Dunkerque Grand Littoral
COMMUNAUTE URBAINE



OFFRE PÉDAGOGIQUE 2026-2027
PÔLE DÉMOCRATIE LOCALE ET ÉDUCATION POPULAIRE

BIOTOPIA

halle aux sucres
LIEU VIVANT POUR LA VILLE DURABLE

le PLUS

ÉCO GAGNANT
Je change mes comportements et j'y gagne



Dans un monde en transformation, un écosystème pour : **Comprendre, Partager, Agir**

Le pôle **Démocratie Locale et Éducation Populaire** de la Communauté urbaine de Dunkerque accompagne les habitants dans la compréhension des **transitions et transformations** qui traversent notre territoire.

Il rassemble Bio-Topia, la Halle aux sucres, le PLUS et la Bourse aux associations ainsi qu'une équipe d'animation-facilitation, de conception pédagogique et d'innovation culturelle et scientifique. Toute cette équipe développe des actions de sensibilisation, de participation, d'engagement citoyen à destination de tous.

Expositions, ateliers, balades urbaines, workshops, formations, démarches de design thinking, spectacles ou conférences : autant de formats pour explorer les enjeux d'aujourd'hui, croiser les regards et imaginer ensemble des réponses aux défis de demain.

BIO-TOPIA

Bio-Topia

Espace de conservation de la faune et de découverte de la biodiversité locale, Bio-Topia permet de comprendre le développement durable, les interactions du monde vivant et ses vulnérabilités, et de s'émerveiller de ses richesses.

halle aux sucres
LIEU VIVANT POUR LA VILLE DURABLE

La Halle aux sucres

Lieu vivant pour la ville durable, la Halle aux sucres invite les habitants à comprendre les enjeux sociétaux, à débattre des solutions et imaginer ensemble un monde souhaitable.
Artistes et chercheurs animent des rendez-vous et des ateliers ludiques et festifs pour stimuler la créativité.

le PLUS

Le PLUS

Centre de culture scientifique, technique et industrielle, le PLUS explore les sciences pour comprendre les grands enjeux qui transforment notre société. Climat, décarbonation, univers, robotique, innovations industrielles : la curiosité est un moteur pour comprendre le monde qui change.

Des formats actifs
pour une expérience globale

Au sein des équipements d'éducation populaire, les élèves apprennent en expérimentant, en débattant, en coopérant et en créant.

Les activités proposées sont conçues et animées par les différentes équipes du pôle Démocratie Locale et Éducation Populaire. Elles s'appuient sur des méthodes actives qui placent les enfants au cœur de leurs apprentissages.

Comprendre, partager, agir : ce fil conducteur se retrouve dans l'ensemble de nos activités.

Conçues en lien avec **les programmes scolaires,** elles contribuent aux objectifs de l'éducation au développement durable, du parcours citoyen et du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Elles favorisent l'esprit critique, la coopération, l'expression orale et l'engagement des élèves.

Chaque rencontre est pensée pour susciter la curiosité, encourager la participation et donner aux élèves des clés de compréhension du monde qui les entoure.

Toute l'année, des enseignants missionnés par l'Éducation nationale accompagnent les équipes pédagogiques des équipements dans le développement des ateliers.

Les propositions pédagogiques s'appuient sur des **partenariats vivants et structurants** avec des acteurs reconnus du monde scientifique et culturel : la Cité des sciences, le Muséum national d'Histoire naturelle ou encore le réseau de l'AMCSTI.

Ces partenariats enrichissent les démarches pédagogiques, renforcent la qualité des contenus et favorisent des modalités d'apprentissage **innovantes, participatives et accessibles.**

À la croisée de **l'éducation populaire, de la culture scientifique et de la médiation,** cette démarche favorise l'accès aux savoirs, développe l'esprit critique et encourage l'engagement citoyen.



Pour toutes questions

Contact : pop.pedagogie@cud.fr

Focus thématiques



transformation

Explorer les transitions
Cycle 3 → Lycée

- Sustainable Planete, the challenge
- La Fresque du climat
- Dkarbopolis

S'informer, comprendre et décrypter
Cycle 3 → Lycée

- Les experts à Bio Topia
- Les détectives de l'info
- Le pouvoir des images

Des métiers en lien avec le territoire
Cycle 3 → Lycée

- Comment devenir ambassadeur de la nature ?
- Dunkerque en 2050 : dans la peau d'un urbaniste
- Job labo industries
- Médiateur d'un jour, expliquer mon territoire

BIOTOPIA · halle aux sucres LIEU VIVANT POUR LA VILLE DURABLE · le PLUS · les facilitateurs

Bio-Topia - Offre pédagogique 2026-2027



Tamarin Lion Doré d'Amazonie





Comment venir ?

Rue des Droits de l'Homme
59430 Dunkerque - Fort-Mardyck

En bus

Réseau DK'BUS (www.dkbus.com) **:**

C2 17 **Arrêt « Triangle »** 19 **Arrêt « Zoo »**

En voiture

Plusieurs parkings gratuits sont situés autour du parc.

Quand venir ?

Avril à août :
de 9 h 45 à 18 h 30 (fermeture guichet 17 h 45)

Septembre à décembre et février à mars :
de 9 h 45 à 17 h 30 (fermeture guichet 16 h 45)

Informations pratiques

Pour les sorties organisées sur une journée complète, un espace de pique-nique extérieur est à votre disposition. En cas de mauvais temps, le bâtiment portuaire peut abriter le groupe le temps du repas. Des distributeurs de boissons et confiseries sont à votre disposition à l'espace détente.



Panda roux

Offre pédagogique

Espace de conservation et de découverte de la biodiversité, Bio-Topia permet de comprendre les interactions du monde vivant, et ses vulnérabilités, pour mieux préserver la biodiversité, et à s'émerveiller de ses richesses.

On y conjugue mission éducative, préservation des espèces et accessibilité pour tous !

Le parc compte **260 animaux de 65 espèces différentes.** Cette cohabitation pousse les jeunes visiteurs à comprendre l'importance de la biodiversité et à en appréhender toute la richesse.

La visite devient encore plus enrichissante lorsqu'elle est accompagnée d'un professionnel qui explique, commente et apporte toutes les informations nécessaires à la bonne compréhension du site.

L'alimentation, la locomotion, la reproduction, la conservation, la communication et l'environnement figurent parmi les nombreux thèmes qui vous sont proposés dans votre découverte du monde animal.

Cette offre est en adéquation avec les programmes pédagogiques, de la maternelle jusqu'au collège.

Les visites guidées et ateliers proposés à Bio-Topia ont pour objectifs de stimuler les capacités d'observation et ainsi favoriser la compréhension du monde du vivant.



Visites guidées

Comment réserver

La réservation s'effectue uniquement par **téléphone au 03 28 27 26 24.** Elle devient effective à la réception d'une confirmation écrite de notre part.

Jauges

Pour des raisons d'organisation et de sécurité, les visites guidées se font à raison d'un animateur pour une classe (maximum 30 élèves).

Responsabilité

Les enfants sont placés sous la responsabilité des enseignants et adultes accompagnateurs. Enseignants et accompagnateurs sont garants du comportement des élèves. Ils veillent au respect des règles et consignes données par les agents d'accueil ainsi que par les animateurs.

Tarif

Les visites guidées pour tous les groupes doivent être réservées en amont et pour un minimum de 10 personnes. Le forfait est de **12 € par visite guidée** (pour un groupe de 30 élèves maximum).

Conditions d'annulation

En cas d'annulation ou de souhait de changement d'horaire, merci de prévenir l'accueil de Bio-Topia dans les plus brefs délais.

Bien préparer le jour J

Les visites guidées ont lieu toute l'année du lundi au vendredi. L'animation réservée commence à l'heure indiquée dans la réservation. En cas de retard, merci de prévenir l'accueil par téléphone au **03 28 27 26 24.** L'animateur se réserve le droit de modifier le contenu de l'animation pour respecter l'heure de fin d'animation initialement prévue.

Les visites se déroulant principalement en extérieur, **merci de prévoir une tenue adaptée.**

Nous vous invitons à assurer de votre côté un encadrement suffisant à l'aide d'adultes accompagnateurs, pour la sécurité du groupe.



Ateliers

Comment réserver

La réservation s'effectue uniquement
par téléphone au **03 28 27 26 24.**
Elle devient effective à la réception d'une confirmation écrite de notre part.

Jauges

Les ateliers se font en salle, soit en classe entière pour tous les cycles, soit par demi-classe si l'effectif dépasse les 20 élèves pour les cycles 2, 3 et 4.

Responsabilité

Les enfants sont placés sous la responsabilité des enseignants et adultes accompagnateurs. Enseignants et accompagnateurs sont garants du comportement des élèves. Ils veillent au respect des règles et consignes données par les agents d'accueil ainsi que par les animateurs.

Tarif

Tout atelier doit obligatoirement être réservé en amont. Le forfait est de **12 € par classe.**

Conditions d'annulation

En cas d'annulation ou de souhait de changement d'horaire, merci de prévenir l'accueil de Bio-Topia dans les plus brefs délais.

Bien préparer le jour J

Les ateliers sont organisés **uniquement durant les mois de septembre, octobre, novembre, décembre et mars.** L'animation commence à l'heure indiquée sur la réservation. En cas de retard, merci de prévenir l'accueil par téléphone au **03 28 27 26 24.** L'animateur se réserve le droit de modifier le contenu de l'animation pour respecter l'heure de fin d'animation initialement prévue.
Nous vous invitons à assurer de votre côté un encadrement suffisant à l'aide d'adultes accompagnateurs, pour la sécurité du groupe.

Pour les sorties organisées sur une journée complète, un espace de pique-nique extérieur est à votre disposition. En cas de mauvais temps, le bâtiment portuaire peut abriter le groupe le temps du repas. Des distributeurs de boissons et confiseries sont à votre disposition à l'espace détente



Offre cycle 1
(Moyenne et grande section)

Visites guidées

Toute l'année (1 h à 1 h 30)

À plumes, à poils ou à écailles

Mots-clés : *peau - plumes - poils - écailles*

> Découvrir la morphologie animale.
> Explorer la diversité du monde du vivant.

Sensibiliser les petits au monde animal et à sa diversité, les amener à différencier les animaux en fonction de leur apparence extérieure. L'accent est porté sur la distinction entre oiseaux, mammifères et reptiles.

À table !

Mots-clés : *légumes - fruits - viandes - poissons - graines - herbes*

> Appréhender les différents régimes alimentaires.

Découvrir les différents régimes alimentaires, établir les liens et/ou différences avec le régime alimentaire de l'homme, aborder la notion d'équilibre alimentaire et son impact sur la santé.

Ateliers

Uniquement durant les mois de septembre, octobre, novembre, décembre et mars (1 h à 1 h 30)

Montre-moi comment tu te déplaces et dis-moi ce que tu manges !

> Sensibiliser à l'observation.
> Développer l'expression corporelle.
> Découvrir les différents régimes alimentaires.

Cet atelier permet de découvrir trois espèces du parc (caractéristiques morphologiques, milieux de vie, régimes alimentaires, empreintes et déplacements). L'enfant devra préparer les différents repas des animaux et mimer le mode de locomotion des animaux. Chaque enfant repart avec une feuille résumée de l'atelier, apposée de son empreinte de la main.

Outils pédagogiques :
Peluches, paniers en plastique, aliments factices, plumes, empreintes moulées.

L'art de la création nature

> Sensibiliser à la création.

Cet atelier Land art permet à l'enfant de créer une œuvre d'art à partir d'éléments naturels (branches, feuilles, marrons, pommes de pin...). L'enfant pourra également s'initier à la plantation de graines en pot.

Outils pédagogiques :
Support photo, éléments naturels (branches de bois, feuilles, pommes de pin...), pots de yaourt recyclé, coton...

Offre cycle 2
(CP, CE1 et CE2)

Visites guidées

Toute l'année (1 h 30 à 2 h)

Les enveloppes naturelles des animaux sont-elles efficaces ?

Mots-clés : *pelage - plumage - écailles - mue - duvet - fourrure - moustache - bourre - jarre*

> Observer les enveloppes naturelles.

Différencier les trois grandes familles animales : oiseaux, mammifères et reptiles.

Aborder l'évolution et l'utilité des enveloppes naturelles au fil des saisons.

À l'heure du repas, les animaux ont-ils tous les mêmes besoins ?

Mots-clés : *carnivore - herbivore - omnivore - granivore - piscivore - frugivore - charognard - insectivore*

> Découvrir le vocabulaire des régimes alimentaires.

Sensibiliser les enfants aux régimes alimentaires spécifiques des animaux.

Aborder la diversité des besoins des animaux.

La morphologie des animaux et leur adaptation au milieu

Mots-clés : *échassier - plantigrade - palmipède - diurne - nocturne - biotope*

> Comprendre le lien entre la morphologie de l'animal, son mode de vie et le milieu naturel dans lequel il évolue.

Distinguer les différentes caractéristiques morphologiques et les spécificités des animaux du parc. Comprendre les raisons naturelles et les différents phénomènes environnementaux qui influencent la morphologie.

Ateliers

Uniquement durant les mois de septembre, octobre, novembre, décembre et mars (1 h 30 à 2 h)

Le jeu du petit explorateur

> Découvrir la diversité morphologique.
> Développer le sens de l'observation.

À la suite d'une présentation photographique des différents animaux du parc, l'élève sera mis en binôme afin de participer à un jeu de reconnaissance. Ce jeu inspiré du « Qui-est-ce ? » incite l'élève à comprendre l'adaptation morphologique des animaux au milieu de vie.

