



OFFRE PÉDAGOGIQUE 2025 - 2026
PÔLE DÉMOCRATIE LOCALE ET ÉDUCATION POPULAIRE



Présentation des 3 structures



Bio-Topia

Le parc compte 280 animaux de 75 espèces différentes. Cette cohabitation pousse les jeunes visiteurs à **comprendre l'importance de la biodiversité et à en appréhender toute la richesse**. À Bio-Topia, les enfants découvrent des animaux de différents continents qui sont pour la majorité menacés dans leur milieu naturel. 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. Les visites guidées et ateliers proposés à Bio-Topia Dunkerque ont pour objectif de stimuler les capacités d'observation et ainsi favoriser la compréhension du monde du vivant pour le préserver.



La Halle aux sucres

Située dans un ancien entrepôt portuaire, elle **sensibilise aux transitions et aux enjeux sociétaux liés au changement climatique** de manière collective, ludique afin d'embarquer la population dans la construction d'un futur souhaité tous ensemble, pour une ville plus durable et plus adaptée à tous.

La saison « Ville Avenir » se prolonge une nouvelle année autour de la thématique de la ville qui prend soin, pour continuer d'explorer l'architecture, l'urbanisme et le paysage tout en focalisant notre regard sur notre relation aux autres et aux éléments qui nous entourent. Cette saison sera l'occasion de poursuivre l'exploration des fonctions de la ville, d'imaginer nos villes de demain à partir de la ville d'aujourd'hui, de regarder et de découvrir la diversité architecturale et les multiples vies possibles d'un bâtiment, mais aussi de comprendre comment on peut (ré)concilier ville et nature !



Le PLUS

Le Palais de l'Univers et des Sciences est **un lieu de culture scientifique, technique et industrielle** qui s'adresse à tous, de la maternelle au lycée, pour comprendre les enjeux et passer à l'action ! Le « Job Labo industrie », les boîtes à métiers du futur, l'exposition Mission Zéro, des rendez-vous riches et stimulants sur des sujets d'actualité (IA, robotique, qualité de l'air, mobilité, énergie...) et des événements (Fête de la Science, Semaine des mathématiques...) rythmeront toute l'année. Le planétarium permet de prendre de la hauteur sur ces sujets et de réfléchir à notre place à l'échelle de l'Univers !

Le pôle **Démocratie Locale et Éducation Populaire** de la Communauté urbaine de Dunkerque rassemble trois équipements d'éducation populaire et une équipe itinérante d'animateurs - facilitateurs au service **des Transitions**, proposant des programmes transversaux interactifs et hybrides : expositions - ateliers, balades urbaines, workshops, formations, design thinking, mises en récit, spectacles, conférences...

Pour agir face aux enjeux, il faut les comprendre et partager ensemble notre vision pour habiter, petits et grands, un territoire résilient, inclusif et créatif.

Des formats actifs, ludiques et interdisciplinaires : une expérience globale pour vos élèves.

Dès la porte d'entrée passée, découvrez nos univers et plongez au cœur des thématiques grâce à des méthodes de **médiation actives, ludiques et dynamiques** favorisant la prise de parole, les manipulations et l'échange.

Interdisciplinaires, nos actions vous permettent d'aborder en dehors de votre classe différents points des programmes scolaires. L'ensemble de l'offre pédagogique est en lien avec les programmes scolaires et porte une grande attention à la mobilisation des savoir-faire, savoir-être ainsi qu'au socle commun de compétences, de connaissances et de culture pour **faire de chaque visiteur un citoyen de demain impliqué et informé**. Chaque rencontre avec un animateur est une occasion de comprendre, partager et agir.

Nos formats, originaux et dynamiques, incluent en permanence de nouvelles méthodes pédagogiques en cours de test. Escape Game, chasse aux trésors, séance de planétarium, atelier en blouse blanche, constructions ou encore ateliers collaboratifs attendent vos élèves.

Toute l'année, nous vous accompagnons dans vos projets pédagogiques pour construire des formations et des ateliers sur mesure, prototyper et expérimenter ensemble.

Co-construction de formations sur demande

Enseignants, formateurs, éducateurs..., vous souhaitez découvrir nos outils et nos actions autour de la géographie prospective, nos techniques pédagogiques pour découvrir les enjeux mondiaux et ceux de notre territoire ? Nous sommes toujours ravis de partager avec vous notre expérience et bâtonnons, ensemble, un programme selon vos besoins pédagogiques.

Challenges collectifs

Vous souhaitez challenger vos élèves en français ou en anglais pour des activités en équipes au sujet des transitions ? Découvrez notre nouvelle offre dédiée, adaptable à vos besoins, parfaite pour les échanges Erasmus.



Projets spécifiques

Workshops pour des étudiants, parcours de plusieurs sessions avec votre classe autour d'une même thématique dès le plus jeune âge, interventions de professionnels de la Ville pour vos élèves, création d'un podcast, médiation autour d'un sujet spécifique en lien avec le territoire et les transitions... Votre projet éducatif : construisons-le ensemble !

Bienvenue au Pop Atelier !

Le POP Atelier est en train d'éclore sur le môle 2, au cœur du bâtiment ÉcosystèmeD.

Sa vocation : designer, prototyper, expérimenter de l'idée à sa fabrication grâce à des outils adaptés au travail en équipe et à la construction (espaces de travail collaboratif, imprimantes 3D, découpe laser...). Envie d'un outil pédagogique à imaginer avec vos élèves ? Besoin d'accompagnement pour développer un hackathon ? Vous êtes au bon endroit !

Gratuit et réservé aux projets pédagogiques, avec accompagnement de nos équipes.

