





Brochure scolaire
— Enseignement fondamental
2025-2026

SPARK OH!

DES ÉMOTIONS
SCIENTIFIQUEMENT
PROUVÉES

    SPARKOH.be

Composez votre journée au SPARKOH!

M1

1 parcours thématique piloté
par un animateur en matinée → page 4

M2

M3

P1

P2

1 parcours thématique
piloté par un animateur → pages 6 à 13

P3

P4

P5

P6

1 animation_1h30 → pages 14 à 21
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h* → pages 24 à 27
+ 1 film_30 min → pages 28

P1

P2

P3

P4

P5

P6

SPARKOH!@SCHOOL → pages 29

Séjours et projets de classe → pages 30 à 31

Pour vous enseignants
et directions d'écoles → page 32 à 33

Infos pratiques → page 35

*Au choix parmi les propositions présentées pages 24 et 25.

Vous avez envie de faire découvrir les sciences
et les technologies à vos élèves de façon
ludique? Vous souhaitez un accompagnement
pour aborder certaines matières? Sortie scolaire
in situ au SPARKOH! ou ateliers encadrés dans
votre classe avec l'offre SPARKOH!@School:
découvrez nos activités pédagogiques.

M1

1^{re} maternelle
petite section

M2

2^{de} maternelle
moyenne section

M3

3^{de} maternelle
grande section

P1

1^{re} primaire - CP

P2

2^{de} primaire - CE1

P3

3^{de} primaire - CE2

P4

4^{de} primaire - CM1

P5

5^{de} primaire - CM2

P6

6^{de} primaire
6^{de} collège



La plupart
des animations
proposées et matières
abordées sont en lien
avec les nouveaux
référentiels du
Pacte d'Excellence.

Votre journée au SPARKOH!

1 parcours
thématique
piloté par
un animateur
en matinée

Votre parcours
de 1h30*



1^{re} maternelle
petite section

Moi au musée des sciences

Jeux de lumière

Langage et communication Éducation physique
Éducation à la philosophie et citoyenneté
Au SPARKOH!, on n'a pas peur du noir!
Une histoire contée, des jeux divers à la
lampe de poche, les enfants se familiarisent
avec l'obscurité dans un lieu où se côtoient
sciences et émotions!

Profitez de l'après-midi
librement avec votre
classe de M1 au
SPARKOH!

La maison inachevée

Formation scientifique: la matière Formation
manuelle et technique Formation humaine
et sociale Éducation physique Formation
mathématique

Cette animation privilégie le travail d'équipe et
la sociabilisation des enfants. Il leur faut, ensemble,
s'approprier l'espace et le matériel mis à leur
disposition afin de terminer cette maison inachevée.
Ils peuvent s'essayer à différents métiers de la
construction et s'interroger sur la diversité
des matières et matériaux.

Un outil d'aide à la visite est à votre disposition
pour découvrir les expos 3-7 ans l'après-midi.
Sur demande lors de votre réservation.

* incluant une pause entre les 2 thématiques.



Votre journée au SPARKOH!

1 parcours
thématique
piloté par
un animateur

Choisissez
votre parcours
"Moi et..."



2^e maternelle
moyenne
section

NEW Moi, une petite graine et les formes de l'eau

Formation scientifique: le monde animal et végétal
L'air, l'eau, le sol La météo

Il pleut, il mouille

On annonce de la pluie à la météo aujourd'hui, mais que se passe-t-il dans le ciel? En animation, les élèves découvrent, par la manipulation, les formes de l'eau. Qu'elle soit dans les nuages, dans la neige ou encore sur la banquise gelée, cette eau est la seule matière sur Terre que l'on peut retrouver dans tous ses états!

Petite graine a soif

«Les graines partent en voyage. Une d'entre elles tombe dans le désert et ne poussera peut-être pas...». Au départ d'une histoire contée et par l'observation et la manipulation de graines, les enfants découvrent les étapes de la vie d'une plante. Ils perçoivent ses besoins pour grandir et ses principales caractéristiques.

Manchot en Antarctique

Les élèves découvrent la vie d'une colonie de manchots en Antarctique, l'endroit le plus froid de la Terre! Comment ces oiseaux parviennent-ils à vivre et à s'adapter sur la banquise? Un manchot empereur grandeur nature et des jeux de mimes les aident à se familiariser avec ce désert de glace si particulier.

Moi et les autres

Formation scientifique: la matière
manuelle et technique Formation humaine
et sociale Éducation physique Formation
mathématique

La maison inachevée

Cette animation privilégie le travail d'équipe et la sociabilisation des enfants. Il leur faut, ensemble, s'approprier l'espace et le matériel mis à leur disposition afin de terminer cette maison inachevée. Ils peuvent s'essayer à différents métiers de la construction et s'interroger sur la diversité des matières et matériaux.

Bienvenue les Loustics

En atelier, les enfants font plus ample connaissance avec la famille des Loustics, ces petits personnages qui accompagnent les expositions dédiées à nos plus jeunes visiteurs. Mais comment vivent ces drôles de mascottes? Les enfants laissent libre cours à leur imaginaire et leur fibre artistique en aménageant la maison des Loustics grâce à du petit matériel divers, en variant les formes et les matières.

Qui est-ce?

En atelier, les enfants doivent coopérer pour retrouver le Loustic farceur suivant le principe du célèbre jeu de société "Qui est-ce?". En participant à des jeux de logique, de construction et de motricité fine, ils récoltent des indices qui leur permettent, ensemble, d'identifier le coupable parmi tous les suspects. Collaboration et succès garantis!



Votre journée au SPARKOH!

1 parcours
thématique
piloté par
un animateur

Choisissez
votre parcours
“Moi et...”



3^e maternelle
grande
section

Moi et les êtres vivants

Formation scientifique: le monde animal et végétal, l'environnement Formation humaine et sociale
Éducation physique

Drôle de forêt

Dans l'exposition “Crapahut”, les enfants vivent un parcours d'éveil psychomoteur pour explorer une drôle de forêt à la recherche d'animaux de chez nous. Suivre des empreintes, associer des images, imiter des cris, toucher des textures... Au fil des jeux, ces animaux “prennent vie” petit à petit.

Jardin de la Biodiversité – En extérieur

Les enfants partent à l'aventure dans notre “Jardin de la Biodiversité” à la recherche de petits trésors de la nature. Ils crapahutent jusqu'en haut de l'Observatoire pour admirer la biodiversité et prendre conscience du concept de la vie. Ils se rendent ensuite autour de la mare afin d'y observer un écosystème très riche!

Manchot en Antarctique

Les élèves découvrent la vie d'une colonie de manchots en Antarctique. Ils se familiarisent avec un écosystème particulier. Un manchot empereur grandeur nature et des jeux de mimes les aident à mieux comprendre les liens qui existent entre un être vivant et son milieu.

