

MNS²

MUSÉE NATURE SCIENCES
SHERBROOKE

ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

2019-2020

www.mns2.ca

INVITATION :

Le 11 novembre 2019 se tiendra le *Rendez-vous des sciences de l'Estrie*. Une activité réalisée par Technoscience Estrie en collaboration avec le Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke, la Chaire pour les femmes en sciences et en génie et Parlons Sciences. Une occasion pour les enseignants et étudiants en enseignement de parfaire leurs connaissances dans le domaine du numérique et des technologies.

Pour plus d'informations et réservation :
www.technoscienceestrie.ca/le-rendez-vous-des-sciences-de-lestrie

11.11.19
RÉSERVEZ LA DATE

Notre équipe dynamique vous propose des activités à la fois ludiques, interactives, instructives et adaptées à l'âge de vos jeunes.

Que vous soyez un enseignant, un responsable de service de garde ou un éducateur à la petite enfance, profitez :

- d'une visite animée de l'exposition temporaire du moment;
- d'une visite animée de l'exposition permanente *AlterAnima, rencontres inusitées*;
- du spectacle multisensoriel *Terra Mutantés*;
- d'un atelier éducatif.

Nous vous accueillons également à la Maison de l'eau du parc Lucien-Blanchard et vous réservons bien des découvertes.

Chaque animation, d'une durée de 60 minutes, vise certains savoirs essentiels établis par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

Pour réserver une visite au Musée ou à la Maison de l'eau, ou pour toutes questions, n'hésitez pas à communiquer avec nous au 819 564-3200 poste 251 ou par courriel : anne-marie.robaille@mns2.ca

SOMMAIRE

Expositions temporaires	3
Expositions permanentes	4
Animations scolaires	4-5-6
Animations services de garde	6
Savoirs essentiels associés aux animations	7
Animations de la Maison de l'eau	8-9
Détails pratiques	10
Tarifcation et coordonnées	11

BIENVENUE
AU MUSÉE DE LA NATURE
ET DES SCIENCES

Viens
essayer
un



GÉNIE
AUTOCHTONE

COMME UN POISSON
DANS L'EAU



Photo : Musée de la nature et des sciences



CLOVIS,
PEUPLE CHASSEUR DE CARIBOUS

EXPOSITIONS TEMPORAIRES

Des activités éducatives pour tous les âges sont disponibles pour chacune des expositions temporaires.

GÉNIE AUTOCHTONE DES INVENTIONS TOUJOURS ACTUELLES PRÉSENTÉE JUSQU'AU 14 OCTOBRE 2019

L'ingéniosité des Peuples Autochtones de l'Amérique du Nord est partout autour de nous. À l'aide d'une quête interactive, voyez à quel point la science des Premiers Peuples est toujours présente. Participez à une course de canot virtuelle, testez le centre de gravité d'un kayak, promenez-vous en traîneau à chiens et découvrez des fresques interactives.

Observez la nature, écoutez des porteurs de savoir, expérimentez avec les principes scientifiques, transmettez et partagez avec les autres votre expérience!

Réalisée et produite par le Centre des sciences de Montréal.

COMME UN POISSON DANS L'EAU DU 26 OCTOBRE 2019 À JANVIER 2020

L'exposition invite les jeunes visiteurs dans le fascinant monde marin. Découvrez des spécimens naturalisés, de magnifiques photographies, des jeux et une zone immersive dévoilant des images captées par le cinéaste Alexandre Ruffin!

Comme un poisson dans l'eau traite de plusieurs grandes découvertes scientifiques. Pensez-vous que les poissons ont quelque chose à envier aux vertébrés terrestres? La visite saura vous le dire et qui sait, votre regard sur le monde marin aura peut-être changé un brin!

Réalisée et produite par le Musée du Fjord.

