l'archéologie expérimentale en manipulant de l'argile.

OBJECTIFS

- **S'initier** à une spécialité de l'archéologie.
- **Expérimenter** la démarche scientifique des céramologues.
- **S'inscrire** dans une démarche d'archéologie expérimentale.

Profession "archéozoologue"

3h – classe entière en demi-groupe

CE2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Dans un premier temps, et en s'appuyant sur une collection de référence, les élèves analysent des restes archéologiques de faune pour mieux comprendre la nature des relations Homme-Animal. Dans un second temps, ils mènent une enquête ludique sur la domestication d'une espèce particulière : le cheval.

OBJECTIFS

- **Découvrir** une spécialité de l'archéologie : l'archéozoologie.
- **Comprendre** l'impact de la domestication animale sur les sociétés.
- **Se sensibiliser** aux interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
- **Appliquer** une démarche d'investigation.

À SAVOIR :

Voir aussi les 3 ateliers « Archéologie » proposés en itinérance p 22. Ces derniers peuvent être intégrés dans des PROJETS EAC AVEC CAP'ARCHÉO. Dans ce cadre, leur durée peut être portée jusqu'à 2h30, avec des manipulations ou contenus plus conséquents.

Côté sciences

Air&Espace

CONTACTS :

Emeline Broussier / Léa Montoro
cotesciencesae@cap-sciences.net
07 82 07 73 01

BON À SAVOIR :

L'ensemble des activités de Côté sciences Air&Espace s'adresse exclusivement aux écoles de la ville de Mérignac.

Côté sciences Air&Espace est un programme de proximité situé à Mérignac proposant des activités et des ressources sur le thème de l'air et de l'espace.

CÔTÉ SCIENCES
AIR & ESPACE
by Cap Sciences

74, avenue des Marronniers
33700 Mérignac

↘ CLASSES TRANSPLANTÉES

Durant un ou plusieurs jours, sortez de l'école pour vivre une expérience scientifique avec vos élèves à Côté sciences Air&Espace.

Classe transplantée photo

Novembre - décembre 2025

Cycle 3

Trois jours, dont une journée à Côté sciences Air&Espace, pour accompagner une première rencontre culturelle et scientifique autour de l'image et la photographie. Les élèves s'initient aux différentes techniques photographiques.

Classe transplantée climat

Janvier – février 2026

Cycle 3

Une semaine entière pour tout comprendre sur l'atmosphère, le réchauffement climatique, la montée du niveau de la mer à travers la démarche d'investigation.

Classe transplantée robot

Mars – avril 2026

Cycle 3

Une semaine entière pour mener une démarche expérimentale autour de la robotique. Les élèves découvrent l'univers des robots et des drones en participant à divers ateliers coopératifs. Ils expérimentent, le langage informatique et la programmation.

Classe transplantée archéo

Janvier – février 2026

Cycle 3

Remonter le temps, repérer les sites archéologiques, se questionner sur ces traces du passé, analyser des vestiges... Les élèves, dans la peau d'archéologues, vont mener une démarche d'investigation pour tenter de retracer les modes de vie anciens.

↘ ÉVÉNEMENT

La semaine de l'espace

Du 4 au 10 octobre 2025

Cycle 2 | Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Chaque année, Côté sciences Air&Espace s'associe à cet événement national et programme plusieurs jours d'activités accessibles aux groupes scolaires : ateliers, rencontres, expositions, conférences, visites...

Côté sciences

BON À SAVOIR :

Les différents ateliers proposés par Côté sciences se font **uniquement sur inscription en ligne** (du 1er au 24 septembre 2025) et sont réservés en priorité aux écoles des circonscriptions de l'Entre-deux-Mers, Lormont et Floirac. Voir conditions page 40.

Inscriptions pour l'année scolaire 2025-2026 :
https://www.cap-sciences.net/cote-sciences/

CONTACTS :

Matthieu Yombi /
Adeline Le Bail (enseignante MAD)
cotesciences@cap-sciences.net
07 83 75 11 97

Côté sciences est un programme de proximité situé à Floirac qui développe chaque année un panel d'activités destinées aux établissements scolaires de la rive droite sous des formats d'expositions et d'ateliers. Côté sciences propose également des ressources en lien avec le territoire de la rive droite de Bordeaux ou d'autres thèmes du programme scolaire.

