P Ces activités visent le préscolaire

1 Ces activités visent le premier cycle

2 Ces activités visent le deuxième cycle

3 Ces activités visent le troisième cycle

Les bacs autonomes

Coût : 95 $* / 115 $*

P 1 2 3

Les apprentis chimistes / Méli-mélo

Selon la thématique réservée, le bac de matériel sera préparé et livré à l'école, avec du contenu pré portionné. Location : sept jours. Inclut l'accès à une vidéo d'accompagnement.

*Frais de livraison applicables. Ramassage et retour du matériel à nos bureaux aussi disponible sans frais.

Nouvelle formule de réservations

Les réservations se feront désormais par demi-journée ou pour une journée complète. **Le coût est de 120 $ par heure d'animation,** ce coût comprenant les taxes et matériel d'animation (indépendamment des thématiques). La seule exception au niveau du coût est l'activité mini-fusée; 21 $ / élève. Pour toutes les réservations, des frais de déplacement s'appliqueront.

Proposition de quelques combinaisons possibles :

AM	60 min. 60 min.	120 min.	90 min. 90 min.	90 min. 90 min.	120 min.
PM	60 min. 60 min.	120 min.	90 min.	120 min.	60 min. 60 min.
Coût :	480 $	480 $	540 $	600 $	480 $

Pour nous contacter

Les Débrouillards
195, rue Marquette,
Sherbrooke QC J1H 1L6
Tél. : 819 565-5062

debrouillards@technosciencehs.ca
technosciencehs.ca

Un programme de

TECHNOSCIENCE HORIZON SUD

En partenariat avec

Centre de services scolaire de la Région-de-Sherbrooke

Ville de Sherbrooke

Grand partenaire

Québec

Crédit photo : Technoscience Horizon Sud

LES DÉBROUILLARDS

ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

Toute une expérience!

EN CLASSE

Activités en lien avec le programme scolaire



technosciencehs.ca 2026-2027

Les Débrouillards en classe

Animation de 180 minutes

MINI-FUSÉE (AIR ET AÉRONAUTIQUE) 3

Fabriquez votre propre mini-fusée et procédez à son lancement! Peut atteindre une hauteur de 30 mètres!

Animations 120 minutes

INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION 2 3

Matatalab est un outil d'initiation à la programmation. Durant la première heure, à l'aide de blocs colorés, apprenez les concepts de base tel que le code, les fonctions et les boucles. Aider Matatabot à découvrir le monde et surmonter les obstacles sur la route. Ensuite, avec les notions apprises vous relèverez une série de défis!

SAVON ARTISANAL (CHIMIE) P 1 2 3

Fabriquez des savons originaux à la glycérine. Découvrez l'histoire du savon, de la préhistoire à nos jours. Expérimentez sur la thématique des savons.

TU PIQUES MA CURIOSITÉ (ABEILLES) 1 2 3

Activité de découvertes sur les abeilles. Jeux de société sur les métiers et l'utilité des abeilles, dégustation de miel et confection de films alimentaires réutilisables à la cire d'abeille.

Animations 90 minutes

AIR ET AÉRONAUTIQUE 1 2 3

Présentation des propriétés et des caractéristiques de l'air. Expérimentation des principes de l'aéronautique par la fabrication d'engins volants. Découverte et expérimentation du canon à air.

ASTRONOMIE 2 3

Découverte de la planète Terre et du système solaire. Explications des saisons, de la gravité, du cycle jour-nuit. Étude des constellations.

BOTANIQUE P 1 2 3

Initiation à la botanique. Découvrez l'évolution, l'anatomie, la photo-synthèse, le cycle de la vie, les moyens de dissémination et les mécanismes d'adaptation des plantes. Mini projet : la fabrication des têtes de gazon.

CHIMIE TRADITIONNELLE 2 3

À la découverte de la chimie traditionnelle : réactions acido-basiques, électrochimie, combustion, oxydation et chimie des solutions.

ÉCOLOGIE 3

Exploration de la flore et de la faune. Grands jeux sur les écosystèmes, la pollution et les chaînes alimentaires.

ÉLECTRICITÉ 2 3

Initiation aux principes de l'électricité. Découverte de l'électron et montage de circuits électriques simples (en série, en parallèle). Fabrication d'un jeu d'associations.

ENTOMOLOGIE 1 2 3

Initiation au monde des insectes : anatomie, système de classification et découverte des stratégies d'observation. Sortie à l'extérieur; chasse d'insectes, capture et remise en liberté. Fabrication de fossiles d'insectes.

MACHINES SIMPLES 2 3

Explication des mécanismes suivants : levier, plan incliné, vis et poulie. Fabrication de catapultes et essais de tirs.

MÉLI-MÉLO (EXPÉRIENCES DIVERSES) 1 2 3

Activités de découvertes et d'expériences simples et amusantes qui stimuleront l'intérêt des jeunes pour le monde des sciences.

MYCOLOGIE 3

Initiation au monde des champignons. Anatomie, classification et valeur nutritive. Jeu : La salade aux champignons (reconnaissance des huit champignons comestibles au Québec). Expérimentation avec des levures.

ORNITHOLOGIE 1 2 3

Identification, anatomie et découverte du cycle de vie des colibris. Fabrication de mini cerf-volant/oiseau pour découvrir l'aérodynamisme utilisé par ces vertébrés. Recevez une mangeoire pour votre classe pour poursuivre vos observations!

PAPIER ARTISANAL (ENVIRONNEMENT) 1 2 3

Découvrez l'univers du papier et mettez la main à la pâte pour fabriquer votre papier personnalisé!

SENS 1

Découvre l'importance de tes sens! Jeu à l'aveugle, présentation du braille et de la langue des signes, boites à odeurs et à toucher. Décoration d'un kaléidoscope.

SPORT ET CORPS HUMAIN 2 3

Initiation à la bioénergie et à la biomécanique. Comprendre la machine complexe du corps humain à travers la pratique de l'activité physique. Expérimentation d'un poumon et d'un cœur artificiel.

Animation de 60 minutes

INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION 1 2

Matatalab est un outil d'initiation à la programmation. À l'aide de blocs colorés, apprenez les concepts de base tel que le code, les fonctions et les boucles. Aidez Matatabot à découvrir le monde et à surmonter les obstacles sur sa route.

L'AIR DE RIEN (air et aéronautique) P 1

Découvrez l'importance de cet élément essentiel. Amusez-vous avec des canons à air miniatures. Construisez des objets volants surprenants. Découvrez comment faire flotter des balles désobéissantes. Recevez en cadeau un ensemble de polatouches volants.

LES APPRENTIS CHIMISTES (chimie) P 1

Découvrez la réaction acido-basique avec la Beppo mousse. Faites cuire votre message secret et découvrez comment une chandelle fait monter l'eau. Recevez en cadeau la recette et le matériel pour faire des œufs de dinosaures.

MAGIE OU SCIENCE (défis) P 1

Des expériences qui feront surchauffer les méninges. Découvrez la bouteille trouée qui ne coule pas. Amusez-vous avec les postures impossibles. Découvrez le pouvoir surprenant du sel. Recevez en cadeau un ensemble d'ombres monstrueuses!

UN UNIVERS MULTICOLORE (méli-mélo) P 1

Une thématique haute en couleur! Amusez-vous avec des toupies très étonnantes. Apprenez à faire disparaitre les couleurs. Expérimentez l'arc-en-ciel en bonbons. Recevez en cadeau un ensemble de perroquets équilibristes à colorier.

!

Pour toutes les animations, les élèves auront besoin de leur coffre à crayons, d'une paire de ciseaux, de crayons feutres et d'une colle en bâton.