Outils pédagogiques :
Diaporama photos, tableau numérique, plateau de jeu, cartes, matériel de confection.

Les animaux et les saisons

> Découvrir les particularités des animaux.
> Développer la compréhension face aux adaptations des animaux en fonction des saisons (hibernation, migration...).

L'élève va cofabriquer une carte d'identité de deux espèces du parc en faisant mention des caractéristiques propres à l'espèce : diurne, nocturne, place dans la classification, régime alimentaire, milieu de vie, solitaire, grégaire…

Outils pédagogiques :
Diaporama photos, tableau numérique, étiquettes, matériel de confection.

Boule de graisse et art du recyclage

À partir d'une bouteille en plastique, l'enfant devra créer une mangeoire. Enfin, il confectionnera sa propre boule de graisse pour nourrir les oiseaux des jardins.

Outils pédagogiques :
Support photos, bouteille en plastique, graisse, graines.

Offre cycle 3
(CM1, CM2, 6e)

Visites guidées
Toute l'année (1 h 30 à 2 h)

Comment fonctionne la chaîne alimentaire dans le cycle de la vie ?

Mots-clés : *producteur - consommateur - décomposeur - primaire - secondaire - prédateur - proie - charognard - cycle - maillon*

> Manger et être mangé, c'est la loi de la nature.

Au travers de l'analyse de l'alimentation des animaux du Parc, comprendre et décrypter le fonctionnement d'une chaîne alimentaire ; mettre ainsi en évidence le rôle et l'importance de chaque maillon dans la survie des différentes espèces.

Notions de classification animale

Mots-clés : *morphologie - vertébrés - invertébrés - caractères - attributs - squelette - membres - mamelles - doigts*

> Aborder les critères de la classification animale.

Décrire, distinguer, ranger, trier et classer pour faire émerger les critères de classification animale.

L'importance du milieu : la survie en dépend !

Mots-clés : *écosystème - biotope - équilibre écologique - pollution - déforestation - morcellement de territoire - préservation de la biodiversité*

> Établir le lien entre le milieu naturel, le régime alimentaire, les espèces animales et les conséquences des modifications de l'environnement.

Mettre en évidence la corrélation entre un biotope et la diversité faunistique et floristique, et souligner l'impact de toute modification du milieu naturel sur les écosystèmes. Plus généralement, cette animation est un outil de sensibilisation au respect de l'environnement et aux bons comportements pour la sauvegarde des espèces.

Comment perpétuer l'espèce ? Par la reproduction bien sûr !

Mots-clés : *parade - accouplement - dimorphisme sexuel - ovipare - vivipare - ovovivipare - nidification - couvaison - gestation - nidifuge - nidicole*

> Sensibiliser l'élève à l'importance de la reproduction.
> Conditionner au renouvellement et à la survie des espèces.

Comprendre les différents modes et mécanismes de la reproduction et aborder la période d'élevage par les parents (protection, nourrissage, apprentissage...)

Ateliers
Uniquement durant les mois de septembre, octobre, novembre, décembre et mars (1 h 30 à 2 h)

À la découverte de la biodiversité

> Sensibiliser l'élève à la richesse de la biodiversité.

À la suite d'une présentation photographique des différents animaux du parc, l'élève participera au jeu de 7 familles avec différentes thématiques (régime alimentaire, morphologie, biotope, mode de locomotion…)

Outils pédagogiques :
Diaporama photos, tableau numérique, cartes prédécoupées.

Les experts à Bio-Topia

> Développer le sens de l'observation et de l'investigation.

À partir d'échantillons de laboratoire (plumes, poils, écailles, œufs, empreintes, lames loupe binoculaire, pelotes de rejection…), l'élève devra mener un véritable travail d'investigation pour retrouver les animaux qui se cachent derrière les indices.

Outils pédagogiques :
Échantillons, photos, loupe binoculaire, gants, pince de dissection.

Offre cycle 4
(5e, 4e , 3e)

Visites guidées
Toute l'année (1 h 30 à 2 h)

Comment devenir ambassadeur de la nature ? Comprendre la sauvegarde des espèces

Mots-clés : *conservation - réintroduction - extinction - liste rouge UICN - CITES - recherche scientifique - EEP - EAZA*

> Sensibiliser l'élève de la nécessité d'agir et de protéger la planète.
> Faire de chacun un maillon de la protection de l'environnement.
> Expliquer les plans de sauvegarde.

L'homme ne peut survivre sans la diversité des espèces.

Cette animation met en évidence les moyens mis en œuvre par les parcs zoologiques à l'échelle mondiale pour la sauvegarde de certaines espèces menacées d'extinction.

Les métiers d'un espace de préservation de la faune

Mots-clés : *métier - orientation - formation - cursus - soigneur animalier - vétérinaire de parc zoologique - agent technique - animateur pédagogique - agent d'accueil*

> Découvrir les différents métiers du parc.

Cette animation propose d'aller à la rencontre des différents corps de métier de Bio-Topia pour en comprendre le fonctionnement.



Ateliers

Un parc animalier, à quoi ça sert ?

Uniquement durant les mois de septembre, octobre, novembre, décembre et mars (1 h 30 à 2 h)

> Découvrir le rôle concret des parcs animalier dans la sauvegarde des espèces menacées.

Cet atelier permet, au travers des diapositives, vidéos et documents d'expliquer la gestion de la collection animale, les plans de sauvegarde européens, la recherche scientifique ainsi que les outils utilisés pour la conservation. Les élèves ont également un temps de discussion ouverte entre eux et l'animateur(ice).

Outils pédagogiques :
Tableau numérique, extraits de registre, photos et vidéos.

Animations (Tout-petits et Petite section)

Nouveauté

Les aventures de « Choupisson » le hérisson

Toute l'année (45 min à 1 h)

> **Sensibiliser de façon ludique les tout-petits au monde animal et à sa diversité.**

Au cours d'une histoire, les petits découvrirons avec l'animateur de Bio-Topia, les aventures de choupisson le hérisson ainsi que tous ses amis.

Une partie de cet atelier se déroule en salle et l'autre partie en extérieur.

Animations hors temps scolaires

Durant chaque période hors temps scolaire, des feuilles de jeux en autonomie sont à disposition à l'accueil. Les jeux, sous forme d'enquête, permettent de sensibiliser les jeunes au monde du vivant.



Nos espaces

Pendant les ateliers, les enfants seront accueillis dans des salles lumineuses adaptées et équipées d'écrans de vidéoprojecteur et de matériels pédagogiques.

Salle cycle 1



Le petit plus : vue directe sur le bassin des phoques et des flamants roses. Elle est équipée de mobilier adapté à la taille des enfants (30 enfants maximum).

Salle cycles 2, 3 et 4



Située en milieu du parc, elle est équipée de mobiliers adaptés à la taille des enfants, de sanitaires et est divisible en deux (30 enfants maximum).

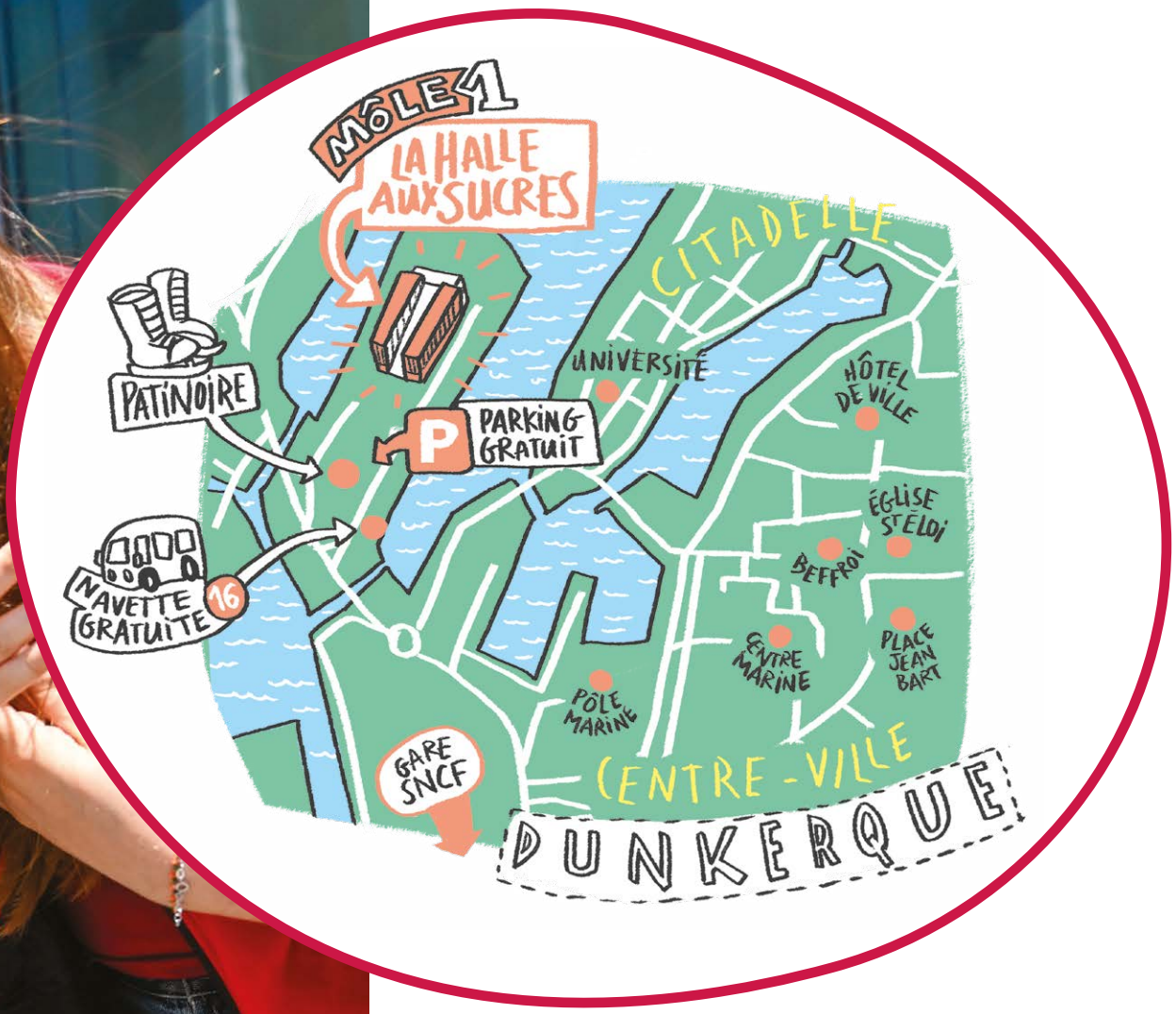
Synthèse des offres

Cycle	Titre	Format	Page
CYCLE 1	À plumes, à poils ou à écailles	Visite guidée	11
CYCLE 1	À table !	Visite guidée	11
CYCLE 1	Montre-moi comment tu te déplaces et dis-moi ce que tu manges !	Atelier	11
CYCLE 1	L'art de la création nature	Atelier	11
CYCLE 2	Les enveloppes naturelles des animaux sont-elles efficaces ?	Visite guidée	12
CYCLE 2	À l'heure du repas, les animaux ont-ils tous les mêmes besoins ?	Visite guidée	12
CYCLE 2	La morphologie des animaux et leur adaptation au milieu	Visite guidée	12
CYCLE 2	Le jeu du petit explorateur	Atelier	12
CYCLE 2	Les animaux et les saisons	Atelier	12
CYCLE 2	Boule de graisse et art du recyclage	Atelier	12
CYCLE 3	Comment fonctionne la chaine alimentaire dans le cycle de la vie ?	Visite guidée	13
CYCLE 3	Notions de classification animale	Visite guidée	13
CYCLE 3	L'importance du milieu : la survie en dépend !	Visite guidée	13
CYCLE 3	Comment perpétuer l'espèce ? Par la reproduction bien sûr !	Visite guidée	13
CYCLE 3	À la découverte de la biodiversité	Atelier	13
CYCLE 3	Les experts à Bio-Topia	Atelier	13
CYCLE 4	Comment devenir ambassadeur de la nature ? Comprendre la sauvegarde des espèces	Visite guidée	14
CYCLE 4	Les métiers d'un espace de préservation de la faune	Visite guidée	14
CYCLE 4	Un parc animalier, à quoi ça sert ?	Atelier	14
TOUT-PETITS ET PETITE SECTION	Les aventures de « Choupisson » le hérisson	Animation	15

Pour les modalités particulières, les informations détaillées sont disponibles dans les pages dédiées.

La Halle aux sucres - Offre pédagogique 2026-2027





Comment venir ?

9003 route du Quai Freycinet 3 - Môle 1
59140 Dunkerque

Réseau DK'BUS

16 Arrêt « Halle aux sucres »

Quand venir ?

Du lundi au vendredi de 8 h à 18 h
et le samedi de 13 h à 18 h.

