



VISITE SCOLAIRE POUR PETITS CURIEUX

Difficile d'imaginer l'incroyable richesse des eaux du Saint-Laurent en l'observant de la surface, n'est-ce pas? C'est pourquoi Exploramer convie vos petits curieux du primaire à la découverte du fabuleux monde marin par l'entremise d'activités pédagogiques conçues spécialement pour eux.

Toutes les activités décrites dans ce document ont été conçues en prenant en considération les connaissances que les élèves doivent acquérir en fonction de la Progression des apprentissages au primaire du Programme de formation de l'école québécoise.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Chaque visite scolaire comprend au minimum deux activités : *Plongée en eau froide* ainsi qu'une activité de votre choix. Faites-leur plaisir en rajoutant une activité supplémentaire (prévoir un coût additionnel par élève).

Le symbole ☀️ accompagnant certaines descriptions indique qu'il s'agit d'une activité extérieure, réalisée si la météo le permet. Nous vous conseillons de déjouer Dame Nature en prévoyant une activité alternative en cas de mauvais temps.




Exploramer

La mer à découvrir ★ Discovering the sea



PLONGÉE EN EAU FROIDE

Activité incluse

NIVEAU : Tous les cycles

DURÉE : 60 minutes

Explorez la collection vivante et les écosystèmes marins du Saint-Laurent. Accompagnés d'un guide-naturaliste, les élèves parcourent les aquariums et se retrouvent nez à nez avec des espèces étonnantes et des habitats uniques. Plongez à la découverte des mystères et trésors cachés sous la surface de l'eau : vous n'en croirez pas vos yeux!

Cette activité comprend 30 minutes de visite guidée et 30 minutes d'animation aux bassins tactiles.

OBJECTIFS :

- » Faire connaître la grande biodiversité du Saint-Laurent marin
- » Décrire des caractéristiques physiques et comportementales qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu
- » Identifier des habitats ainsi que les populations animales et végétales qui y sont associées.



BINGO BOURGOT

NIVEAU : Préscolaire – maternelle 4 et 5 ans

DURÉE : 30 minutes

Il est toujours palpitant de découvrir les mystérieuses créatures qui peuplent les terres et les mers. Pour découvrir celles du Saint-Laurent marin, Exploramer propose aux élèves d'utiliser une nouvelle plateforme d'apprentissage: un bingo géant. Les jeunes doivent utiliser leur sens de l'observation pour identifier les animaux selon leurs couleurs, leurs formes et leurs noms. Des défis les attendent et leur réservent bien des surprises. Crier BINGO ne sera pas si facile!

OBJECTIFS :

- » Apprendre à reconnaître les animaux du Saint-Laurent
- » Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur
- » Favoriser la participation à des jeux comprenant des règles et à des jeux coopératifs.