Contact : Mathilde Vanderrusten,

directrice-adjointe du pôle Education populaire, programmes transversaux et partenariats

 mathilde.vanderrusten@cud.fr popcatalogue@cud.fr

Les formats pédagogiques

Focus thématiques

Notre mission commune au sein du pôle Démocratie Locale et Éducation Populaire : la transformation écologique et sociale du territoire, les enjeux liés au changement climatique et donner des clefs pour agir. Voici quelques exemples d'animations complémentaires pour explorer un sujet de différentes manières tout au long de l'année.

Réservation auprès de chaque équipement d'éducation populaire.

Les métiers du parc zoologique

Métiers Cycle 4

Le Grand Chantier



Job Labo Industrie et boîtes à métiers « industrie du futur » ou « métiers des énergies renouvelables »

Mission Zéro, en route vers la neutralité carbone

Comprendre le territoire
Lycée

Éduc'Pop Party

Les littoraux, espaces convoités



Mais quelle est donc cette fleur ?

L'importance du milieu : la survie en dépend

Faune et flore
Cycle 3

Jardiner la ville



Lynx des Carpates



Les experts

Top top secret

Enquêtons ! Cycle 3

Escape Game

Énigme en ville -
Dunkerque toujours
plus haut

Pour les tout-petits !

Cycle 1

Mission Tri

La bulle



Éducation aux médias Collège et lycée

Halle des décodeurs

Le pouvoir
des images



Expo tempo
intelligence artificielle



BIO TOPIA



halles aux sucres
■ LIEU VIVANT
POUR LA
VILLE DURABLE ■



le PLUS



les facilitateurs

Bio-Topia - Offre pédagogique 2025-2026



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.

Offre pédagogique



Panda roux

Bio-Topia, un parc animalier dédié à la biodiversité ! On y conjugue mission éducative, préservation des espèces et accessibilité pour tous !

Le parc compte **280 animaux de 75 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 par un professionnel engagé qui explique, commente et apporte toutes les informations nécessaires pour une immersion pédagogique unique.

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

Les visites guidées et ateliers proposés à Bio-Topia Dunkerque ont pour objectif de stimuler les capacités d'observation et ainsi favoriser la compréhension du monde du vivant. Découvrez au fil des pages l'ensemble de notre offre pédagogique, en adéquation avec les programmes pédagogiques, de la maternelle jusqu'au collège.



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.

● Jauge

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.

● Jauge

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.

Cet atelier permet de 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.

Cet atelier permet de découvrir les différents régimes alimentaires, d'établir les liens et-ou différences avec le régime alimentaire de l'homme, d'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 résumant 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...

● Dans la peau d'un mini vétérinaire

- > Découvrir de façon ludique le métier de vétérinaire.



Outils pédagogiques :

Support photo, mallette vétérinaire, peluches.

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.

Cette visite permet de différencier les trois grandes familles animales : oiseaux, mammifères et reptiles.

Elle permet également d'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.

Cette visite permet de sensibiliser les enfants aux régimes alimentaires spécifiques des animaux et d'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.

Les enfants apprendront à distinguer les différentes caractéristiques morphologiques et les spécificités des animaux du parc. Ils comprendront également 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, 6^{ème})

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, les enfants pourront comprendre et décrypter le fonctionnement d'une chaîne alimentaire, et 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.

Les élèves pourront 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.

L'atelier met en évidence la corrélation entre un biotope et la diversité faunistique et floristique, et souligne 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 rejetion...), 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

(5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème})

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 IUCN - 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 parc zoologique

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 d'un parc zoologique pour en comprendre le fonctionnement.

Ateliers

● Course au développement durable

En création

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

- > Sensibiliser les élèves de façon ludique au développement durable.

Outils pédagogiques :
Tableau numérique, jeu de plateau



Animations

(Tout-petits et Petite section)



● Les aventures de « Choupi » 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 choupi 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	Espace	Toute l'année	Page
CYCLE 1 - TOUT-PETITS ET PETITE SECTION	Les aventures de « Choupiisson » le hérisson	Animation	➡	✓	15
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 1	Dans la peau d'un mini vétérinaire	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 chaîne 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 parc zoologique	Visite guidée	➡	✓	14
CYCLE 4	Course au développement durable	Atelier	➡	✗	14

➡ extérieur ➡ intérieur

✓ toute l'année ✗ seulement les mois de septembre, octobre, novembre et mars

La Halle aux sucres - Offre pédagogique 2025-2026





● 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 8h à 18h
et le samedi de 13h à 18h.

● Contact

Tél. 03 28 64 60 49

Présentation

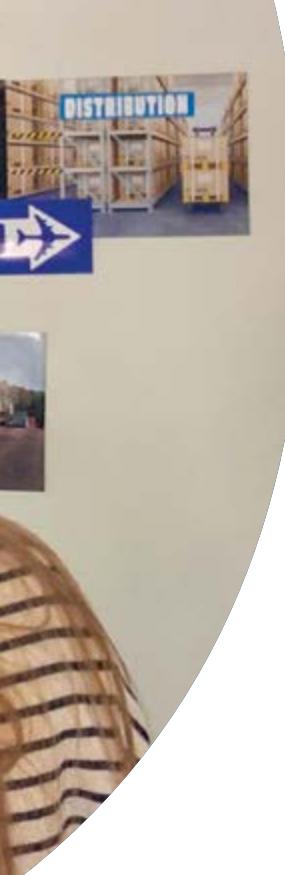


La Halle aux sucres, lieu vivant pour la ville durable est un équipement de la Communauté urbaine de Dunkerque. Située à Dunkerque dans un ancien entrepôt portuaire, elle **sensibilise aux transitions et aux enjeux sociétaux liés au changement climatique en milieu urbain** de manière collective, ludique 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.

La saison « Ville Avenir » se prolonge une nouvelle année autour de la thématique de la ville qui prend soin, pour continuer d'explorer l'architecture, l'urbanisme et le paysage tout en focalisant notre regard sur notre relation aux autres et aux éléments qui nous entourent. Cette saison sera l'occasion de poursuivre l'exploration des fonctions de la ville, d'imaginer nos villes de demain à partir de la ville d'aujourd'hui, de regarder et de découvrir la diversité architecturale et les multiples vies possibles d'un bâtiment, mais aussi de comprendre comment on peut (ré)concilier ville et nature !