Contact

Tél. 03 28 64 60 49

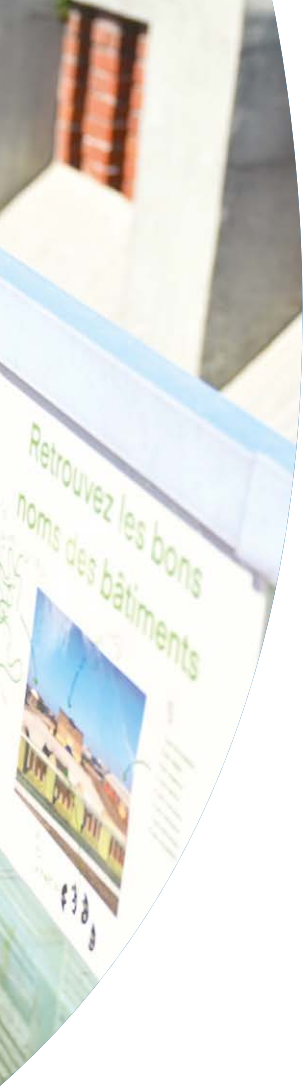


Présentation

La Halle aux sucres, lieu vivant pour la ville durable est un équipement de la Communauté urbaine de Dunkerque. Située à Dunkerque dans un ancien entrepôt portuaire, elle **sensibilise aux transitions et aux enjeux sociétaux liés au changement climatique en milieu urbain** de manière collective, ludique et festive afin d'embarquer la population dans la construction d'un futur souhaité tous ensemble.

Aujourd'hui, 56 % de la population mondiale, soit 4,4 milliards d'habitants, vit en ville. Cette tendance va se poursuivre d'ici 2050, avec le doublement du nombre actuel de citadins. Pratiquement sept personnes sur dix dans le monde vivront en milieu urbain. Comment rendre ces villes accueillantes et adaptées aux besoins de tous ?

Pour agir, il faut comprendre : c'est la raison d'être de cet équipement et de son programme pédagogique gratuit proposé aux élèves et enfants dès la maternelle.



Comment réserver

Envoyez un mail à l'équipe de médiation à mediation.has@cud.fr ou contactez l'accueil de la Halle aux sucres au **03 28 64 60 49,** qui transmettra votre demande et vos coordonnées à un médiateur. Après échange avec ce médiateur sur vos besoins et la recherche d'un créneau, une fiche de confirmation vous sera envoyée par mail, récapitulant le programme de votre venue. Toute activité avec médiateur ou avec mise à disposition de supports de visite doit être réservée.

Jauges

Un médiateur prend en charge une classe. Une partie des activités pourra se faire en autonomie avec l'enseignant pendant qu'une demi-classe sera en atelier avec un médiateur.

Responsabilité

Les enfants sont placés sous la responsabilité des enseignants et adultes accompagnateurs. Enseignants et accompagnateurs sont garants du comportement des élèves. Ils veillent au respect des règles et consignes données par les agents d'accueil et de sécurité ainsi que par les médiateurs.

Tarif

Toutes nos actions (animations, prêts, formations...), en autonomie ou avec médiateur, sont gratuites. Aucun devis ni contrat ne sera édité. La fiche de confirmation sert de document de validation pour l'administration de votre établissement.

Conditions d'annulation

En cas d'annulation ou de souhait de changement d'horaire, merci de prévenir au plus tôt. Pour cela et pour toute question, n'hésitez pas à nous contacter : mediation.has@cud.fr.

Bon à savoir

Des grilles sont à disposition des groupes pour les manteaux et les sacs des enfants. Une fontaine à eau est à la disposition des élèves pour remplir leurs gourdes. Des distributeurs (gâteaux, boissons chaudes et froides) permettent de prendre un encas. Pour vos sorties à la journée, un espace pour pique-niquer peut être réservé en fonction de la disponibilité des espaces à la date choisie. Tous nos espaces sont équipés du Wi-Fi, accessible gratuitement avec une carte de bibliothèque du réseau Les Balises.

Bien préparer le jour J

L'animation réservée commence à l'heure. Merci d'arriver 10 minutes avant le début de l'animation (temps de passage aux sanitaires et de rangement des affaires au vestiaire). En cas de retard, merci de prévenir l'accueil par téléphone au **03 28 64 60 49.**

Le médiateur se réservera le droit de modifier le contenu de l'animation pour respecter l'heure de fin d'animation initialement prévue.

Au-delà d'une classe, selon le projet, plusieurs médiateurs peuvent intervenir.



Grande expo
« Trajectoires, l'expo qui interroge nos mobilités »

Cette année, la saison de la Halle aux sucres se penche sur la thématique des mobilités avec l'exposition Trajectoires !

La mobilité sous trois angles

L'exposition parcourt les différentes facettes de la mobilité, née du lien entre mouvement (du corps, des individus, des populations) et société (histoire, économie, urbanisme, culture…). L'exposition aborde ainsi la mobilité sous trois angles : celle de l'individu, celle du groupe et de la ville, et celle de la planète.
Témoignages, manipulations interactives, infographies, dispositifs numériques : Trajectoires utilise des formats variés pour raconter les mobilités. Ses modules interactifs balayent un large éventail de thématiques telles que le handicap, les mouvements de foule, l'aménagement urbain, les échanges linguistiques ou encore les migrations.

Une exposition interactive

Évolutive et vivante, l'exposition Trajectoires n'impose pas de parcours fléché et invite chaque visiteur à expérimenter, à découvrir et à se questionner sur les différentes thématiques abordées.

Une saison en partenariat avec Exploradôme.

Visites et ateliers autour de la Grande expo

Visite active de l'exposition

1 h - À partir du cycle 2

Capacité : 1 classe

Découvrez l'exposition avec un animateur : dans un premier temps, l'animateur guide le groupe dans l'exploration de quelques modules phares de l'exposition, puis les élèves disposent d'un temps de visite libre pour découvrir le reste de l'exposition, toujours en présence d'un animateur.

Les ateliers autour de la Grande expo

1 h - À partir du cycle 2

Capacité : 1 classe

Pour compléter votre visite de l'exposition, vous pouvez participer à un atelier autour de la thématique des mobilités (choix de l'atelier lors de la réservation).

Ateliers Trajectoires pour comprendre nos mobilités

L'objectif de ces ateliers en lien avec notre grande exposition, est d'emmener les élèves découvrir et échanger sur les mobilités « d'hier à demain ».

Possibilité de coupler une seule animation avec une activité en autonomie. Modalité à définir lors de la réservation.

Tous en course

1 h - *Classe scindée en deux animations* - **Cycle 1**

Sur un tapis de jeu représentant le territoire communautaire, les enfants « affrontent » la voiture et tentent de gagner la course grâce aux mobilités douces.

À chacun sa façon de bouger

1 h - *Classe scindée en deux animations* - **Cycle 1**

À travers un parcours de mobilité, les enfants développent leur coordination et leur aisance corporelle en reproduisant les déplacements de différents animaux. L'activité se termine par un retour au calme avec des postures de yoga adaptées favorisant la relaxation, la respiration et la prise de conscience au corps.

À vos marques, mobilités !

1 h 30 - Cycle 2

Chaque équipe représente un moyen de locomotion et prend le départ depuis leur école pour rejoindre la Halle aux sucres : leur mission, arriver avant l'équipe de la voiture et prouver que leur mobilité est la plus rapide !

Animobile

1 h 30 - Cycle 2

Les mobilités animales nous interrogent sur notre rapport au monde et à notre environnement et nous questionnent sur l'adaptation aux changements planétaires et nous explique l'évolution.

Animobile

1 h 30 - Cycle3

Comment nous déplaçons-nous ? Pourquoi ne nous déplaçons-nous pas tou.te.s de la même façon ? Les mobilités animales nous interrogent sur notre rapport au monde et à notre environnement et nous questionnent sur l'adaptation aux évolutions de notre société.

Le monde à ma portée

1 h 30 - Cycle3

Cet atelier propose de découvrir ce qui se cache derrière ce que l'on consomme à travers différentes activités. Le transport maritime a totalement révolutionné les échanges internationaux de marchandises, le Grand Port Maritime de Dunkerque nous permet de retracer les « mobilités » des marchandises et de nous interroger sur les distances et l'origine des produits.

Affiche tes mobilités

1 h 30 - Cycle 4

À travers le jeu les « mots du clic » et sous certaines contraintes, venez définir et débattre des mobilités.

Le monde à ma portée

1 h 30 - Cycle 4

Notre quotidien est rempli d'objets venants de l'autre bout de la planète, qu'ils aient été fabriqués, assemblés ou acheminés. Quelles conséquences cela peut-il avoir ?

Cet atelier propose de découvrir ce qui se cache derrière ce que l'on consomme régulièrement : origine, transport : quels impacts sur les sociétés et la planète ?

À travers un jeu de discussion et de réflexion autour notamment du carbonomètre, les élèves découvriront quels sont les moyens à leur portée pour changer l'empreinte carbone.



Ateliers pour comprendre la ville durable

L'objectif de ces ateliers est d'embarquer les jeunes dans les transitions, en leur donnant les outils pour qu'ils puissent comprendre, échanger et agir ensemble.

> Thématique « Découvrir et comprendre la ville »

Pour comprendre la ville, s'y repérer et observer le quotidien urbain.

La ville en image

45 min. - Cycle 1

Capacité : 1 classe

Le parc, le marché, les immeubles, l'embouteillage, les travaux, les panneaux... Tant de mots à découvrir pour définir la vie d'une ville. À travers des énigmes, des devinettes, des intrus..., les élèves sont invités à échanger sur des images illustrées.

Mon petit monde urbain

1 h - Cycle 1 et 2

Capacité : 1 classe

Quel monde nous entoure ? Les élèves sont amenés à s'interroger sur leur environnement plus ou moins proche, leur habitat, leur ville, leur quartier pour aiguiser leur curiosité. Puis, ils travailleront par petits groupes en atelier autour de leur petit monde au quotidien.

> Thématique « Urbanisme et aménagement d'un territoire »

Pour imaginer, concevoir et transformer les espaces urbains.

Le Grand chantier : construisons une ville durable

1 h - Cycle 3 et cycle 4

Capacité : 1 classe

Représenter son quartier, découvrir les activités urbaines, imaginer la ville idéale ou une cité favorisant les mobilités douces et les déplacements durables…, c'est possible grâce à cet espace de construction, où chacun peut inventer une ville plus agréable à vivre et plus respectueuse de son environnement.

En alternance avec la visite active de l'exposition.

Une cour d'école pour demain

1 h 30 - Cycle 3 et cycle 4

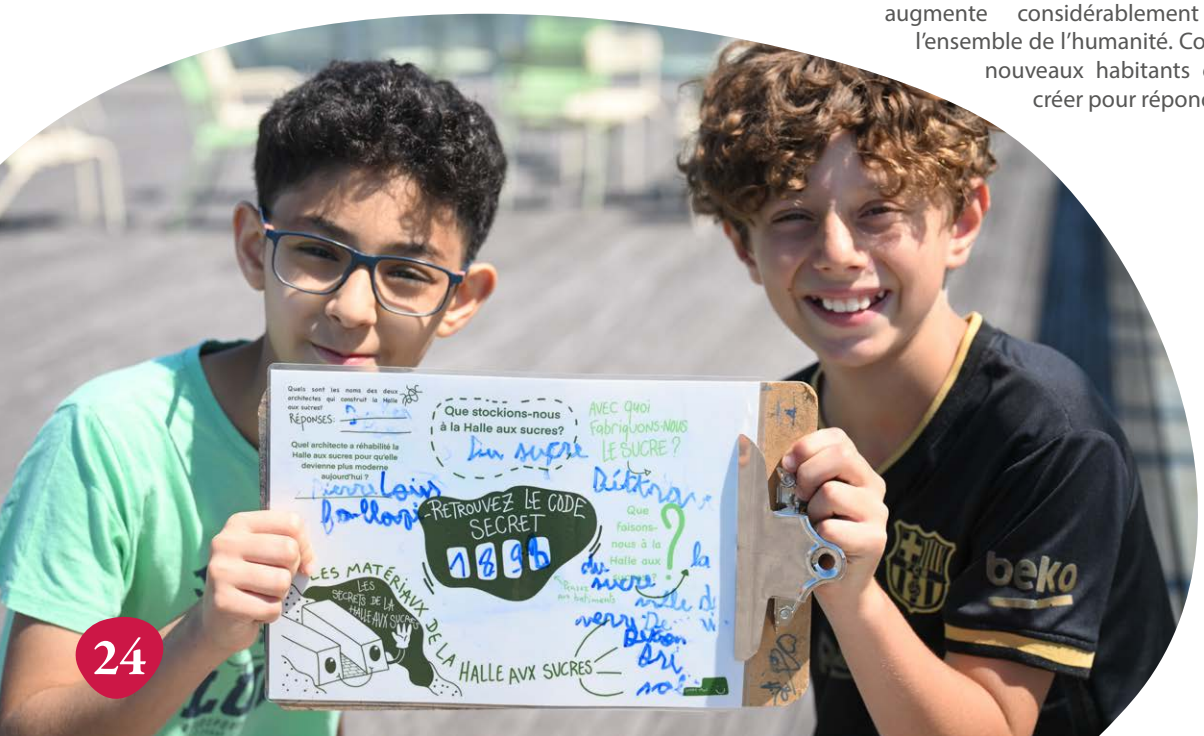
Capacité : 1 classe

La cour de récréation est un lieu clé dans le bien-être des élèves qui s'y réunissent pendant leurs moments de pause. Les élèves vont imaginer et exprimer leurs besoins et leurs envies pour construire ensemble leur cour idéale.

Dunkerque en 2050 : dans la peau d'un urbaniste

1 h 30 - Cycle 4 et lycée

Imaginons un instant que la population de Dunkerque augmente considérablement d'ici 2050, comme l'ensemble de l'humanité. Comment accueillir tous les nouveaux habitants et quels aménagements créer pour répondre aux besoins de tous ?



> Thématique « lecture de paysage et architecture »

Pour observer, analyser et comprendre les formes urbaines et architecturales.

Architectures, couleurs et formes

1 h 30 - Cycle 3 et cycle 4

À travers les formes géométriques primaires prédécoupées, Il est proposé de représenter le panorama architectural vu de notre terrasse. L'aquarelle viendra sublimer la réalisation.