Les actions se déroulant sur le temps scolaire à Côté sciences sont menées en partenariat avec la DSDEN de la Gironde.

CÔTÉ SCIENCES
by Cap Sciences

13 avenue Pierre Curie,
Esplanade des Libertés
33270 Floirac

ATELIERS

Un robot dans la classe

Du 15 décembre 2025 au 9 janvier 2026
et du 23 février au 6 mars 2026

Cycle 1

C'est quoi un robot ? Comment fonctionne-t-il ?
Avec Thymio, les élèves font leurs premiers pas dans l'univers des objets programmables. Ils manipulent, expérimentent, observent les réactions du robot et se questionnent sur son fonctionnement. En coopérant, ils découvrent ses différentes parties, explorent sa logique et, selon leur niveau, s'initient à la programmation.

Du ciel aux satellites

Du 12 janvier au 6 février 2026

Cycle 3

En quoi notre planète est-elle si singulière ? Pour y répondre, les élèves assistent à une séance de planétarium interactive. Ensuite, ils endossent le rôle d'ingénieurs spatiaux pour assembler un satellite scientifique et découvrir les fonctions et les composants essentiels de cet outil technologique.

Couleurs naturelles

Du 9 mars au 3 avril 2026

Cycle 2

Comment peindre sans tube de peinture ? Comme les artistes d'autrefois, les élèves fabriquent leurs propres couleurs en extrayant des pigments naturels. Ils émettent des hypothèses, utilisent du matériel de laboratoire, expérimentent, mesurent et observent les résultats. Un atelier entre art et sciences pour découvrir la matérialité de l'œuvre plastique, sensibiliser au développement durable et s'émerveiller devant la palette de couleurs que nous offre la nature

Zoom sur la biodiversité

Du 1er juin au 26 juin 2026

Cycle 3

Lors d'une randonnée autour de Côté sciences, les élèves explorent la diversité du vivant. À l'aide de clés de détermination, ils identifient des espèces animales et végétales. De retour au laboratoire, à l'aide de loupes binoculaires, ils observent, décrivent et représentent les êtres vivants du sous-sol à l'origine de la décomposition des végétaux. Ils en déduisent les interactions entre les espèces qui composent cet écosystème.

EXPOSITIONS

Fouille farfouille

Du 10 novembre au 12 décembre 2025

MS - GS CP

À quoi ressemblait la journée d'un enfant à la préhistoire ? En se mettant dans la peau d'archéologues, les élèves vivent les trois grandes étapes d'un chantier : la fouille pour découvrir des vestiges, l'enregistrement pour les situer et les analyser, et enfin la phase d'interprétation pour comprendre l'usage des objets retrouvés. Les élèves reconstituent ainsi une journée d'un enfant de la préhistoire. Se lever, se laver, manger, jouer, apprendre, se coucher... Ces moments bien connus des enfants sont des repères autour desquels ils construisent leur perception du temps.

Sommeil, l'aventure intérieure

Du 4 mai au 29 mai 2026

Cycle 2

Pourquoi dort-on ? Que se passe-t-il dans notre corps et notre cerveau pendant la nuit ? À travers une exposition interactive, les élèves découvrent les différentes phases qui rythment une nuit de sommeil, ses rôles et les besoins spécifiques à chaque âge. Ils comprennent comment le sommeil participe au bon fonctionnement de l'organisme, à la santé et aux apprentissages. Cette exposition s'inscrit dans une démarche ludique et scientifique pour apprendre à bien dormir, en identifiant les perturbateurs et les bonnes pratiques à adopter.

FORMATION

L'enseignant joue un rôle actif dans l'animation des ateliers proposés par Côté sciences. À ce titre, la participation à une formation d'1h30, organisée dans les locaux de Côté Sciences, est requise en amont des ateliers.

Projets & 1

événements scientifiques

Les **projets scientifiques** visent à développer la culture scientifique et technique dans les écoles, collèges et lycées. Ils permettent aux jeunes de découvrir concrètement le monde de la recherche, des secteurs techniques variés et de participer à la dynamique d'innovation en créant leurs propres projets.