Comment réserver & informations pratiques

● 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.

● Jauge

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.

● 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

La ville de demain est déjà là !

Cette année, « Ville Avenir » saison 2 est dédiée à la ville qui prend soin !

Cette exposition est composée de deux parties : des expo-ateliers et Dunkerque Superstars.

● Partie 1 : les expo-ateliers

> D'octobre à mars : Jardiner la ville

Cette exposition-atelier propose aux jeunes visiteurs d'explorer l'avenir écologique des villes. Conçue autour d'une grande maquette manipulable d'un paysage urbain métamorphosé par la nature, cette exposition offre un aperçu des efforts et de l'ingéniosité que déploient les habitants pour rendre la ville plus « habitable » : jardins partagés, façades végétalisées, jardins sur les toits, fermes urbaines, aménagement de friches... La nature sert de point de départ aux échanges autour de l'espace public, la mobilité, l'inclusion... Une matériauthèque constituée de pierres, terres et végétation permet à tous les visiteurs de découvrir, voir et toucher les matériaux de la nature utilisés en architecture et en urbanisme. Elle symbolise le lieu ressource dans lequel les architectes en herbe pourront puiser pendant l'atelier pour végétaliser leur cité idéale. Poétique et ludique, l'exposition sollicite l'imaginaire tout en anticipant avec réalisme le futur des villes transformées par le végétal et le pouvoir du collectif.

> D'avril à septembre :

Moi et les autres avec l'École des Loisirs

Deux expositions de la Gallerie Robillard :

- Des Héros pour grandir (avril, mai et juin)
- Raconte-moi l'architecture (juillet, août et septembre)

Deux expositions pour débattre, analyser son rapport au monde et aux autres, explorer la diversité de la société et dans l'architecture.

● Partie 2 : Dunkerque Superstars

Et sur notre territoire, comment l'urbanisme et l'architecture illustrent les innovations pour demain ? Bains dunkerquois, friches, pavés de la digue...

La ville de demain est déjà là ! Venez la découvrir, l'explorer et la comprendre avec vos élèves !

Une saison en partenariat avec le WAAO - Centre d'architecture et d'urbanisme et la Cité de l'Architecture et du patrimoine.

Expositions complétées par les expositions de l'espace des regards, renouvelées tous les 3 mois.

Visites et débats autour de la Grande expo



● Exposition-atelier “Jardiner la ville”

> Atelier dans l'exposition 1h30 - Cycle 2 et cycle 3

Cet atelier propose aux élèves d'imaginer et de concevoir une ville idéale où la nature reprend ses droits. A travers une grande maquette-jeu, ils vont explorer, manipuler et construire pour réinventer le paysage urbain de demain.

● Exposition “Dunkerque Superstars”

> Atelier-débat autour du pouvoir de l'image «Quand l'image parle : décrypter une affiche”

1h30 - Cycle 3, cycle 4 et lycée

À travers une sélection d'affiches tirées de l'exposition, 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.

> Atelier-débat “Transformer un territoire, quels choix pour demain ?” 1 h 30 - Cycle 4 et lycée

Notre territoire change : nouvelles constructions, mobilités, végétalisation, tourisme... Ces transformations posent des questions fondamentales : pour qui aménage-t-on ? À quels besoins répond-on ? Quels sont les impacts sur l'environnement et l'économie ? Cet atelier-débat propose aux élèves de s'interroger sur les dynamiques d'aménagement de leur territoire (commune, quartier...), à partir de cas concrets et de mises en situation.



Ateliers autour de la Grande expo

● La ville en image

45 min - Cycle 1

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

1h - Cycle 1 et cycle 2

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.

● La nature en ville

1h - Cycle 2

Dès le mois d'avril 2025

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.

● Imagine ta ville en Pop-up

1h30 - Cycle 3

Qu'est-ce qu'une ville ? Les élèves imaginent ensemble leur ville en papier qui se déploie à la manière des livres animés. Quelques astuces, beaucoup d'imagination et de créativité permettront aux élèves de réaliser en quelques coups de ciseaux et touches de colle, une ville en 3 dimensions.





● **Architectures, couleurs et formes**

1 h 30 - Cycle 3 et cycle 4

Depuis le belvédère, les élèves découvriront la palette de couleurs et de formes du paysage, entre ville et industrie. Puis, ils réaliseront une aquarelle d'une partie du paysage.

Activité en extérieur.

Une autre activité, en fonction des possibilités des espaces de replis, vous sera proposée en cas de météo défavorable.

● **Une cour d'école pour demain**

1 h 30 - Cycle 3 et cycle 4

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.

● **Le Grand Chantier : construisons une ville durable**

1 h - Cycle 3 et cycle 4

Représenter son quartier, découvrir les activités urbaines, imaginer la ville idéale ou une cité sans voiture... C'est possible grâce à cet espace de construction. En alternance avec une activité en autonomie à la ludothèque de la Halle aux sucres.

Ateliers Climats et Villes durables

● Mission tri

1 h 30 - Cycle 1

Deux ateliers de 45 minutes en demi-classe

1^{er} 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.

2^{ème} atelier au choix:

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

- Atelier « La chasse aux trésors pour découvrir la ville » : notre héros « Jojo, le gravelot » s'est perdu dans Dunkerque ; et n'arrive pas à retrouver son chemin. Aidez-le à chercher des indices dans l'expo « Dunkerque Superstars » lui permettant de s'orienter.

Attention ! Cette enquête est parsemée d'embûches ! Jojo compte sur vous.

● 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.

● Les secrets de la Halle aux sucres

1 h 30 - Cycle 2

Explorons la Halle aux sucres pour découvrir sa transformation, ses matériaux et se repérer dans cet espace atypique aux vies multiples.

