



TECHNOSCIENCE

Québec et Chaudière-Appalaches



NOS PROGRAMMES 2025-2026



**EXPO
SCIENCES**
Hydro-Québec

LES DÉBROUILARDS
ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

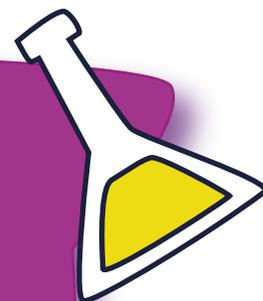
إتزان
Innovateurs
à l'école
et à la bibliothèque

défi
apprenti | génie
génie | inventif

Produits
clés en main

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
INTRODUCTION	3
ATELIERS SCIENTIFIQUES	4
CPE ET PRÉSCOLAIRE	4
ÉCOLES PRIMAIRES	5-6-7
ÉCOLES SECONDAIRES	8-9
LES DÉBROUILLARDS EN FÊTE	10
ÉVÈNEMENTS SCIENTIFIQUES	11
FESTIVAL LÉVISIUM	11
JOURNÉE DÉBROUILLARDS	11
LES CLÉS EN MAIN	12
INNOVATEURS À L'ÉCOLE	12
VOLET SPECTACLE	13
PRIMAIRE & SECONDAIRE	13
COMPÉTITIONS SCIENTIFIQUES	14
EXPO-SCIENCES HYDRO-QUÉBEC	14
LES DÉFIS TECHNOLOGIQUES	15
ATELIER INTERGÉNÉRATIONNEL	16
INFORMATIONS ET COORDONNÉES	17



OSEZ LA SCIENCE AVEC NOUS !

La Boîte à science est un organisme à but non lucratif (OBNL) qui a pour mission de participer au développement des compétences en sciences, des nouvelles technologies et des habiletés créatives chez les jeunes.

Notre vision est de contribuer activement à faire des jeunes des régions de la Capitale-Nationale et de la Chaudière-Appalaches des citoyens actifs, créatifs et innovateurs grâce à l'acquisition d'une culture scientifique et technologique solide.

Nous sommes implantés dans la région de Québec depuis 1980 et nous sommes un organisme membre du Réseau Technoscience. L'éducation, le professionnalisme, l'innovation, la collaboration et l'accessibilité constituent les valeurs sur lesquelles se fonde chaque démarche de la Boîte à science.



ATELIERS SCIENTIFIQUES

CPE ET PRÉSCOLAIRE



La Boîte à science vous propose des thématiques innovantes s'inscrivant dans le processus de développement global de l'enfant, celui-ci étant au centre des manipulations expérimentales. Que ce soit par la progression des habiletés motrices, la coopération, le raisonnement et la déduction logique ou encore le vocabulaire, l'enfant saura mettre à profit ses connaissances et accroître ses compétences.

LA SCIENCE N'A PAS D'ÂGE

MOUILLE-TOI

Deviens le héros d'une histoire fantastique à travers laquelle tu découvriras de petites réactions surprenantes et colorées. Tu chanteras même tes découvertes scientifiques dans l'espoir de redonner le sourire à Beppo la grenouille!

L'ART DE LA NATURE

Qu'il s'agisse d'espèces animales ou végétales, la nature est remplie d'artistes ! De la sculpture au chant en passant par les couleurs ou la danse, les animaux et les plantes créent naturellement des œuvres d'art pour se séduire, grandir, se protéger et plus encore ! La nature est si bien faite, amusons-nous à la découvrir...

L'AVENTURE DES MATÉRIAUX

Noir ou blanc, opaque ou transparent, imperméable ou perméable; il faut faire les bons choix de matériaux en fonction de notre besoin. Afin de survivre, notre aventurier a besoin de connaissances scientifiques pour boire, manger et s'abriter.

SPÉCIAL BIBITTES

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires. Par exemple : python royal, dragon barbu, rainette de lait, mygale, hérisson, serpent des blés, etc.

PHÉNOMÈNE EN ACTION

Grâce à son oeil de chimiste, Léo le magicien a pu mettre en évidence des phénomènes naturels aux propriétés chimiques incroyables et a décidé de recréer quelques-unes de ces démonstrations colorées. Apprentis chimistes, venez mettre à l'épreuve vos connaissances scientifiques pour reproduire de puissantes manifestations de notre planète bleue!