Découverte de la Halle aux sucres : évolution d'un entrepôt et d'une friche au cœur d'une ville en constante évolution

1 h - Cycle 4 et lycée

Comment construire un port industriel sur un polder ? Pourquoi transformer un ancien entrepôt à sucres en lieu vivant pour la ville durable ? Comment ce projet s'intègre dans le renouvellement urbain ? Parcourez les différents espaces de la Halle aux sucres et terminez votre visite par une lecture de paysage.

Balade du quartier du Grand Large

2h - cycle 3 et cycle 4

Comment une ville se développe, évolue ? Venez découvrir, hors les murs, l'aménagement de ce nouveau quartier qui s'opère sur un lieu riche en histoire.



> Thématique « Nature en ville et biodiversité »
Pour découvrir la place du vivant en milieu urbain.

La nature en ville
1 h - Cycle 2

Capacité : 1 classe

Dès le mois d'avril 2027

Végétaux et animaux peuplent en grand nombre les espaces choisis pour eux (parcs, jardins...) ou délaissés par les humains (friches, égouts...). Dans cet atelier, les élèves vont découvrir la nature cachée de nos villes et les êtres vivants qui y vivent.

Balade urbaine : les zones humides à Grande-Synthe
2 h - Cycle 4 et lycée

Notre territoire en perpétuelle transformation et riche de son histoire recèle moult singularités.

À travers cette balade urbaine, venez découvrir les milieux humides en ville, à Grande-Synthe.

Un cheminement urbain vous fera découvrir la ville au fil de l'eau.

Rendez-vous à l'entrée du parc du Moulin, rue de Rome à Grande-Synthe.

> Thématique « Climat, littoral et transition écologique »
Pour comprendre les enjeux climatiques et la ville durable.

Balade urbaine : petits randonneurs urbains - Mer & littoral
2 h - Cycle 3, cycle 4 et lycée

Rendez-vous aux 4Écluses. Le parcours se termine à l'ouvrage Tixier. Prévoir chaussures et tenue adaptée à la marche en extérieur.

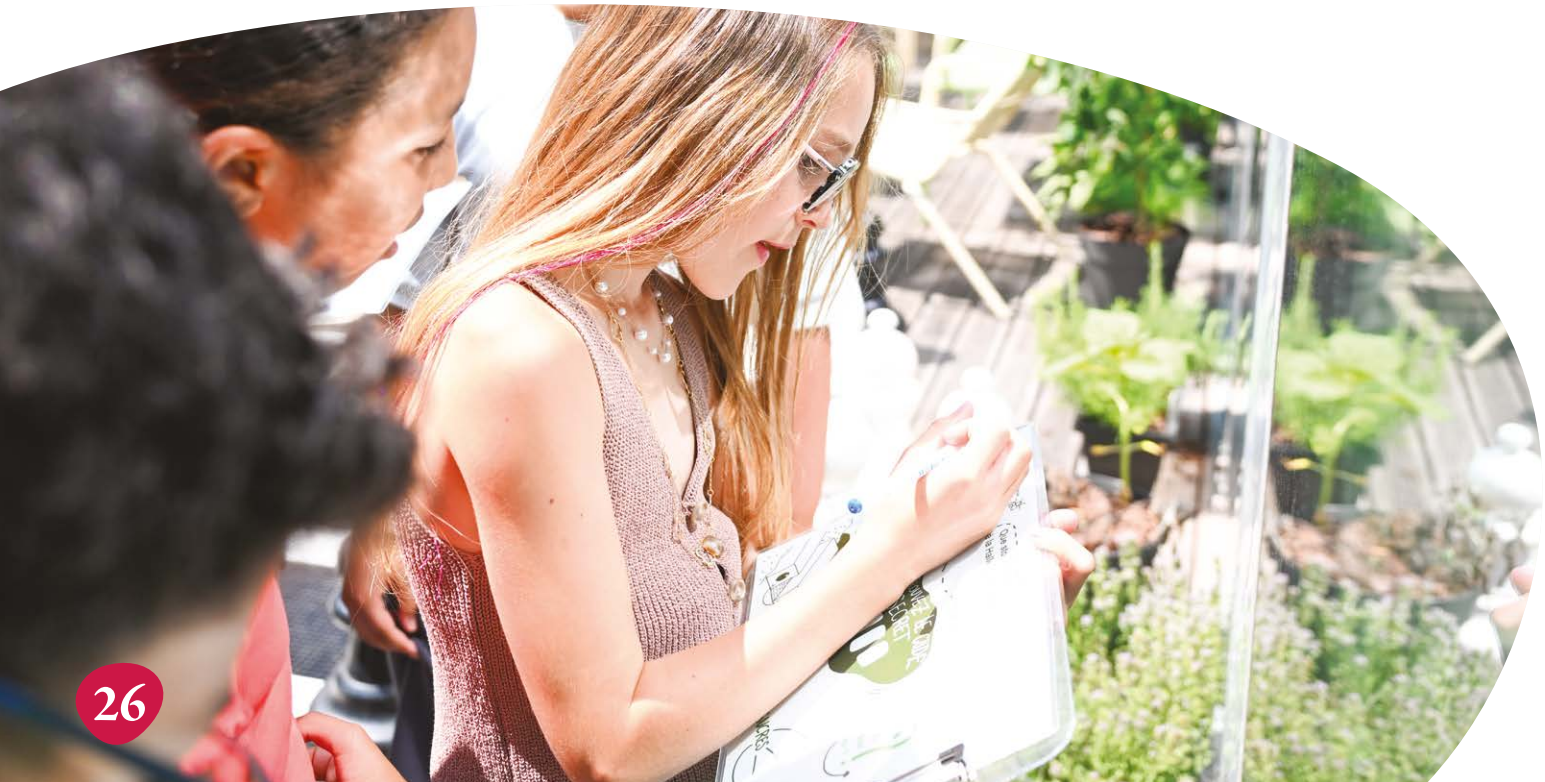
Vous découvrirez les enjeux liés à la lutte contre la submersion marine, au stockage des eaux continentales et à la maîtrise des eaux dans les canaux. Ici, les effets prévisibles du changement climatique sont particulièrement analysables.

La Fresque du Climat
2 h à 3 h - Cycle 3, cycle 4 et lycée

Outil idéal pour se challenger en équipe et comprendre le changement climatique, ses causes et ses conséquences. Effet de serre, épuisement des ressources, sécheresse... Tout devient plus clair sur les objectifs à atteindre.

Les littoraux, espaces convoités : l'exemple du littoral dunkerquois
1 h - Cycle 4 et lycée

Développé sur un polder, le littoral dunkerquois est largement caractérisé par la concentration des hommes et des activités sur un espace restreint. Quels sont ses grandes caractéristiques et les grands enjeux pour demain ?





> Thématique « Déchets, consommation et cycle des objets »

Pour comprendre les cycles de vie, la consommation et les déchets.

Mission tri

1 h 30 - Cycle 1

Deux ateliers de 45 minutes en demi-classe

1er atelier

Bougeons pour comprendre en s'amusant le tri des déchets. Par le jeu et la résolution de problèmes en coopération, les enfants aident Recyclus, notre petit lapin super héros, à trier les déchets trouvés aux quatre coins de la planète.

2e atelier

Atelier « Monsieur Grand'Zoreilles » : vous entendez ces bruits ? Aidez-le à retrouver d'où ils viennent !

La vie de nos objets

1 h 30 - Cycle 2

Le camion poubelle passe devant ma fenêtre. Mais où va-t-il ? Peau de banane, bouteille d'eau, tee-shirt... Quelle aventure les attend ? Différents défis en équipe permettront aux élèves de découvrir la fabrication de quelques objets puis leurs parcours une fois dans le camion poubelle.

Du champ à l'assiette : la face cachée de nos assiettes

1 h 30 - Cycle 4 et lycée

Quel est le parcours de ce que nous mangeons et quel est son impact ? Un atelier actif pour découvrir la face cachée de notre société de consommation et explorer des solutions de production et de consommation pour demain.



Ateliers pour comprendre le monde : médias, données et esprit critique

À l'heure où les réseaux sociaux accélèrent la circulation de l'information, où les images se superposent aux discours et où les fausses nouvelles brouillent la vérité, l'éducation à l'esprit critique devient une priorité.
La Halle aux sucres a mis en place la « La Halle des décodeurs », lieu spécifique à découvrir au fil des saisons, dont l'objectif est d'éveiller la curiosité, de renforcer la capacité à distinguer le vrai du faux, d'apprendre à argumenter et à prendre du recul face aux flux médiatiques.

Atelier « Les détectives de l'info »

1 h 30 - Cycle 3

Par l'éducation aux médias et à l'information (EMI), nous apprenons à devenir des citoyens responsables dans une société marquée par la multiplication et l'accélération des flux d'information.

À travers des enquêtes et des énigmes, saurez-vous identifier, reconnaître et distinguer les vraies des fausses informations… ?

Atelier-débat « le pouvoir de l'image »

Nouveauté

1 h 30 - Cycle 3, cycle 4 et lycée

Capacité : 1 classe

À travers une sélection de photos, cet atelier propose aux élèves d'explorer le langage visuel et de s'interroger sur le rôle et l'impact des images dans notre société. En observant attentivement les éléments graphiques, les couleurs, les symboles, les choix typographiques ou encore la mise en scène, les élèves apprendront à développer leur esprit critique face aux messages visuels.

Malle documentaire « Éducation aux médias »

Du CM1 à la 6e

Temps fort : Printemps de l'Esprit critique (mars - avril 2027)

Dans le cadre du « Printemps de l'esprit critique », la Halle aux sucres propose une programmation spéciale dédiée à l'éducation aux médias et au développement de l'esprit critique.
À travers ateliers, débats et jeu de rôles, ce rendez-vous invite les élèves à décrypter les infox, comprendre les rouages de l'information, identifier les biais et exercer leur jugement.
Un moment pour apprendre à penser par soi-même dans un monde saturé d'images et de discours.

Événement
La Semaine européenne de réduction des déchets - SERD

Fin novembre 2026

Dans le cadre de la SERD, la Halle aux sucres propose un ensemble d'actions autour de la thématique de réduction des déchets, en complément de son offre à l'année.

Mission tri

1 h 30 - Cycle 1

Deux ateliers de 45 minutes en demi-classe

1er atelier

Bougeons pour comprendre en s'amusant le tri des déchets. Par le jeu et la résolution de problèmes en coopération, les enfants aident Recyclus, notre petit lapin super héros, à trier les déchets trouvés aux quatre coins de la planète.

2e atelier

Atelier « Monsieur Grand'Zoreilles » : vous entendez ces bruits ? Aidez-le à retrouver d'où ils viennent !

La vie de nos objets

1 h 30 - Cycle 2

Le camion poubelle passe devant ma fenêtre. Mais où va-t-il ? Peau de banane, bouteille d'eau, tee-shirt... Quelle aventure les attend ? Différents défis en équipe permettront aux élèves de découvrir la fabrication de quelques objets puis leurs parcours une fois dans le camion poubelle.

Escape Game déchets

Cycle 3 et 4

Une manière ludique et éducative de sensibiliser à la gestion des déchets. Couplé à une visite en autonomie de l'exposition sur la ville.

En partenariat avec la direction de la réduction et de la valorisation des déchets de la Communauté urbaine de Dunkerque.

Malle documentaire « déchets »

Cycle 2 et 3



Zoom sur...
Archipel, l'enfant architecte

Nouveauté

Du 17 octobre 2026 au 17 janvier 2027

Public : cycle 1

Archipel est un kit de construction sensoriel et modulable destiné aux enfants de 3 à 6 ans leur permettant d'explorer et de s'approprier l'espace à travers le jeu, en créant de petites architectures personnalisables.
Ses matériaux aux textures stimulantes et apaisantes évoquent les éléments naturels d'une île (herbe, galets, algues, feu de camp) où tout reste à inventer.
L'enfant a le rôle d'architecte de son environnement. Il explore les formes, les volumes et les ambiances afin de créer une architecture qui puisse répondre à ses besoins, à son imaginaire et à son rythme.

En partenariat avec Utopie Pratique et l'association Premiers Cris.

Atelier Archipel + tapis de Miss chardon

1 h

Capacité : 24 élèves

(adaptable au moment de la réservation)

Afin d'accueillir une classe, l'atelier Archipel est couplé avec la découverte du tapis de Miss chardon, dispositif ludique, qui amène les enfants à se déplacer sur notre territoire tout en se questionnant sur la question de la pollution.

Atelier Archipel

30 min.

L'atelier pour découvrir Archipel avec une demi-classe.





Projet à l'année...

De novembre 2026 à mai 2027

Exposition photos « Regards urbains : le mouvement au cœur des villes »

À l'occasion du Bicentenaire de la Photographie, ce projet permettra aux élèves de travailler la photographie.

Public : cycle 3

À la Halle aux sucres, les élèves sont invités à explorer et mettre en images les mobilités qui animent nos villes, à travers un projet mêlant regard artistique et réflexion sur les déplacements d'aujourd'hui et de demain.

À travers leurs photographies, les élèves seront invités à observer, questionner et valoriser les différentes formes de mobilité qui façonnent l'espace urbain. Ce challenge leur offrira l'occasion de porter un regard nouveau sur leurs déplacements quotidiens et sur la manière dont les infrastructures, les usages et les modes de transport influencent la vie en ville. Ils seront ainsi amenés à percevoir la ville comme un espace en mouvement, et pourront s'interroger sur les grands enjeux sociaux, environnementaux et urbains qui façonnent les mobilités et la ville de demain.