CLOVIS, PEUPLE CHASSEUR DE CARIBOUS DE JANVIER À MAI 2020

Les glaciers ont commencé à se retirer du sud du Canada il y a environ 15 000 ans, laissant la place à la toundra. Trois mille ans plus tard, soit il y a environ 12 000 ans, des chasseurs en partance de la Nouvelle-Angleterre, aux États-Unis, ont profité des beaux jours de l'été pour s'aventurer vers le nord, dans la direction des caribous. Ils ont atteint la région de Mégantic, au Québec. Comme le site semblait favorable pour la chasse, ils s'y sont installés quelque temps. Ils étaient parmi les premiers humains à avoir séjourné dans l'est du Canada. Les archéologues les définissent comme des Paléindiens descendants de la culture Clovis. Ils ont laissé des traces de leur passage, des pointes à cannelure et des outils de pierre, qui ont permis aux archéologues d'interpréter leur mode de vie.

Clovis, Peuple chasseur de caribous se décline en deux tableaux. Le premier nous fait faire un saut dans le temps de 12 000 ans et nous transporte dans la toundra à la découverte du mode de vie des premiers nomades à avoir parcouru le sud-est canadien. Le deuxième nous ramène à aujourd'hui, en compagnie des archéologues qui ont découvert et interprété les indices du passage de ces premiers occupants. Une grande aventure archéofantastique!

Une production du Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke avec la collaboration de l'Université de Montréal et la contribution de Patrimoine canadien et de la Ville de Mégantic.



TERRA MUTANTÈS

Photo : Karine Couillard



ALTERANIMA

Photo : Karine Couillard



SORTIE EXTÉRIEURE

Photo : Musée de la nature et des sciences

EXPOSITIONS PERMANENTES



TERRA MUTANTÈS UN SPECTACLE MULTISENSORIEL!

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

Cette activité est présentée avec une introduction adaptée pour tous les cycles.

alter@anima

RENCONTRES INUSITÉES

ALTERANIMA

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

Plusieurs activités éducatives, pour tous les cycles, sont offertes dans cette exposition. Retrouvez-les sous la mention « alter@anima ».

ANIMATIONS SCOLAIRES

PETITE ENFANCE (4-5 ans)

PETIT DEVIENDRA GRAND alter@anima

Les enfants se voient confier une peluche représentant un bébé animal. S'est-il développé dans le ventre de sa maman ou dans un œuf? Si nous l'invitions à pique-niquer avec nous, que mangerait-il? De quelle façon se déplace-t-il?

PRÉSCOLAIRE (5-6 ans)

BON APPÉTIT! alter@anima

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

FASCINANTS FOSSILES

Atelier

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

1^{ER}, 2^E ET 3^E CYCLES DU PRIMAIRE

VISITE DE LA GORGE DE LA RIVIÈRE MAGOG

Sortie extérieure

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

ANIMATIONS SCOLAIRES (suite)

1^{ER} CYCLE DU PRIMAIRE

AFFAIRE CLASSÉE **alter@nima**

Comment les biologistes classent-ils la faune qu'abrite notre planète? Qu'est-ce qui distingue un oiseau d'un reptile? Les insectes sont-ils des animaux? À l'aide d'une peluche, les enfants partent à la recherche d'un animal. Avec leurs nouvelles connaissances, sauront-ils le classer?

BESTIOLES ET CIE **alter@nima**

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

LA NATURE COLLECTIONNÉE

Atelier

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

LES ADAPTATIONS DES ANIMAUX

Atelier

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

2^E CYCLE DU PRIMAIRE

DESTINATION INCONNUE

alter@nima

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

MISSION : ANIMAUX EN PÉRIL

alter@nima 4^e année

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

LE QUÉBEC AU TEMPS DES AMÉRINDIENS

Atelier (également offert en classe)

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

2^E ET 3^E CYCLES DU PRIMAIRE

ESCALES AUTOUR DU MONDE

Atelier (également offert en classe)

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

L'OISEAU

Atelier

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

NOS MAMMIFÈRES

Atelier

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

LE LABO DU MUSÉE

Atelier

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

3^E CYCLE DU PRIMAIRE

LE MONDE MINÉRAL

Atelier

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

LE SYSTÈME SOLAIRE

Atelier

En devenant des scientifiques pour une agence spatiale internationale, les élèves découvrent et comparent les principaux corps célestes composant notre système solaire. À la fin de l'atelier, un quizz les incitera à lever les yeux au ciel.