Moi et mon corps

Formation scientifique: l'être humain Éducation physique Mathématiques Expression corporelle
Expression musicale

La danse du ventre

Une découverte anatomique alliant apprentissage et humour. Les enfants prennent conscience des portes d'entrée et de sortie du tube digestif. Ils découvrent les rôles de l'alimentation à travers des actions concrètes du quotidien et clôturent l'animation par une entraînante danse du ventre!

Bascule ton équilibre!

“Comment ça tient?”, “Comment je tiens?”
Une histoire contée, la réalisation d'une maquette-modèle et la pratique d'exercices de cirque vont contribuer à cerner avec les enfants quelques notions de sciences liées à l'équilibre.

L'orchestre des cœurs

Dans l'exposition “Mon corps, ma santé”:
les élèves écoutent leur cœur et le représentent. Ils voient de vrais cœurs: celui du cheval, de l'éléphant, de la souris, du chat, de l'Homme... Ils les écoutent battre. Ils les comparent. Avec des instruments de musique, ils rythment chacun le cœur d'un animal pour former l'orchestre.



Moi et la vie d'autrefois

Sciences Vivants : les vivants, les animaux et leur milieu de vie Éducation physique Formation historique Éducation culturelle

Couleurs nature - En extérieur

Grimper sur le terril, qui raconte à sa façon l'histoire minière de la région, rechercher des fossiles, admirer le paysage, mais aussi découvrir les variétés de couleurs qui composent la nature, écouter les bruits, sentir les plantes. Une balade pour explorer la nature en éveillant tous ses sens.

La vie des mineurs

Les élèves plongent dans l'histoire imaginaire d'un petit garçon qui trouve un morceau de charbon. Dans l'exposition "Le Grenier des histoires", ils découvrent le travail et la vie des mineurs.

Objets d'antan

En manipulant des objets et jeux d'autrefois, les élèves font un bond dans le passé et revivent une journée-type de leurs arrière-grands-parents. Ils découvrent alors un mode de vie bien différent du leur à une époque pas si lointaine...

Votre journée au SPARKOH!

1 parcours
thématique
piloté par
un animateur

Choisissez
votre parcours
"Moi et..."



1^{er} primaire
CP

Moi et les êtres vivants

Sciences Vivants : les vivants, les animaux et leur milieu de vie Éducation physique

Drôle de forêt

Dans l'exposition "Crapahut", les enfants vivent un parcours d'éveil psychomoteur pour explorer une drôle de forêt à la recherche d'animaux de chez nous. Suivre des empreintes, associer des images, imiter des cris, toucher des textures... Au fil des jeux, ces animaux "prennent vie" petit à petit..

Jardin de la Biodiversité En extérieur

Les enfants partent à l'aventure dans notre "Jardin de la Biodiversité" à la recherche de petits trésors de la nature. Ils crapahutent jusqu'en haut de l'Observatoire pour admirer la biodiversité et prendre conscience du concept de la vie. Ils se rendent ensuite autour de la mare afin d'y observer un écosystème très riche!

Manchot en Antarctique

Les élèves découvrent la vie d'une colonie de manchots en Antarctique. Ils se familiarisent avec un écosystème particulier. Un manchot empereur grandeur nature et des jeux de mimes les aident à mieux comprendre les liens qui existent entre un être vivant et son milieu.

Moi et mon corps

Sciences Vivants : l'alimentation des humains
Sciences Énergie : les mouvements et déformations des objets Éducation physique
Éducation artistique Mathématiques

La danse du ventre

Une découverte anatomique alliant apprentissage et humour. Les enfants prennent conscience des portes d'entrée et de sortie du tube digestif. Ils découvrent les rôles de l'alimentation à travers des actions concrètes du quotidien et clôturent l'animation par une entraînante danse du ventre!

Bascule ton équilibre!

"Comment ça tient?", "Comment je tiens?"
Une histoire contée, la réalisation d'une maquette-modèle et la pratique d'exercices de cirque vont contribuer à cerner avec les enfants quelques notions de sciences liées à l'équilibre.

L'orchestre des coeurs

Dans l'exposition "Mon corps, ma santé":
les élèves écoutent leur coeur et le représentent. Ils voient de vrais coeurs: celui du cheval, de l'éléphant, de la souris, du chat, de l'Homme... Ils les écoutent battre. Ils les comparent. Avec des instruments de musique, ils rythment chacun le coeur d'un animal pour former l'orchestre.



Moi et la Terre

Sciences Matière: la météorologie FMTTN
Éducation à la citoyenneté Éducation artistique

En route petite goutte

L'eau est partout autour de nous et sous toutes ses formes! Les enfants découvrent, au départ d'une histoire, le cycle naturel de l'eau. Ils expérimentent afin d'appréhender les 3 états de l'eau, découvrir sa nécessité sur Terre et associent quelques instruments de météorologie à leur utilité.

La Terre a de la fièvre

Au départ d'un spectacle de marionnettes, les enfants s'interrogent sur le réchauffement climatique. Dans le laboratoire d'un grand professeur, ils tentent de résoudre le problème de l'école de «Lapinville» qui est inondée... Ils réalisent une maquette, observent et tirent des conclusions.

L'air de rien*

L'air, nous ne le voyons pas et pourtant il existe, on le respire, il nous permet de vivre. À travers des expériences pour ressentir, des expériences-défis ou des expériences à suivre, les élèves découvrent l'existence de l'air et certaines de ses propriétés. Ils observent, se posent des questions, émettent et testent leurs hypothèses par l'expérimentation.

Moi et la vie d'autrefois

Sciences Vivants : les vivants, les animaux et leur milieu de vie Éducation physique Formation historique Éducation culturelle

Couleurs nature - En extérieur

Grimper sur le terril, qui raconte à sa façon l'histoire minière de la région, rechercher des fossiles, admirer le paysage, mais aussi découvrir les variétés de couleurs qui composent la nature, écouter les bruits, sentir les plantes. Une balade pour explorer la nature en éveillant tous ses sens.

La vie des mineurs

Les élèves plongent dans l'histoire imaginaire d'un petit garçon qui trouve un morceau de charbon. Dans l'exposition "Le Grenier des histoires", ils découvrent le travail et la vie des mineurs.

Objets d'antan

En manipulant des objets et jeux d'autrefois, les élèves font un bond dans le passé et revivent une journée-type de leurs arrière-grands-parents. Ils découvrent alors un mode de vie bien différent du leur à une époque pas si lointaine...

* Malle pédagogique "ABCd'Air" en prêt pour poursuivre la démarche en classe. Conçue par l'asbl "Hypothèse" en partenariat avec SPARKOH! (voir page 32).

Votre journée au SPARKOH!

1 parcours
thématique
piloté par
un animateur

Choisissez
votre parcours
"Moi et..."