Ce projet constitue également une opportunité d'expression artistique et de développement du regard critique des élèves. À travers leurs images, ils seront invités à réfléchir à la manière dont les déplacements structurent les territoires et les modes de vie ainsi qu'au pouvoir des représentations qu'ils choisissent de diffuser.

Des rencontres avec des experts

Chaque classe participant au projet bénéficiera de rencontres avec des spécialistes qui apporteront des regards complémentaires et nourriront le travail des élèves :

- **Un journaliste :** pour questionner le pouvoir de l'image, sa portée et son impact sur notre perception du monde.
- **Un photographe professionnel :** pour transmettre des techniques, affiner le regard et renforcer la qualité artistique des productions.

Comment participer à ce projet ?

Contactez l'équipe de médiation par mail : mediation.has@cud.fr ou par téléphone : 03 28 64 60 49.

Attention : seules 2 classes seront sélectionnées pour participer à ce projet.

Chaque classe inscrite s'engage à réaliser un triptyque par groupe de 2 à 3 élèves maximum.

Les prises de vue devront illustrer la mobilité sous toutes ses formes et mettre en lumière un regard original sur l'espace urbain.

Chaque triptyque devra être accompagné d'une **phrase, citation ou explication** permettant au public de saisir le sens de la démarche.

Enfin, la classe choisira un **titre accrocheur** pour donner une identité à l'ensemble des triptyques de la classe.

L'ensemble des éléments seront à faire parvenir à la Halle aux sucres pour mi-avril 2027.

Une restitution est prévue en mai 2027.

Le Bicentenaire de la Photographie, est une thématique commune à la Halle aux sucres, à Bio-topia et au PLUS. Des actions conjointes sont proposées dans les trois grands équipements. N'hésitez pas à vous renseigner.

Les ressources

L'offre de la doc'

La bibliothèque de la Halle aux sucres, dédiée à la ville durable, offre des ressources pour adopter un mode de vie plus écologique (cuisine, jardin, voyage…) et pour comprendre des enjeux comme l'énergie, l'eau, la mobilité ou le climat. On y trouve aussi des livres jeunesse, BD, mangas, romans, DVD ainsi que des ouvrages pour la vie professionnelle.
L'équipe de la doc' vous propose également, en prêt, des ouvrages jeunesse autour de différentes thématiques, des malles documentaires, des jeux de société et même des graines de fleurs et de légumes à planter !
Le service est gratuit et la durée du prêt est déterminée en fonction de vos besoins (durée habituelle de 3 mois). Pour les emprunter, il vous suffit de disposer de la carte professionnelle Les Balises qui pourra vous être délivrée gratuitement à la Halle documentaire.
Pour toute demande d'information ou de réservation, n'hésitez pas à contacter l'équipe de la doc' par mail à l'adresse ressources.has@cud.fr ou par téléphone au 03 28 27 21 96.

Les malles thématiques

Vous souhaitez aborder certaines thématiques relatives aux transitions et à la ville durable avec vos élèves ?
La doc' vous propose, en prêt, plusieurs malles documentaires comprenant une sélection d'ouvrages jeunesse autour de différentes thématiques :

- Malle 01 **Alimentation** (cycle 2)
- Malle 02 **Ma planète en danger** (cycle 2)
- Malle 03 **Ma planète en danger** (cycle 3)
- Malle 04 **Déchets** (cycle 2)
- Malle 05 **Déchets** (cycle 3)
- Malle 06 **Numérique** (cycle 2)
- Malle 07 **Numérique** (cycle 3)
- Malle 08 **Participons - Démocratie** (cycle 2)
- Malle 09 **Éducation aux médias** (cycle 3)
- Malle 10 **Eau** (cycle 2 et 3)
- Malle 11 **Éco-délégués** (cycle 3)
- Malle 12 **Maternelle** (cycle 1 : sensibiliser les tout-petits à l'écologie)
- Malle 13 **Pouvoir du collectif** (cycle 2 et 3)
- Malle 14 **La ville**
- Malle 15 **Nature en ville** (cycle 2)
- Malle 16 **Nature en ville** (cycle 3)

Les sélections à la carte

Vous avez des besoins documentaires dans des thématiques non abordées par les malles ? Vous souhaitez adapter leur contenu ? Vous aimeriez venir avec vos élèves pour choisir ensemble des livres à emprunter ?
L'équipe de la doc' est à votre disposition pour vous aider à réunir les ressources les plus adaptées à votre besoin.

Les jeux de société

Depuis octobre 2023, la doc' propose une sélection de jeux de société pour petits et grands portant sur diverses thématiques (nature, animaux, déchets, vivre ensemble...). Ces jeux peuvent ainsi compléter une sélection documentaire thématique et permettre à vos élèves d'apprendre en s'amusant.

Les graines

À la doc', on emprunte des livres, des jeux, mais aussi des graines ! En partenariat avec le réseau Les Balises, la grainothèque de la doc' vous permet d'« emprunter » plusieurs variétés de graines de légumes et de fleurs sélectionnées par le CPIE Flandre Maritime. Qui dit emprunt, dit retour. Ici, le « retour » consiste à ramener une partie des graines que vous avez réussies à récolter une fois la saison terminée !



Synthèse des offres

Cycle	Titre	Format	Page
DÈS LE CYCLE 2	Grande expo : Trajectoires, l'expo qui interroge nos mobilités	Expo	22
CYCLES 2 ET 3	La Grande expo - Visite de l'exposition et ateliers	Visite et ateliers	22
CYCLE 1	Tous en course	Atelier	23
CYCLE 1	À chacun sa façon de bouger	Atelier	23
CYCLE 2	À vos marques, mobilités !	Atelier	23
CYCLE 2 ET 3	Animobile	Atelier	23
CYCLE 3 ET 4	Le monde à ma portée	Atelier	23
CYCLE 4	Affiche tes mobilités	Atelier	23
CYCLE 1	La ville en image	Atelier	24
CYCLES 1 ET 2	Mon petit monde urbain	Atelier	24
CYCLE 3	Imagine ta ville en Pop-up	Atelier	24
CYCLES 3 ET 4	Le Grand Chantier : construisons une ville durable	Atelier	24
CYCLES 3 ET 4	Une cour d'école pour demain	Atelier	24
CYCLES 3 ET 4	Dunkerque en 2050 : dans la peau d'un urbaniste	Atelier	24
CYCLE 3 ET 4	Architectures, couleurs et formes	Atelier	25
CYCLE 4 ET LYCÉE	Découverte de la Halle aux suwcres : évolution d'un entrepôt et d'une friche au cœur d'une ville en constante évolution	Visite active	25
CYCLE 3 ET 4	Balade du quartier du Grand Large	Balade urbaine	25
CYCLE 2	La nature en ville	Atelier	26
CYCLE 3, 4 ET LYCÉE	Balade urbaine : les zones humides à Grande-Synthe	Balade urbaine	26
CYCLES 3, 4 ET LYCÉE	Balades Urbaines : les petits randonneurs urbains	Balade urbaine	26
CYCLES 3, 4 ET LYCÉE	La Fresque du Climat	Atelier	26
CYCLE 4 ET LYCÉE	Les littoraux, espaces convoités : l'exemple du littoral dunkerquois	Atelier	26
CYCLE 1	Mission Tri	Atelier	27
CYCLE 2	La vie de nos objets	Atelier	27
CYCLE 4 ET LYCÉE	Du champ à l'assiette : la face cachée de nos assiettes	Atelier	27
CYCLE 3	Les détectives de l'info	Atelier	28
CYCLES 3, 4 ET LYCÉE	Le pouvoir de l'image	Atelier-Débat	28
CYCLES 3 ET 4	Escape Game déchets	Atelier	29
CYCLE 1	Archipel + tapis de Miss Chardon	Atelier	30
CYCLE 3	Regards urbains : le mouvement au cœur des villes	Projets à l'année	31
DÈS LE CYCLE 1	L'offre de la doc	Ressources documentaires	32

Pour les modalités particulières, les informations détaillées sont disponibles dans les pages dédiées.

Nos espaces

La Grande expo



Expositions - ateliers pour petits et grands

Le Forum



Lieu de vie et de rendez-vous

La Halle documentaire



Centre de ressources disposant d'un fonds unique dédié à la ville durable pour petits et grands.

La Halle récré'active



Espace ludique pour comprendre les enjeux mondiaux et locaux.



Le Grand chantier

En chaussettes, construisons ensemble.

Le Belvédère



Analysez la ville et le port pour mieux comprendre notre territoire.



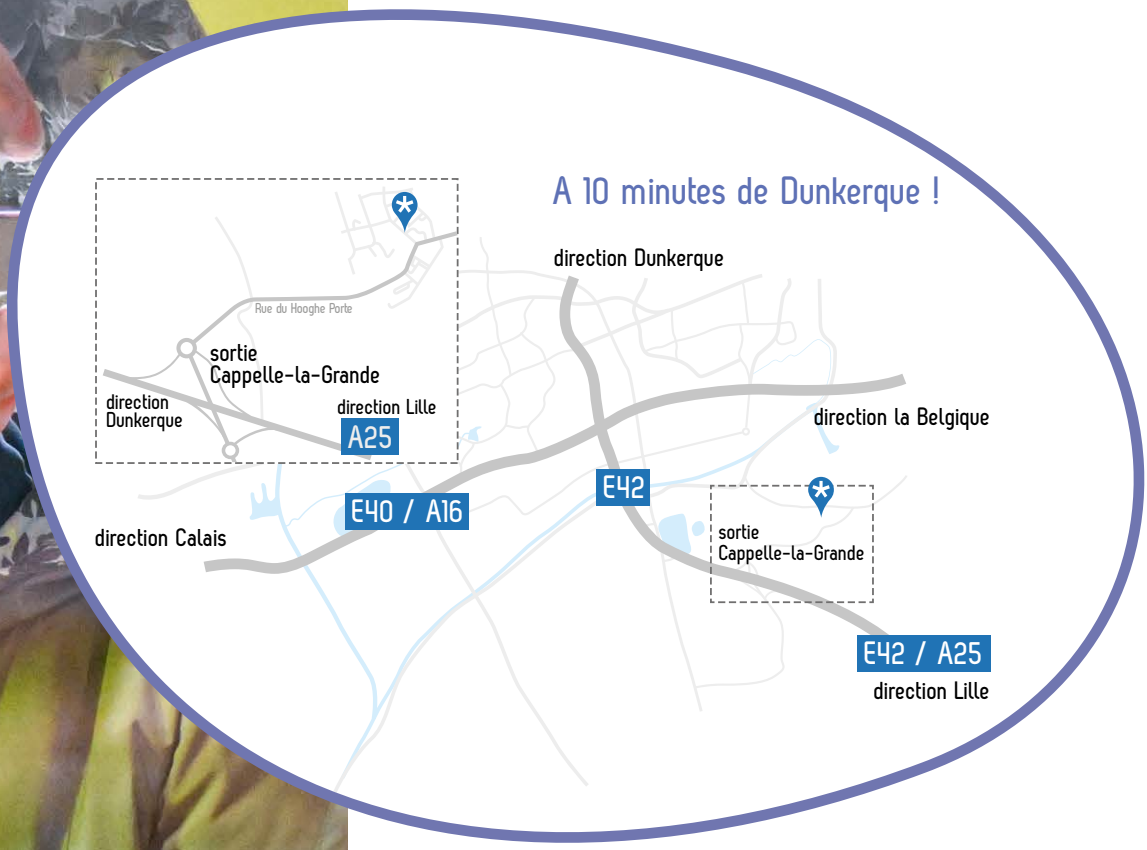
La Halle des décodeurs

Espace permettant d'aiguiser son esprit critique.

Le PLUS - Offre pédagogique 2026-2027







Comment venir ?

Rue du Planétarium
59180 Cappelle-la-Grande

Réseau DK'BUS

C6 C6A **Arrêt « Mairie Cappelle »**

15 **Arrêt « Planétarium »**

(www.dkbus.com)

Quand venir ?

Du lundi au vendredi de 8 h 50 à 17 h
(Fermeture billetterie à 16 h 30)
et le samedi de 10 h 30 à 17 h 30
(fermeture billetterie à 17 h)

Contact

Tél. +33 (0) 800 537 587
(Appel gratuit depuis un poste fixe)



Présentation

Le PLUS, Centre de culture scientifique, technique et industrielle de la Communauté urbaine de Dunkerque, aborde des sujets primordiaux comme la décarbonation, les énergies du futur, la qualité de l'air et l'industrie. Il s'agit de partager et donner à comprendre les enjeux et défis qui s'imposent à nous tous au regard des évolutions du climat et des transitions écologiques, énergétiques et sociales.

La programmation déployée pour cette année scolaire 2026-2027 prend en compte ces enjeux et contribue ainsi à ce que les enfants et les jeunes, dans le cadre scolaire, ludique ou familial, soient en mesure d'être à l'avenir des acteurs et des citoyens pleinement engagés dans ces transitions.

Le « Job labo industrie », les boîtes à métiers pour les industries du futur, et les énergies renouvelables, les dispositifs et événements proposés sur le thème de la robotique et de ses usages illustrent ces préoccupations.

Enrichissant davantage son offre, le PLUS poursuit des propositions d'ateliers pédagogiques à l'attention de tous les niveaux scolaires et de tous les âges et continue donc sa mission de diffusion de la culture scientifique, dans sa programmation au fil de l'eau, autant que lors des traditionnels événementiels que sont la « Semaine des mathématiques » en mars, la « Fête de la science » en octobre, et « Au-delà du futur » en mai.