Activité en extérieur.

Une autre activité, en fonction des possibilités d'espaces de replis, vous sera proposée en cas de météo défavorable

● Top Top Secret

1 h - Cycle 3

Dunkerque est un territoire qui change et évolue chaque jour. Se repérer dans le temps et se repérer dans l'espace n'est pas si facile depuis les terrasses de la Halle aux sucres. Arriverez-vous à résoudre toutes les énigmes que le paysage vous propose ?

Activité en extérieur.

Une autre activité, en fonction des possibilités d'espaces de replis, vous sera proposée en cas de météo défavorable.

● Balades urbaines :

• Petits randonneurs urbains : mer & littoral

2 h - Cycle 3, cycle 4 et lycée

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.

Rendez-vous aux 4Écluses.

Le parcours se termine à l'ouvrage Tixier. Prévoir chaussures et tenue adaptées à la marche en extérieur.

• La nature en ville : les zones humides à Grande-Synthe

2 h - Cycle 3, 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.





● 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.

● 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 sucre 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.

● 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.

● 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 ?

● 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 ?



Focus

Données et médias

La Halle des décodeurs : éveiller l'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 ainsi décidé de créer 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

«Quand l'image parle : décrypter une affiche”

1 h 30 - cycle 3, cycle 4 et lycée



À travers une sélection d'affiches tirées de l'exposition, 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 6^e

● Le Printemps de l'Esprit critique

- Un temps fort pour penser,
questionner, débattre
19 mars - 5 avril 2026

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 collégiens et lycéens 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.

Programmation en construction.



Événement

La Semaine européenne de réduction des déchets - SERD

Les 25, 27 et 28 novembre 2025

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.

● **Escape Game déchets**

Cycle 3, cycle 4 et lycée

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

● **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, t-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.

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

● **Mission tri**

1 h 30 - Cycle 1

Deux ateliers de 45 minutes en demi-classe

1^{er} 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.

2^e atelier : vous entendez ces bruits ? Aidez Monsieur Grand'Zoreilles à retrouver d'où ils viennent !

● **Malle documentaire « déchets »**

Cycle 2 et cycle 3



Un point collecte de livres, de BD, de jeux...

Lors de votre venue à la Halle aux sucres avec votre classe, déposez les jeux dont vous souhaitez vous séparer, afin de leur donner une seconde vie !

Zoom sur...

La Qualité de l'air

Prenons l'air !

Du 20 janvier au 27 mars 2026

Un temps fort autour de la qualité de l'air, un enjeu de santé et de bien-être au cœur de nos espaces urbains.

Public : dès le cycle 3

• «AIRSCAPE GAME» :

Un escape game immersif pour explorer les causes et les conséquences de la pollution de l'air ambiant et extérieur. Relevez les défis, résolvez les énigmes et devenez acteur de la ville respirable de demain !

• Exposition «L'air de rien, des petites molécules aux grands effets» :

Une plongée sensorielle et scientifique dans l'univers invisible de l'air que nous respirons.

Un événement ludique et pédagogique pour petits et grands, pour apprendre ensemble à prendre soin de notre ville et de l'air que nous partageons.

En partenariat avec l'Espace Santé du Littoral.





Projets à l'année

De novembre 2025 à juin 2026

● Exposition photos « Regards urbains : la nature au cœur de la ville »

Une sensibilisation à l'importance de la nature en milieu urbain et à son rôle fondamental dans la lutte contre le changement climatique.

Public : cycle 3, cycle 4 et lycée

À travers leurs clichés, les élèves seront invités à observer, révéler et valoriser les traces de nature présentes dans l'environnement urbain. Ce challenge leur offrira l'occasion de se reconnecter à la nature en ville et de percevoir la ville sous un nouvel angle : celui d'une « ville-santé », d'un espace de soin.

L'approche est double : écologique, en soulignant le rôle crucial de la biodiversité et des espaces verts en ville ; mais aussi sanitaire, en mettant en lumière les bénéfices du contact avec la nature sur le bien-être physique et mental.

Enfin, ce projet est aussi une porte ouverte à l'expression artistique et au développement du regard critique des élèves, à la réflexion sur le pouvoir des images que nous voulons diffuser, tout en les amenant à réfléchir aux grands enjeux écologiques liés à la ville de demain.

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 expert en biodiversité** : pour apporter un éclairage scientifique sur la nature en ville et les enjeux écologiques (une rencontre en novembre-décembre 2025).

- **Un journaliste** : pour questionner le pouvoir de l'image, sa portée et son impact sur notre perception du monde (une rencontre en janvier-février 2026).

- **Un photographe professionnel** : pour transmettre des techniques, affiner le regard et renforcer la qualité artistique des productions (une rencontre en mars-avril 2026)

Comment participer à ce projet ?

Contacter l'équipe de médiation par mail : mediation.has@cud.fr.

Attention : seules 6 classes seront sélectionnées pour participer à ce projet.

Chaque classe inscrite s'engage à réaliser une mini-exposition composée de **5 photographies** mettant en valeur la présence de la nature en ville (végétation, faune, insectes, etc.), à travers un **angle de vue original et réfléchi**.

Chaque photo devra être accompagnée 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 forte à son exposition.

L'ensemble des éléments seront à faire parvenir à la Halle aux sucres pour la dernière semaine de mai 2026.

Une restitution est prévue mi-juin 2026.



● Projet pédagogique "Citoyens verts - La ville par et pour les jeunes"

Un projet pour éveiller les consciences et repenser la ville comme un espace vivant, écologique et résilient, capable de s'adapter aux défis climatiques aujourd'hui et demain.

Public : cycle 3, cycle 4 et lycée

Être bien dans son environnement est une composante essentielle de la qualité de vie, et la nature en ville y joue un rôle clé. Dans cette perspective, la Halle aux sucres encourage les jeunes à devenir acteurs de leur territoire, en leur donnant les moyens d'agir, grâce notamment au projet "Citoyens verts – la ville par et pour les jeunes".