SENS DESSUS DESSOUS

Les chiens présentent une ouïe et un odorat plus développés que l'humain. Tes capacités olfactives, auditives et tactiles sauront-elles surpasser celles de ces chiens? Effectue quelques tests et observe leurs incroyables capacités sensorielles pour en apprendre davantage sur tes propres sens!

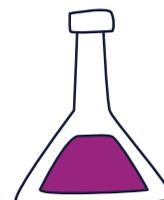


MESURE 15230
MESURE 15186

Modalités :

- Durée par animation : 45 minutes
- Coût par animation : 120 \$
- Des frais de déplacement s'ajoutent au coût des ateliers.
- Un minimum de 1 h 30 d'animation est requise pour réserver.
- Les ateliers sont conçus pour un maximum de 10 enfants et la présence de l'éducateur.trice est obligatoire pour la durée des ateliers.

*Tarifs modifiables sans préavis



RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS

ATELIERS SCIENTIFIQUES

ÉCOLES PRIMAIRES



DEPUIS PLUS DE 45 ANS LA BOITE À SCIENCE ADAPTE SES ATELIERS À VOS BESOINS !

● ATELIERS OFFERTS EN FRANÇAIS ET EN ANGLAIS ● ATELIER POUR TOUS LES CYCLES

La Boite à science propose des thématiques à explorer sous forme d'expériences et de défis, animés par des éducateurs(trices) scientifiques qualifié(e)s. L'approche de la Boite à science consiste à mettre les jeunes dans l'action. La collaboration, le plaisir, le défi et le succès leur font vivre un sentiment de compétence.

Multicycles

SUR LA PISTE DE LA VIE (1^{er} et 2^e cycle)

Classification des êtres vivants

Les êtres vivants font partie d'une grande classification qui nous donne une foule d'informations passionnantes sur une panoplie de créatures extraordinaires. Des animaux vivants sauront vous épater.

S.O.S PIRATES! (1^{er}, 2^e, 3^e cycle)

En étudiant les principes de la poussée d'Archimède et de la flottabilité des objets, les participants devront construire une embarcation digne des pirates afin de supporter le poids de leur butin croissant issu de leurs pillages en mer.

Durée: 60 ou 120 minutes

PROGRAMMATION (2^e et 3^e cycle)

Activité de programmation sur mesure en classe avec: Microbit, Scratch, Spiro et Sphéro.

Durée: 120 minutes

AVENTURIERS DE L'ESPACE (2^e et 3^e cycle)

Plongez au coeur de l'espace pour apprendre comment les astronomes découvrent des planètes extrasolaires, fabriquer une comète avec de la glace carbonique ou encore en apprendre un peu plus sur la gravitation et les trous noirs!

1^{er} cycle

BUTINE TA PROGRAMMATION

Une abeille pas comme les autres qui attend tes commandes pour butiner d'un endroit à l'autre. Tes talents de programmeur en robotique te serviront pour accomplir un marathon d'épreuves variées et amusantes.

Durée: 120 minutes

CHIMIE-MANIE

Propriété des substances

Mélanges, solubilité, transparence. C'est la fête des expériences chimiques et des substances étranges !

1^{er} cycle

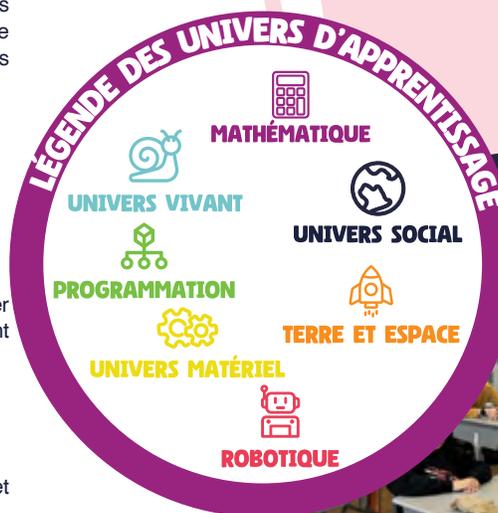
SENS DESSUS DESSOUS

Découverte des sens

Les cinq sens permettent à l'humain d'entrer en contact avec l'environnement. Découverte surprenante et interactive : vue, ouïe, odorat, goût, toucher.