P2

P2

2^e primaire
CE1

Moi et la technologie

Sciences Énergie: les appareils électriques
FMTTN Éducation physique

Robot, qui es-tu ?

Qu'est-ce qu'un robot ? Les élèves tentent leur propre définition de ces machines particulières et essayent de les programmer. Comment "parler" aux robots-abeilles pour qu'ils parcourent un chemin précis ? À travers divers défis, les élèves apprennent à se repérer dans l'espace et à développer un esprit logique tout en s'amusant. Ils font connaissance avec ces objets de leur futur.

Il court, il court, le courant

Passera- passera pas ? Les enfants réalisent des assemblages électriques simples pour découvrir la notion de circuit, ils trient les matières isolantes et conductrices. L'électricité permet de faire fonctionner de nombreux appareils du quotidien, avec comme conséquence, la production d'énergie mécanique, thermique et/ou de lumière.

Mon dessin en 3D

Fabriquer des objets avec... une imprimante 3D ! Une technologie actuelle pour aborder la notion de relief, de perspectives et la vision dans l'espace. Grâce à des dessins et des exercices ludiques de visualisation, les élèves découvrent l'importance de trois vues pour représenter un volume. Ils assistent à la création d'un objet par une imprimante 3D active sous leurs yeux.

Moi et mon corps

Sciences Vivants: l'alimentation des humains
Sciences Énergie: les mouvements et déformations des objets Éducation physique
Éducation artistique Mathématiques

La danse du ventre

Une découverte anatomique alliant apprentissage et humour. Les enfants prennent conscience des portes d'entrée et de sortie du tube digestif. Ils découvrent les rôles de l'alimentation à travers des actions concrètes du quotidien et clôturent l'animation par une entraînante danse du ventre !

Bascule ton équilibre !

"Comment ça tient ?", "Comment je tiens ?"
Une histoire contée, la réalisation d'une maquette-modèle et la pratique d'exercices de cirque vont contribuer à cerner avec les enfants quelques notions de sciences liées à l'équilibre.

L'orchestre des cœurs

Dans l'exposition "Mon corps, ma santé": les élèves écoutent leur cœur et le représentent. Ils voient de vrais cœurs: celui du cheval, de l'éléphant, de la souris, du chat, de l'Homme... Ils les écoutent battre. Ils les comparent. Avec des instruments de musique, ils rythment chacun le cœur d'un animal pour former l'orchestre.



Moi et la Terre

Sciences Matière: la météorologie FMTTN
Éducation à la citoyenneté Éducation artistique

En route petite goutte

L'eau est partout autour de nous et sous toutes ses formes! Les enfants découvrent, au départ d'une histoire, le cycle naturel de l'eau. Ils expérimentent afin d'appréhender les 3 états de l'eau, découvrir sa nécessité sur Terre et associent quelques instruments de météorologie à leur utilité.

La Terre a de la fièvre

Au départ d'un spectacle de marionnettes, les enfants s'interrogent sur le réchauffement climatique. Dans le laboratoire d'un grand professeur, ils tentent de résoudre le problème de l'école de «Lapinville» qui est inondée... Ils réalisent une maquette, observent et tirent des conclusions.

L'air de rien*

L'air, nous ne le voyons pas et pourtant il existe, on le respire, il nous permet de vivre. À travers des expériences pour ressentir, des expériences-défis ou des expériences à suivre, les élèves découvrent l'existence de l'air et certaines de ses propriétés. Ils observent, se posent des questions, émettent et testent leurs hypothèses par l'expérimentation.

Moi et la vie d'autrefois

Sciences Vivants : les vivants, les animaux et leur milieu de vie Éducation physique Formation historique Éducation culturelle

Couleurs nature En extérieur

Grimper sur le terril, qui raconte à sa façon l'histoire minière de la région, rechercher des fossiles, admirer le paysage, mais aussi découvrir les variétés de couleurs qui composent la nature, écouter les bruits, sentir les plantes. Une balade pour explorer la nature en éveillant tous ses sens.

La vie des mineurs

Les élèves plongent dans l'histoire imaginaire d'un petit garçon qui trouve un morceau de charbon. Dans l'exposition "Le Grenier des histoires", ils découvrent le travail et la vie des mineurs.

Objets d'antan

En manipulant des objets et jeux d'autrefois, les élèves font un bond dans le passé et revivent une journée-type de leurs arrière-grands-parents. Ils découvrent alors un mode de vie bien différent du leur à une époque pas si lointaine...

* Malle pédagogique "ABCd'Air" en prêt pour poursuivre la démarche en classe. Conçue par l'asbl "Hypothèse" en partenariat avec SPARKOH! (voir page 32).

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

P3

P3

3^e primaire
CE2

Son et lumière

Sciences **Énergie: le son, la lumière et leur perception**

En menant une enquête sonore et lumineuse, les élèves font le lien entre sens et organes. Ils s'approprient les caractéristiques du son et de la lumière et leur perception. Ils s'aident d'instruments d'optique afin que ces ondes n'aient plus de secret pour eux!

Studio Télé

Éducation aux médias Français **FMTTN**

Réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé: un exercice d'expression orale inédit ainsi qu'une découverte technique. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière. Un guide de préparation est disponible sur <https://sparkoh.be/animation/studio-tv-2/>

Plante et mange!*

Sciences Vivants: **les besoins des plantes vertes**

Les élèves appréhendent le voyage de la graine à l'assiette! Ils découvrent les conditions de croissance et les besoins de la plante verte mais aussi les relations alimentaires entre vivants en utilisant des modèles de chaînes alimentaires.

Laver l'eau

Sciences Matière: **la gestion de l'eau**

Éducation à la citoyenneté

L'eau potable est précieuse. Sensibilisés par notre film "H₂O!" à la gestion de cette ressource, les élèves tentent de laver une eau usée par nos activités quotidiennes. En laboratoire, ils expérimentent par essai/erreur différentes étapes de traitement. Ils comparent leurs résultats au fonctionnement d'une station d'épuration.

Terril - En extérieur

Formation historique et géographique Sciences

Vivants **Éducation physique**

Une sortie nature pour découvrir ce témoin de l'histoire de la région devenu aujourd'hui un milieu de vie particulier en pleine évolution. Les élèves grimpent, observent, imaginent, cherchent, expérimentent. Les thématiques sont multiples: le sol et le sous-sol, la colonisation des végétaux et l'histoire du lieu.

L'apprenti carreleur

Mathématiques

Cette activité de manipulation et de bricolage permet aux élèves de réaliser un pavage qui pourra ensuite orner les murs de l'école. Les transformations du plan: translations (glisser), rotations (pivoter) et symétries orthogonales (retourner) n'auront plus de secret pour les participants.