Son objectif :

Mobiliser les élèves et les jeunes autour d'actions concrètes de végétalisation tout en les sensibilisant à la biodiversité et aux bienfaits de la nature en ville.

Ses différentes phases :

• Phase 1 : Sensibilisation et inspiration

Balade urbaine sur la nature en ville, ateliers pédagogiques sur les projets de végétalisation du territoire, rencontre avec des experts de la biodiversité...

• Phase 2 : Action de végétalisation de la Halle aux sucres et valorisation

Conception collective d'un module-structure-pour la Halle aux sucres, mise en œuvre concrète (installation, plantation...), valorisation du projet (création de panneaux explicatifs, vidéo, podcast...)

• Phase 3 : Transmission – Sensibilisation à l'école, au quartier

Les élèves deviennent des ambassadeurs. Ils présentent leur démarche à d'autres classes ou établissements. Ils peuvent également participer à la végétalisation de nouveaux espaces au sein de leur école ou et de leur quartier.

Comment participer à ce projet ?

Contacter l'équipe de médiation par mail : mediation.has@cud.fr.



Hors temps scolaire

● Explorez la Halle aux sucres et découvrez les animations

Les mercredis, samedis et vacances scolaires

À chaque période de vacances, une offre nouvelle est proposée aux maisons de quartier du territoire pour les petits comme pour les ados. La programmation est à retrouver quelques semaines avant les vacances, sur notre site internet.

Les mercredis et samedis, découvrez une offre renouvelée chaque trimestre pour vos groupes.

Les ressources

Prêt d'outils

● Atelier LEGO : « Dunkerque en 2050 : dans la peau d'un urbaniste »

C'est un bon outil pour parler du territoire et des conditions pour réussir son évolution de façon durable. Un médiateur peut vous présenter l'atelier avant de vous prêter l'ensemble du matériel nécessaire pour réaliser vous-même cet atelier en classe. Kit composé de LEGO, du support cartographique et du déroulé précis de la séquence pédagogique.

● Kit-exposition : « Histoires de fausses nouvelles »

Histoire de fausses informations : désinformation, mensonge, canular, propagande, la « fausse nouvelle » a été remise au goût du jour sous l'appellation de « fake news » puis de « infox ». Mais elle ne date pourtant pas d'hier. Le CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) s'est associé à la Bibliothèque nationale de France pour traiter cette question essentielle pour notre démocratie par l'étude des documents patrimoniaux. Cette exposition pédagogique en affiches propose des outils et des pistes de réflexion permettant de se repérer, de trier, d'identifier les sources et l'information pertinente pour cultiver l'exercice citoyen d'un doute méthodique.

Vous souhaitez proposer cette petite exposition à vos élèves ?

Réservez le kit composé de onze panneaux, d'un jeu et d'une sélection de ressources adaptées à vos élèves.

L'offre de la doc'

L'équipe de la doc' vous propose, 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 des 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	Espace	Toute l'année	Page
CYCLE 1	La ville en image	Atelier	➡	✓	23
CYCLE 1	Mission tri	Atelier	➡	✓	25
CYCLES 1 ET 2	Mon petit monde urbain	Atelier	➡	✓	23
CYCLE 2	La nature en ville	Atelier	➡	✗	23
CYCLE 2	Les secrets de la Halle aux sucres	Atelier	➡	✓	25
CYCLE 2	La vie de nos objets	Atelier	➡	✓	25
CYCLE 3	Top top Secret	Visite ludique	➡	✓	25
CYCLE 3	Les détectives de l'info	Atelier	➡	✓	25
CYCLE 3	Imagine ta ville en Pop-up	Atelier	➡	✓	23
CYCLE 3	Les détectives de l'info	Atelier	➡	✓	27
CYCLES 3 ET 4	Architectures, couleurs et formes	Atelier	➡	✓	24
CYCLES 3 ET 4	Une cour d'école pour demain	Atelier	➡	✓	24
CYCLES 3 ET 4	Le Grand Chantier : construisons une ville durable	Atelier	➡	✓	24
DÈS LE CYCLE 3	Quand l'image parle : déchiffrer une affiche	Atelier-Débat	➡	✓	27
DÈS LE CYCLE 3	Escape Game déchets	Atelier	➡	✗	28
DÈS LE CYCLE 3	Balades Urbaines	Visite ludique	➡	✓	25
DÈS LE CYCLE 3	La Fresque du Climat	Atelier	➡	✓	25
CYCLE 4 ET LYCÉE	Transformer un territoire, quels choix pour demain ?	Atelier-débat	➡	✓	22
CYCLE 4 ET LYCÉE	Découverte de la Halle aux sucres : évolution d'un entrepôt et d'une friche au cœur d'une ville en constante évolution	Visite animée	➡	✓	26
CYCLE 4 ET LYCÉE	Du champ à l'assiette : la face cachée de nos assiettes	Atelier	➡	✓	26
CYCLE 4 ET LYCÉE	Dunkerque en 2050 : dans la peau d'un urbaniste	Atelier	➡	✓	26
CYCLE 4 ET LYCÉE	Les littoraux, espaces convoités : l'exemple du littoral dunkerquois	Atelier	➡	✓	26
CM1, CM2, CYCLE 4 ET LYCÉE	Airscape Game	Atelier	➡	✗	29
CM1, CM2, CYCLE 4 ET LYCÉE	L'air de rien, des petites molécules aux grands effets	Exposition	➡	✗	29

➡ extérieur ➡ intérieur

✓ toute l'année ✗ temporaire

Nos espaces

La Grande expo



Le Forum



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.