Tout au long de l'année, Cap Sciences organise différentes rencontres pour promouvoir la culture scientifique et propose des animations spécifiques pour les scolaires lors de ces grands **événements.**

PROJETS SCIENTIFIQUES

Les juniors du développement durable

Cycle 1 | Cycle 2 | CM1 et CM2

Ce dispositif de sensibilisation à l'écocitoyenneté est destiné aux écoles des 28 communes de Bordeaux Métropole. Pour vous aider à construire et à mener des actions, allant de la simple sensibilisation au projet plus complet, Cap Sciences vous accompagne en vous proposant des activités autour du changement climatique, de la biodiversité et de la production et consommation responsables. Ces activités vous permettront d'enrichir et de compléter vos séquences pédagogiques.

Informations et inscriptions sur :
http://juniorsdudd.bordeaux-metropole.fr

Contact

Isabelle Lucet
i.lucet@cap-sciences.net
07 87 57 56 73

Le Nouveau Festival

Mai 2026

Lycée

Le « Nouveau Festival » est un grand moment festif et créatif organisé par la région Nouvelle-Aquitaine à destination des lycéens et apprentis. Il s'agit de 2 jours d'animation durant lesquels les lycéens présentent leurs projets menés pendant l'année autour de nombreuses disciplines : arts visuels, danse, mode, environnement et bien sûr, sciences et numérique. Cap Sciences propose un accompagnement à l'année des classes participant à cet évènement pour la thématique « Sciences et numérique ».

Inscriptions sur :
https://www.le-nouveau-festival.fr

Contact

Charlotte Fremaux
c.fremaux@cap-sciences.net
07 68 03 68 22

Actions académiques

6e | Cycle 4 | Lycée

Les DAAC (Délégation Académique aux Arts et à la Culture) des académies de Bordeaux, Limoges et Poitiers proposent **aux enseignants du secondaire** d'inscrire leurs classes dans des actions académiques. Les actions académiques sont des projets « clé en main » construits en collaboration avec des partenaires, la DRAC et les collectivités territoriales.

CAP SCIENCES EST PARTENAIRE DES ACTIONS SUIVANTES

- **DAAC - Cap Sciences vient à vous !**
- **DAAC - De la vigne à la classe**
- **DAAC - Le FabLab pour créer et innover**
- **DAAC - sciences.live**
- **DAAC - Curieux d'archéologie**

Pour retrouver ces actions ainsi que les autres actions académiques DAAC : EAC et Culture Scientifique 2025-2026

Contacts

Professeurs relais-DAAC : Crystelle Roux, William Gassien, Fabienne Vignes, Christelle Granit
info.enseignants@cap-sciences.net

Scientifiques dans les classes

Cycle 3 | Cycle 4 | Lycée

Porté par Cap Sciences avec le soutien du FEDER en partenariat avec les Universités et industries de la région Nouvelle-Aquitaine, ce programme permet aux élèves de rencontrer des chercheurs directement dans les classes pour favoriser les échanges et donner envie de sciences et techniques.

Vous travaillez avec votre classe sur un thème scientifique ?

Votre établissement accueille un atelier scientifique du catalogue de Cap Sciences ?

Vous souhaitez tout simplement proposer une rencontre avec un scientifique à vos élèves ?

Nous vous proposons de recevoir gratuitement un scientifique dans votre classe pour un temps d'échange permettant de découvrir, d'approfondir des connaissances scientifiques et des métiers de la recherche de l'industrie et de l'innovation.

→ FORMATS DE RENCONTRE :

- Découverte d'une thématique de recherche à partir de 3 objets apportés par le scientifique (Bureau des enquêtes).
- Autres formats d'échanges possibles selon faisabilités (interview, présentation métier...)

→ DURÉE : 1H

- En classe entière : 1 scientifique
- En ½ classe : 2 scientifiques en simultané, 1 par ½ classe
- Maximum 4 classes / jour (2 le matin – 2 l'après-midi)

→ PÉRIMÈTRE GÉOGRAPHIQUE :

- Gironde (33), Dordogne (24), Lot-et-Garonne (47), Landes (40).

BON À SAVOIR :

- **Présence des chercheurs dans l'établissement sur une demi ou une journée complète.**
- **Prise en charge par l'établissement du repas à la cantine pour les chercheurs (si présence sur 1 journée).**
- **Besoin d'une personne de l'établissement pour accueillir le chercheur et l'accompagner.**

>> Et après ?

