

<b>ATELIERS</b>	<b>Age</b>	
Magic Industry Tour	à partir de 11 ans	Un parcours initiatique « grandeur nature » transporte les visiteurs au cœur des métiers de l'industrie.
Jonglage Maths	à partir de 11 ans	Les mathématiques, domaine obscur, cloisonné et abstrait ? L'objectif est ici de montrer le contraire, en arrivant à faire cohabiter suites finies de nombres, groupes de tresses utilisés en topologie et... jonglerie ! La quadrature de la balle, en quelque sorte, le but étant ici de faire découvrir un langage mathématique adapté à la compréhension de la structure d'une figure de jonglerie. Aucun prérequis mathématique n'est exigé pour cet atelier qui comportera des démonstrations de jonglerie pour illustrer les concepts introduits
Découverte des étoiles	à partir de 6 ans	Astéria, une adorable petite étoile de mer, rêve de partir à l'aventure, comme son héros le commandant Poulpo. Un matin, alors qu'elle contemple le ciel étoilé laissant sa place à l'aube, un vaisseau venu de l'espace atterrit en catastrophe à côté d'elle. À son bord, Stella, une sacrée étoile filante qui doit absolument trouver du carburant pour pouvoir repartir tout là-haut ! Ensemble, elles se lancent dans une quête palpitante pour trouver du méthane au fond des océans. Au cours de leur expédition, Astéria initie Stella à la fascinante diversité des espèces marines, tandis que Stella partage ses connaissances sur la Terre, la Lune et le Soleil. Petit à petit, elles réalisent le lien magique qui unit la vie sous-marine à l'immensité de l'espace. Cette séance de planétarium, d'une durée de 35', sera complétée d'un échange avec les médiateurs du planétarium de Reims
Fresque de l'eau	à partir de 6 ans	Une longue fresque est déposée sur une table. De part et d'autres des aquarelles, elles invitent le spectateur à discuter autour de son rapport à l'eau de créer une histoire commune à partir de cartes de jeux.
Découverte des agroressources	à partir de 3 ans	Comprenez les usages insoupçonnés des végétaux avec les chercheurs de l'Unité de recherche Fractionnement des ArgoRessources
Fusées à eau	à partir de 6 ans	Cet atelier permet de découvrir le fonctionnement des fusées et les principes physiques qui rentrent en jeu en expérimentant sa propre construction. À l'issue de l'atelier, vous ferez décoller votre propre fusée. Prêt·es pour une aventure spatiale ? Attention, ça mouille.

H2ohhh	à partir de 3 ans	Démonstrations et expériences pour en apprendre plus sur les différentes caractéristiques de l'eau.
Conte de mathématiques	à partir de 6 ans	À travers une histoire, les élèves découvriront une nouvelle approche de la logique mathématique. Les médiateurs et médiatrices les accompagneront et les encourageront dans leur démarche de recherche, tout en expliquant les concepts mathématiques.
Créativité technique	à partir de 7 ans	Découvrez la démarche scientifique grâce à cet atelier proposant défis, manipulations, construction et déconstruction. Seul ou en groupe, trouvez des solutions pour répondre à plusieurs défis de difficultés différentes et tester vos éléments en direct. Alors ? Votre hypothèse et votre méthodologie ont-elles fonctionnées ? Sinon, réessayez !
IA Plongée digitale	à partir de 11 ans	Transmission des connaissances et Explications, Participation à des jeux et activités interactives autour de l'Intelligence Artificielle !
A la découverte des champignons	à partir de 6 ans	En compagnie de la Société Mycologique Rémoise lors d'une exposition et d'un atelier, venez découvrir les champignons de notre région. La SMR vous expliquera comment identifier et connaître la comestibilité ou les dangers des différentes espèces qui peuplent nos sous-bois.
EAU	à partir de 6 ans	Au village des sciences, l'Université Populaire d'Ecologie de la Marne présentera une animation sur l'eau: atelier, jeu, exposition
Info Infox	à partir de 11 ans	L'équipe Mythologia (Crimel, URCA / IUF) édite en ligne la Mythologie, une encyclopédie sur les dieux antiques parue en 1627. Cet atelier vous permettra de suivre les étapes du travail en cours des chercheuses et chercheurs, depuis l'imprimé original jusqu'à son édition numérique : essayez-vous à la lecture d'un imprimé ancien et contribuez à rendre le texte lisible aujourd'hui. Il se peut qu'en chemin, vous découvriez que les savoirs proposés dans cette encyclopédie méritent une sérieuse vérification !
Atelier du graveur	à partir de 6 ans	Comment représentait-on les dieux grecs et romains au temps des humanistes ? Imaginez-vous en graveur de la Renaissance. Aujourd'hui comme hier, les dieux antiques sont à la fois étranges et familiers. Découvrez comment on se les représentait pendant la Renaissance en France et en Italie, à travers les gravures qui illustraient la <i>Mythologie</i> de Natale Conti et les <i>Images des dieux</i> de Vincenzo Cartari. Saurez-vous reconnaître les sujets ? Reconstituer leur parcours d'un livre à l'autre ?
Robot tortue	à partir de 6 ans	Cet atelier permet de découvrir un robot tortue de géométrie. Ce type de robot, développé dans les années 60-70, permet de réaliser des constructions géométriques à partir de commandes simples. Il s'inscrit dans la logique d'un numérique "sans écrans" mais pas de la programmation débranchée.