Visites et ateliers

Comment réserver

La réservation s'effectue uniquement par téléphone au 0 800 537 587 (tapez 1 pour le service réservation) du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.

Tarifs

Activité* par élève : 1 €

Atelier journée** par élève : 4 €

Gratuité pour les accompagnants à hauteur d'1 accompagnant pour 10 personnes.

** Activité : séance de planétarium, accès libre à l'exposition temporaire, visite animée dans l'exposition (+/- 1 h), activité dans La Bulle, ateliers de moins d'1 h 30.*
*** Atelier journée : atelier d'une durée supérieure à 2 h 30*

Bon à savoir

Les écoles maternelles et primaires du périmètre de la Communauté urbaine de Dunkerque peuvent bénéficier d'une prise en charge CUD (entrées + transport).
Renseignements auprès du service réservation.

Bien préparer le jour J

Vous pouvez contacter par mail l'enseignant missionné. Ce dernier pourra vous apporter les pistes pédagogiques nécessaires (contenu en lien avec les programmes, questionnaires de visite...).





Exposition
Mission Zéro :
Dunkerque, en route vers la neutralité carbone

Visite libre - À partir de la 5e - *Capacité : 100 personnes*

Vers un avenir bas carbone : Dunkerque en action ! Une exposition sur les limites planétaires et la trajectoire du territoire dunkerquois qui invente le monde de demain : résilient, inventif, solidaire et durable ! Film sur les limites planétaires, animations pour calculer votre empreinte carbone individuelle, solutions, maquettes et manipes, livres et jeux. Durant le parcours, découvrez un film sur les limites planétaires.

Visite libre

À partir de la 5e

Capacité : 100 personnes

Vers un avenir bas carbone : Dunkerque en action ! Une exposition sur les limites planétaires et la trajectoire du territoire dunkerquois qui invente le monde de demain : résilient, inventif, solidaire et durable ! Film sur les limites planétaires, animations pour calculer votre empreinte carbone individuelle, solutions, maquettes et manipes, livres et jeux.

Visite pédagogique de Mission Zéro

1 h - Niveau CP/CM2

Capacité : 1 classe

Découverte des différentes façons d'agir pour relever le défi de la décarbonation avec Mission Zéro.

Visite animée de Mission Zéro

1 h 15 - Niveau collège

Capacité : 1 classe

Par équipe (de 3 à 5 élèves), les collégiens se lancent à la découverte de l'exposition Mission
Zéro avec des énigmes qui permettent de comprendre l'urgence climatique et de découvrir les scénarios de l'ADEME. Une partie des énigmes porte sur les énergies et leur décarbonation.
L'animation se termine par un temps de mise en commun et d'échange autour des sujets abordés lors des énigmes.

Mission Zéro : Dunkerque, en route vers la neutralité carbone

1 h 15 - Niveau lycée

Capacité : 1 classe

Après un briefing sur l'exposition Mission Zéro, une exploration permettra de découvrir différentes manipulations pour calculer son empreinte carbone individuelle. Le parcours se terminera par un échange autour des connaissances acquises.
Objectifs : sensibiliser les enfants à l'écologie et aux gestes simples qu'ils peuvent faire au quotidien pour préserver la planète.

Offre pédagogique

Exposition Satelli-Terre

Nouveauté

Exposition conçue et réalisée par le SPARK OH !

Visite libre - À partir du cycle 2

Du 18 septembre 2026 au 20 février 2027

Satelli-TERRE emmène les publics en altitude pour un voyage saisissant au cœur de l'imagerie spatiale. à travers une sélection de clichés spectaculaires et d'infographies percutantes, cette exposition met en lumière le rôle essentiel des satellites d'observation face au plus grand défi de notre époque : le changement climatique.

Exposition Agroécologia

Nouveauté

Exposition conçue par UniLasalle

Visite libre ou animée - Collège-Lycée

Du 5 avril au 29 août 2027

En s'appuyant sur la richesse scientifique et technique de la ferme, Agroécologia transforme des notions complexes en expériences concrètes et accessibles. « Les élèves sont invités à découvrir, observer et manipuler de manière ludique pour comprendre comment l'agriculture peut concilier production et préservation des écosystèmes. »

Escape game

1 h 30 - À partir de la 4e

Capacité : 1 classe

En période scolaire

Participez à un atelier collectif et interactif aux côtés de la professeure Excentricus dans un escape game original consacré au climat et aux énergies. En équipe, les élèves mènent l'enquête, manipulent des indices et résolvent des énigmes pour aider la professeure à retrouver ses précieuses données scientifiques. Une activité immersive et engageante pour mieux comprendre les grands défis planétaires !

Alerte Énergie !

Du 8 au 18 décembre 2026

Les mardis et jeudis à 9 h 30 et 14 h

et les 5, 6, 8, 9, 12, 13, 16 avril 2027

Alerte Carbone !

Du 3 au 17 novembre 2026
et du 9 au 18 mars 2027

Les mardis et jeudis à 9 h 30 et 14 h

Alerte Climat !

Du 24 novembre au 3 décembre

Les mardis et jeudis à 9 h 30 et 14 h

Les 23, 25, 26, 30 mars et les 1 et 2 avril 2027



Jeu de piste « Code ODD »

Nouveauté

1 h 30 - Du CE2 à la 5e

Capacité : 1 classe

En période scolaire, du 22 septembre au 13 octobre 2026 et du 1er juin au 1er juillet 2027

Les mardis et jeudis à 9 h 30 et 14 h

Résolvez les énigmes pour venir en aide à la professeure Excentricus « experte du Développement durable ».

Chasse aux trésors

Nouveauté

1 h - De la MS au CE1

Capacité : 1 classe

En période scolaire, du 12 janvier au 16 février 2027

Les mardis et jeudis à 9 h 15 et 14 h

Bienvenue dans la maison de Noisette. À la suite d'un petit incident survenu lors d'un moment de jeu, l'invention de la professeure Excentricus a été endommagée. Pour la remettre en état, les participants seront amenés à résoudre une série d'énigmes, réparties dans différentes pièces.

Ce parcours a pour objectif de favoriser la réflexion collective, la coopération et l'entraide au sein des équipes. Une expérience ludique et collaborative, au service de l'apprentissage.



Job Labo Industrie

De la 5e à la Terminale

De septembre 2026 à juin 2027

Dans un environnement industriel, vous enchainez des expériences ludiques basées sur des simulations et des mises en situation de travail. Grâce à des jeux interactifs, sur tablette ou fictifs, vous identifiez vos qualités, aptitudes et compétences aux métiers du secteur industriel.

Véritable outil d'exploration de vos potentialités, le Job-Labo vous permet également de savoir quelles sont les formations dont vous avez besoin pour acquérir et développer vos savoirs et savoir-faire pour être en parfaite adéquation avec les besoins des entreprises.

Visite animée du Job-Labo
+ atelier « la Boîte à métiers »
(au choix : « L'industrie du futur » ou « Énergies renouvelables »)

3 h - Les lundis de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h

> Atelier « La Boîte à métiers : l'industrie du futur, du drone de loisir au drone de demain... »

Remontez la chaîne des métiers ! La Boîte à métiers « l'industrie du futur » est construite autour du drone, présentant les métiers de sa fabrication à son usage : ingénieurs, matériaux, techniciens d'essais, maquettistes...

> Atelier « La Boîte à métiers : les énergies renouvelables »

Pour devenir acteur de la transition énergétique ! L'objectif de cette boîte est de faire découvrir la diversité et les spécificités des métiers scientifiques et techniques dans le secteur de l'hydrogène vert.

C'est une pile à combustible réversible qui produit hydrogène ou électricité qui sera le prétexte à découvrir les métiers de la filière hydrogène. Entre explications scientifiques et jeu de questions/réponses, de nombreux sujets sont abordés pour mieux comprendre les enjeux de la filière des énergies de demain et comment l'hydrogène s'inscrit dans ces évolutions.



Le forum

En accès libre

Radioactivité
Des centaines de questions, une exposition

Exposition créée par l'ASNR (Autorité de sûreté nucléaire et de radioprotection)

Du 19 septembre au 12 décembre 2026

Dans le cadre de sa mission d'information du public, l'ASNR a créé une exposition pédagogique afin d'informer les citoyens sur le nucléaire et la radioprotection.

L'exposition « **Radioactivité - découvrir & comprendre** » a pour but de délivrer une information pédagogique et objective sur la radioactivité, ses usages, ses risques, ses effets sur la santé et l'environnement.

Cette exposition s'adresse à tous ceux qui souhaitent s'informer sur la radioactivité, comprendre les enjeux du nucléaire ou développer une culture de radioprotection au sein de la population. Les explications claires, illustrées par des infographies, et les débats faisant état de la diversité des opinions permettent de rendre accessible le sujet à la compréhension de tous.

Mathématiques et informatique avec elles

Exposition créée par le Centre sciences d'Orléans

Du 3 au 27 mars 2027

L'association Femmes et mathématiques souhaite montrer à travers cette exposition que tous les métiers liés aux mathématiques et à l'informatique sont aussi exercés par des femmes et mériteraient d'en attirer davantage.

Avec ces 20 portraits, nous avons cherché à couvrir une large palette de métiers dans des secteurs économiques d'avenir pour notre pays. Notre projet est emblématique et essentiel pour améliorer l'image et l'attractivité de ces disciplines auprès des lycéennes et des étudiantes, mais aussi des lycéens et des étudiants.

Citrus

Exposition créée par le Centre sciences d'Orléans

Du 6 avril au 30 août 2027

Le Citrus, seule espèce d'insecte à 4 pattes au monde, sert de fil conducteur à l'exposition et plonge le visiteur dans un monde à la fois réel et virtuel. Les informations y sont présentées sous forme scientifique, mais parfois... légèrement décalée. Vous pouvez voir l'exposition comme un support transdisciplinaire pour aborder les notions d'esprit critique, de lecture de l'information scientifique et de l'image, de désinformation... ou simplement comme une promenade entre imaginaire et réalité. Mais dans tous les cas, laissez-vous prendre au jeu...



La Bulle
L'espace Petite Enfance

Petite Lune mon amie

1 h - De la PS au CP - *Capacité : 1 classe*

Du 21 septembre au 16 octobre 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h 15, 10 h 30, 14 h et 15 h 15

La Lune, ce rond étrange et blanc qui brille dans le ciel la nuit...et le jour ! Parfois en croissant, parfois tout rond ou disparu ! Qu'est-ce que cela peut bien être ? Par cet atelier, nous vous invitons à venir découvrir toutes les facettes de la lune.

Fête des magnets

Nouveauté

1 h - De la PS au CP

Capacité : 1 classe

Du 9 novembre au 18 décembre 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h 15, 10 h 30, 14 h et 15 h 15

Plongez dans l'univers magique de la fête foraine et découvrez le mystère des aimants et ses pouvoirs d'attraction à travers des manipulations ludiques et pédagogiques.

Cirque bulle

1 h - De la PS au CP - *Capacité : 1 classe*

Du 11 janvier au 16 février 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 10 h 30 et 15 h 15

Le cirque Bulle présente son nouvel atelier « Form'idable ». Venez découvrir les formes géométriques dans des numéros extraordinaires. Regardez les acrobates monter dans le ciel, le clown jouer avec ses chapeaux, le magicien faire apparaître des formes, l'éléphant Barry balancer sa trompe et plein d'autres surprises !

Le trésor d'Asdémaths

1 h - De la PS au CP - *Capacité : 1 classe*

Du 15 mars au 14 mai 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h 15, 10 h 30, 14 h et 15 h 15

Oyez, Oyez Moussaillons ! Le terrible pirate Asdémaths a caché son trésor quelque part sur l'île mystérieuse. Pour le retrouver, vous allez devoir résoudre des problèmes mathématiques. Vous êtes prêts ? Alors... à l'abordage !

Jardin extraordinaire

1 h - De la PS au CP - *Capacité : 1 classe*

Du 31 mai au 2 juillet 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h 15, 10 h 30, 14 h et 15 h 15

La bulle vous invite à visiter son jardin extraordinaire... ou plutôt ses jardins ! Et oui, une grande aventure vous attend : vous serez mis à l'épreuve dans le jardin des sens et découvrirez aussi les mystères de la vie du jardin. Attention à vous dans le jardin de la sorcière ! Venez nous aider dans le potager puis vous reposer dans le pré aux histoires. Un monde végétal s'offre à vous.

Les ateliers scientifiques

Magique magnétisme

1 h - Du CP à la 6e - *Capacité : ½ classe*

Du 21 septembre au 2 octobre, puis du 13 au 16 octobre, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Des portes du frigo aux moteurs électriques, les aimants sont partout. Apprenez à les apprivoiser pour devenir charmeur de trombones, pêcheur à l'aimant ou magicien capable de faire léviter des objets.

Objectifs : expérimenter quelques propriétés des aimants, le comportement de certains matériaux au contact des aimants - observer les lignes invisibles du champ magnétique - découvrir quelques utilisations des aimants dans l'industrie et la technologie.

L'aventure électrique

1 h - Du CP au CE2 - *Capacité : ½ classe*

Du 21 septembre au 27 novembre 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Cet atelier ludique a pour objectif d'amener les élèves de Cycle 2 à la découverte de l'électricité en créant des montages simples qui aboutiront à la réalisation d'une voiture électrique solaire.

Robot

1 h - Du CE2 à la 5e - *Capacité : ½ classe*

Du 3 au 27 novembre 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Dans cet atelier ludique de découverte du code informatique, expérimente et programme différents robots, du botley au mBot 2 !