L'AVENTURE DES MATÉRIAUX

Noir ou blanc, opaque ou transparent, imperméable ou perméable; il faut faire les bons choix de matériaux en fonction de nos besoins. Afin de survivre, notre aventurier a besoin de connaissances scientifiques pour boire, manger et s'abriter.



ATELIERS SCIENTIFIQUES

ÉCOLES PRIMAIRES



2^e cycle

EAU DELÀ DE L'EAU

Les propriétés de l'eau

L'eau constitue une substance formidable et essentielle à la vie. Répondez à votre « soif » de découvrir en explorant la chimie de l'eau et ses propriétés fascinantes.

LA LOI DU MOINDRE EFFORT

Initiation aux machines simples

Une machine simple permet de réduire la force nécessaire pour exécuter un travail. On travaille plus longtemps, mais moins intensément... Facile, hein ?

LE CORPS : QUELLE MACHINE

Fonctionne du corps humain

Vérifiez les capacités épatantes de votre « machine humaine » ! Du creux du ventre jusqu'au bout des doigts !

PROGRAMMÉ DE TOUTES PIÈCES

Le grand défi en robotique est de programmer les mouvements d'un robot en fonction des obstacles de son environnement. Agis tel un expert de ce domaine et commande les déplacements de tes propres constructions. Ça roule !

Durée: 120 minutes

UN PLANT POUR L'ENVIRONNEMENT

Animation interactive où les élèves explorent les liens entre écosystèmes, végétaux et changements climatiques à travers observations, expériences et jeux, tout en découvrant des solutions innovantes et des métiers environnementaux.

3^e cycle

ÉLECTRUCS!

Initiation à l'électricité

L'électricité a toujours existé, mais les humains l'ont apprivoisée. Conducteurs et isolants, électricité statique et dynamique, même les citrons peuvent être électriques.

LA BIODIVERSITÉ ET MOI *QUANTITÉS GRATUITES LIMITÉES

Présentation qui permet aux élèves d'explorer la diversité des animaux du Québec. Le tout, accompagné d'ossements, d'insectes et d'animaux naturalisés. À la toute fin de la présentation, les élèves pourront toucher les bois d'un caribou, une vertèbre et un crâne.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR?

Les avancées médicales

À travers les siècles, les plantes, l'hygiène, les médicaments et l'équipement ont permis d'améliorer la longévité de nombre d'habitants. Prenez soin de vous !

TECHNO-ROBOTIC

Une suite de défis à réaliser : les élèves devront collaborer pour assembler correctement un robot. Ensuite, il faut passer en mode résolution de problèmes pour réussir à programmer et contrôler notre construction. À vos claviers !

Durée: 120 minutes



Tarifs

2 périodes d'animations

2 animations d'une même thématique ou animation de 120 minutes
Coût: 315 \$ + frais de déplacement

3 périodes d'animations

3 animations d'une même thématique
Coût: 460 \$ + frais de déplacement

4 périodes d'animations

4 animations (choix de deux thématiques incluses sans frais)
Coût: 610 \$ + frais de déplacement

5 périodes d'animations

5 animations (choix de deux thématiques incluses sans frais)
Coût: 725 \$ + frais de déplacement
maximum de 30 élèves par classe



MESURE 15230
MESURE 15186

HÂTEZ-VOUS DE RÉSERVER
AFIN DE VOUS ASSURER DE LA DISPONIBILITÉ

RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS

LES DÉBROUILLARDS

ÉCOLES PRIMAIRES

LES DÉBROUILLARDS



Avec les animations des Débrouillards, nous proposons aux jeunes de 4 à 12 ans de s'initier concrètement à l'univers scientifique, par le biais d'expériences variées et amusantes.

COÛTS: LES MÊME COÛTS S'APPLIQUE QUE LES ANIMATIONS
VOILA SCIENCE + les frais de déplacement

ADMISSIBLE AU PROGRAMME LA CULTURE À L'ÉCOLE
MESURE 15230 & MESURE 15186

Multicycles

SPÉCIAL BIBITTES 🐸

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires. Par exemple : python royal, rainette de lait, serpent des blés, mygale, hérisson, etc.