* Pour poursuivre en classe: une séquence d'apprentissage complète "De la graine à la plante, une histoire à illustrer" est disponible sur le site du SPARKOH! (voir page 33).

Atelier animé par

 **kaleidi**
Le passion des maths & du numérique



1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

P4

P4

4^e primaire
CM1

Studio Télé

Éducation aux médias Français FMTTN

Réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé: un exercice d'expression orale inédit ainsi qu'une découverte technique. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière.

Un guide de préparation est disponible sur:

<https://sparkoh.be/animation/studio-tv-2/>

Ordi, étrange animal numérique

FMTTN Mathématiques

Tout le monde a déjà utilisé un ordinateur. Mais de quoi est-il fait? Comment "pense-t-il"? Et enfin, comment lui donne-t-on des ordres dans son langage à lui? Les élèves découvrent à travers un modèle les différents composants d'un ordinateur; ils s'essaient au décodage du binaire puis relèvent de petits défis pour s'approprier la logique de programmation.

Plante et mange!*

Sciences Vivants: les relations alimentaires entre vivants

Les élèves appréhendent le voyage de la graine à l'assiette! Ils découvrent les conditions de croissance et les besoins de la plante verte mais aussi les relations alimentaires entre vivants en utilisant des modèles de chaînes alimentaires.

La fabrique à nuages

Sciences Matière: le cycle naturel de l'eau et les changements d'état

À la jonction des trois états de l'eau, il y a les nuages. S'y plonger, c'est découvrir ce qu'il se passe pour l'eau entre le sol et les limites de l'atmosphère depuis des millénaires...

Un doux mélange d'imaginaire et de sciences pour percer les mystères du cycle de l'eau.

Terril - En extérieur

Formation historique et géographique Sciences Vivants Éducation physique

Une sortie nature pour découvrir ce témoin de l'histoire de la région devenu aujourd'hui un milieu de vie particulier en pleine évolution. Les élèves grimpent, observent, imaginent, cherchent, expérimentent. Les thématiques sont multiples: le sol et le sous-sol, la colonisation des végétaux et l'histoire du lieu.

Je suis ce que je mange

Sciences Vivants: la nutrition des humains

Comment le poulet que nous mangeons nourrit-il toutes les parties de notre corps? À partir de leurs préconceptions et d'expériences pour modéliser, les élèves se feront une image plus fonctionnelle du système digestif et de la digestion, processus ordinaire et pourtant mystérieux qui transforme notre nourriture en notre propre matière.

* Pour poursuivre en classe: une séquence d'apprentissage complète "De la graine à la plante, une histoire à illustrer" est disponible sur le site du SPARKOH! (voir page 33).

Y a pas d'âge pour les pliages

Mathématiques

Le pliage au service des mathématiques.
À travers différents défis, les élèves réalisent des objets mathématiques et magiques.
Ils peuvent revoir le vocabulaire de géométrie de base et développeront lors des pliages successifs la précision du geste.

Atelier animé par



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

P5

P5

5^e primaire
CM2

Plante verte et reproduction*

Sciences Vivants: la reproduction des plantes vertes

Les élèves appréhendent le voyage de la graine à l'assiette! Ils découvrent les conditions de croissance et les besoins de la plante verte. Ils découvrent la reproduction sexuée chez les plantes et mettent en évidence les acteurs de la pollinisation et de la dissémination des graines.

Cosmos: Soleil, Terre et Lune

Sciences Énergie: les mouvements de la Terre autour du Soleil

En activité, les élèves se représentent le système Soleil-Terre-Lune grâce à la modélisation afin de mieux comprendre l'alternance jour / nuit, la longueur d'une journée et d'une année.

Programme à bloc

FMTTN Mathématiques: (se) repérer et communiquer des positionnements ou déplacements

À l'aide du logiciel gratuit et intuitif Scratch, les élèves découvrent, en binôme, la logique de programmation par la manipulation de blocs contrôlant les personnages et le son d'une petite animation interactive. Événements, boucles, variables, mouvements... pas si compliqué que ça de créer un jeu vidéo!

De l'électricité dans l'air

FMTTN Sciences Énergie: le circuit électrique

Les élèves découvrent l'électricité statique, apprennent à assembler les composants d'un circuit électrique et à les schématiser. Conducteurs et isolants n'auront plus de secret pour eux!

Laver l'eau

Sciences Matière: les mélanges homogènes et hétérogènes

L'eau potable est précieuse. Sensibilisés par notre film "H₂O!" à la gestion de cette ressource, les élèves tentent de laver une eau usée par nos activités quotidiennes. En laboratoire, ils expérimentent par essai / erreur différentes étapes de traitement. Ils comparent leurs résultats au fonctionnement d'une station d'épuration. Ils découvrent la notion de mélange et distinguent un mélange homogène et hétérogène.

Terril - En extérieur

Formation historique et géographique Sciences Vivants Éducation physique

Une sortie nature pour découvrir ce témoin de l'histoire de la région devenu aujourd'hui un milieu de vie particulier en pleine évolution. Les élèves grimpent, observent, imaginent, cherchent, expérimentent. Les thématiques sont multiples: le sol et le sous-sol, la colonisation des végétaux et l'histoire du lieu.

Si on regardait le paysage? - En extérieur

Formation historique et géographique Éducation physique

C'est quoi un paysage? Comment le définir? Sur le terril au moyen de jeux d'observation, les élèves réfléchissent à l'organisation du paysage et à son lien avec les activités humaines. Ils tentent de créer leur propre définition.

* Pour poursuivre en classe: une séquence d'apprentissage complète "De la reproduction des plantes à fleurs au potager connecté" ainsi que sa malle pédagogique sont disponibles sur le site du SPARKOH! (voir page 33).



Programmer un robot

FMTTN Mathématiques: (se) repérer et communiquer des positionnements ou des déplacements

Comment le robot "Thymio" se débrouille-t-il pour éviter les obstacles et savoir où aller? Par l'observation des comportements de "Thymio", les élèves découvrent ses possibilités et l'importance de ses capteurs. Par groupe de deux, ils s'essayent à la programmation à travers différents défis pour mieux appréhender la logique des robots d'aujourd'hui.

Studio Télé

Éducation aux médias Français FMTTN

Réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé: un exercice d'expression orale inédit ainsi qu'une découverte technique. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière.

Un guide de préparation est disponible sur: <https://sparkoh.be/animation/studio-tv-2/>

Fractionnez, c'est gagné!

Mathématiques

Après avoir découvert toutes les fractions cachées au cœur des blocs du Fractionary, les élèves ont la chance de participer à un jeu de société inédit développé par Kaleidi. Dans ce jeu, les équivalences et opérations sur les fractions leur permettent de compléter en premier leur plateau.

Calculez, c'est gagné!