Partagez l'expérience vécue en classe en publiant un petit article sur la plateforme ECHOSCIENCES : *https://echosciences.nouvelle-aquitaine.science/*

Contact

Blandine de La Rochebrochard
b.delarochebrochard@cap-sciences.net
07 82 29 39 55

DES OUTILS POUR VOS CLASSES

De la vigne à la classe

Tous niveaux

Cap Sciences et le CIVB proposent aux enseignants de Gironde et à leurs élèves une aventure pédagogique. Suivant une approche transdisciplinaire, ce dispositif est destiné à faire découvrir aux élèves d'aujourd'hui, citoyens de demain, l'environnement viticole girondin, la culture et l'histoire de notre terre, la vie des hommes et des femmes passionnés par leur métier.

Une enquête en biodiversité viticole !

Enquêtez sur les bonnes pratiques qui favorisent la biodiversité dans les vignes. De nombreux viticulteurs s'interrogent sur leur rôle de « jardinier de la Nature ».

Ce document d'accompagnement a pour objectif d'encourager une dynamique de réflexion et de dialogue entre le viticulteur et les élèves.

https://www.gironde-verte.com/les-kits-pedagogiques/enquete-en-biodiversite-viticole/

Des kits pédagogiques gratuits sur le site Gironde verte

Cycle 2 Cycle 3

Commandez-les en ligne sur le site :
www.gironde-verte.com

Inscrivez-vous à l'action académique auprès de la DAAC.

6e Cycle 4 Lycée

DAAC - De la vigne à la classe :

Cette action peut être complétée par un travail d'éducation à la santé sur le thème « Prévention des conduites à risques ».

BON À SAVOIR :

Pour **compléter** votre projet pédagogique et **prolonger** le travail réalisé en classe, nous vous invitons **sur le terrain** :

- En facilitant vos prises de contacts avec les exploitations agricoles girondines pour une rencontre.
- Avec la possibilité d'une prise charge des frais de transport pour les collégiens et lycéens par le CIVB pour visiter une exploitation.
- Avec la possibilité d'effectuer une pré-visite gratuite à La Cité du Vin.

Le moustique tigre

Cycle 3

L'Agence Régionale de Santé et Cap Sciences proposent un programme pédagogique pour lutter contre le moustique tigre. Cet insecte représente, en Gironde, un risque émergent de transmission vectorielle à moyen terme, et à plus court terme, une source importante de nuisances du fait de son agressivité et de la douleur engendrée par sa piqûre. Des gestes simples permettent de limiter l'expansion et la densité de sa population.

Cap Sciences vous propose un kit pédagogique pour la classe afin de sensibiliser les élèves. Il favorise la découverte et la connaissance du vivant, éduque au développement durable et inscrit les élèves dans une démarche citoyenne.

Commandez-le gratuitement. Les enfants seront les relais efficaces de la lutte collective et locale !

Site internet et commandes :
www.lemoustiquetigre.fr

CONTACT DES OUTILS POUR LA CLASSE :

Nicolas Barret

→ Mail : n.barret@cap-sciences.net

ÉVÉNEMENTS

La Nuit de la Recherche

Jeudi 25 septembre 2025 - à Cap Sciences

2h Cycle 4 Lycée

Gratuit sur inscription – Places limitées

Pour vivre la recherche de manière singulière et ludique, Cap Sciences vous accueille avec votre classe pour un programme riche en rencontres et découvertes.

SPEED SEARCHING (1h) :
À la manière d'un Speed Dating, les élèves rencontrent par petit groupe des chercheurs pour leur poser des questions sur leur métier, leur recherche, leur quotidien.

BATTLE DE DESSINS (1h) :
Un sujet scientifique et des contraintes... Les élèves vivent en direct la battle : deux dessinateurs s'affrontent pour illustrer au mieux le sujet imposé et ponctué de diverses perturbations... Les élèves jugeront du travail et voteront pour leurs dessins préférés. Une animation proposée par *Croc en Jambe*, collectif d'auteurs de bandes dessinées bordelais.

Événement organisé par Cap Sciences, l'université de Bordeaux, l'Université Bordeaux Montaigne, le CNRS, Inria, INRAE, l'Inserm, Bordeaux INP, Arts et Métiers avec le soutien de la région Nouvelle-Aquitaine, l'Agence nationale de la recherche, du label Science avec et pour la société.