FUSÉE CARBONIQUE 🚀

Pour les amateurs de défis explosifs, propulsez une fusée miniature à plus de 5 mètres dans les airs à l'aide d'une réaction chimique haute en pression.

1^{er} cycle

UNE EXPÉRIENCE DANS LE VENT 🌀

Devenez des pros de la voltige en fabriquant un cerf-volant miniature qui vole comme un grand! Découvrez les forces à l'origine du comportement étonnant des objets en mouvement dans l'air.



2^e cycle



LA CUISINE MOLÉCULAIRE 🍷

Explorez les possibilités qu'offrent différentes réactions chimiques pour créer de nouveaux plats culinaires. Au menu : la gélification, la sphérification et de délicieuses perles de jus de fruits à déguster!

3 cycle

LES BOMBES DE BAINS 🛀

Faites trempette dans une expérience effervescente! Fabriquez des bombes de bain maison tout en découvrant les principes de base des réactions chimiques.

LES TROIS BOITES 📦

Vous pensez être né sous une bonne étoile et bénéficier d'une chance miraculeuse? Vous serez surpris de découvrir la notion d'illusion de contrôle sur le hasard et les lois surprenantes des probabilités au cœur des jeux de hasard.



RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS

ATELIERS SCIENTIFIQUES

ÉCOLES SECONDAIRES



La Boite à science propose des thématiques à explorer sous forme d'expériences et de défis, animés par des éducateurs scientifiques qualifiés. L'approche de la Boite à science consiste à mettre les jeunes dans l'action. La collaboration, le plaisir, le défi et le succès leur font vivre un sentiment de compétence.

ATELIERS GRATUITS

QUANTITÉS LIMITÉES FAITES VITE !

Multicycles



UBISOFT

TROUSSE D-CODE : MISSION PROGRAMMATION

À partir d'un ordinateur Kano (avec microordinateur Raspberry Pi intégré), les jeunes apprennent quelques bases de programmation en utilisant le langage Python. Ce langage, le 5e plus utilisé dans le monde, leur permettra de commander à distance des robots. L'animateur technoscientifique qui les accompagneront pourront les aider dans leurs démarches et leur faire découvrir différents métiers présents chez Ubisoft.



IA, CONDUIIS-MOI !

Cette activité traite des concepts importants en lien avec l'intelligence artificielle et comment cette technologie peut être utilisée dans l'assistance automatisée de la conduite de véhicule routier. Avec la participation financière de Bentley Systems.



FABRIQUE TON AVENIR ***NOUVEAUTÉ***

Le temps d'une période, les jeunes réaliseront un véritable stage en industrie. À travers trois stations interactives, ils devront résoudre des problématiques concrètes liées à divers métiers issus de trois secteurs industriels majeurs : les peintures et revêtements, les cosmétiques et soins personnels, ainsi que les engrais minéraux.

2^e cycle

ENIGMATIQUE ***NOUVEAUTÉ***

Vos élèves seront envoyés dans le futur pour s'infiltrer dans un bunker et ramener des matériaux avancés qui pourront nous aider à régler plusieurs enjeux de notre société. Ils devront user de leurs compétences pour y arriver dans le temps imparti. Seront-ils en mesure de s'infiltrer et de prendre les matériaux avancés avant que la machine ne les ramène dans le présent?

ALIMENTAIRE, MON CHER !

Découvrez les professions liées à la transformation alimentaire et transformez votre classe en une usine de production de barres tendres, de la conception à l'emballage en passant par le contrôle-qualité!

MINES ET VIE

Grâce à cet atelier, les élèves pourront découvrir le cycle de vie d'une mine et les enjeux scientifiques correspondants par le biais de trois expériences. Ils auront l'occasion d'être dans la peau de géophysiciens sondant le sol à l'aide de différentes techniques d'exploration minière. Puis, ils découvriront différents processus de traitement du minerai en utilisant un appareil spécifique au monde des mines.

LE TEXTILE, C'EST SCIENTIFIQUE ?