1000 MILIEUX SOUS L'ESTUAIRE

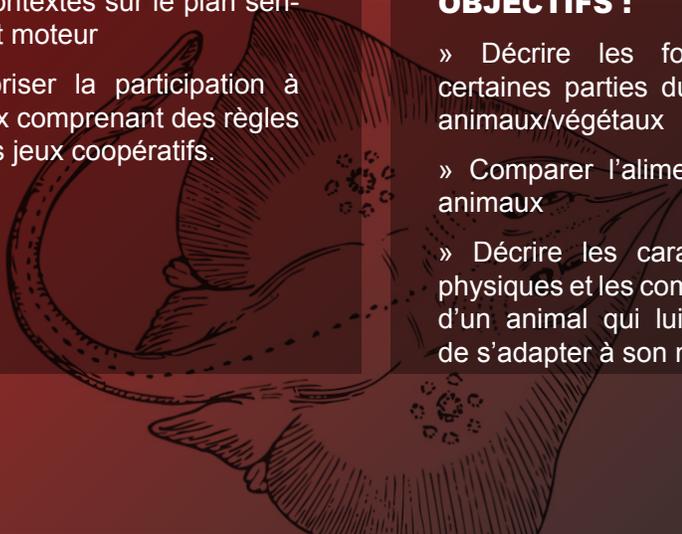
NIVEAU : 1^{er} cycle

DURÉE : 45 minutes

L'humain sait comment faire pour survivre dans son milieu : nous avons des manteaux pour faire face au froid, une maison pour nous protéger et être en sécurité, et nous pouvons avoir facilement accès à de la nourriture à l'épicerie. Il en va de même dans le monde animal. Les jeunes doivent utiliser leurs sens de l'observation, de la déduction et leur créativité afin d'élucider les mystères des adaptations physiques chez les animaux du Saint-Laurent marin. De manière ludique, ils doivent associer les espèces à leurs habitats. Les élèves découvriront que la nature fait bien les choses.

OBJECTIFS :

- » Décrire les fonctions de certaines parties du corps des animaux/végétaux
- » Comparer l'alimentation des animaux
- » Décrire les caractéristiques physiques et les comportements d'un animal qui lui permettent de s'adapter à son milieu.





NON DISPONIBLE
CETTE ANNÉE

SOUS-MARIN DANS LE PÉTRIN

NIVEAU : 3^e cycle

DURÉE : 60 minutes

À bord d'un sous-marin, toute la classe s'apprête à explorer les beautés du Saint-Laurent marin. Malheureusement, le système de sécurité se déclenche, coupant les moteurs et verrouillant toutes les portes en plein milieu de l'expédition. Impossible de remonter à la surface. Vous avez 45 minutes pour sortir en toute sécurité avant la catastrophe. Les élèves doivent unir leurs forces et résoudre les énigmes scientifiques qui les séparent de la sortie. Réussiront-ils à traverser chacune des pièces et à sortir du sous-marin à temps?

OBJECTIFS :

- » Décrire comment la pression agit sur un corps
- » Expliquer la flottabilité de substances par leur masse volumique
- » Décrire le rythme des marées

ENQUÊTE SOUS ROCHE

NIVEAU : 3^e cycle 

DURÉE : 60 minutes

Laissez les élèves devenir biologiste d'un jour et partir à la découverte du littoral et de ses trésors cachés. Une véritable enquête à saveur océanographique les attend : exploration du littoral, utilisation de matériel scientifique d'observation et de mesure et prise de données. Les découvertes seront surprenantes.

OBJECTIFS :

- » Découvrir la richesse du littoral et de la zone intertidale du Saint-Laurent
- » Identifier des habitats ainsi que les populations animales et végétales qui y sont associées
- » Utiliser adéquatement des instruments d'observation et de mesure simples



Activité offerte selon l'heure de la marée basse

CRÉE TA CRÉATURE

NIVEAU : 2^e cycle

DURÉE : 45 minutes

Dame nature part en vacances, et c'est à nous, les humains, de continuer le travail qu'elle a commencé: inventer des animaux adaptés à leur milieu selon les mystérieux critères énoncés. Créativité nécessaire et rires garantis.

OBJECTIFS :

- » Associer les parties du corps ou les systèmes de l'anatomie à leur(s) fonction(s) principale(s)
- » Décrire les modes de locomotion chez les animaux
- » Expliquer des adaptations d'animaux/de végétaux qui augmentent les chances de survie de ceux-ci.



MATELOTS EN ACTION

NIVEAU : Tous les cycles ☀

DURÉE : 45 minutes

La navigation n'est pas toujours chose aisée. D'ailleurs, le Saint-Laurent est une des voies navigables les plus difficiles au monde. À travers une course à obstacles, les jeunes deviennent les matelots d'un navire qui doit être mené à bon port. ATTENTION: pas de place pour les marins d'eau douce lors de la grande traversée.

OBJECTIFS :

- » Synchroniser ses mouvements ou ses actions motrices avec un ou plusieurs partenaires
- » Reconnaître l'influence et l'impact des technologies du transport sur le mode de vie et l'environnement des individus
- » Comprendre les contraintes liées à la navigation.