Mathématiques

Le Chamboul'math, un jeu où le calcul, la stratégie et la dextérité sont vos meilleurs atouts pour gagner la partie! Durant ce mathelier, les propriétés et priorités des opérations sont abordées autour d'un jeu plein de suspense.

Ateliers animés par
 **kaleidi**
La passion des maths à la romaine

Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

P6

P6

6^e primaire
6^e collège

NEW Classification et évolution du Vivant

Sciences Vivants: la classification des vivants

Qu'est-ce qu'un naturaliste et qui était Darwin ? Les élèves abordent l'arbre phylogénétique, et la "lecture" que l'on peut en faire. Par le jeu, ils découvrent que l'on peut classer des espèces, et qu'il existe un ancêtre commun à tous les êtres vivants.

Énergie : formes et (res)sources*

Sciences Énergie: les (res)sources énergétiques et l'énergie thermique Sciences Matière: les transformations de la matière

L'énergie joue un rôle central dans notre quotidien. Cette animation invite les élèves à découvrir et à s'interroger sur les ressources disponibles, sur les différentes formes de l'énergie ainsi que sur les dispositifs permettant à notre société de les utiliser.

Voir et concevoir en 3D

FMTTN: objets technologiques Mathématiques: des objets de l'espace à la géométrie

Comment représenter un solide en plans ou visualiser un objet à partir de ses différentes vues ? À partir de la manipulation de solides simples, les élèves reconstituent un objet sur base des 3 vues qui le caractérisent. Cet exercice de vision dans l'espace sera poursuivi par la découverte d'un logiciel simple permettant de commander une imprimante 3D.

Terril_ En extérieur

Formation historique et géographique Sciences Vivants Éducation physique

Une sortie nature pour découvrir ce témoin de l'histoire de la région devenu aujourd'hui un milieu de vie particulier en pleine évolution. Les élèves grimpent, observent, imaginent, cherchent, expérimentent. Les thématiques sont multiples: le sol et le sous-sol, la colonisation des végétaux et l'histoire du lieu.

Si on regardait le paysage? - En extérieur

Formation historique et géographique Éducation physique

C'est quoi un paysage ? Comment le définir ? Sur le terril, au moyen de jeux d'observation, les élèves réfléchissent à l'organisation du paysage et à son lien avec les activités humaines. Ils tentent de créer leur propre définition.

Je suis ce que je mange

Sciences Vivants: les liens entre les systèmes respiratoire, circulaire et digestif chez les humains
Comment le poulet que nous mangeons nourrit-il toutes les parties de notre corps ? À partir de leurs préconceptions et d'expériences pour modéliser, les élèves se feront une image plus fonctionnelle du système digestif et de la digestion, processus ordinaire et pourtant mystérieux qui transforme notre nourriture en notre propre matière.

* Pour poursuivre en classe: une séquence d'apprentissage complète "L'isolation de la maison" ainsi que sa malle pédagogique sont disponibles sur le site du SPARKOH! (voir page 33).



Programme à bloc

FMTTN Mathématiques: (se) repérer et communiquer des positionnements ou des déplacements

À l'aide du logiciel gratuit et intuitif Scratch, les élèves découvrent, en binôme, la logique de programmation par la manipulation de blocs contrôlant les personnages et le son d'une petite animation interactive. Événements, boucles, variables, mouvements... pas si compliqué que ça de créer un jeu vidéo !

Programmer un robot

FMTTN Mathématiques: (se) repérer et communiquer des positionnements ou des déplacements

Comment le robot "Thymio" se débrouille-t-il pour éviter les obstacles et savoir où aller ? Par l'observation des comportements de "Thymio", les élèves découvrent ses possibilités et l'importance de ses capteurs. Par groupe de deux, ils s'essayent à la programmation à travers différents défis pour mieux appréhender la logique des robots d'aujourd'hui.

Studio Télé

Éducation aux médias Français FMTTN

Réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé: un exercice d'expression orale inédit ainsi qu'une découverte technique. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière.

Un guide de préparation est disponible sur:

<https://sparkoh.be/animation/studio-tv-2/>

Fractionnez, c'est gagné!

Mathématiques

Après avoir découvert toutes les fractions cachées au coeur des blocs du Fractionary, les élèves ont la chance de participer à un jeu de société inédit développé par Kaleidi. Dans ce jeu, les équivalences et opérations sur les fractions leur permettent de compléter en premier leur plateau.

Calculez, c'est gagné!

Mathématiques

Le Chamboul'math, un jeu où le calcul, la stratégie et la dextérité sont vos meilleurs atouts pour gagner la partie! Durant ce mathelier, les propriétés et priorités des opérations sont abordées autour d'un jeu plein de suspense.

Ateliers animés par

kaleidi
Le plaisir des maths & du numérique



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre exposition



1^{re} maternelle
petite section



2^e maternelle
moyenne section



3^e maternelle
grande section



1^{re} primaire - CP



2^e primaire - CE1



3^e primaire - CE2



4^e primaire - CM1



5^e primaire - CM2



6^e primaire
6^e collège



Cosmos

Grâce à cette exposition divisée en trois zones interactives, les enfants découvriront tous les secrets de l'espace! Pourquoi les planètes tournent-elles autour du Soleil? C'est quoi un trou noir? Comment fonctionne un télescope? De la Terre à notre étoile en passant par Mars et les autres planètes du Système solaire, les enfants traverseront ensuite notre galaxie pour partir à la conquête des mystères de l'Univers!

Outil d'aide à la visite



Ingéniosité

Des roues et des planches, des angles et des crochets, des vis, des écrous et des cordes: ici, tout est à créer! Vos élèves reçoivent un défi et du matériel: un jeu d'essai-erreur pour entrer de manière ludique dans les lois de la physique.

Outil d'aide à la visite



Le Grenier des histoires

Découvrir dans la pénombre du grenier, à travers des sons, des témoignages, des objets, la vie de ceux qui ont fait le Borinage, et plus largement, de tous ceux qui ont travaillé dans la mine: leurs conditions de travail et celles de leurs enfants, l'exploitation du charbon, la vie quotidienne, l'arrivée de travailleurs étrangers ou encore les conflits sociaux.

Parcours "Moi et la vie d'autrefois"



Énergie, les nouveaux rêves

À travers des manipulations pleines d'énergie et une scénographie poétique, l'exposition invite à mieux comprendre le concept d'énergie au sens physique pour appréhender ensuite les enjeux liés aux sources et usages que l'on en fait à différentes échelles, depuis la maison jusqu'à la planète toute entière. Elle se conclut par un panorama de projets innovants, dans lesquels plus d'un jeune pourra s'identifier.

Outil d'aide à la visite



Geo'Dynamic !

Cette exposition propose une immersion dans l'univers des phénomènes naturels. En décortiquant le rôle des précipitations, la circulation des vents, la formation des nuages ou les causes d'un séisme, l'exposition décrypte le fonctionnement de la Terre et permet de comprendre, plus largement, les enjeux climatiques actuels.