Les élèves réaliseront des tests de qualité sur des fils et des étoffes de différentes fibres textiles. Grâce à ces manipulations, ils découvriront des tâches effectuées en usine ou en laboratoire dans les entreprises textiles du Québec.



ATELIERS SCIENTIFIQUES

ÉCOLES SECONDAIRES



Multicycles

« SELFIE » D'ANTAN !

Réaliser un autoportrait sans téléphone intelligent? C'est possible! Les élèves découvriront le processus de création photo, de la fabrication d'un appareil photo jusqu'au développement de la photo elle-même. Cet atelier scientifique permettra aux élèves d'expérimenter par le biais de manipulations les notions de lumière, d'optique, de fabrication de solution et de transformations chimiques. 1-2-3, souriez!

LE MONDE DE L'INVISIBLE ***NOUVEAUTÉ***

Cette animation propose d'en apprendre davantage sur les micro-organismes : leurs différents groupes, les mécanismes qui leur permettent de survivre dans des environnements difficiles, ainsi que leur mode de transmission lors d'une épidémie. Les élèves auront l'occasion d'observer des microbes au microscope, d'équiper leur propre microbe d'accessoires pour survivre en milieu hostile et de prendre part à une simulation d'épidémie en classe. Une invitation à plonger ensemble dans le fascinant monde de l'invisible!

SUR LA PISTE DE LA VIE : LE ROYAUME ANIMAL ***NOUVEAUTÉ***

Les êtres vivants font partie d'une grande classification qui nous donne une foule d'informations passionnantes sur une panoplie de créatures extraordinaires. Vous étudierez nos petites bêtes pour tenter de les classer et de les positionner dans l'arbre de la vie.

IN UTERO: ENQUÊTE GÉNOMIQUE ***NOUVEAUTÉ***

Tel un vrai généticien, lancez-vous dans une enquête génomique de dépistage prénatal. À l'aide d'expériences faites en classe, vous pourrez découvrir plusieurs informations cruciales sur le bébé à naître comme certains de ses traits physiques ou sa prédisposition à certaines maladies. L'enquête vous attend !

1^{er} cycle

MISSION GLACIALE

L'atelier en classe lève le voile sur les enjeux de l'étude de la glace provenant d'eau de lac, de rivière et de mer, ainsi que les recherches concernant le couvert de glace dans le Grand Nord. Les participants pourront se familiariser avec la collecte de données et leur analyse, la manipulation d'échantillons de glace en vue d'identifier le type d'eau correspondant.

PROGRAMMATION

Activité de programmation sur mesure en classe avec : Scratch, Microbit, Sphéro et Mbots * Il est possible d'offrir plus de contenu et matériel si effectué sur 2 périodes consécutives*

C'EST QUOI LES CHANCES ? ***NOUVEAUTÉ***

À l'aide de la présentation du paradoxe des anniversaires et d'un jeu de société bien connu (serpent et échelle), les jeunes développent leur connaissance sur le hasard et les probabilités. L'animation se termine avec un tour de magie ou on semble contrôler le hasard!

CONÇUE PAR TECHNOLOGIE RÉGION MÉTROPOLITAINE.

2^e cycle

À LA RECHERCHE DE MÉDICAMENTS DANS LA FORÊT ***NOUVEAUTÉ***

La recherche de nouveaux médicaments à partir des ressources de la forêt boréale est un domaine où des chercheurs du Québec sont très actifs. Durant cet atelier, les participants réalisent une série de manipulations et expérimentent deux techniques utilisées en laboratoire et en industrie pour extraire des composés d'intérêts à partir d'aiguilles de conifères.

CONÇUE PAR TECHNOLOGIE SAGUENAY-LAC-ST-JEAN.

LES RICHESSES DU BLEUET SAUVAGE ***NOUVEAUTÉ***

Les composés phénoliques (antioxydants) sont reconnus pour avoir des effets bénéfiques sur plusieurs maladies liées au vieillissement. Dans cet atelier, les élèves ont pour mission d'extraire les composés phénoliques de bleuets sauvages et, par différentes manipulations, de déterminer s'ils en contiennent suffisamment pour produire un médicament contre le cancer.

CONÇUE PAR TECHNOLOGIE SAGUENAY-LAC-ST-JEAN.

IA, SUIS TON ALGORITHMME !

