



Catalogue des animations



En Sciences et en FMTTN

Cycle	Animation	Thème	Description	Référentiels	Animateur	
PI-P2	Apprentis réparateurs 	Matières, matériaux, outils du quotidien, gestes techniques, réparation	Les élèves explorent les matières, matériaux et outils du quotidien à travers des défis sensoriels et des manipulations Une animation concrète et participative pour développer les gestes techniques et les compétences de base en bricolage et réparation.	FMTT (formation manuelle, technique et technologique) – FWB	Marie de Teachin'Box 	Obtenir une offre
PI-P2	Mission Jardin 	Horticulture, monde végétal, observation, gestes de jardinage	Les élèves deviennent de véritables apprentis botanistes et partent à la découverte du monde végétal à travers une série de défis sensoriels, d'expériences scientifiques et de manipulations concrètes.	Sciences et FMTTN – FWB	Marie de Teachin'Box 	Obtenir une offre
P3-P6	Tous à nos outils ! 	Matériaux, outils, fixation, bricolage, résolution de problèmes	Les élèves découvrent les propriétés des matériaux, expérimentent différents outils et explorent plusieurs techniques d'assemblage et de fixation. Une animation concrète qui développe l'observation, le vocabulaire technique, les gestes précis et la résolution de problèmes.	FMTT (formation manuelle, technique et technologique) – FWB	Marie de Teachin'Box 	Obtenir une offre
P3-P6	Le laboratoire des plantes 	Horticulture, monde végétal, semis, culture, observation scientifique	Observer, expérimenter, semer, nommer... autant d'occasions de comprendre le monde végétal. Une animation qui relie naturellement sciences et FMTTN tout en développant l'observation, le raisonnement scientifique et les gestes techniques liés à l'horticulture.	Sciences et FMTTN – FWB	Marie de Teachin'Box 	Obtenir une offre

Cycle	Animation	Thème	Description	Référentiels	Animateur	
M3	Les 5 sens à plein sens 	Découverte globale de la vue, l'ouïe, le toucher, le goût et l'odorat	Une première exploration ludique des cinq sens pour observer, écouter, toucher, sentir et goûter en toute sécurité. Les enfants découvrent comment leur corps perçoit le monde à travers des activités concrètes.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin <i>de Scientastic</i> 	Obtenir une offre
PI-P2	Aimants, forces invisibles et objets qui bougent 	Magnétisme, aimants, forces invisibles	Les élèves découvrent les aimants à travers des défis simples : attirer, trier et faire bouger des objets sans les toucher. Un atelier très concret pour observer, manipuler et formuler de premières explications.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin <i>de Scientastic</i> 	Obtenir une offre
P3-P4	Les voitures autonomes débarquent dans nos rues 	Robotique, capteurs, mouvements, consignes simples, découverte du numérique	Les élèves découvrent comment un robot Thymio reçoit des informations grâce à ses capteurs et réagit selon des consignes simples. En observant ses mouvements, ses arrêts et ses réactions aux obstacles, ils comprennent qu'une voiture autonome suit des règles programmées plutôt qu'elle ne « pense » comme un humain..	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin <i>de Scientastic</i> 	Obtenir une offre
P3-P4	Les 5 sens à plein sens 	Découverte globale de la vue, l'ouïe, le toucher, le goût et l'odorat	Un atelier de découverte globale des cinq sens, mêlant observations, défis sensoriels et premières explications scientifiques. Les élèves questionnent le fonctionnement de la vue, de l'ouïe, du toucher, du goût et de l'odorat.	Sciences et FMTTN - FWB	Baudouin <i>de Scientastic</i> 	Obtenir une offre

Cycle	Animation	Thème	Description	Référentiels	Animateur	
P3-P4	Lumière et vision : comment voit-on ? 	Lumière, ombres, vision, matériaux, couleurs, œil	Les élèves découvrent comment la lumière permet de voir : sources lumineuses, propagation, ombres, matériaux transparents, translucides ou opaques, couleurs et rôle de l'œil. Cet atelier spécialisé est accessible directement : il ne nécessite pas d'avoir suivi l'atelier général sur les 5 sens.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P3-P4	Voyage au cœur des vibrations 	Son, vibrations, propagation, fréquence, intensité, audition	Par des expériences concrètes et ludiques, les élèves découvrent que le son est une vibration qui se propage dans l'air et les matériaux. Cet atelier spécialisé sur l'ouïe est accessible directement : il ne nécessite pas d'avoir suivi l'atelier général sur les 5 sens.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P3-P4	Les sens mènent l'enquête : toucher, goût et odorat 	Perceptions sensorielles, mémoire olfactive, goût, toucher, cerveau	Les élèves explorent le toucher, l'odorat et le goût à travers des expériences concrètes : boîtes mystères, sensibilité de la peau, odeurs à identifier, saveurs à reconnaître et rôle du cerveau. Cet atelier spécialisé est accessible directement : il ne nécessite pas d'avoir suivi l'atelier général sur les 5 sens.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P3-P6	Magnétisme et forces invisibles 	Magnétisme, aimants, forces invisibles, applications technologiques	Les élèves expérimentent l'attraction, la répulsion et l'action à distance des aimants, puis découvrent quelques applications technologiques. Un atelier progressif pour comprendre les forces invisibles par la manipulation.	Sciences et FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre