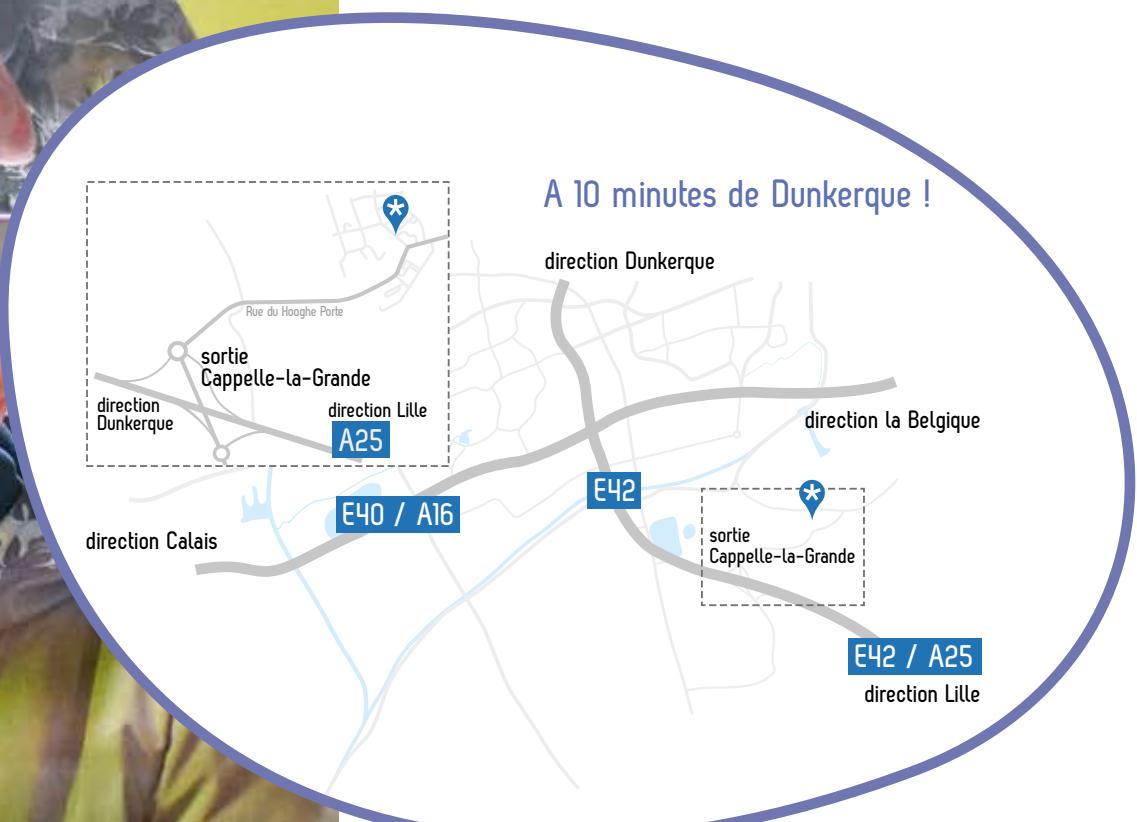
La Halle des décodeurs

Espace permettant d'aiguiser son esprit critique.



Le PLUS - Offre pédagogique 2025-2026





● 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 8h50 à 17h
(fermeture billetterie à 16h30)
et le samedi de 10h30 à 17h30
(fermeture billetterie à 17h)

● Contact

Tél. +33 (0) 800 537 587

(Appel gratuit depuis un poste fixe)



Le Palais de l'Univers et des Sciences, 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 de 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 2025-2026 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 par exemple ces préoccupations.

Enrichissant davantage son offre, le PLUS poursuit le développement de 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 lors des grands événements que sont la « Fabuleuse Factory » en septembre, 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'un 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...).



Comment réserver & informations pratiques

Exposition

Mission Zéro :

Dunkerque, en route vers la neutralité carbone

Visite libre - À partir de la 5^e - **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.

● Atelier : la Fresque du climat

+ Mission Zéro

1h30 - Du CM1 à la 6^e

Capacité : 1 classe

Du 2 au 5 mars 2026 - Du 16 mars au 10 avril 2026, les lundis, mardis et jeudis à 9 h et 14 h -

Les vendredis 20 mars, 3 et 10 avril à 9 h et 14 h

Vous n'avez pas le temps de lire le dernier rapport du GIEC ? Venez découvrir l'exposition Mission Zéro et son atelier « la Fresque du climat ».

Intérêt pédagogique : climat, limites planétaires, résilience, adaptation, risques...

Exposition Batteries



Visite active - À partir du collège
De septembre 2025 à janvier 2026

De leur fabrication à leur fonctionnement... L'exposition Batteries explore toutes les facettes de cette technologie de stockage de l'énergie. À travers quatre sections thématiques, le visiteur est invité à découvrir le cycle de vie des batteries, leurs usages et les débats qu'elles suscitent. De la mine à l'usine, le parcours met en lumière une filière industrielle en pleine expansion et propose une expérience interactive, notamment grâce à des objets, des vidéos et des contenus développés spécifiquement pour cette exposition.



Une création du Musée des Arts et Métiers,
conçue en partenariat avec l'École de la Batterie.

ESCAPE GAME

1 h 30 / À partir de la 4^e.

Capacité : 1 classe / en période scolaire

Les mardis et jeudis à 9 h 30 et 14 h

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 active et engageante pour mieux comprendre les grands défis planétaires !

● Alerte Énergie !

Du 23 septembre au 16 décembre 2025

● Alerte Carbone !

Du 6 janvier au 9 avril 2026

● Alerte Climat !

Du 28 avril au 2 juillet 2026

JOB LABO INDUSTRIE

De la 5^e à la Terminale.

Du 22 septembre 2025 au 29 juin 2026

Dans un environnement industriel, vous enchaînez 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.

Visite animée du Job-Labo + atelier « la Boîte à métiers » (au choix : « L'industrie du futur » ou « Énergies renouvelables ») (3 h) - À partir du 22 septembre 2025, 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, maquettistes... En racontant l'histoire d'objets, de leur conception à leur réalisation, l'approche pédagogique développée autour de la « Boîte à métiers » propose une plongée au cœur des métiers.