Plonger dans l'univers de l'intelligence artificielle avec l'activité AI, Suis ton algorithme ! Découvrez comment une machine est capable d'apprendre un mouvement de marche à une construction tout droit sortie de votre imaginaire.

LÉGENDE DES PROFILS DE SCIENCE

ST 	STE 	SE 	ATS 	CHIMIE 
--	--	--	---	--



MESURE 15230
MESURE 15186

Tarifs

2 périodes d'animations
Coût: 360 \$ + frais de déplacement

3 périodes d'animations
Coût: 520 \$ + frais de déplacement

4 périodes d'animations
Coût: 670 \$ + frais de déplacement
*minimum de 2 périodes d'animation pour réserver



RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS

9

LES DÉBROUILLARDS EN FÊTES



THÉMATIQUES TOUS : 4 À 12 ANS

Poils et écailles

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires. Par exemple: python royal, hérisson, etc.

Glulogue en herbe ***NOUVEAUTÉ***

Viens fabriquer trois types de glues surprenantes et découvrir la science cachée derrière leur texture collante, élastique ou comestible. Une activité amusante, sensorielle et pleine de découvertes !

6 À 10 ANS

Abeilles robotiques (Beebot)

Voici le son des abeilles robots qui travaillent ardemment! Aide ces petites machines à se déplacer en programmant des séquences de mouvements spécifiques.

Aspirants chimistes

Des mélanges et des réactions étonnantes vous attendent! De la glue rebondissante, une potion lumineuse, un ballon gonflé par la chimie, etc.

8 À 12 ANS

Aux petits soins*

Au menu, vous fabriquerez du baume à lèvres, du savon pour le corps et même de la pâte à dents!

Fantasticolor

Offrez-vous une fête haute en couleur! Feu d'artifice dans un verre, pailles arc-en-ciel, bonbons moussants, etc.

Mystères cosmiques ***NOUVEAUTÉ***

Nous parlons souvent des planètes, des fusées, de ce qui est proche de nous. Mais, et plus loin, de quoi est fait l'univers ?! Essayons d'en savoir un peu plus sur ce ciel si brillant et scintillant, qui fascine petits et grands !

Programmation (Sphero, Scratch, Microbit, Cubelets)*

Viens apprendre la programmation en bloc, programme tes commandes et observe les réactions lumineuses!

*Ces thématiques sont d'une durée de 90 minutes et sont disponibles dans le forfait +

Visitez notre site internet pour consulter les descriptions des activités offertes ainsi que pour réserver !

RÉSERVER ICI



TARIFS

FORFAIT EXPLORATION

- Maximum de 10 jeunes
- Fête de 60 minutes
- 90 minutes de prêt de local

295 \$ Tarif résident de la ville de Québec

445 \$ Tarif non-résident de la ville de Québec

FORFAIT +.

*pour les thématiques « Programmation » et « Aux petits soins » seulement.

- Maximum de 10 jeunes
- Fête de 90 minutes
- 90 minutes de prêt de local

325 \$ Tarif résident de la ville de Québec

490 \$ Tarif non-résident de la ville de Québec

INCLUS DANS LES FORFAITS

Ensemble-cadeau Les Débrouillards pour le fêté.

Une revue pour l'enfant fêté et chacun de ses invités



POUR FAIRE
DE LA SCIENCE
UNE FÊTE !

ÉVÈNEMENTS SCIENTIFIQUES

LÉVISIUM

FESTIVAL DES SCIENCES ET DE L'INNOVATION

LÉV

Lévisium

Un parcours éducatif structuré pour les écoles primaires et secondaires pour sensibiliser aux sciences à travers des activités interactives et adaptées à chaque niveau.

À METTRE À TON AGENDA

- Ateliers interactifs;
- Visites guidées thématiques;
- Rencontres avec des chercheurs;
- Supports pédagogiques adaptés;
- et bien plus encore !

OÙ : Quai Paquet à Lévis

QUAND : Du 12 juin au 14 juin 2026

POUR PLUS D'INFOS VISITEZ : www.levisium.ca



JOURNÉE DÉBROUILLARDS

LES DÉBROUILLARDS

LES DÉBROUILLARDS CONVIE LES JEUNES DE 6 À 12 ANS ET LEURS FAMILLES À UN ÉVÈNEMENT DRÔLEMENT SCIENTIFIQUE !