<p><b>Création de bulles</b></p>	<p>à partir de 2 ans</p>	<p>UNIQUEMENT A PARTIR DE 14 H Spectacle ludique et participatif sur les bulles de savons suivi d'atelier de création de bulles de savon</p>
<p><b>6 ateliers pour explorer la chimie</b></p>	<p>à partir de 3 ans</p>	<p><b>Bouteille bleue</b>  Une expérience très simple et visuelle. Elle repose sur le principe d'oxydo-réduction autrement dit l'expérience de la bouteille bleue montre comment un mélange peut changer de couleur en fonction de l'oxygène présent.</p> <p><b>Luminosité</b>  Place à la police scientifique. Dans cet atelier nous allons mettre en évidence une technique utilisée par la police scientifique. Tout ceci grâce à une seule petite molécule que l'on nomme le luminol.</p> <p><b>Galvanisation</b>  Avons-nous trouvé la recette pour fabriquer de l'or ? Eh bien non ! La galvanisation c'est comme si, on habillait une pièce de cuivre avec un super manteau de zinc pour la protéger de la rouille et ça la fait briller comme de l'or mais en réalité c'est juste un mélange de zinc et de cuivre que l'on appelle laiton. De quoi berner des experts! Transforme le cuivre en or ... ou presque ! La magie de la chimie à portée de mains.</p> <p><b>Bocaux tempêtes</b>  Attention au risque de boire la tasse. Un mélange de spectacle et de physique se déroulera sur cet atelier. A l'aide d'une bougie, d'un verre et d'eau, on peut s'amuser un provoqué une véritable catastrophe naturelle mais à petite échelle.</p> <p><b>Glace à azote</b>  Un atelier très attractif qui en fera revenir plus d'un. En effet, dans cet atelier, nous allons jouer sur les changements d'état de la matière. Plus particulièrement, le passage de l'état liquide à l'état solide (solidification). Le concept de concocter des plats à l'aide de la chimie se dénomme la cuisine moléculaire. Bonne dégustation.</p> <p><b>Billes agar agar</b>  Un autre atelier de cuisine moléculaire encore ! Ici, nous allons présenter la technique de sphérification et de gélification. Un super topping pour accompagner la glace n'est-ce pas ?</p>