Cycle	Animation	Thème	Description	Référentiels	Animateur	
P5-P6	Les voitures autonomes débarquent dans nos rues 	Robotique, programmation, capteurs, algorithmes, conditions, boucles, test et débogage	Les élèves programment un robot Thymio pour simuler certaines fonctions d'une voiture autonome : suivre une route, détecter un obstacle, ralentir ou s'arrêter. À travers les essais et corrections, ils découvrent les notions d'algorithme, de condition, de boucle, de capteur et de débogage.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P5-P6	Impression 3D - De l'idée à l'objet 	Conception 3D, fabrication numérique, géométrie, démarche de projet	Les élèves découvrent la conception 3D en créant leur propre porte-clés personnalisé, depuis le dessin numérique jusqu'à l'objet imprimé. Un projet concret pour passer de la géométrie dans l'espace à une première réflexion sur la création numérique et les droits d'auteur.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P5-P6	Miroirs, lentilles et lumière : les secrets de l'optique 	Optique, miroirs, prismes, lentilles, lumière	Les élèves approfondissent la lumière en expérimentant la réflexion avec les miroirs, la réfraction avec les prismes et la loupe, ainsi que la concentration des rayons lumineux. Cet atelier spécialisé est accessible directement : il ne nécessite pas d'avoir suivi l'atelier général sur les 5 sens.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
P5-P6	Je n'en crois pas mes yeux ! 	Illusions visuelles, perception, cerveau, esprit critique	Les élèves explorent des illusions visuelles surprenantes pour comprendre que nos yeux ne fonctionnent pas comme une simple caméra : le cerveau interprète, complète et compare les informations reçues.	Sciences et FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre

Cycle	Animation	Thème	Description	Référentiels	Animateur	
SI-S2	Magnétisme, forces à distance et électromagnétisme 	Magnétisme, forces à distance, électricité, objets technologiques	Les élèves étudient le magnétisme comme force à distance, le représentent, puis découvrent le lien avec l'électricité et les objets technologiques.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
SI-S2	Les voitures autonomes débarquent dans nos rues 	Robotique, programmation Blockly, capteurs, conditions, boucles, algorithmes, test et débogage	Les élèves programment un robot Thymio avec Blockly pour concevoir un comportement autonome plus élaboré : suivre une route, détecter un obstacle, ralentir, s'arrêter ou corriger sa trajectoire. Ils approfondissent la logique de décision, le test et le débogage.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
SI-S3	Défi ingénierie 3D : de la conception à l'objet fonctionnel 	CAO, impression 3D, contraintes techniques, géométrie, démarche STEM	Les élèves relèvent un défi d'ingénierie en concevant une pièce fonctionnelle – par exemple un sifflet ou un objet articulé – en tenant compte des contraintes réelles de l'impression 3D. L'atelier mobilise la CAO, la géométrie, les sciences et l'analyse technique.	Sciences & FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre
SI-S3	Illusions visuelles : voir, percevoir, interpréter 	Perception, cerveau, images, médias, esprit critique	Les élèves analysent des illusions, images ambiguës, contrastes, mouvements perçus et effets de contexte pour comprendre comment le cerveau construit notre perception visuelle. L'atelier développe une approche scientifique et critique des images.	Sciences et FMTTN - FWB	Baudouin de Scientastic 	Obtenir une offre



Les animateurs



Marie
de Teachin'Box



Fruit de plusieurs mois de conception et d'expérimentation, les animations Teachin'Box proposent une approche innovante et concrète, pour des élèves acteurs dans l'apprentissage.



Institutrice depuis plus de dix ans, j'ai conçu ces animations pédagogiques à partir de ce qui fait la richesse du quotidien en classe : la manipulation, l'expérimentation et le plaisir d'apprendre. Mon objectif est de proposer de véritables animations pédagogiques où les élèves construisent progressivement leurs connaissances à travers des activités concrètes, ludiques et riches en matériel. Ces animations ont également été pensées pour accompagner les enseignants dans la mise en œuvre des nouveaux référentiels belges. Face à des attendus parfois complexes à interpréter, elles offrent un cadre clair, structuré et directement exploitable en classe.



Baudouin **SCIENTASTIC**
de Scientastic

Fort de 30 ans d'expérience, Scientastic propose des animations scientifiques interactives qui éveillent la curiosité et donnent le goût des sciences.



Depuis plus de trente ans, Baudouin Hubert partage avec les enfants, les adolescents et les familles une même passion : faire découvrir les sciences par l'émerveillement, l'observation et l'expérimentation.

Fondateur de Scientastic, il a conçu et développé à Bruxelles une exposition scientifique interactive qui a accueilli plus de 500.000 visiteurs. Mais Scientastic ne s'est jamais limité à un lieu d'exposition : dès ses débuts, des ateliers, démonstrations et animations scientifiques ont également été conçus pour permettre aux publics de manipuler, tester, questionner et comprendre par eux-mêmes.

Aujourd'hui, Baudouin concentre davantage cette longue expérience sur les ateliers scientifiques en milieu scolaire. Chaque animation est pensée comme un moment vivant, structuré et joyeux, où les élèves expérimentent réellement, formulent des hypothèses, confrontent leurs idées, se trompent parfois, recommencent et construisent progressivement leur compréhension du monde.

Les ateliers Scientastic s'inscrivent dans l'esprit des référentiels de la Fédération Wallonie-Bruxelles, en particulier Sciences et FMTTN, tout en gardant ce qui fait la force de Scientastic depuis toujours : le plaisir de comprendre par l'expérience.

