



# Musée des sciences et de la technologie du Canada

## En mission au musée

## Museum en mission au musée questionne

Âges 8 à 12



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

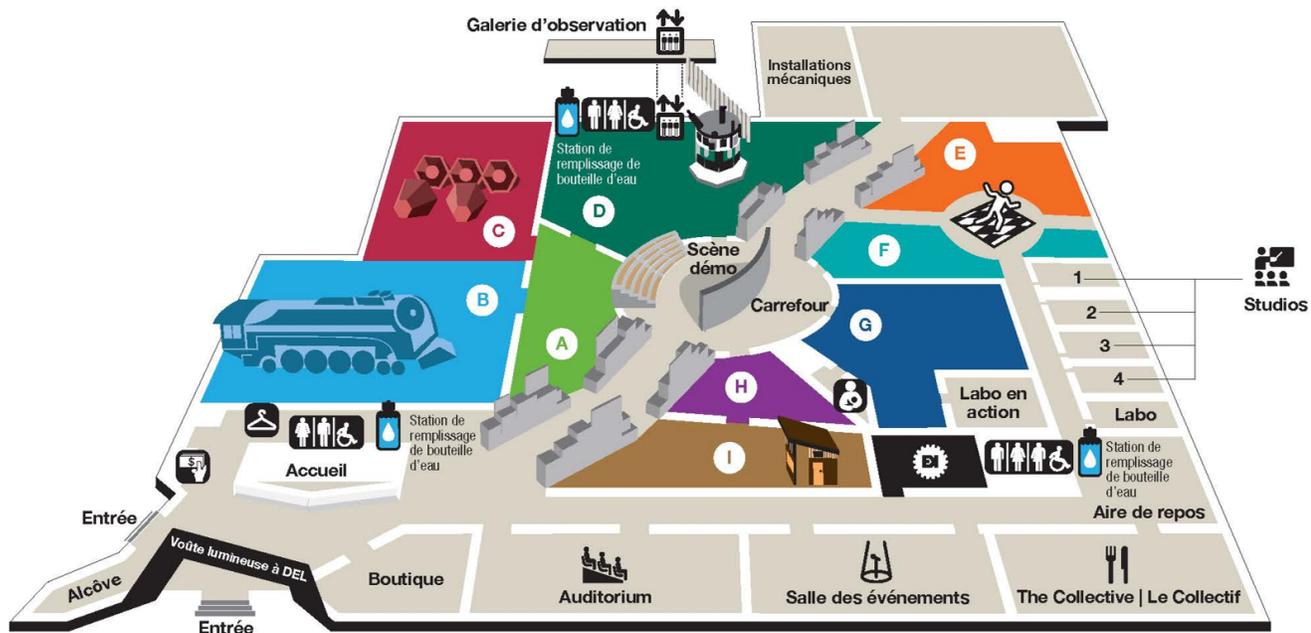
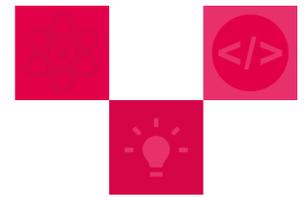




## Activité recommandée aux jeunes explorateurs de 8 à 12 ans\*

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.

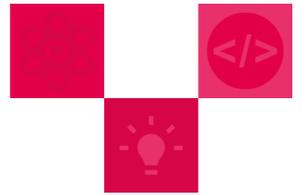
**Exploratek**  
Un espace de bricolage consacré à l'apprentissage et à la réalisation.

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. **ZOOM (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.



## L'allée des artefacts

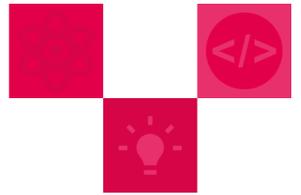
Où suis-je?

Commencez la chasse à l'avant du Musée, dans l'Allée des artefacts! Regardez autour de vous pour trouver les éléments suivants.

1. Placez-vous sur le radeau de glace. Qui vient vous voir?
  - a) Ours polaire
  - b) Phoque
  - c) Poisson
  - d) Pingouin
  
2. Trouvez-moi : Je suis grand, j'ai deux cylindres et j'étais utilisé pour pomper de l'essence. De quelle couleur suis-je?
  - a) Rouge
  - b) Bleu
  - c) Jaune
  - d) Vert

Points bonis si vous allumez mes lumières.





# B

## La vapeur : un monde en mouvement

3. Nommez les quatre locomotives exposées :

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

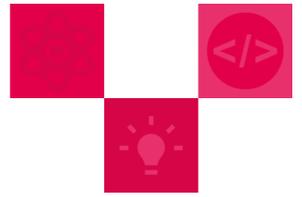
3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

4. Quel type de moteur utilisent-elles?

5. Trouvez la machine à vapeur à triple expansion. Que devait alimenter cette machine à vapeur?





## Concevoir le son

### Boîte à silence

Après les locomotives, dirigez-vous vers l'exposition Concevoir le son.