À VOS TRUELLES! ARCHÉOLOGIE AMÉRINDIENNE

Atelier

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

MONDE ET BIOMES

alter@nima

Comment se fait-il que certains animaux ne vivent que dans certains milieux? Pourquoi certaines plantes poussent-elles uniquement à un endroit précis? En faisant eux-mêmes des mesures, les élèves découvrent les différents biomes terrestres et la répartition de la biodiversité sur la Terre.

ANIMATIONS SECONDAIRE

1^{ER} CYCLE DU SECONDAIRE

MONDE ET BIOMES

alter@nima

Comment se fait-il que certains animaux ne vivent que dans certains milieux? Pourquoi certaines plantes poussent-elles uniquement à un endroit précis? En faisant eux-mêmes des mesures, les élèves découvrent les différents biomes terrestres et la répartition de la biodiversité sur la Terre.

TOUS LES CYCLES DU SECONDAIRE

SECRETS DE SÉDUCTEURS

alter@nima

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

VISITE-CARRIÈRE

Les jeunes explorent les coulisses du Musée et se sensibilisent aux métiers reliés à la muséologie (recherche, technicien(ne) en muséologie, designer, ébéniste, éducateur, etc.) en rencontrant différents membres de l'équipe.

12 000 ANS DE PRÉSENCE AUTOCHTONE EN ESTRIE

NOUVEAUTÉ !

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

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



ANIMATIONS SERVICE DE GARDE

5 À 11 ANS

LOCOMOTION ANIMALE

Atelier

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

5 À 7 ANS

ENTRE CIEL ET TERRE

alter@nima

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

7 À 11 ANS

MYSTÈRE ET BOULE DE POILS

alter@nima

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

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

SAVOIRS ESSENTIELS ASSOCIÉS AUX ANIMATIONS

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

▲ Petite enfance ▲ Préscolaire ● 1^{er} cycle du primaire ● 2^e cycle du primaire ● 3^e cycle du primaire ■ 1^{er} cycle du secondaire ■ 2^e cycle du secondaire

