

UNE SORTIE CLÉ EN MAIN!

- Aide à la planification de la sortie
- Accueil dès l'arrivée de votre groupe
- Animation par des éducateurs spécialement formés
- Accès facile et gratuit pour les autobus
- Espace lunch gratuit



TARIFS DE GROUPE POUR LE SECONDAIRE

Deux heures d'activités du Centre des sciences **ou** un film IMAX® à partir de seulement **9\$*** par personne.

OU

Deux heures d'activités du Centre des sciences **et** un film IMAX® à partir de seulement **14,25\$*** par personne.

Un billet gratuit offert pour chaque tranche de 15 billets achetés.

PETITE FRINGALE?

Profitez d'un popcorn et d'une boisson pendant le film pour seulement **5\$*** par personne!



*Sur réservation seulement, taxes en sus. Consultez le site Web pour la tarification complète et les conditions de réservation.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR NOS OFFRES ALIMENTAIRES, NOS ACTIVITÉS OU FAIRE UNE RÉSERVATION,

communiquez avec un de nos conseillers :

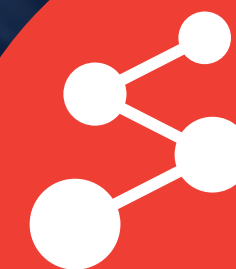
514 496-2281 ou 1 888 558-4423

ventesgroupes@vieuxportdemontreal.com

PROGRAMMATION SCOLAIRE SECONDAIRE HIVER-PRINTEMPS 2018



© Christian Blais



**CENTRE
DES
SCIENCES
MONTRÉAL**

3 EXPOSITIONS TEMPORAIRES

Viens construire un

SORTIE THÉMATIQUE

Génie Autochtone et Amazonie 3D, une sortie pour découvrir l'influence du passé sur le présent!

GÉNIE AUTOCHTONE

Retracez les innovations des peuples autochtones de l'Amérique du Nord à travers une quête interactive divertissante.

Jusqu'au 25 mars

Regalia

Fierté autochtone

Entrez dans l'univers des pow-wow et vivez une rencontre authentique avec les Autochtones à travers trente portraits.



De Madagascar à Montréal

du 10 mai au 16 sept.

Cet été, retrouvez Shrek, la bande de Madagascar, Harold et Krokno de Dragons, Po de Kung Fu Panda et beaucoup d'autres pour une immersion dans le monde de l'animation. Découvrez leurs origines à travers une exposition inédite!

DREAMWORKS ANIMATION L'EXPOSITION

UNE AVENTURE, DU CROQUIS À L'ÉCRAN



acmi

Canada

3 FILMS IMAX® TELUS AVEC LASER

Spectaculaires et enrichissants!
Nourrissez l'esprit de vos élèves grâce à une programmation aussi intelligente que captivante.



Vivez les péripéties d'une petite souris et d'une jeune souris dans leur lutte pour la survie.



Suivez les plus grands prédateurs de la planète et découvrez leurs tactiques de chasse impressionnantes.



Partez pour l'une des plus spectaculaires aventures scientifiques de tous les temps sur les traces du célèbre explorateur et naturaliste Henry Bates.

3 EXPOSITIONS PERMANENTES

1^{er} ET 2^e CYCLES

Humain

L'expo dont vous êtes le héros
Vous êtes le résultat de millions de transformations. Vivez une expérience interactive qui vous aidera à découvrir votre place dans l'évolution humaine, à comprendre ce qui fait de vous ce que vous êtes et à entrevoir ce qui pourrait attendre l'être humain dans le futur.



1^{er} ET 2^e CYCLES

Fabrik

Défis créatifs

Entrez dans un atelier imaginaire où votre inventivité est votre principal outil. Suivez la démarche technologique de conception et trouvez une solution originale à un défi qui vous est lancé. Prototypiez et testez rapidement votre invention; ici on a droit à l'erreur.



1^{er} CYCLE

Science 26

Expérimentez la science de A à Z

Chaque lettre de l'alphabet correspond à une notion scientifique explorée sous forme d'activités et d'expériences.



SOYEZ CONNECTÉS!

Restez à l'affût des nouveautés et invitations à des événements spéciaux! Inscrivez-vous à notre infolettre dédiée au milieu scolaire.

CentredesSciencesdeMontreal.com

3 PROGRAMMES SCOLAIRES

Développés en lien avec la progression des apprentissages du MEES et animés par un éducateur.

1^{er} ET 2^e CYCLES

Les grands débatteurs: Les astres et moi

Développement de l'esprit critique et de la capacité à argumenter
ST, FRA, ANG, ÉCR

À l'ère des fausses nouvelles virales, invitez vos élèves à confronter leurs opinions dans une formule interactive qui revisite le débat traditionnel! Ils devront naviguer dans une banque de renseignements étoffée où se côtoient science et pseudoscience pour apprendre à bâtir et bien choisir leurs arguments. Les idées s'entrechoquent, la foule vote, qui l'emportera? Une façon excitante de travailler l'esprit critique de futurs citoyens éveillés.



1^{er} CYCLE

Ondes de choc

En lien avec Terre et espace

La tectonique des plaques secoue la Terre et les populations humaines. Créez une structure qui résistera à un tremblement de terre. Saura-t-elle supporter cette onde de choc?



1^{ère} à 3^e secondaire Branche-toi!

NOUVEAU! Dès février 2018

Ce programme est en lien avec l'approche orientante et la compétence 1 en ST prescrits par le MEES. ST, ATS et PPO.

Une jeune entreprise vient de remporter un gros contrat et se voit confier le réaménagement de la Plage de l'Horloge du Vieux-Port de Montréal. Comment pourra-t-elle offrir une expérience de plage améliorée et connectée aux visiteurs? Va-t-elle créer un aménagement urbain ou un vêtement intelligent?

Toute l'équipe doit faire preuve d'ingéniosité et de créativité pour imaginer une solution technologique dans laquelle un nouveau client voudra investir. Ultiment, l'entreprise doit réunir les bons arguments pour convaincre les clients d'acheter son idée.

A-t-elle ce qu'il faut pour y arriver?