Outil d'aide à la visite



Mon corps, ma santé

L'exposition invite à redécouvrir nos organes, leur fonctionnement et leurs dysfonctionnements. Elle interroge et questionne sur l'évolution des soins médicaux, entre technologie de pointe et engouement pour des approches médicales alternatives s'adressant au corps "recomposé".

Parcours "Moi et mon corps"



Outil d'aide à la visite



NEW



Phénoménal

De nos cuisines à nos jardins, la science fait partie intégrante de notre quotidien. Et le plus incroyable ? C'est qu'on y touche sans s'en rendre compte ! Dans Phénoménal, découvrez que vous êtes déjà des scientifiques sans même le savoir ! Explorez les grands phénomènes STEM et leurs incroyables applications dans la vie quotidienne et la recherche de pointe !

Outil d'aide à la visite



Jardin de la Biodiversité

Que signifie le terme biodiversité ? Tous les êtres vivants ont des ancêtres communs... Lesquels ? Où se situe l'être humain ? Pourquoi parle-t-on tant de biodiversité aujourd'hui ? Du labyrinthe végétal au sous-bois en passant par le bord de mare ou le haut de l'observatoire, les élèves découvrent la faune et la flore locales, les liens qui unissent les êtres humains à la nature.

Parcours "Moi et les êtres vivants"



Outil d'aide à la visite





1, 2, 3 on y va ?!



Combien de pattes a un singe ?
 Quel poisson est plus grand que la sardine ? Quels animaux habitent dans la jungle ?
 Combien sont-ils ? 5 ? 10 ?
 Plus encore ? Et si on les comptait ?
 Dans les profondeurs de l'océan, sur les hauteurs de la Toundra, dans la Canopée, les 3-7 ans explorent le monde des chiffres, des grandeurs, des formes et des mathématiques à travers trois mini-univers étonnants où comptes et contes se croisent.

Outil d'aide à la visite 



Crapahut'

Guidé par des monstres espiègles et attachants, les Loustics, l'enfant part à la rencontre des animaux et de leur milieu de vie. Un parcours psychomoteur dans lequel il peut découvrir comment vivent les animaux et en savoir plus sur leur habitat, leur nourriture, leurs sens. Ramper comme la taupe, grimper sur la toile d'araignée, voir comme l'aigle ou la mouche, suivre les traces du lapin et de la grenouille, se comparer à l'écureuil ou au héron : que d'aventures à vivre !

Parcours "Moi et les êtres vivants"  

Outil d'aide à la visite 



Le Quartier Archi-chouette

De la maison à la rue, le quartier archi-chouette invite l'enfant à explorer le monde qui l'entoure. De ce côté de la palissade se déploie une ville à sa hauteur. L'enfant peut l'aménager, la dessiner, découvrir les fondations des bâtiments, observer le paysage d'en haut, voir comment la ville était avant, comment elle est ailleurs dans le monde et déambuler dans une maison à hauteur d'enfant.

Parcours "Moi au musée des sciences"  Parcours "Moi et les autres" 

Outil d'aide à la visite 



Lumière !

En jouant avec les ombres et les lumières dans cette exposition tout en poésie, l'enfant fait ses premiers pas dans le monde des sciences sans s'en rendre compte ! Pourquoi certaines matières laissent-elles passer la lumière et pas d'autres ? Comment se fait-il qu'en mélangeant du vert, du rouge et du bleu, j'obtiens une lumière blanche ? Danser, dessiner, jouer avec la lumière : autant d'expériences pour s'émerveiller !

Outil d'aide à la visite 

Acro'bât !



Parcours acrobatique indoor accessible librement.

Besoin de bouger ? La science c'est aussi une histoire de physique ! Les ponts de singe, toboggans, balançoires et le mur d'escalade du parcours Acro'bât permettent de relier de manière originale 3 expos.



L'Odyssée des éléments

Une installation immersive permettant de découvrir de manière ludique les éléments chimiques. En décomposant, grâce à leurs mouvements, différents objets du quotidien, les élèves se rendent compte que tout ce qui nous entoure est constitué d'un nombre fini d'atomes. La chimie est partout!



Lab'expo Chimie et sciences de la vie

Des plastiques aux médicaments, de la levure aux microbes, la chimie est omniprésente dans notre quotidien. L'exposition propose de redécouvrir les grands principes de cette science étonnante à travers une série d'expérimentations ludiques et d'explorer quelques matériaux innovants à l'étude. Le laboratoire est intégré au cœur même de l'exposition.



Toi demain, les métiers du futur

Astrobiologiste? Conducteur de drones? Architecte de skatepark? Téléchirurgien? Quel métier vas-tu choisir pour construire la société de demain? L'exposition invite à découvrir et à essayer les super métiers liés à la science, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques. À travers des manipulations interactives, vous expérimentez les compétences, telles que la collaboration, l'observation et la créativité, qui sont essentielles pour une carrière incroyable!

Le chant des machines



Installation

Une installation interactive à la lisière des arts et des sciences.



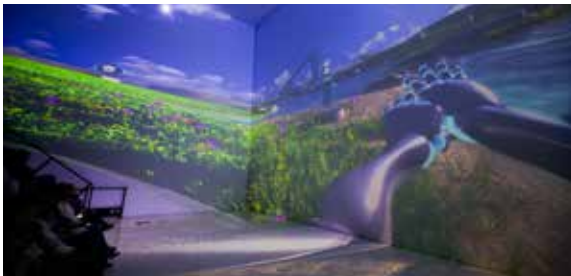
Sport

Décoder les clés de la performance sportive, s'interroger sur les liens entre sport et société, découvrir les exploits ou font progresser le sport: l'expo "Sport" met les muscles et le cerveau en mouvement! Échauffements et exercices à la clé, on explore 1001 facettes de cette "activité" qui fait partie intégrante de notre société, parmi lesquelles la santé, les médias et les technologies.

Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre film



CTRL-ALT Chaos

Conseillé dès 10 ans

Chloé, jeune championne d'e-sport et son équipe sont recrutées par une grande entreprise de la tech pour tester un logiciel révolutionnaire. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, les voilà embarquées à l'intérieur du web! Dans ce monde virtuel imprévisible, elles doivent naviguer dans le chaos numérique pour sauver l'internet, dévoilant ainsi tous ses secrets... Vont-elles réussir à sauver notre monde connecté?

Une expérience immersive à découvrir
sur 5 écrans et en 4D!



Pas bêtes!

Tout public

Un voyage fantastique au cœur de l'intelligence animale. Livré à lui-même, Riton, le Border Collie, part à la recherche de son maître. Sillonnant villes et campagnes, il va affronter des situations inattendues qui vont nous révéler ses capacités cognitives surprenantes. Sur son chemin, il fera des rencontres incroyables avec d'autres animaux qui eux aussi sont loin d'être bêtes!