Expériences scientifiques, collations festives (\$), tirage et plus vous attendent !

OÙ: Centre communautaire Michel-Labadie

QUAND: 15 novembre 2025 de 10h à 16h

COÛTS: GRATUIT !



LES CLÉS EN MAIN PRIMAIRE

Produits
clés en main

LES PRODUITS CLÉS EN MAIN SONT DES TROUSSES ÉDUCATIVES INCLUANT TOUS LES OUTILS D'APPRENTISSAGES SUR UNE THÉMATIQUE SPÉCIFIQUE, EN AUTONOMIE AVEC L'ENSEIGNANT/E. LES ÉLÈVES PEUVENT AINSI APPROFONDIR LEURS SAVOIRS !



ENVIROVOLT

Vous êtes à la recherche d'un outil pédagogique pour éveiller la curiosité et susciter l'intérêt de vos élèves pour les sciences de l'environnement? Accompagnés de deux personnages fictifs, vos élèves deviendront des apprentis biologistes dans le monde d'Hydro-Québec.

RÉSERVER ICI



VALISE 00WATT

Participez à l'enquête avec l'inspecteur 00Watt et sa valise remplie de jeux et d'expériences scientifiques sur l'économie d'énergie. Ce matériel permet d'explorer le processus de production d'électricité, de prendre conscience de l'ampleur de notre consommation d'énergie et de découvrir les gestes à poser pour éviter le gaspillage.

RÉSERVER ICI

QUANTITÉS LIMITÉES !

DURÉE: Entre 4 à 5 semaines ou 45 à 60 minutes avec un.e éducateur.trice

QUAND: Toute l'année scolaire, selon les calendriers de chaque trousse.

COÛTS: Gratuit !

EN SAVOIR PLUS

LES INNOVATEURS À L'ÉCOLE ET À LA BIBLIOTHÈQUE

Innovateurs
à l'école
et à la bibliothèque

Ce programme offre des ateliers-conférences aux jeunes, couvrant divers domaines de la science et de la technologie. À travers ces ateliers dynamiques et accessibles, les participants explorent comment la science et l'innovation stimulent la créativité et contribuent au progrès social, en particulier face aux défis contemporains majeurs.

L'objectif principal est de renforcer la culture scientifique et l'esprit d'innovation parmi les jeunes. Les sujets abordés incluent la protection des mammifères marins, la recherche sur les lièvres d'Arctique, le système solaire, l'astronomie, les fusées, les satellites, et bien d'autres encore, tous captivants et éducatifs.

DURÉE: La durée des ateliers-conférences est flexible, mais s'adapte habituellement à une période.

QUAND: Toute l'année selon les disponibilités de nos bénévoles.

COÛTS: GRATUIT !

CATALOGUE DES INNOVATEURS

RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS



VOLET SPECTACLE

PRIMAIRE & SECONDAIRE

DESTINATION : PLANÈTE ERRET



Dans une ambiance futuriste, les élèves suivent les explorations d'Alex, scientifique du futur, qui explore l'espace intergalactique à la recherche de vie. Aujourd'hui, on se pose sur la planète Erret, qui semble foisonner de vie. Animaux étranges, plantes bizarroïdes, ce spectacle interactif fait voir aux élèves des créatures de toutes les couleurs. Jusqu'au moment où l'on réalise qu'en fait, Alex a atterri sur une planète très bien connue...

Un spectacle tout en émerveillement, qui aborde l'adaptation, la classification des êtres vivants, l'anatomie des systèmes chez les animaux et les plantes, l'évolution et plusieurs autres aspects de l'Univers vivant.

DURÉE : 60 minutes **CLIENTÈLE CIBLE** : 6 à 12 ans

DISPONIBLE DÈS JANVIER 2026

SCIENCE SUR LE PLATEAU

LA CHIMIE DES EFFETS SPÉCIAUX DU CINÉMA



Spectacle sur la science d'une heure qui se cache derrière les effets spéciaux du cinéma. Glue visqueuse, traces de pneu enflammées, sang acide qui dissout le béton, le cinéma d'avant les ordinateurs avait besoin de scientifiques. De courts extraits de films bien connus sont présentés, puis on reproduit les extraits sur scène avec des volontaires, effets spéciaux inclus.