ÉCO plastique

1 h - Du CM1 à la 6e - *Capacité : ½ classe*

Du 1er au 15 décembre 2026, les lundis, mardis et jeudis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Le plastique est partout autour de nous.
Après un quiz sur les conséquences du plastique dérivé du pétrole, placez-vous dans la peau d'Éco-plasticiens. Par l'expérimentation, découvrons comment des aliments du quotidien peuvent être exploités pour fabriquer du plastique durable.

À vos tables, prêts, triez !

1 h - Du CP au CM2 - *Capacité : ½ classe*

Du 1er au 15 décembre 2026, les lundis, mardis et jeudis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Comment l'équilibre alimentaire influence-t-il notre quotidien ?
Après avoir trié votre « panier à provisions », venez découvrir le devenir de vos aliments à l'aide d'observations et d'expérimentations.

Objectifs : Comprendre le processus de digestion et l'importance d'une alimentation équilibrée en identifiant les différentes familles d'aliments, et leurs interactions avec les organes du corps humain.

Jeux de lumière

1 h - Du CM1 à la 6e - *Capacité : 1 classe*

Du 2 novembre au 18 décembre 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10h 30, 14 h et 15 h 30

La lumière est à la fois un outil pour comprendre l'Univers, une source d'énergie et un moyen de communication. Les scientifiques rivalisent d'ingéniosité pour exploiter et faire parler la lumière ; ou plutôt les lumières car le domaine lumineux est bien plus étendu que la petite portion perçue par un œil humain. Le PLUS vous propose de faire toute la lumière sur le sujet avec des expériences éclairantes.

Volcans

1 h - Du CE2 à la 5e - *Capacité : 1 classe*

Du 7 janvier au 4 février 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

N'avez-vous jamais rêvé d'ouvrir un volcan, d'ausculter ses entrailles, d'étudier son fonctionnement ? C'est l'approche proposée par cette animation qui s'attache avant tout à la compréhension de l'activité volcanique. Au détour d'un diaporama, de maquettes 3D et d'expériences ludiques, le public appréhende les conditions du déclenchement d'une éruption volcanique, la diversité des types éruptifs (volcanisme effusif, volcanisme explosif) et pourquoi tous les volcans ne se ressemblent pas. L'atelier se termine par l'observation d'échantillons de roches volcaniques et une discussion sur la notion de risque.



1, 2 ,3 soufflez !

1 h - Du CE2 au CM2 - *Capacité : ½ classe*

Du 5 janvier au 19 février 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Pour vivre il suffit d'inspirer et d'expirer. Mécanisme complexe, la respiration, qu'elle soit aérienne ou aquatique, met en jeu de nombreuses fonctions biologiques qu'il convient de comprendre. À l'aide d'outils scientifiques, et au moyen d'expériences (5 au total), les élèves de cet atelier sont amenés à formuler des hypothèses et à échafauder les connaissances essentielles quant à la respiration.

Objectif : comprendre le phénomène de la respiration chez les animaux aquatiques et les animaux aériens.

Exp'Air'iences

1 h - Du CP au CE2 - *Capacité : ½ classe*

Du 5 janvier au 19 février 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Cet atelier ludique a pour objectif d'amener les élèves de Cycle 2 à la découverte des propriétés de l'air sous forme de 5 expériences très concrètes.

Maths : Faites vos jeux !

1 h - Du CE1 au CM2 - *Capacité : 1 classe*

Du 11 février au 16 mars 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Bienvenue au casino du PLUS !

Tentez votre chance aux jeux de cartes, de dés... autour des opérations. Faites sauter la banque en résolvant des énigmes de géométrie et de logique. Entre deux parties, offrez-vous une pause au bar à fractions.

Présumé CO2upable

Nouveauté

2 h 30 - À partir de la 4e

Capacité : 1 classe

Du 25 mars au 16 avril 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 13 h 30

Et si vous deveniez, le temps d'un atelier, un véritable expert de la police scientifique ? Venez découvrir les méthodes utilisées pour résoudre des enquêtes : observation et prélèvements sur la scène de crime, analyse d'indices, formulation d'hypothèses... Rien ne vous échappera !

Logique et esprit critique seront vos meilleurs alliés pour percer les mystères d'une scène d'investigation. Guidés pas à pas, vous apprendrez à raisonner comme les professionnels et à démêler le vrai du faux.

Serez-vous prêt à relever le défi ?

DKarbopolis

1 h - Du CE2 à la 4e - *Capacité : 1 classe*

Du 6 au 25 mai 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30.

Les villes sont émettrices de gaz à effet de serre. Les transports, le logement, la fourniture d'énergie pour tous sont les enjeux des centres urbains de demain. Vous devrez décarboner votre quartier pour l'amener vers la neutralité carbone.

Lune menteuse et impostures astronomiques

1 h - Du CM1 à la 3e

Capacité : ½ classe (18 personnes max)

Du 6 au 25 mai 2027, les lundis, mardis et jeudis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Venez tester votre sens de l'observation grâce à la Lune et aux autres objets célestes. Saurez-vous démasquer les impostures de nos illusionnistes-astronomes ?

Basé sur des images truquées, l'atelier aborde les phases de la Lune, les éclipses et le Système solaire.

Objectifs : comprendre de façon ludique des phénomènes astronomiques de base (phases de la Lune, éclipses, la taille, la distance et les mouvements des planètes), exercer son sens critique.

Météorites

1 h - À partir du CM1 - *Capacité : ½ classe*

Du 6 au 25 mai 2027, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Les météorites sont des sources de connaissances précieuses pour la science moderne. Découvrez ces roches venues de l'espace et retrouvées sur Terre. Vous trouverez des réponses à vos questions : d'où viennent-elles exactement ? Comment les reconnaître ?

Fossile or not fossile ?

1 h - Cycle 3 et 4

Capacité : ½ classe (18 personnes max)

Du 31 mai au 2 juillet, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Tels des indices sur une scène de crime, les fossiles sont des témoins de la vie passée. En suivant leur piste, nous pouvons comprendre comment ils se forment, ce qu'ils nous révèlent sur leur vie, leur environnement et sur l'évolution des espèces.

Biodiversité

1 h - Du CE2 à la 6e - *Capacité : ½ classe*

Du 31 mai au 2 juillet, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

La particularité de cet atelier est qu'il se présente sous forme de quiz. Les élèves, divisés en plusieurs équipes, apprennent ainsi, tout en jouant, à se questionner sur la notion de biodiversité.

Objectifs : Prendre conscience de la diversité des êtres vivants (animaux-végétaux), par l'observation des formes, des techniques d'adaptation et de leur fragilité.

Mission plantes

1 h - Du CP à la Terminale - *Capacité : 1 classe*

Du 31 mai au 2 juillet, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Une plante se nourrit, grandit, et se reproduit. Cette phrase est le fil conducteur de l'atelier. Observations, expérimentations et jeux permettront aux élèves de percer les secrets de la physiologie des plantes.

Objectifs :

> **Élémentaire, CP et CE1 :**
découvrir le monde du vivant et ses caractéristiques.

> **Élémentaire, cycle 3 :**
unité, diversité et fonctionnement du vivant.

> **Collège et Lycée :**
découvrir les différents aspects du développement des plantes au travers de manipulations, expérimentations et observations.

Moyens : réalisation de diverses observations, manipulations et expériences à l'aide de loupes binoculaires, microscopes, outils de dissection et matériel végétal frais.





Les séances du planétarium

Les séances du planétarium

Durée : 1 h (projection + échanges avec le médiateur) - Dès la grande section

Horaires et séances au choix suivant disponibilités : 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30.

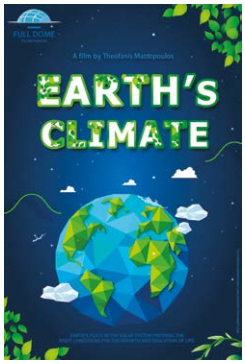
Le planétarium bénéficie des toutes dernières avancées technologiques, avec une qualité d'image époustouflante en Ultra Haute Définition ! Ce nouveau système est pour tous l'occasion de vivre une expérience scientifique encore plus forte en émotion et en réalisme. Nous proposons plus de 30 films accessibles dès 5 ans. La séance se compose d'un film de 25 à 40 minutes, suivie d'une description du ciel étoilé et d'un retour sur les principales notions abordées au cours du film. Retrouvez le détail des films et séances en direct sur notre site internet.

> La biosphère cachée

Dès 9 ans

Et si la vie ne se limitait pas à ce que nous voyons ? Sous la surface de la Terre, à des profondeurs vertigineuses, des micro-organismes défient les lois de la biologie. Dans un environnement sans lumière, sans oxygène, ils prospèrent. Une révélation qui change tout : la vie est bien plus tenace et mystérieuse qu'on ne l'imaginait.





> Le climat de la Terre

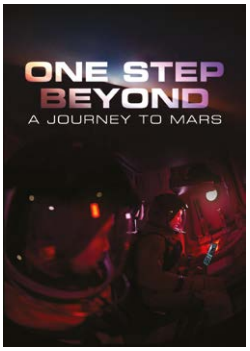
Dès 7 ans (En 2027)

La place de la Terre dans le Système solaire offre les conditions idéales pour la croissance et l'évolution de la vie. Mais ces conditions ne sont pas immuables et elles ont déjà été modifiées au cours de l'histoire de notre planète.
Récemment, un nouvel agent du changement climatique a été ajouté : l'intervention humaine à grande échelle dans l'environnement naturel, obligeant les humains à s'adapter à de nouvelles conditions et à prendre des mesures pour assurer leur survie à la surface de notre petite planète.
Dans le film, les facteurs qui façonnent le climat en constante évolution de notre planète sont présentés.

> Un pas de plus : un voyage vers Mars

Dès 7 ans (En 2027)

Ce n'était qu'un petit pas. Aujourd'hui, nous allons plus loin, poussés par la curiosité, cap sur Mars, prêts à écrire le chapitre le plus audacieux de l'exploration humaine.
Vivez l'émotion du lancement, les défis de la vie dans l'espace, la technologie de pointe du programme Artemis de la NASA et la recherche de la vie qui pourrait transformer notre vision de notre planète, de notre passé et de notre place dans le cosmos – alors que nous nous préparons à la plus grande étape jamais franchie par l'humanité : poser le pied sur Mars.



Événements

Tous les événements sont gratuits



Fabuleuse Factory

Du 30 septembre au 3 octobre 2026

Venez (re)découvrir l'identité industrielle de notre territoire. Projets concrets à la pointe de l'innovation, métiers d'avenir et industrie au féminin, rôle du numérique au cœur de ces mutations, la Fabuleuse Factory vous invite à vivre une expérience immersive et interactive, mettant en lumière une industrie plus vertueuse, numérique et porteuse d'opportunités professionnelles.

Fête de la science

Du 6 au 11 octobre 2026

Cet événement est gratuit et ouvert à tous, y compris aux écoliers, collégiens et lycéens. Créée en 1991, la Fête de la Science est organisée chaque année par le ministère chargé de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation pour permettre à chacun de découvrir le monde des sciences et de rencontrer les femmes et les hommes qui font la science d'aujourd'hui. Pour l'occasion, le PLUS vous propose un panel d'activités orienté sur la thématique **« Saveurs savantes ».**

À noter : vous êtes enseignant au sein d'un établissement scolaire appartenant au périmètre de la Communauté urbaine de Dunkerque ? Le PLUS prend en charge votre transport ! Contactez notre service réservation pour en savoir plus : **0 800 537 587 ou 03 28 60 50 55**

Réservations à partir de septembre 2026.

Semaine des mathématiques

En mars 2027

Pour la 13e année consécutive, le PLUS participera à la semaine des mathématiques courant mars 2027. Cet événement, soutenu par le ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, est l'occasion de montrer à tous les élèves des écoles, collèges et lycées une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques.

Programme visible sur notre site : www.le-plus.fr dès décembre 2026.



Au-delà du futur

En mai 2027

Le PLUS vous donne rendez-vous au mois de mai pour appréhender les technologies innovantes de demain : intelligence artificielle, robotique, numérique...

Programme visible sur notre site : www.le-plus.fr dès avril 2027.

