



Musée des sciences et de la technologie du Canada

En mission au musée

Museum en mission au musée questionne

Âges 3 à 8

**Ingenium**



MUSÉE DES SCIENCES ET DE
LA TECHNOLOGIE DU CANADA
CANADA SCIENCE AND
TECHNOLOGY MUSEUM

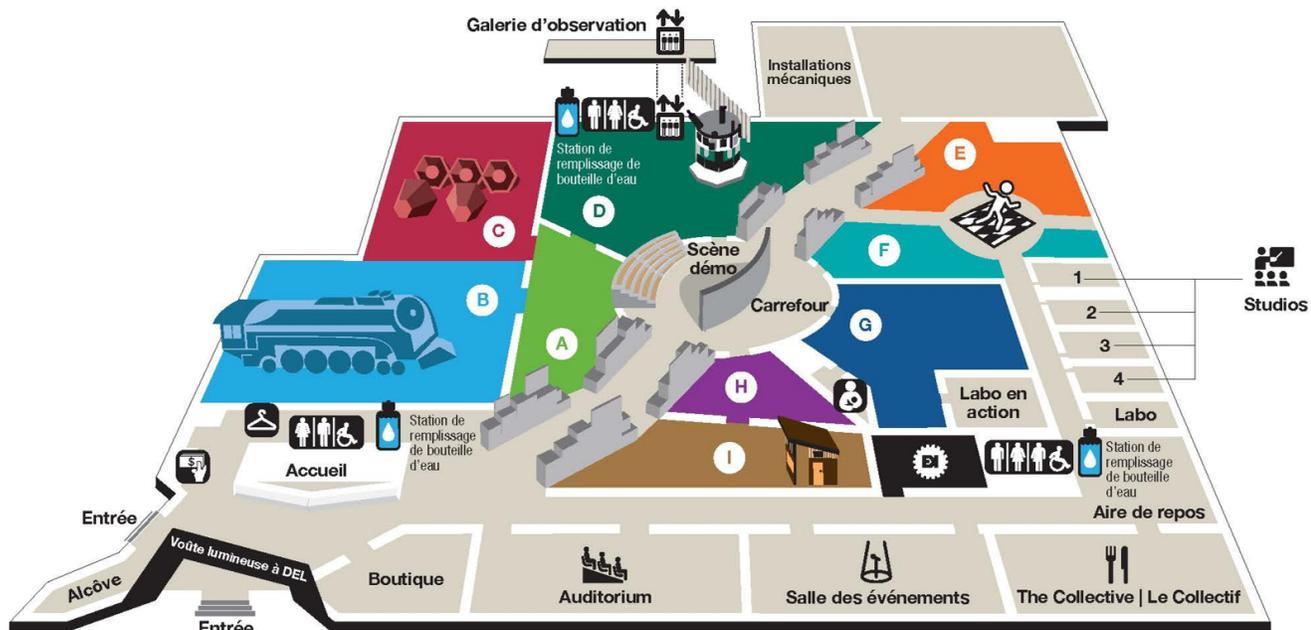
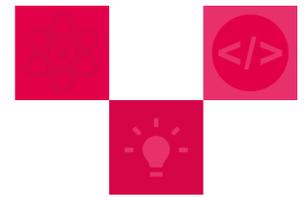
Canada 



Activité recommandée aux jeunes explorateurs de 3 à 8 ans*

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'explorer le musée et de recueillir le plus d'information possible!

***Rappel :** les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés d'un adulte en tout temps.



L'Allée des artefacts
Venez découvrir les présentoirs interactifs et plus de 700 artefacts.

A En pleine nature
Voyez comment les gens se servent de la technologie pour accéder aux grands espaces et découvrir le Canada.

B La vapeur: un monde en mouvement
Découvrez l'époque où la vapeur faisait rouler le Canada... et le monde.

C Concevoir le son
Écoutez et voyez ce qui se produit lorsqu'on marie son et conception.

D Retour aux re-sources
Découvrez comment on transforme les ressources naturelles pour fabriquer nos objets du quotidien.

Cuisine bizarre +
Mettez vos perceptions à l'épreuve et expérimentez les illusions qui jouent avec nos sens.

E Les sens et la médecine
Explorez l'univers de la médecine au moyen de vos cinq sens.