Contact

Blandine de La Rochebrochard ////////////////////
b.delarochebrochard@cap-sciences.net /////////
07 82 29 39 55 //

La Fête de la Science,
Le Village des sciences

Les 6, 7 et 10 octobre 2025 - à Cap Sciences

2h30 Cycle 3

Gratuit sur inscription
(réservé aux écoles des quartiers de proximité de Cap Sciences)

À l'occasion de la Fête de la Science sur le thème « Des intelligences », et en lien avec la nouvelle exposition de Cap Sciences, les élèves sont invités à se questionner sur les grands défis de l'humanité et en particularité l'exploration spatiale.
Au programme : visite de l'exposition *Lune* et un atelier au choix de l'enseignant (*satellite* ou *enquête météorite*).

Contact

Valentin Michou //
v.michou@cap-sciences.net ////////////////////////

RÉSERVEZ VOTRE VISITE

CAP SCIENCES		PRIX PAR ÉLÈVE
EXPOSITIONS	Lune	5,50 €
	Bienvenue chez les Préhistos	4 €
	Le P'tit Cap	6 €
ATELIERS DE CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE	Découverte du FabLab	8 €
	Fabrik	8 €
	FabTrain	8 €
	Plastic Remix	8 €
	Accompagnement de projet	sur devis
ATELIERS SCIENTIFIQUES	Cap Sciences Juniors	8 €
	NUMdO	6 €
	En banderoles organisées	8 €
	IA quoi là-dedans ?	8 €
ANIMATIONS À DISTANCE	Toutes thématiques de sciences.live	100 € / séance (une classe maximum par séance)
DANS VOS ÉTABLISSEMENTS	Selon l'offre choisie	Tarifs sur demande

L'entrée est gratuite pour les accompagnateurs des groupes scolaires dans la limite des taux d'encadrement ci-dessous :
Pour les groupes d'école maternelle : 1 accompagnateur pour 6 enfants / Pour les groupes d'école élémentaire : 1 accompagnateur pour 8 enfants / Pour les groupes de collège et lycée : 1 accompagnateur pour 12 enfants

CAP'ARCHÉO		PRIX PAR ÉLÈVE
JOURNÉE (6H)	Enquête sur l'archéologie Enquête sur les sépultures	15 € Aide de la DRAC possible en fonction du projet
1/2 JOURNÉE	Selon l'offre choisie	12 €
DANS VOS ÉTABLISSEMENTS	Selon l'offre choisie	Tarif sur demande Ville de Pessac : prise en charge par la mairie

CÔTÉ SCIENCES AIR&ESPACE	TARIF
CLASSES TRANSPLANTÉES & ÉVÉNEMENTS	Gratuit pour les établissements de Mérignac

CÔTÉ SCIENCES	TARIFS
EXPOSITIONS & ATELIERS	Gratuit pour les établissements des villes de Floirac, Cenon, Lormont et Bassens 60 € / classe pour les établissements des autres villes des circonscriptions de l'Entre-deux-mers, Lormont et Bègles-Floirac.

↘ OFFRE PASS CULTURE

TOUS LES ÉLÈVES DE LA 6e À LA TERMINALE BÉNÉFICIENT D'UNE PART DITE COLLECTIVE DE LEUR PASS CULTURE. CELLE-CI PERMET À UN PROFESSEUR DE FINANCER DES ACTIVITÉS EAC POUR SA CLASSE.

Pour en savoir plus :
https://eduscol.education.fr/3013/le-pass-culture-un-dispositif-collectif-pour-les-classes-et-individuel-pour-les-eleves

Organisez avec nos équipes la réservation de votre activité (à Cap Sciences, à Cap'Archéo, dans votre établissement ou à distance). Validez ensuite celle-ci sur Adage afin de bénéficier de cette prise en charge financière.

↘ ACCESSIBILITÉ POUR TOUS

LES ACTIVITÉS DE CAP SCIENCES SONT ACCESSIBLES AUX ÉLÈVES EN SITUATION DE HANDICAP.