Synthèse des offres

Cycle	Titre	Format	Page
DU CP AU CM2	Mission zéro	Visite ludique	40
NIVEAU COLLÈGE	Mission zéro	Visite animée	40
NIVEAU LYCÉE	Mission zéro	Exploration	40
À PARTIR DU CE2	Satelli-Terre	Visite libre	41
COLLÈGE-LYCÉE	Agroécologia	Visite guidée	41
À PARTIR DE LA 4E	Escape Game	Avec animateur	41
DU CE2 À LA 5E	Jeu de piste	Visite guidée	42
DE LA MS AU CE1	Chasse aux trésors	Visite guidée	42
DE LA 5E À LA TERMINALE	Job Labo + Boîte à métiers	Visite guidée	42
DE LA PS AU CP	Petite Lune mon amie	Atelier	44
DE LA PS AU CP	Fête des magnets	Atelier	44
DE LA PS AU CP	Cirque Bulle	Atelier	44
DE LA PS AU CP	Le trésor d'Asdémaths	Atelier	44
DE LA PS AU CP	Jardin extraordinaire	Atelier	44
DU CP À LA 6E	Magique magnétisme	Atelier	45
DU CP AU CE2	L'aventure électrique	Atelier	45
DU CE2 À LA 5E	Robots	Atelier	45
DU CM1 À LA 6E	ECO plastique	Atelier	45
DU CP AU CM2	À vos tables, prêts, triez !	Atelier	45
DU CM1 À LA 6E	Jeux de lumière	Atelier	45
DU CE2 À LA 5E	Volcans	Atelier	45
DU CE2 AU CM2	1,2,3 soufflez	Atelier	46
DU CP AU CE2	Exp'Air'iences	Atelier	46
DU CE1 AU CM2	Maths : Faites vos jeux !	Atelier	46
À PARTIR DE LA 4E	Présumé Coupable	Atelier	46
DU CE2 À LA 4E	DKarbopolis	Atelier	46
DU CM1 À LA 3E	Lune menteuse	Atelier	47
À PARTIR DU CM1	Météorites	Atelier	47
DE LA 5ÈME À LA 3E	Fossile or not fossile	Atelier	47
DU CE2 À LA 6E	Biodiversité	Atelier	47
DU CP À LA TERMINALE	Mission plantes	Atelier	47
À PARTIR DE LA GS	Séances du planétarium	Planétarium	48

Pour les modalités particulières, les informations détaillées sont disponibles dans les pages dédiées

Nos espaces



Les labos



Espace métiers



La Bulle



Les expos



Des projets qui créent des passerelles pour comprendre échanger et agir dans un monde en transformation

Les grands enjeux écologiques, sociaux et territoriaux invitent à croiser les savoirs et les approches.
Vous souhaitez aborder une thématique particulière, organiser un défi collectif, concevoir un projet interdisciplinaire ?
L'équipe du pôle Démocratie Locale et Éducation Populaire réunit des professionnels de la pédagogie, de l'innovation scientifique, culturelle et participative, des facilitateurs ainsi qu'une équipe de production technique et numérique. Avec vous, ils conçoivent des projets alliant richesse des contenus et innovation des formats.
Spécialisées dans les pédagogies actives, l'intelligence collective et les démarches participatives, nos équipes imaginent avec vous des expériences favorisant l'engagement, la coopération et l'expérimentation. Elles conçoivent également des dispositifs sur mesure pour donner vie aux projets.
Associations, chercheurs, artistes, experts et acteurs locaux contribuent à enrichir ces projets, en apportant des regards complémentaires sur les enjeux contemporains.
Nous développons également des collaborations avec les universités, écoles et étudiants du territoire. Workshops, projets collectifs, démarches participatives, expérimentations et interventions permettent de **faire dialoguer savoirs académiques, expériences de terrain et enjeux du territoire**.

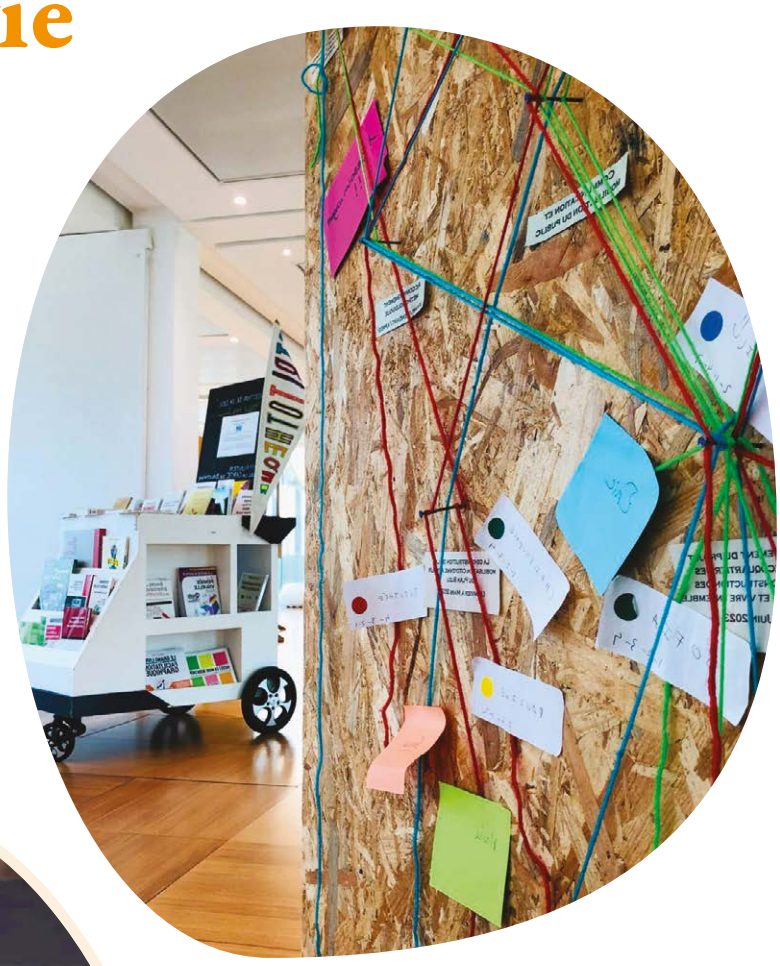
Le Pop Atelier : apprendre en faisant

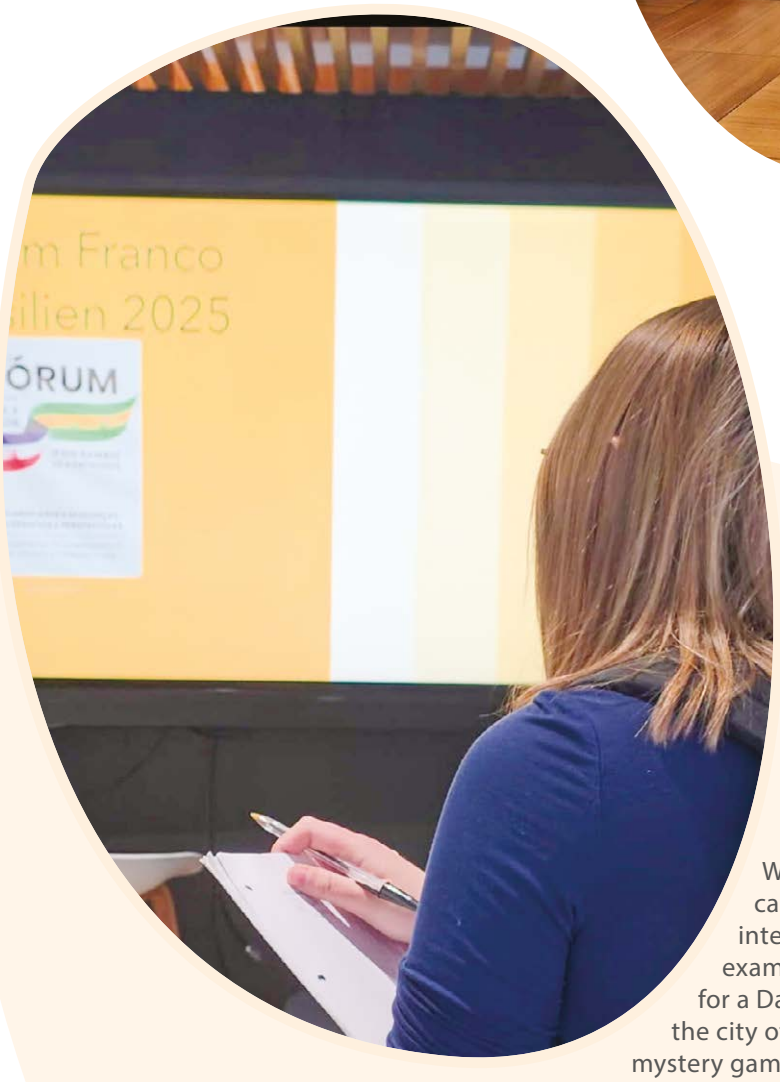
Le POP Atelier est en train d'éclore sur le Môle 2, au cœur du bâtiment ÉcosystèmeD. C'est un espace dédié à la création, à la fabrication et au prototypage. Impression 3D, découpe laser, maquettes et outils collaboratifs permettent aux élèves d'expérimenter, de tester leurs idées et de donner forme à leurs projets.
Imaginer, fabriquer, améliorer, recommencer : ici, l'apprentissage passe par l'action.

Donnons vie à vos idées

Vous souhaitez aborder une thématique particulière, imaginer un défi collectif, construire un projet interdisciplinaire ou organiser une rencontre inspirante ?
Nos équipes sont à votre écoute pour construire avec vous des projets adaptés à vos objectifs pédagogiques.

Contact : pop.pedagogie@cud.fr





An example of a learning pathway

With these different proposals, you can design a welcome program for international students in English. For example, start your week with "Mediator for a Day – Explaining My Territory," explore the city of Dunkirk through a city-based mystery game, then challenge your students with *Sustainable Planet!*

Nos partenaires

AGUR

La « Bouée ». C'est le nom donné à la mallette pédagogique créée par l'AGUR. Son objectif est de permettre aux enseignants et aux structures associatives de disposer d'un ensemble de ressources pour animer des actions pédagogiques en autonomie. La mallette rassemble des planches de visite des sites d'intérêt pour la gestion de l'eau à l'échelle du delta de l'Aa, un Abécédaire des wateringues co-produit avec des élèves du territoire, les « Insubmersibles », un quiz de cent questions sur l'histoire, la géographie ou encore la gestion hydraulique du polder, un programme pédagogique pour faire découvrir la problématique des wateringues, une clé USB contenant l'ensemble des ressources existantes.
Produite en huit exemplaires, cette mallette 100 % « made in Dunkerque » est à disposition gratuitement de tous les acteurs du delta de l'Aa.

Contact :
Xavier Chelkowski AGUR (Dunkerque)
x.chelkowski@agur-dunkerque.org

Science Actualités

Le magazine multimédia la Cité des Sciences / Universcience, un magazine qui se visite. Lieu d'exposition unique en son genre, avec des contenus conçus par la rédaction de journalistes de la Cité des sciences et de l'industrie en partenariat avec l'Association des journalistes scientifiques de la presse d'information (AJSPI). Sa vocation est de décrypter et rendre accessibles l'actualité scientifique et ses enjeux et d'exposer « ce qui est nouveau, ce dont on parle, ce qui pose question et la science en train de se faire ».
À retrouver dans nos équipements.
Outils disponibles en prêt gratuitement pour les CDI

CMUA - Centre de la mémoire urbaine d'agglomération

La Halle aux sucres est un écosystème autour de la ville durable. En plus des espaces ouverts aux publics, se trouvent des colocataires comme le Centre de la mémoire urbaine d'agglomération (CMUA) avec sa salle de lecture et ses archives. Pour imaginer la ville de demain, quoi de mieux que de se pencher sur son histoire ou son Histoire. Le Centre de la mémoire urbaine d'agglomération - Archives de Dunkerque, à travers des sorties « Patrimoine » dans la ville, des ateliers thématiques tels que l'atelier cartographie ou des prêts d'expositions, vous révèlent ces témoins du passé qui composent l'identité de la ville.

Contact : 03 59 27 81 20
ou téléchargez le programme pédagogique
sur www.archives-dunkerque.fr
(Onglet Service Educatif).

Visite de la station d'épuration de Coudekerque Branche et de l'espace pédagogique

À partir du cycle 3
Vous êtes les bienvenus à la station d'épuration et à l'espace pédagogique de l'eau situés à Coudekerque-Branche : le lieu pour tout savoir sur les enjeux de l'eau sur le territoire ! Conçu de manière ludique, il vous est proposé un parcours découverte sur la thématique de l'eau dans sa globalité, avec en bonus des petits gestes à adopter dans le quotidien pour contribuer à la préservation de la ressource en eau et des milieux naturels. La suite de la visite se poursuit dans les coulisses de la station d'épuration pour découvrir toutes les étapes de traitement des eaux usées.

Informations sur l'offre pédagogique de l'eau
et réservation sur : https:--www.dkeau.fr-visites

Et aussi :

Maison de la Nature de Loon-Plage
655 rue Gaston-Dereudre
59279 Loon-Plage

La maison de Mario, le lieu des transitions
1 rue Blanqui
59210 Coudekerque-Branche

Campus de la Réussite
6 Bd des Fédérés,
59760 Grande-Synthe

De nombreuses équipes de la Communauté urbaine de Dunkerque se mobilisent également auprès des élèves tout au long de l'année. N'hésitez pas à nous contacter pour connaître l'ensemble des actions et interventions proposées en classe.

Dans un monde en transformation,

Comprendre, Partager, Agir

COMPRENDRE

Comprendre pour se situer dans un monde en transformation.
Prendre le temps de regarder, de questionner, de décrypter.
Croiser les savoirs, les points de vue, les expériences.
Mobiliser l'expérience, la recherche et le sensible comme ressources.

PARTAGER

Partager pour faire de l'échange et du débat des espaces vivants.
Partager les idées, les doutes, les visions du monde.
Créer du lien entre écoles, associations, artistes, techniciens et scientifiques.
Encourager l'engagement et les initiatives collectives.

AGIR

Agir pour transformer.
Activer des situations d'apprentissage concrètes et engageantes.
Faire, essayer, ajuster, recommencer.
Rendre le monde un peu plus beau.

Une intuition, un projet, une envie ? Faisons-la grandir ensemble !

Contactez-nous : pop.pédagogie@cud.fr

Nous remercions l'ensemble de nos partenaires académiques, associatifs, économiques et institutionnels avec lesquels nous vous construisons cette offre pluridisciplinaire et diversifiée en lien avec l'évolution de nos sociétés, pour faire de chaque élève un citoyen toujours plus ouvert au monde !

Contact et informations

Pôle Démocratie Locale et Éducation Populaire
Communauté urbaine de Dunkerque
pop.pedagogie@cud.fr



Trois équipements,
trois regards,
une même ambition :

comprendre, partager et agir ! Pour inventer le monde de demain.