F Les mondes cachés
Utilisez des microscopes, des télescopes et des éléments interactifs pour explorer des mondes au-delà de notre portée.

G ZOOM (de 0 à 8 ans)
Un espace de jeu où les enfants peuvent imaginer, construire, tester, essayer... et essayer de nouveau!

H La technologie prêt-à-porter
Découvrez une gamme de technologies novatrices conçues pour le corps humain.

I La technologie du quotidien
Jetez un coup d'œil aux gadgets, aux outils et aux appareils qui façonnent notre mode de vie.

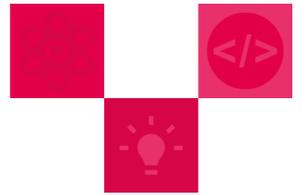
Exploratek
Un espace de bricolage consacré à l'apprentissage et à la réalisation.

L'Allée des artefacts Venez découvrir les présentoirs interactifs et plus de 700 artefacts.

- A. **En pleine nature**-Voyez comment les gens se servent de la technologie pour accéder aux grands espaces et découvrir le Canada.
- B. **La vapeur: un monde en mouvement**-Découvrez l'époque où la vapeur faisait rouler le Canada... et le monde.
- C. **Concevoir le son**-Écoutez et voyez ce qui se produit lorsqu'on marie son et conception.
- D. **Retour aux re-sources**-Découvrez comment on transforme les ressources naturelles pour fabriquer nos objets du quotidien.
- E. **Les sens et la médecine**-Explorez l'univers de la médecine au moyen de vos cinq sens.
- F. **Les mondes cachés**-Utilisez des microscopes, des télescopes et des éléments interactifs pour explorer des mondes au-delà de notre portée.



- G. **ZOOOM (de 0 à 8 ans)**-En espace de jeu où les enfants peuvent imaginer, construire, tester, essayer... et essayer de nouveau!
- H. **La technologie prêt-à-porter**-Découvrez une gamme de technologies novatrices conçues pour le corps humain.
- I. **La technologie du quotidien**-Jetez un coup d'œil aux gadgets, aux outils et aux appareils qui façonnent notre mode de vie.
- **Cuisine bizarre +**-Mettez vos perceptions à l'épreuve et expérimentez les illusions qui jouent avec nos sens.
 - **Explorek**-Un espace de bricolage consacré à l'apprentissage et à la réalisation.



Que suis-je?

Exposition: l'allée des artefacts

Commencez votre chasse à l'entrée du musée : vous vous trouverez d'abord dans l'Allée des artefacts! Essayez de trouver ces objets.

1. Trouvez-moi : je suis de haute taille, j'ai deux cylindres, et je servais à pomper de l'essence.
De quelle couleur suis-je?

- a) Rouge
- b) Bleue
- c) Jaune
- d) Verte

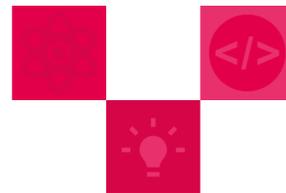
Des points supplémentaires si vous allumez mes lumières!



2. Trouvez la barre (roue) de navire. À quoi sert-elle?

- a. Diriger le navire
- b. Indiquer le chemin à suivre
- c. Décorer le navire





Connaissez-vous la chanson?

Exposition: Concevoir le son

Après l'Allée des artefacts, dirigez-vous vers l'exposition Concevoir le son.

3. Trouvez la machine « Assemblez une chanson » et faites jouer un air!
Quelle était cette chanson?



Sautillez vers la ligne d'arrivée

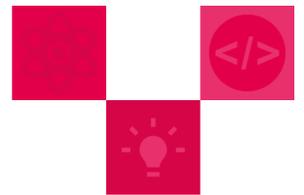
Exposition: Retour aux re-sources

Trouvez la Marelle du bouquet énergétique! (Indice : regardez sous les ampoules lumineuses!)

4. Comparez le jeu de marelle à ce dessin : quel symbole va dans la section pourpre?

- a.
- b.
- c.
- d.





Sous terre et au-dessus

Exposition: Les mondes cachés

Cherchez ces articles sur le mur Les mondes cachés!