<b>La conscience sous toutes ses formes</b>	à partir de 6 ans	Cet atelier vous propose de découvrir les différentes formes de conscience, mais aussi tout ce dont nous ne sommes pas conscients au quotidien ! Avec l'aide de chercheurs en psychologie et neurosciences, vous aurez la possibilité de tester votre attention, d'explorer ce qui se passe dans le cerveau lors du sommeil, de mieux comprendre les troubles associés, et bien sûr d'échanger sur les questions qui vous trottent dans la tête !
<b>Comment acquérir un océan de savoirs</b>	à partir de 6 ans	<i>Peut-on apprendre en dormant ? Quelle est la meilleure méthode pour mémoriser mon cours d'histoire ? Pourquoi ai-je du mal à retenir les choses ? Cet atelier vous propose de découvrir comment votre cerveau procède pour acquérir de nouvelles connaissances et surtout, les garder ! Avec l'aide de chercheurs en psychologie et neurosciences, vous aurez la possibilité de tester des méthodes de mémorisation, d'explorer différents types d'apprentissage, de mieux comprendre les troubles associés, et bien sûr d'échanger sur les questions qui vous trottent dans la tête !</i>
<b>Circuit de billes géant</b>	à partir de 6 ans	Des billes, du carton ... ? Quoi de plus simple ? Mais qu'and le FabLab de Saint-Ex s'y met, cela devient une structure autoportée pour réaliser un circuit de billes géantes. Collaborez et Assemblez des parties prédécoupées pour qu'il soit le plus long ou le plus tortueux ou encore le plus rapide circuit.
<b>Thermographie infra rouge</b>		Comment voir l'invisible ? A l'aide de la thermographie infra rouge, le laboratoire lthemm a développé une spécialité : depuis les analyses non destructives d'œuvres d'art, à l'analyse des matériaux de construction jusqu'à la santé, découvrez comment changer notre vision des choses permet de dévoiler les secrets qui se cachent sous la surface.
<b>Fresque de la bioéconomie Memory et jeu des biomasses</b>	à partir de 6 ans	Le jeu des biomasses* vous invite à identifier des végétaux et les produits du quotidien qui y sont associés. Une expérience ludique pour découvrir le champ des possibles de la bioéconomie ! La fresque de la bioéconomie est un jeu d'intelligence collective pour découvrir les tenants et aboutissants de la bioéconomie et basé la construction d'une caret mentale
<b>Vélo à smoothies</b>	à partir de 6 ans	Stand d'information et jeu sur la prévention des déchets et biodéchets. Vélo à smoothies

<p><b>Découverte des drones</b></p>	<p>à partir de 6 ans</p>	<p>Les drones, ces appareils volants sans pilote, ont révolutionné de nombreux domaines. Leur découverte remonte au début du 20e siècle, avec les premiers prototypes développés pour des usages militaires, notamment la surveillance et la reconnaissance. Au fil des décennies, les technologies avancées ont permis de miniaturiser les composants, rendant les drones accessibles à des usages civils comme la photographie, la cartographie, et même les livraisons. Aujourd'hui, ils sont omniprésents, représentant une innovation clé qui continue de transformer divers secteurs grâce à leur polyvalence et leur capacité à atteindre des zones difficiles d'accès.</p>
<p><b>Spectacle O'RGINE</b></p>	<p>à partir de 4 ans</p>	<p>Une histoire du Lac du Der  Sous la forme d'une expédition de plongée sous-marine nous emmenons les spectateur·ice·s dans les profondeurs du lac et de son histoire. Un jour qu'elle regarde l'envol des grues cendrées sur les bords du lac où elle a grandi, Ondine, aperçoit un drôle de fantôme qui émerge lentement du Der, c'est Merlin Duchêne. Autour d'une limonade l'enfant et le fantôme se lient d'amitié et les voilà partis dans les profondeurs du lac. À la manière d'Indiana Jones en quête d'un mystérieux et ancien trésor enfoui, Ondine défiera les profondeurs du lac et du temps pour aller quérir la goutte d'eau sacrée qui fonda le lac : « quand on bâtit une maison on pose la première pierre, quand on creuse un lac on verse la première goutte ». Au détour de ses péripéties fantastiques, elle découvrira l'histoire vraie du lac, rencontrera d'anciens habitants des villages enfouis et le monstre du Lock Ness venu se réchauffer un peu au sud !  À travers 3 épisodes une petite fille replonge dans le passé du Lac.</p>