Trouvez la Boîte à silence.



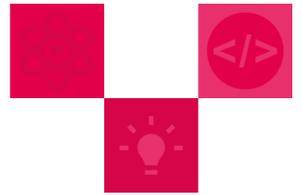
6. Pour quelle raison la Boîte à silence a-t-elle été conçue?
  - a. Protéger vos oreilles
  - b. Vous aider à faire la sieste
  - c. Faire beaucoup de bruit
  - d. Éliminer les échos

Rentrez à l'intérieur!

7. Selon le décibelmètre, quel est le niveau sonore dans le hall d'exposition?  
\_\_\_\_\_décibels

En quittant l'exposition Concevoir le son, faites tourner la roue en haut de la rampe dans Explorez le Canada.

8. Quelle est votre prochaine grande aventure canadienne?
9. Pouvez-vous trouver où se déroulera votre aventure sur la carte?



## Retour aux re-sources

L'énergie : Moteur de nos vies

10. Quel électroménager consomme le plus d'énergie?

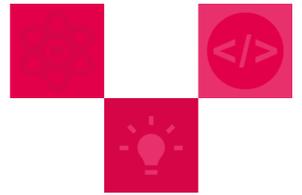
- a. Téléviseur
- b. Sécheuse
- c. Radiateur portatif



Allez à la carte d'énergie du Canada.

11. Quelles sources d'énergie l'Ontario n'utilise-t-il PAS?

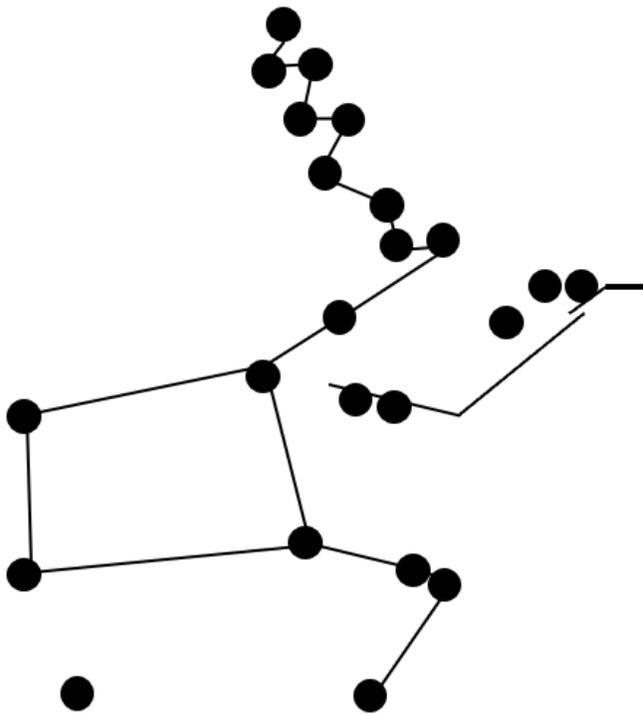
Éolienne    Charbon    Combustibles fossiles    Marémotrice    Solaire



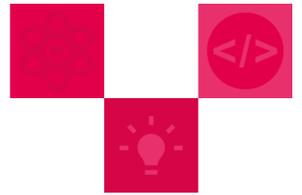
## Les mondes cachés

Un seul ciel, beaucoup d'astronomies

12. Trouvez les cartes du ciel autochtones le long du mur du fond de la présentation Les mondes cachés. Regardez la carte du ciel ojibwée.



13. Quel animal cette constellation représente-t-elle?

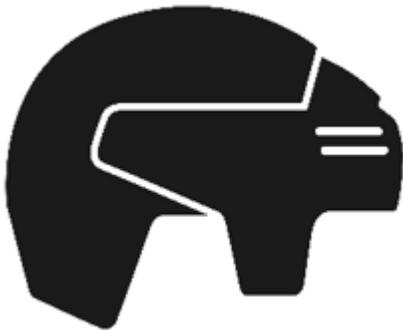


## La technologie prêt-à-porter

Le physique de l'emploi

Petit choc, gros impact.

14. Pouvez-vous faire changer la lumière à orange?



Assessment Required?

15. Examen nécessaire? Quelle force d'accélération (force g) exigerait d'une personne qu'elle se fasse examiner pour une commotion?

- a) 30 gs
- b) 80 gs
- c) 50 gs

Branchez-vous



16. Trouvez le maillot biométrique Hexoskin. Quel est le nom de la championne olympique de lutte canadienne originaire d'Ottawa qui s'est entraînée avec ce maillot Hexoskin?

17. Où a-t-elle remporté une médaille d'or?

- a. Jeux olympiques de 2012 à Londres, en Angleterre
- b. Jeux olympiques de 2016 à Rio, au Brésil
- c. Jeux olympiques de 2004 à Athènes, en Grèce



**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.](#)