

le Vaisseau

Un site de la Collectivité européenne d'Alsace

Offre scolaire

Apprendre les sciences autrement

2024/2025

ÉLÉMENTAIRE

levaisseau.com



TOUT AU LONG DE L'ANNÉE SCOLAIRE

Le Vaisseau, c'est le lieu où le jeu est la règle !

Plus de 100 éléments interactifs
répartis dans 9 expositions :

Être Humains, les Animaux, le Petit Quartier,
l'Oasis, la Caverne, la Forêt, le Chantier,
la Fabrique et Hors-jeu !

Formez-vous avec le Vaisseau

Suivez nos journées de formation annuelles
et découvrez les professionnels invités
ainsi que les thématiques abordées.

→ DÉCOUVREZ LE PROGRAMME DÉTAILLÉ DÈS OCTOBRE
SUR NOTRE SITE INTERNET levaisseau.com

L'Exploration libre

TOUS
CYCLES

Proposez à votre classe une activité ludique
pour apprendre les sciences en s'amusant !

Observer, manipuler, expérimenter... Ici, vos élèves
explorent les sciences en parcourant nos expositions
et découvrent une multitude d'éléments interactifs.

Abordez avec vos élèves des thématiques variées
telles que : le corps humain, les mathématiques,
la lumière, les propriétés de l'eau ou encore l'intelligence.

Hors-jeu !

NOUVEAU

Le sport autrement

Explorez le sport hors des sentiers battus ! Apprenez à perdre, approchez
et questionnez des pratiques sportives insolites et modernes.

Construisez votre visite grâce à nos fiches d'exploration
téléchargeables qui décrivent et vous guident dans l'utilisation des
éléments interactifs de nos expositions.

→ Téléchargements disponibles sur levaisseau.com

DU 24 SEPTEMBRE 2024 AU 27 MAI 2025

L'Exploration accompagnée

Pour des moments privilégiés d'expérimentations avec un médiateur ou une médiatrice scientifique, réservez nos activités encadrées et adaptées aux programmes scolaires.

Hors-jeu!

Bouge ton corps !

Après une danse effrénée, vos élèves découvrent ce qui nous permet de tenir debout : notre squelette. Grâce à plusieurs expériences, les élèves apprennent ce qui permet à notre squelette de se mettre en mouvement. Pour finir, abordons ensemble quelques règles d'hygiène pour préserver notre squelette.

Passe'Sport Défis : Le tour du monde en 10 sports

Pendant une heure, l'exposition temporaire Hors-jeu ! sera privatisée pour votre classe. Accompagnés par un médiateur ou une médiatrice scientifique, vos élèves feront le tour du monde en 10 sports. Chaque élève reçoit un carnet avec 10 défis à réaliser dans l'exposition et des informations sur la pratique sportive dans les cinq continents.



© VISUEL : Clara Emo-Dambray

NOUVEAU

CYCLE 2

CYCLE 3



L'académie des scribes

CYCLE 2

Cet atelier propose un voyage imaginaire dans l'Antiquité en devenant scribe. Vos élèves tracent quelques hiéroglyphes ou testent l'écriture cunéiforme en fabriquant une tablette en argile. Ils compareraient ensuite ces deux formes d'écritures, basées sur des signes, avec d'autres écritures qui fonctionnent avec un alphabet.

Plans, modèles et Cie

CYCLE 2

Cet atelier propose de travailler sa représentation dans l'espace. Vos élèves se familiarisent avec la lecture et la réalisation d'un plan puis passent de la vision en 2D à la vision en 3D grâce à l'observation et à la manipulation de maquettes.

Un trésor sans effort !

CYCLE 2

Cet atelier propose aux élèves de tester des solutions techniques pour transporter un trésor très lourd d'un endroit à un autre.

Il permet, en coopérant et à l'aide du matériel proposé, d'expérimenter des possibilités et de découvrir quelques machines simples (plan incliné, levier, poulie...).

Enigmat'hic²

Pour cette animation, l'exposition la Forêt est privatisée. Les élèves sont répartis en binômes (ou trinômes) et doivent résoudre le plus d'énigmes possible sur les 15 défis ludiques à réaliser. Les médiateurs et médiatrices scientifiques les accompagnent au cours de leur parcours en leur donnant des indices si besoin.

Sur les pas du mathématicien Al-Khwârizmî

Cet atelier propose aux élèves de découvrir les algorithmes et leurs utilisations pour des objets numériques du quotidien : ordinateur, smartphone, etc.