● Atelier « la Boîte à métiers :

les énergies renouvelables »

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. Une pile à combustible réversible qui produit hydrogène ou électricité 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.





L'Espace Petite Enfance

● LA BULLE

De la PS au CP

Capacité : 1 classe

Atelier : Aglagla (1 h)

Du 10 novembre 2025 au 23 janvier 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 10 h, 14 h et 15 h 30

Brrr... Qu'il fait froid, très très froid tout en haut et tout en bas de la Terre. Mais qui peut bien vivre là-bas ? Enfilez manteau, gants et chapka pour découvrir la richesse des mondes polaires.

Atelier : Croc'expo (1 h)

Du 2 février au 10 avril 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 10 h, 14 h et 15 h 30

Venez découvrir l'univers des fruits et des légumes. Comment poussent-ils ? D'où viennent-ils ? Comment les cultive-t-on ? Une exposition qui va vous donner la banane !

Atelier : Promenons-nous dans la nuit (1 h)

Du 29 mai au 3 juillet 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 10 h, 14 h et 15 h 30

Chut ! C'est la nuit. Tout le monde dort... ou presque. Venez découvrir les animaux nocturnes dans notre jardin extraordinaire.

● Atelier : SOS, planète en danger !

1 h - Niveau maternelle

Capacité : 1 classe

Du 22 septembre au 17 octobre 2025, les lundis et vendredis à 10 h, 14 h et 15 h 30

Du 27 avril au 15 mai 2026, les lundis et le vendredi 15 mai à 10 h, 14 h et 15 h 30

Notre belle planète Terre est malade ! Elle chauffe ! Sa température doit baisser. Partez en mission et apprenez les bons gestes pour la soigner et la protéger.

Le Forum

Retrouvez des expositions en accès libre :

Intelligences différentes par nature

De septembre à octobre 2025

Maths et jeux

De novembre 2025 à mars 2026

Intelligence artificielle

D'avril à juillet 2026

Les ateliers scientifiques

● Magique magnétisme

1 h - Du CP à la 6^e

Capacité : ½ classe

Du 22 septembre au 17 octobre 2025, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Cet atelier permet d'expérimenter quelques propriétés des aimants et le comportement de certains matériaux à leur contact, d'observer les lignes invisibles et de découvrir quelques utilisations des aimants dans l'industrie et les technologies.

● L'aventure électrique

1 h - Du CP au CE2

Capacité : ½ classe

Du 22 septembre au 17 octobre 2025, 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.

● Du cacaoyer au chocolat

1 h - Du CE2 à la CM2

Capacité : 1 classe

Du 22 septembre au 17 octobre 2025, les lundis, les mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Comment tout savoir sur le chocolat : botanique et culture du cacaoyer, procédés de fabrication du chocolat ? Et bien sûr... dégustation !

● Biodiversité

1 h - Du CE2 à la 6^e

Capacité : ½ classe

Du 4 novembre au 16 décembre 2025, les lundis, les mardis, jeudis et le vendredi 7 novembre 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.

● Jeux de lumière

1 h - Du CE2 à la 6^e

Capacité : 1 classe

Du 3 novembre au 16 décembre 2025, les lundis, les mardis, jeudis et le vendredi 7 novembre à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

La lumière nous permet d'appréhender aussi bien notre environnement proche que l'Univers lointain. Nous assistons régulièrement aux jeux d'ombre et de lumière du Soleil, de la Lune et de la Terre. Les scientifiques rivalisent d'ingéniosité pour exploiter et faire parler la lumière ; les lumières devrait-on dire car le domaine lumineux est bien plus étendu que la petite portion perçue par un œil humain.





● Sens épicés

1 h - Du CP à la CE2

Capacité : ½ classe

Du 4 novembre au 16 décembre 2025, les lundis, mardis et jeudis et le vendredi 7 novembre à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

L'atelier aborde les notions des sens de façon ludique, par l'intermédiaire de nombreuses épices que les enfants vont manipuler. Par ailleurs, les élèves vont également découvrir la diversité végétale.

Objectifs : les différentes caractéristiques des 5 sens. Utiliser les sens afin d'observer et de décrire, de façon détaillée, le monde qui nous entoure.

● Maths et jeux

1 h - À partir du CE2

Capacité : 1 classe

Du 14 novembre 2025 au 27 mars 2026, les vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

L'atelier est composé de neuf jeux avec une notion mathématique différente. À chaque jeu, les élèves pourront faire le lien avec des éléments qu'ils connaissent, issus de leur vie quotidienne.

● 1, 2, 3 soufflez !

1 h - Du CE2 au CM2

Capacité : ½ classe

Du 5 janvier au 10 février 2026, les lundis, mardis et jeudis 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 (cinq au total), les élèves de cet atelier sont amenés à formuler des hypothèses et à échafauder les connaissances essentielles quant à la fonction respiration.

● Exp'Air'iences

1 h - Du CP au CE2

Capacité : ½ classe

Du 5 janvier au 10 février 2026, les lundis, mardis et jeudis 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 cinq expériences très concrètes.

● Volcans

1 h - Du CE2 à la 5e

Capacité : 1 classe

Du 6 janvier au 10 février 2026, les lundis, mardis et jeudis 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 et 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.

● Énergies renouvelables

1 h - Du CM1 à la 4e

Capacité : ½ classe

Du 2 mars au 10 avril 2026, les lundis, mardis et jeudis à 9 h, 10 h 30, 14 h et 15 h 30

Sous forme de mini ateliers expérimentaux, venez découvrir les différentes énergies renouvelables ou fossiles ; la compréhension des phénomènes physiques est utile pour un progrès collectif.

● Maths : faites vos jeux !

1 h - Du CE1 au CM2

Capacité : 1 classe

Du 5 mars au 10 avril 2026, 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.