Visites sur réservation, il est nécessaire de préparer votre visite :

05 56 01 69 66
info.handicap@cap-sciences.net

TARIFS SPÉCIAUX POUR LES PETITS GROUPES EN-DESSOUS DE 8 PARTICIPANTS (INSTITUTIONS D'ÉDUCATION SPÉCIALISÉE) :

ACTIVITÉS		FORFAIT GROUPE
EXPOSITIONS	Bienvenue chez les Préhistos	40 €
	Lune	50 €
	Le P'tit Cap	50 €
ATELIERS SCIENTIFIQUES	Cap Sciences Juniors	60 €
	Cap'Archéo (2h)	60 €

↘ COMMENT RÉSERVER VOTRE VISITE DE GROUPE ?

Renseignements : contact@cap-sciences.net

Réservations uniquement par téléphone au : 05 57 85 51 33

↘ INFOS PRATIQUES

CAP SCIENCES
Découvrons ensemble

Hangar 20, Quai de Bacalan
33300 Bordeaux

05 56 01 07 07
contact@cap-sciences.net
www.cap-sciences.net

Horaires de visite (groupes scolaires) :

Le lundi de 13h à 18h
Du Mardi au Vendredi de 9h à 18h

Parking :

3 places de parking **pour les autocars**

Accès :

Tram B : arrêt « La Cité du Vin »
Bus 7, 32, 45, 76 : arrêt « La Cité du Vin »
V³ : arrêt « Bassins à flot »
Le BATO : arrêt « La Cité du Vin »

CAP ARCHÉO
by Cap Sciences

Centre d'activités Les Échoppes
156, avenue Jean Jaurès
33600 Pessac

CÔTÉ SCIENCES
AIR & ESPACE
by Cap Sciences

74, avenue des Marronniers
33700 Mérignac

CÔTÉ SCIENCES
by Cap Sciences

13 avenue Pierre Curie,
Esplanade des Libertés
33270 Floirac

cap-sciences.net l'espace enseignants

RETROUVEZ CES OFFRES SCOLAIRES MISES À JOUR TOUT AU LONG DE L'ANNÉE SUR NOTRE SITE INTERNET

Découvrez l'espace enseignants et ses nombreux services : recherche d'activités par niveau, lieu et thématique, **dossiers pédagogiques** des expositions en cours et passées et liens vers d'autres ressources en ligne.

BON PLAN :

Le Centre des Classes Citadines (CCC) est une structure qui a le statut d'école de la ville de Bordeaux. L'une de ses missions est de réduire les inégalités scolaires culturelles territoriales ; une subvention allouée par le Conseil départemental de la Gironde permet donc au Centre des Classes Citadines de **prendre en charge le transport** des classes de Gironde hors métropole - de la maternelle au collège, dans la limite de la subvention - forfait 1.50€ /élève transporté. Les classes de Bordeaux Métropole peuvent également bénéficier d'un parcours pédagogique conduit par l'une des 2 enseignantes du Centre des Classes Citadines.

Site internet :
www.lespep33.org/le-centre-des-classes-citadines.html

Contacts :
Ninon CHANDELLIER et **Christelle FLORET** /
Mail : ccc.bordeaux@ac-bordeaux.fr
Tél. 05.56.56.57.07

ECHOSCIENCES NOUVELLE-AQUITAINE

Partageons les savoirs et les innovations !

https://echosciences.nouvelle-aquitaine.science

UNE COMMUNAUTÉ POUR LES ENSEIGNANTS :
LA MÉDIATION SCIENTIFIQUE EN MILIEU SCOLAIRE

Vous menez un projet de classe de médiation scientifique ou souhaitez vous lancer ?
Cette communauté vous permet de partager vos idées
et bonnes pratiques et d'identifier des actions existantes pour vous en inspirer.
Elle offre aussi la possibilité de valoriser votre travail et celui de vos élèves, découvrir ce qui se fait en Nouvelle-Aquitaine, et prendre contact avec vos collègues du territoire pour des conseils ou monter des projets communs.

@EchoSciNa

@EchoSciNa

Echosciences Nouvelle-Aquitaine

↘ CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

VISITES DE GROUPES CAP SCIENCES

Article 1 : Nature des prestations et conditions financières
Les tarifs sont ceux annoncés au moment de la réservation de groupe et stipulés dans le devis selon la ou les activités réservées et le nombre de participants et accompagnateurs comme décrit ci-dessous.

Article 2 : Durée et horaires de visite
La durée de visite sera conforme aux horaires convenus au moment de la réservation. Une visite écourtée par le client ne pourra en aucun cas faire l'objet d'une demande de réduction sur le tarif. En cas de retard du groupe sur l'heure de visite/activité prévue dans le contrat, la visite/activité ne pourra être prolongée sauf disponibilité exceptionnelle.