Une expérience immersive à découvrir
sur 5 écrans et en 4D!



Ensemble!

Conseillé dès 10 ans

Quand la créativité des êtres humains fait bouger le monde... À travers des exemples d'actions individuelles ou collectives, proches de chez nous ou plus lointaines, le film "Ensemble!" aborde les grands enjeux de la planète et invite à entamer la discussion avec les élèves sur notre futur qui se construit au présent.

P3

3^e primaire - CE2

P4

4^e primaire - CM1

P5

5^e primaire - CM2

P6

6^e primaire
6^e collège

SPARKOH! vient
dans votre école !



Osez les apprentissages numériques dans votre école en invitant SPARKOH! dans votre classe pour une journée totalement encadrée !

OH! Le numérique

Nous venons dans votre école pour encadrer 2 classes en parallèle.

Le menu du jour ?

Sans aucun prérequis, une sensibilisation ludique aux outils numériques et à la programmation pour stimuler de manière amusante plusieurs attendus des nouveaux référentiels : pour les plus jeunes, le repérage dans l'espace et la maîtrise des grandeurs ("Mathématiques") mais aussi s'exercer à une communication claire et développer l'esprit logique. Pour les plus grands, s'initier à leurs premiers algorithmes (référentiel "FMTTN").

Enfin, pour tous, mieux comprendre le fonctionnement des objets numériques qui nous entourent et échanger sur leur place dans notre quotidien.



Mini-robots, on va jouer



Il s'agit, grâce à un petit robot-panda programmable sans ordinateur (MTiny), de se repérer dans l'espace et d'ordonner correctement diverses instructions afin de le guider le long de son parcours. Structurer sa pensée, se repérer dans l'espace, estimer des grandeurs et collaborer sont 4 savoir-faire mis à l'épreuve lors de cette activité.

Rencontres robotiques



Les élèves programment de manière simple le robot Thymio via une interface intuitive. À travers cette activité, nous nous entraînons à réduire une situation complexe en sous-problèmes et à collaborer. Nous stimulons notre capacité d'observation et notre esprit critique et logique tout en découvrant une technologie en plein développement. Les défis de programmation seront adaptés à l'âge des élèves.

Programme à bloc



À l'aide du logiciel gratuit et intuitif Scratch, les élèves découvrent, en binôme, la logique de programmation par la manipulation de blocs contrôlant les personnages et le son d'une petite animation interactive. Événements, boucles, variables, mouvements... pas si compliqué que ça de créer un jeu vidéo !

Deux classes par jour (de max 24 élèves chacune) seront animées en simultané sur les thèmes choisis.

Prix et modalités pratiques de réservation : page 35.

SPARKOH! c'est aussi...

1 séjour "sciences"

Les Class'SPARKOH!



Formule en 3, 4 ou 5 jours

Limité à 3 classes de 24 élèves / séjour.

Activités résidentielles

Le principe

Profiter des espaces intérieurs et extérieurs du musée, vivre des moments forts dans un cadre stimulant et construire les savoirs à partir des hypothèses des enfants.

Structurer les acquis par la création d'un support média au choix (uniquement pour les séjours de 4 et 5 jours): une émission de télévision ou un film d'animation.

Vous souhaitez un accompagnement pour aborder certaines matières ?

Venez découvrir le SPARKOH! sous toutes ses formes au travers de nombreux ateliers, expériences et observations qui permettront à vos élèves d'appréhender les sciences et les technologies.

Pour connaître les programmes détaillés de nos Class'SPARKOH! et les possibilités de choix d'animations, n'hésitez pas à téléphoner à notre service "Réservations".



Logement à Mons



SPARKOH! c'est aussi...

1 projet mobilisateur

Robotix's Junior

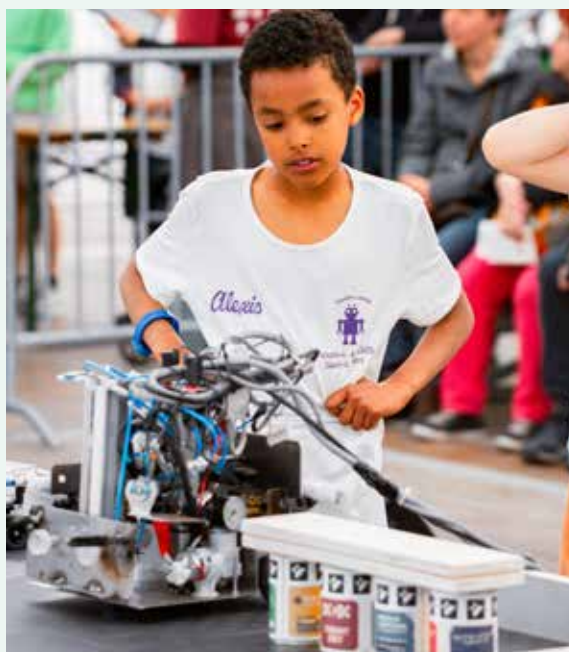


Robotix's junior est un concours organisé chaque année par SPARKOH! pour une approche graduelle de la robotique. Ce projet pédagogique d'éducation à la technologie s'adresse aux jeunes de 8-18 ans. L'objectif? Concevoir, en équipe, un robot piloté/filoguidé qui en affrontera d'autres lors d'une compétition. Les équipes peuvent être créées au sein d'écoles primaires ou secondaires, de maisons de jeunes, ou par des groupes d'amis. C'est pourquoi nous faisons appel à vous et votre fibre technologique (ou celle de vos élèves, de vos enfants...) pour nous rejoindre dans cette aventure.

À travers ce projet, les jeunes s'impliquent dans une activité de pointe, développent leurs compétences de manière ludique et imaginent une stratégie "gagnante", faisant preuve d'inventivité. La participation aux concours Robotix's est aujourd'hui une réelle plus-value dans l'apprentissage des enfants et des adolescents.

Les accompagner dans ce projet multidisciplinaire qui combine mécanique, électronique et informatique, c'est leur montrer qu'ils peuvent mettre leur passion au service d'un métier. C'est aussi montrer aux filles que ces filières liées aux STEAM (Sciences, Technologies, Engineering, Arts, Mathématiques) ne sont pas réservées qu'aux garçons et qu'elles contiennent aussi beaucoup de créativité.

Comme SPARKOH!, vous souhaitez promouvoir les métiers scientifiques et techniques et participer à la transmission du goût des sciences et technologies? N'hésitez pas à nous rejoindre en inscrivant votre équipe! Celle-ci doit se composer au minimum d'un encadrant et de deux participants. Un "RoboKIT" de base comprenant le matériel minimum nécessaire pour réaliser un robot Robotix's Junior est proposé aux nouvelles équipes lors de leur première participation.