GÉNIES EN ALGUES

NIVEAU : 2^e et 3^e cycles

DURÉE : 45 minutes

Les élèves testent leurs connaissances du milieu marin en participant à un jeu-questionnaire amusant. Sur une planche de jeu géante de type Serpents et échelles, ils accumulent des points en mimant, en dessinant et en répondant à toutes sortes de questions pour permettre à leur équipe de rester dans la course.

OBJECTIF :

- » Décrire l'écologie de diverses espèces aquatiques
- » Identifier des habitats ainsi que les populations animales et végétales qui y sont associées
- » Utiliser adéquatement la terminologie associée à l'univers vivant

TRÉSORS ÉPHÉMÈRES

NIVEAU : Tous les cycles ☀

DURÉE : 60 minutes

Enfilez vos bottes de caoutchouc et partez sur la plage à la recherche de trésors enfouis. Soulevez les rochers, creusez le sable et, avec le guide-naturaliste, découvrez les mystères du rivage. À partir d'éléments trouvés sur la plage, les petits artistes expriment ensuite leur talent et leur vision du Saint-Laurent dans une œuvre éphémère abracadabrante!

Éléments obligatoires : bottes de caoutchouc et manteau

OBJECTIFS :

- » Sensibiliser les jeunes à la fragilité du Saint-Laurent
- » Utiliser son imagination et des éléments de son environnement pour réaliser une œuvre unique sur le thème de la mer
- » Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement



PÊCHEUR D'UN JOUR

NIVEAU : Tous les cycles ☀

DURÉE : 60 minutes

Avec vos moussaillons, montez à bord du bateau d'Exploramer et partez à l'aventure. Les petits marins participent à la levée des cages à crabes, comme de vrais pêcheurs découvrant les richesses des profondeurs. Après avoir manipulé et remis à l'eau les animaux récoltés, ceux-ci n'auront plus de secrets pour les jeunes pêcheurs.

Note: Le bateau JV Exploramer, peut accueillir 18 passagers. Les groupes plus nombreux doivent procéder en plusieurs sorties de 60 minutes.

§ : Cette activité a un tarif particulier (voir section « Renseignements généraux »)

OBJECTIF :

- » Comprendre le fonctionnement de divers engins de pêche
- » Décrire des caractéristiques physiques et comportementales qui témoignent de l'adaptation d'un animal à son milieu
- » Décrire des impacts des activités humaines sur son environnement



À NOTER

Le volet « Culture scientifique » du programme La culture à l'école du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec permet aux écoles d'obtenir une aide financière pour la réalisation de sorties scolaires durant lesquelles les élèves visitent un organisme de culture scientifique. Des informations supplémentaires et un formulaire de présentation de projet sont disponibles à l'adresse suivante :

www.education.gouv.qc.ca/eleves/arts-et-culture/culture-education/programme-la-culture-a-lecole/culture-scientifique/

Tarifs
2021

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Catégories	Activité incluse + 1 au choix	Activités supplémentaires
Élève	7,25\$/élève	3,50\$/élève
Adulte accompagnateur	Un adulte gratuit/10 élèves 10,00\$ par adulte supplémentaire	

Pêcheur d'un jour : 345\$/sortie en mer (31 passagers)
Les excursions peuvent être annulées sans préavis, notamment en raison des facteurs météorologiques.

* Tarifs sujets à changements
* Accès au musée gratuit pour le chauffeur d'autobus

CONDITIONS ET RÉSERVATION

- » TPS et TVQ non incluses dans les prix;
- » Un groupe scolaire est constitué de douze élèves et plus;

» **Réservation nécessaire :**

418-763-2500
info@exploramer.qc.ca

AUTRES SERVICES

- » Service de boîtes à lunch (prix sur demande);
- » Accessibilité aux personnes à capacité physique réduite.

**Exploramer**

La mer à découvrir ★ Discovering the sea

Merci à nos commanditaires!