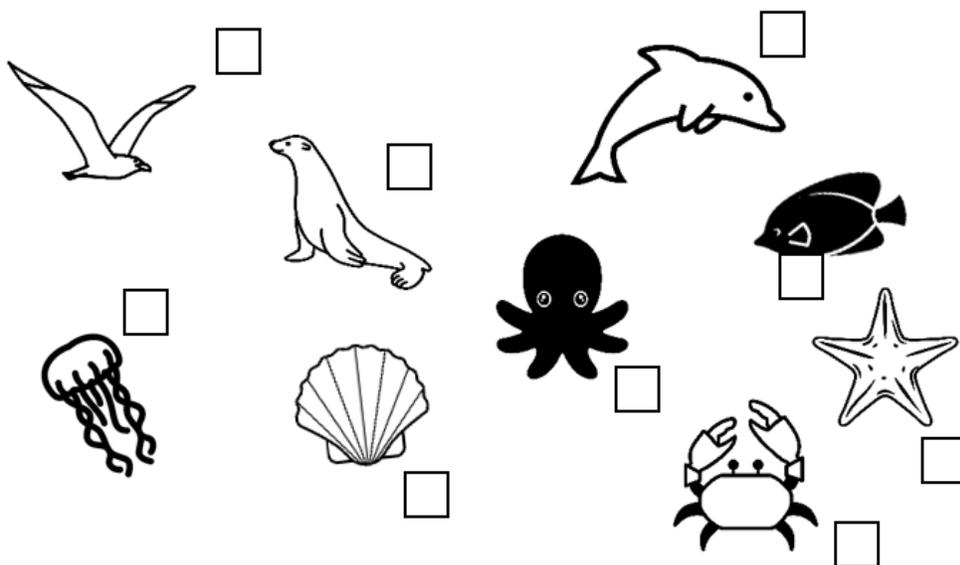
5. Trouvez la constellation de l'ourse sur les cartes du ciel autochtones.

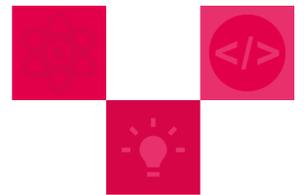


Regardez dans le bas du mur et trouvez le jeu des formes venues de l'océan.

6. Où vont ces créatures marines? Triez les formes de la mer.

Rayez de la liste les animaux que vous réussissez à trier.





Quelle est cette forme?

Exposition: ZOOOM

Allez à l'espace ZOOOM et explorez les jeux et toute la science épatante!

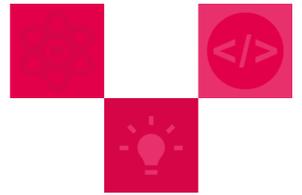
7. Trouvez ces formes et faites tourner les pédales!



8. Ouvrez l'œil : trouvez la cible jaune. Qu'y a-t-il au centre?

- a.
- b.
- c.
- d.





Savoir bien s'équiper

Exposition: La technologie prêt-à-porter

Et maintenant, La technologie prêt-à-porter! Trouvez-vous les artefacts?

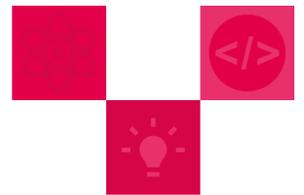
9. Combien de différentes lunettes repérez-vous? (Indice : elles ne sont pas toutes portées par des humains!)

- a) 2
- b) 7
- c) 1
- d) 6
- e) 8



10. C'est gros, orange, et permet aux plongeurs de travailler sous l'eau en toute sécurité : comment appelle-t-on ça?



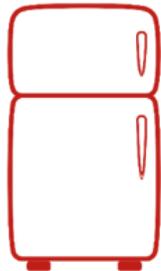


Trouve-moi!

Exposition: La technologie du quotidien

Rendez-vous maintenant à La technologie du quotidien pour la dernière tâche de votre mission!

11. Trouvez le réfrigérateur rouge!



12. Trouvez la Minimaison! Combien mesure-t-elle? (Indice : regardez vers le bas!)

- a) 15 mètres carrés
- b) 20 mètres carrés
- c) 30 mètres carrés



Voilà, c'est terminé! Félicitations, mission accomplie!

Ce plan de cours a été produit par le Musée des sciences et de la technologie du Canada.

[Consulter toutes les ressources d'apprentissage d'Ingenium sur notre site Web.](#)