Plus d'infos:
sparkoh.be/projet-robotixs/robotixs-junior/
sparkoh.be/newsletter-robotixs/

robotix@sparkoh.be

Pour vous,
enseignants et
directions d'école

Journées
de formations
gratuites

Tarif préférentiel
toute l'année!

SPARKOH!, Scienceinfuse et **Kodo Wallonie** se sont associés à l'initiative de l'asbl en didactique des Sciences **Hypothèse** pour accompagner l'arrivée des nouveaux référentiels (sciences, FMTTN).



Outils numériques et programmation: FMTTN au cœur de vos activités de sciences et de mathématiques

Pour les enseignants de la 3^e à la 6^e primaire

Nous vivrons des séquences d'apprentissages basées sur les nouveaux référentiels de Sciences, de Mathématiques et du FMTTN directement transférables en classe.

3 thèmes de sciences seront abordés:

"la croissance végétale" (P3, P4, P5), "l'énergie" et les "machines automatisées et engrenages"

(P5, P6), ainsi que plusieurs attendus numériques du FMTTN (création de fichier, recherche internet (P3, P4, P5), pensée algorithmique et l'abc de la programmation (à partir de P5)).

Toutes les activités découvertes en formation sont réalisables grâce aux malles pédagogiques gratuites en prêt (voir ci-contre).

Des séquences de cours testées en classe et des malles pédagogiques à votre disposition gratuitement

Cinq séquences complètes alliant les attendus des nouveaux référentiels de sciences, de "Formation Manuelle, Technique, Technologique et Numérique" et de mathématiques ainsi que leurs malles pédagogiques sont disponibles gratuitement au **SPARKOH!** (Frameries), à l'asbl **Hypothèse** (Liège), à **Scienceinfuse** (Louvain-la-Neuve) ainsi que chez **KodoWallonie**.

Pour une prise en main facilitée, inscrivez votre école à la formation collective 1 via l'IFPC.

Pour le détail des séquences et les modalités d'emprunt, voir site [hypothèse](http://hypothese.be) et/ou sparkoh.be/science-num-un-projet-collaboratif

Les séquences sont à télécharger sur le site d'**Hypothèse**:

<https://hypothese.be/projet/science-num/>

Séquences et malles pédagogiques en prêt

De la graine à la plante, une histoire à illustrer

En **Sciences**, une démarche de recherche pour découvrir la notion botanique de « fruit » et déterminer les besoins de celui-ci pour germer.

En **FMTTN**, apprendre à créer un contenu numérique - prendre une image numérique, la traiter, la nommer, l'annoter afin de créer un « cahier de traces numériques ».

De la reproduction des plantes à fleurs au potager connecté

En **Sciences**, exploration du cycle des plantes à fleurs. En **FMTTN**, initiation à la logique de programmation en assemblant et programmant un système d'arrosage automatique.

L'isolation de la maison

En **Sciences**, les liens entre chaleur, température et isolation thermique seront travaillés.

En **Technologie**, le principe du thermostat permettra une découverte de la programmation (logigramme, boucles, variables, conditions). Le traitement de données, leur mise en tableau et en graphique seront également exploités.

Machines automatisées à engrenages

Au départ de défis basés sur la manipulation de "machines simples" (engrenages, poulies...) des exercices de programmation seront proposés pour vérifier et/ou tester des hypothèses.

Jeu vidéo et notions d'électricité

Une séquence sur cinq périodes permettant de découvrir la modélisation 2D et 3D de manière ludique autour de la représentation de l'atome en s'appuyant sur l'histoire des sciences.

Malle pédagogique "ABCd'Air"

Une séquence sur la nature de l'air et amélioration de sa qualité dans la classe est en prêt pour poursuivre la démarche en classe.

Conçue par l'asbl "Hypothèse" en partenariat avec SPARKOH!. Renseignements et emprunt : nathalie.clausse@sparkoh.be



Avec le soutien du SPW Économie, Emploi, Recherche.



Votre journée au SPARKOH!

Infos pratiques

Pour la bonne
organisation de
votre journée,
la réservation est
indispensable !



Adresse

SPARKOH! – 3, rue de Mons – B-7080 Frameries

Horaires

Période scolaire en Fédération Wallonie-Bruxelles:

Ouvert du lundi au vendredi, de 9h à 16h, le mercredi de 12h30 à 17h. Fermé le samedi.

Ouvert tous les dimanches de 10h à 18h.

Vacances en Fédération Wallonie-Bruxelles:

Congés et jours fériés, ouvert tous les jours de 10h à 18h (excepté les 24 – 25 – 31/12 et le 01/01)

Fermeture annuelle : voir sparkoh.be

Accès

Par la route :
autoroute E19 Bruxelles-Paris, sortie 24,
suivre R5 vers Frameries.

En train: arrêt à Mons, puis TEC ligne 1 ou 2
(arrêt en face du SPARKOH!).

Services

- Zone pique-nique à disposition
- Restauration (potages, boissons, petite restauration, sandwiches et repas chauds sur commande).
- Plaine de jeux.



Informations et réservations

T + 32 (0)65 61 21 60 – F + 32 (0)65 61 21 99

hello@sparkoh.be – sparkoh.be

Tarifs écoles

Journée au SPARKOH!

- 9,90 euros/élève
(encadrement et outils d'aide à la visite compris).
- 1 accompagnant gratuit pour 8 élèves.
- Les écoles implantées dans la zone Mons-Borinage bénéficient d'un tarif préférentiel.

SPARKOH!@SCHOOL

De la 1^{ère} primaire à la 6^e primaire:

- 220 euros par groupe classe
(de 24 élèves maximum).
- Deux groupes-classes obligatoires par journée.
- Toutes les combinaisons de programmes sont possibles sous réserve de disponibilité.
- Réduction à partir de 2 journées d'affilée dans une même école.
- Pour toute réservation SPARKOH!@school, un tarif privilégié sera offert pour une visite ultérieure au SPARKOH! pour le même nombre de classes.

Modalités de réservation

Formulaire de demande de réservation sur sparkoh.be
ou contact téléphonique au + 32 (0)65 61 21 60.

Éditeur responsable Chris Viceroy - 3, rue de Mons, B-7080 Frameries
Photos Utopix, F. Hauwel, S. Vincke, C. Monnoye, Bdx prod, Geoff, H. Arthurs, B. Bosilo, Boussole magique, Amazing Belgium.

SPARKOH!
c'est aussi...

Un lieu unique pour
une journée différente

Des expériences à vivre
pour avancer à l'école

Des activités à l'intérieur
comme à l'extérieur

Plus de 30.000 élèves / an

**SPARK
OH!**

**DES ÉMOTIONS
SCIENTIFIQUEMENT
PROUVÉES**

    SPARKOH.be