	NIVEAU	NOM DE L'ACTIVITÉ	COMPÉTENCES OU SAVOIRS ESSENTIELS	PAGE
MUSÉE	MUSÉE			
	▲▲●●●●■	Terra Mutantès	Décrire les principales structures à la surface de la terre (ex. : continent, océan, calotte glaciaire, montagne, volcan).	4
	▲	Petit deviendra grand	Distinguer des modes de développement de l'embryon (vivipare pour la majorité des mammifères, ovipare ou ovovivipare pour les autres).	4
	▲	Bon appétit!	Associer des animaux familiers à leur régime alimentaire (carnivore, herbivore, omnivore).	4
	▲	Fascinants fossiles	Construire sa compréhension du monde (compétence préscolaire). Distinguer un fossile (ou une trace du vivant) d'une roche.	4
	●●●	Visite de la gorge de la rivière Magog	Décrire certains phénomènes naturels (érosion). Décrire des moyens fabriqués par l'humain pour transformer des sources d'énergie renouvelables en électricité (barrage hydroélectrique).	4
	●	Affaire classée	Répertorier les animaux selon leur classe (mammifères, reptiles, oiseaux, poissons, amphibiens).	5
	●	Bestioles et cie	Associer des parties et des systèmes de l'anatomie des animaux à leur fonction principale.	5
	●	La nature collectionnée	Décrire les caractéristiques de différents règnes (micro-organismes, champignons, végétaux et animaux).	5
	●	Les adaptations des animaux	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu.	5
	●	Destination inconnue	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu. Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement.	5
	●	Mission : Animaux en péril	Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement (ex. : exploitation des ressources, pollution, gestion des déchets, aménagement du territoire, urbanisation, agriculture).	5
	●●	Le Qc au temps des Amérindiens	<i>Univers social.</i> La société Iroquoienne et la société Algonquienne vers 1500.	5
	●●	Escales autour du monde	Expliquer des adaptations d'animaux permettant d'augmenter leurs chances de survie.	5
	●●	L'oiseau	Associer des parties et des systèmes de l'anatomie des animaux à leur fonction principale.	5
	●●	Nos mammifères	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu.	5
	●●	Le labo du Musée	Décrire différentes formes d'énergie (mécanique, électrique, lumineuse, chimique, calorifique, sonore, nucléaire). Décrire des transformations de l'énergie d'une forme à une autre.	5
	●	Le monde minéral	Distinguer une roche d'un minéral. Décrire la forme, la couleur, la texture et diverses autres propriétés physiques d'un objet (ex. : élasticité, dureté).	5
	●	Le système solaire	Décrire des caractéristiques des principaux corps du système solaire (ex. : composition, taille, orbite, température).	5
	●	À vos truelles! Archéologie amérindienne	<i>Univers social.</i> La société Iroquoienne entre 1500 et 1745. Lire l'organisation d'une société sur son territoire.	5
	●■	Monde et biomes	Expliquer des adaptations d'animaux et de végétaux permettant d'augmenter leurs chances de survie. Utiliser adéquatement des instruments de mesure simples (thermomètre). Nommer les caractéristiques qui définissent un habitat (climat, flore, faune). Décrire l'habitat de certaines espèces.	5-6
	■■	Secrets de séducteur	Décrire des adaptations physiques et comportementales qui permettent à un animal d'augmenter ses chances de survie. Explorer le processus de sélection naturelle.	6
	■■	Visite-carrière	<i>Développement professionnel.</i> Se donner une représentation du monde du travail.	6
■■	12 000 ans de présence autochtone en Estrie	<i>Univers social.</i> Géographie. Énumérer des activités liées au mode de vie traditionnel des Autochtones. Décrire, selon la théorie des migrations asiatiques, des mouvements migratoires à l'origine du peuplement du nord-est de l'Amérique par les Premiers occupants. Décrire comment des groupes d'Amérindiens nomades organisent leur territoire.	6	
MAISON DE L'EAU	MAISON DE L'EAU			
	▲▲●●●	Petits monstres du marais	Décrire des caractéristiques physiques qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu. Répertorier des animaux selon leur classe (reptiles et amphibiens). Décrire des changements dans l'apparence d'un animal qui subit une métamorphose (grenouille).	9
	▲	Sur le dos de l'escargot	Développer les dimensions cognitive, physique et motrice.	9
	●	Faune urbaine	Décrire l'interaction entre les organismes vivants et leur milieu (habitats) et l'interaction entre l'être humain et son milieu.	9
	●●	L'appel de la rivière	Décrire divers impacts de la qualité de l'eau sur les vivants. Utiliser adéquatement des instruments de mesure (thermomètre).	9

LA MAISON DE L'EAU DU PARC LUCIEN-BLANCHARD





ANIMATIONS MAISON DE L'EAU

Durée habituelle des animations : 45 à 60 min. Camp de jour : 45 minutes

La Maison de l'eau, située au parc Lucien-Blanchard, abrite des trésors vivants. Grenouilles, tortues, couleuvres et poissons vous observent depuis leur nouveau décor. C'est l'endroit idéal pour voir de près les espèces que l'on trouve dans la région. Avec ses trois étages, la Maison de l'eau vous fait découvrir la faune locale. Plusieurs activités éducatives sont d'ailleurs offertes.

ANIMATIONS SCOLAIRES

POUR TOUS LES GROUPES

PETITS MONSTRES DU MARAIS

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

1^{ER} CYCLE DU PRIMAIRE

FAUNE URBAINE

Comme les villes deviennent de plus en plus grandes, certains animaux doivent apprendre à vivre en notre compagnie. Les élèves se transforment en véritables observateurs et partent sur les traces de nos voisins à plumes et à fourrure. Si le temps le permet, les jeunes partent à la recherche des indices que la faune a laissés dans le parc.

2^E ET 3^E CYCLES DU PRIMAIRE

L'APPEL DE LA RIVIÈRE

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

CAMPS DE JOURS ET SERVICES DE GARDE

5 À 10 ANS

ÇA GROUILLE EN BIBITTES!

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

7 À 11 ANS

HISTOIRE DE PÊCHE

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

CRÉATURE ÉNIGMATIQUE

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

PETITE ENFANCE

4 À 5 ANS

SUR LE DOS DE L'ESCARGOT

En suivant l'escargot et sa maison en spirale, les enfants découvrent les formes et les motifs qui sont dissimulés un peu partout dans la nature, de la fourrure d'un animal jusqu'à la fenêtre givrée. Les motifs des animaux vivant dans la Maison de l'eau sont passés à la loupe par les petits curieux. Ils s'étonneront devant les formes inusitées et celles qui inspirent même certains architectes.