DURÉE : 60 minutes

CLIENTÈLE CIBLE : 12 à 17 ans

COÛT : 695 \$ + frais de déplacement

RÉSERVER ICI

COMPÉTITIONS SCIENTIFIQUES

EXPO-SCIENCES



UN CONCOURS SCIENTIFIQUE OUVERT À TOUS LES JEUNES DE 6 À 20 ANS DES QUATRE COINS DE LA PROVINCE !

**EXPO
SCIENCES**
Hydro-Québec

EXPO-SCIENCES C'EST ...

- Un projet d'expérimentation, de conception ou de vulgarisation en solo ou en duo;
- La chance d'oser la science et de vivre une expérience unique;
- Beaucoup de prix: bourses d'études, bourses en argent et plus encore;
- Créer une affiche;
- Présenter son projet sous forme de stand lors de l'évènement public et effectuer une présentation devant différents juges.

VOLET PRIMAIRE, SECONDAIRE ET COLLÉGIAL

OÙ : À confirmer

QUAND : À confirmer

COÛTS : 35 \$ / participant.es pour le primaire & 110\$ / participants.es pour le secondaire et collégial

EN SAVOIR PLUS



COMPÉTITIONS SCIENTIFIQUES

LES DÉFIS TECHNOLOGIQUES

Les défis sont des projets rassembleurs qui valorisent la créativité et le savoir-faire des élèves dans le cadre d'une saine compétition se déroulant en classe, à l'école ou aux finales régionales !

OÙ : 6 mai 2026

QUAND : Pavillon Alexandre-Vachon et Adrien-Pouliot, Université Laval



Faculté des sciences et de génie

défi
apprenti
génie

**VOLET
PRIMAIRE**

DÉFI 2025-2026: PINCE-MOI ÇA !

Le défi : concevoir une pince permettant de saisir et de déplacer des objets de taille et de masse différentes.

LE DÉFI APPRENTI-GÉNIE C'EST ...

- Un projet clés en main dans lequel les élèves du primaire pourront faire la démonstration de leur débrouillardise, de leur créativité et de leur persévérance;
- Met en pratique les sciences et technos par la conception d'un prototype selon des règles spécifiques.



POUR QUI : Tous les élèves du primaire

COÛTS : 35\$ / participants.es

RÉSERVER ICI

défi
génie
inventif

**VOLET
SECONDAIRE ET COLLÉGIAL**

DÉFI 2025-2026: TIRE LA CHAÎNE !

Le défi : concevoir un prototype capable de se déplacer sur la plus grande distance possible, en tirant une chaîne au sol.

LE DÉFI GÉNIE INVENTIF C'EST ...

- Un projet innovant qui permet de faire vivre aux élèves du secondaire une expérience motivante et concrète des sciences et technologies;
- Il s'accompagne d'une situation d'apprentissage et d'évaluation clé en main adaptée au programme scolaire.



POUR QUI : Tous les élèves du secondaire

COÛTS : 50\$ / participants.es

RÉSERVER ICI

EN SAVOIR PLUS

ATELIER INTERGÉNÉRATIONNEL PRIMAIRE



MISSION CIRQUE

ÉVASION EN DUO



Plongez dans une aventure au cirque où un enfant et un aîné unissent leurs forces pour retrouver la sortie! Guidés par un jeu interactif sur tablette, ils construisent des attractions en lien avec les machines simples. Un atelier ludique, collaboratif et captivant d'une heure!

DURÉE : 60 minutes (2 animations minimum)

CLIENTÈLE CIBLE : 6 à 12 ans

COÛT : 315 \$ + frais de déplacement

RÉSERVER ICI





TECHNOSCIENCE

Québec et Chaudière-Appalaches

455 RUE DU MARAIS, BUREAU 205
QUÉBEC (QC) G1M 3A2

(418) 658-1426

INFO@BOITEASCIENCE.COM

[HTTPS://BOITEASCIENCE.COM/](https://boiteascience.com/)



GRAND PARTENAIRE



PARTENAIRES RÉGIONAUX