Grâce à plusieurs activités ludiques, les élèves comprennent ce qu'est un algorithme et découvrent l'importance des différents langages en informatique et en robotique. Enfin, une dernière activité leur permettra de les utiliser dans un cas concret : le dispositif Programmer, élément phare de l'exposition la Fabrique.

CYCLE 3

La ruche à la loupe

Cet atelier propose aux élèves de découvrir le fonctionnement d'une ruche à partir de l'observation de ses habitantes et de leurs tâches à accomplir.

Voyons voir !

Cet atelier propose à vos élèves d'appréhender le quotidien des personnes mal- ou non-voyantes à travers différentes activités. Ils essaient d'effectuer quelques gestes du quotidien en portant des lunettes simulant des déficiences visuelles ou en portant un masque de nuit. La technique de guidage et des exemples de mesures pour faciliter le quotidien de ces personnes sont également abordés.

CYCLE 3

NOUVEAU



Les Parcours

Parcourez nos expositions en toute autonomie et profitez d'activités originales et ludiques au Vaisseau.

Grâce à du matériel pédagogique complémentaire et spécialement conçu par nos médiateurs et médiatrices scientifiques, les élèves partent à la découverte des différentes expositions.

TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

Zoom classes jumelées allemandes

Tandem*

Venez avec votre classe jumelée allemande et réservez le jeu de piste Tandem, une quinzaine de défis à réaliser en binôme dans les expositions.

Zoom classes bilingues françaises

Mach mit mathématiques !*

Ce parcours s'adresse spécifiquement aux élèves des classes bilingues français-allemand. Dans les expositions, ils relèvent des défis mathématiques et linguistiques.

DU 3 JUIN AU 4 JUILLET

Hors-jeu !*

Apprendre en bougeant

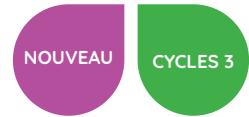
Ce parcours invite vos élèves à (re)découvrir le Vaisseau d'une manière originale et s'inscrit dans la démarche « École promotrice de santé ». Il propose des défis dans les expositions permettant aux élèves de se dépenser physiquement tout en abordant les thématiques clés de nos expositions.

* ACTIVITÉ SUR RÉSERVATION, MATÉRIEL MIS À DISPOSITION DE L'ENSEIGNANT.

DU 24 SEPTEMBRE 2024 AU 27 MAI 2025

Inventions lumineuses

Ce parcours plonge les élèves dans un monde futuriste avec pour mission de retrouver des savoirs perdus. Pour cela, ils explorent la Caverne une exposition du Vaisseau. À travers cette exploration, ils comprennent comment les humains ont découvert les propriétés physiques de la lumière et les ont utilisées pour de nombreuses inventions.



Mode d'emploi

Nos différentes offres scolaires sont disponibles :

- les mardis et vendredis
du 24 septembre 2024 au 27 mai 2025
- les mardis, jeudis et vendredis
du 3 juin au 4 juillet 2025

Tarifs

L'Exploration libre
→ 5€
par élève

L'Exploration accompagnée
→ 6,50€
par élève

Le Parcours
→ 5€
par élève

Valables pour un groupe de 10 élèves minimum.

Réserver votre visite

Les créneaux de visite possibles sont :

- le matin à partir de 9h15
- l'après-midi à partir de 13h15

Les réservations s'effectuent au moins 15 jours à l'avance,
dans la limite des créneaux d'accueil disponibles.

Réservation et renseignements à retrouver sur le site levaisseau.com

Services et confort de visite

- Un accueil personnalisé par les médiateurs et médiatrices scientifiques du Vaisseau.
- Un casier sous clé à disposition tout au long de la visite
(pièce d'identité à fournir en caution pour la clé du casier).
- Un espace pour le déjeuner
(accessible uniquement pour les classes accueillies le matin).
- Une boutique pédagogique accessible sur demande.
- La gratuité pour le conducteur ou la conductrice de car.

Le jour J

La personne responsable du groupe est garante du respect des horaires réservés, des consignes sanitaires et du bon déroulement de la visite.

Modifier sa visite

Toute modification nécessite une confirmation écrite.
L'équipe du Vaisseau se tient à disposition, au préalable, par téléphone pour envisager d'autres possibilités.



1 bis, rue Philippe Dollinger
67100 Strasbourg

levaisseau.com