Article 3 : Nombre de participants et d'accompagnateurs
Le nombre de participants et d'accompagnateurs est défini au moment de la réservation. En fonction de celui-ci Cap Sciences détermine le nombre de sous-groupe(s) à constituer et à faire encadrer par ses médiateur(s) scientifique(s).
Le nombre d'accompagnateurs gratuits est proportionnel au nombre de participants. Cette gratuité ne pourra excéder les taux d'encadrement ci-dessous :

- Pour les groupes d'école maternelle : 1 accompagnateur pour 6 enfants
- Pour les groupes d'école élémentaire : 1 accompagnateur pour 8 enfants
- Pour les groupes de collège et lycée : 1 accompagnateur pour 12 enfants

Cap Sciences se réserve le droit de facturer en supplément les accompagnateurs au-delà du nombre défini ci-dessus.
En cas de réduction du nombre de participants le jour de la visite :

- Pour les scolaires (tarif en fonction du nombre de participants) : le nombre de participants réservé sera le nombre de participants facturé.
- Pour les autres groupes au forfait (1 forfait pour 16 participants max) : le nombre de forfaits appliqués, en fonction du nombre de participants fixés lors de la réservation, sera facturé.

Si Cap Sciences est informée par mail d'une réduction du nombre de participants au moins 48h avant la visite/activité, le tarif sera ajusté au nombre de participants révisé. Au-delà de ce délai de prévenance de 48h, le tarif initial sera facturé sans remise.

Article 4 : Confirmation des réservations
Une réservation est ferme et définitive à la réception par Cap Sciences de la confirmation par mail ou du devis signé ou de l'offre réservée et confirmée sur la plateforme Adage/pass culture (pour les groupes financés par ce dispositif).

Article 5 : Responsabilité
Depuis leur arrivée à Cap Sciences, jusqu'à leur départ, les enfants restent sous l'entière responsabilité de leurs accompagnateurs (professeurs, animateurs ou directeurs...) obligatoirement présents tout au long de la visite/activité.

Article 6 : Annulation de réservation, annulation de visite à l'initiative du groupe
En cas d'annulation de la visite et quelle qu'en soit la cause, Cap Sciences conservera à titre de dédommagement du préjudice subi :

- Annulation à plus de 7 jours calendaires avant la date de la visite/activité: néant.
- Annulation reçue entre 48h et 7 jours calendaires avant la visite/activité : 50% de la prestation sera facturée.
- Annulation reçue le jour même ou moins de 48h avant la visite/activité : la totalité de la prestation sera facturée.

Article 7 : Annulation de réservation à l'initiative de Cap Sciences
Cap Sciences se réserve le droit, en cas de force majeure ou de conditions inadaptées pour pouvoir accueillir le groupe, la possibilité d'annuler une visite sans aucun dédommagement. Dans ce cas, Cap Sciences s'engage à prévenir le responsable du groupe le plus rapidement possible.

Article 8 : Modalité de paiement
Plusieurs possibilités sont proposées :

- Paiement le jour de la visite sur place (espèces, chèque, CB)
- Paiement ultérieur à la visite sur facture remise en main propre ou envoyée par courrier ou par mail
- Paiement par bon de commande, via dépôt dans Chorus du document adéquat en amont de la visite
- Paiement automatique via Pass Culture

NOTES

NOTES

↘ CRÉDITS

CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE, TECHNIQUE ET INDUSTRIELLE, RÉGION NOUVELLE-AQUITAINE

Président : Didier Pourquery
Directeur : Raphaël Dupin

Rédaction : Cap Sciences

Design graphique : Matthieu Lusignan @frenchmamat

Crédits photos / illustrations :
Cap'Archéo - Cap Sciences Côté sciences
Côté sciences Air&Espace - Curieux ! Samantha FARRUS MORA,
Département de Saône-et-Loire, Gautier Dufau

Impression : Atelier 41

CAP SCIENCES

Découvrons ensemble

Centre de Culture Scientifique, Technique & Industrielle
Hangar 20 - Quai de Bacalan - 33300 Bordeaux
Tél (33) 05 56 01 07 07
www.cap-sciences.net

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

BORDEAUX MÉTROPOLE