DÉTAILS PRATIQUES

LUNCHS ET COLLATIONS

Si vous prévoyez être sur place à l'heure du lunch, le Musée met à la disposition des groupes une aire de repas intérieure et extérieure.

AIDE FINANCIÈRE

LA CULTURE À L'ÉCOLE

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

Communiquez avec votre commission scolaire pour plus d'informations.

UNE TARIFICATION SPÉCIALE DE LA STS

La Société de transport de Sherbrooke (STS) offre une tarification spéciale pour les groupes provenant des écoles de la Commission scolaire de la Région-de-Sherbrooke.

Communiquez avec la STS au 819 564-2687 pour obtenir plus d'informations.

PROGRAMME DE SOUTIEN AU DÉVELOPPEMENT CULTUREL

Le programme de soutien au développement culturel, créé par la Commission scolaire de la Région-de-Sherbrooke (CSRS) et la Ville de Sherbrooke, rembourse les frais de transport et d'entrée à un organisme culturel admissible.

Renseignez-vous à la CSRS.

BOUTIQUE DU MUSÉE

Prévoyez du temps pour découvrir notre boutique. Dénichez-y d'intéressants souvenirs de votre visite ou un cadeau inédit. Vous y découvrirez une sélection unique de bijoux en pierres naturelles, des minéraux et pierres semi-précieuses en provenance de plusieurs pays.

Les jeunes et les moins jeunes y trouveront des jeux amusants et des animaux en peluche tout mignons. Notre sélection de produits québécois et régionaux saura plaire à tous et à tous les budgets!



ÉQUIPE, TARIFICATION ET COORDONNÉES

L'ÉQUIPE

Une équipe dynamique et attentionnée vous accueille pour vous faire découvrir de véritables petites merveilles. Pour une réservation au Musée ou à la Maison de l'eau, ou pour toutes questions, n'hésitez pas à communiquer avec nous au 819 564-3200, poste 251 ou par courriel à : anne-marie.robitaille@mns2.ca.

LES TARIFS DE GROUPE SONT APPLICABLES AU MUSÉE ET À LA MAISON DE L'EAU

MILIEU SCOLAIRE ¹

Groupe : minimum de 20 enfants

	tarif par participant
1 animation	5,00 \$
2 animations	5,50 \$
3 animations	6,00 \$
4 animations	6,50 \$
1 accompagnateur / 5 enfants 	gratuit

PETITE ENFANCE ¹

Groupe : minimum de 8 enfants

	tarif par participant
1 animation	5,00 \$
2 animations	5,50 \$
1 accompagnateur / 2 enfants 	gratuit

* Taxes en sus ;

- Tous les tarifs sont sujets à changements sans préavis ;

¹ Si vous annulez l'une de vos réservations moins d'une semaine avant la date de l'activité, nous serons dans l'obligation de vous facturer le tarif minimum.

COORDONNÉES

Musée de la nature et des sciences

225, rue Frontenac
Sherbrooke (Québec) J1H 1K1
819 564-3200 | mns2.ca

Maison de l'eau

755, rue Cabana, parc Lucien-Blanchard
Sherbrooke (Québec) J1K 2M3
819 564-3200 | maisondeleau.ca

MODES DE PAIEMENT



Fanny

Marie-Claude

Aurélien

Valérie

Katy Eric

Anne-Marie



MNS²

MUSÉE NATURE SCIENCES
SHERBROOKE

NOTRE MISSION

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

NOTRE VISION

Passionnés et animés par un désir constant d'engagement et d'innovation pour faire grandir l'intérêt pour la nature et les sciences auprès de tous, nous visons à devenir un meneur incontournable au Canada pour la conception et la réalisation d'expositions.

NOS VALEURS

créativité **passion** coopération **ouverture** rigueur

Culture
et Communications
Québec 

Ville de
Sherbrooke

destination
SHERBROOKE.com



225 rue Frontenac, Sherbrooke, QC J1H 1K1
819 564-3200 | mns2.ca
maisondeleau.ca