● Lune menteuse et impostures astronomiques

1 h - Du CM1 à la 3^e

Capacité : ½ classe (18 personnes max.)

Du 27 avril au 15 mai 2026, 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 ?

Objectif : comprendre de façon ludique des phénomènes astronomiques (phases de la Lune, éclipses, la taille, la distance et les mouvements des planètes).

● ÉCO plastique

1 h - Du CM1 à la 6^e

Capacité : ½ classe

Du 27 avril au 15 mai 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.

● DKarbopolis

1 h - Du CE2 à la 4^e

Capacité : 1 classe

Du 27 avril au 15 mai 2026, les lundis, mardis et jeudis 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.

● À vos tables, prêts, triez !

1 h - Du CP au CM2

Capacité : ½ classe

Du 26 mai au 03 juillet 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis 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.

● Robot

1 h - Du CE2 à la 5^e

Capacité : ½ classe

Du 29 mai au 3 juillet 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, expérimitez et programmez différents robots, du botley au mBot 2 !

● Sensations de plantes

1 h - Du CE2 au CM2

Capacité : 1 classe

Du 29 mai au 2 juillet 2026, les lundis, mardis, jeudis et vendredis à 9 h, 10 h 30, 14 h

L'atelier aborde les notions des sens de façon ludique, par l'intermédiaire de nombreuses plantes aromatiques que les enfants vont manipuler : dissection, observation à la loupe binoculaire des particularités de certaines plantes...

Objectif : prendre conscience de certaines caractéristiques de son corps par l'intermédiaire de l'étude des organes des sens.





Les séances du planétarium

Durée : 1 h (projection suivie d'un échange avec le médiateur) - Dès la grande section
Horaires et séance 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 25 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.

2 NOUVEAUTÉS CETTE ANNÉE :

- **Khrumka et la fusée magique**
Dès 5 ans



Dans ce spectacle pour enfants, Khrumka et son ami Kippy découvrent l'espace dans leur petite école de la forêt de contes de fées puis, accompagnés du mignon guide robot, Robik, partent pour un incroyable voyage à travers le système solaire dans une fusée magique.



- **La grande aventure du système solaire**
Dès 7 ans



Embarquez avec le légendaire illusionniste « Le Grand Schiaparelli » pour une aventure spatio-temporelle qui vous coupera le souffle dans son merveilleux Observatoire. De la surface brûlante de Mercure aux étendues glacées de Pluton et au-delà, préparez-vous à découvrir les dangers et merveilles de notre Système Solaire, lors d'une visite époustouflante qui révèle à quel point notre planète est précieuse.



Événements

Tous les événements sont gratuits

● Fabuleuse Factory

Du 1^{er} au 4 octobre 2025

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.

Un événement EcosystèmeD. Informations et réservation : martin.papot@ecosysteme-d.fr.



● Fête de la science

Du 8 au 12 octobre 2025

Cet événement est gratuit et ouvert à tous, y compris aux écoliers, collégiens et lycéens. Crée 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 « Les intelligence(s) ».

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. **Réservations à partir de septembre 2025.**

● Semaine des mathématiques

En mars 2026

Pour la douzième année consécutive, le PLUS participera à la semaine des mathématiques courant mars 2026. 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 2025.



● Au-delà du futur

En mai 2026

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 2026.

Synthèse des offres

Cycle	Titre	Format	Espace	Toute l'année	Page
À PARTIR DE LA GS	Les séances du planétarium	Atelier	➡	✗	46
NIVEAU MATERNELLE	SOS, planète en danger	Atelier	➡	✗	40
DE LA PS AU CP	Aglagla	Atelier	➡	✗	42
DE LA PS AU CP	Croc'expo	Atelier	➡	✗	42
DE LA PS AU CP	Promenons-nous dans la nuit	Atelier	➡	✗	42
DU CP À LA 6E	Magique magnétisme	Atelier	➡	✗	43
DU CP AU CE2	L'aventure électrique	Atelier	➡	✗	43
DU CP AU CE2	Exp'Air'iences	Atelier	➡	✗	44
DU CP AU CE2	Sens épicés	Atelier	➡	✗	44
DU CP AU CM2	Mission zéro	Visite ludique	➡	✓	40
DU CP AU CM2	À vos tables, prêts, triez !	Atelier	➡	✗	45
DU CE1 AU CM2	Maths : faites vos jeux !	Atelier	➡	✗	44
À PARTIR DU CE2	Maths et jeux	Atelier	➡	✗	44
DU CE2 AU CM2	Du cacaoyer au chocolat	Atelier	➡	✗	43
DU CE2 AU CM2	Sensations de plantes	Atelier	➡	✗	45
DU CE2 AU CM2	1,2,3 Soufflez	Atelier	➡	✗	44
DU CE2 À LA 6E	Fresque du climat	Atelier	➡	✗	40
DU CE2 À LA 6E	Biodiversité	Atelier	➡	✗	43
DU CE2 À LA 5E	Volcans	Atelier	➡	✗	44
DU CE2 À LA 5E	Robots	Atelier	➡	✗	45
DU CE2 À LA 4E	DKarbopolis	Atelier	➡	✗	45
DU CM1 À LA 6E	Jeux de lumière	Atelier	➡	✗	43
DU CM1 À LA 6E	ÉCO plastique	Atelier	➡	✗	45
DU CM1 À LA 4E	Énergies renouvelables	Atelier	➡	✗	44
DU CM1 À LA 3E	Lune menteuse	Atelier	➡	✗	45
NIVEAU COLLÈGE	Batteries	Visite guidée	➡	✗	41
NIVEAU COLLÈGE	Mission zéro	Visite animée	➡	✓	40
DE LA 5E À LA TERMINALE	Job Labo + la Boîte à métiers	Visite guidée	➡	✓	41
À PARTIR DE LA 4E	Escape Game	Avec animateur	➡	✓	41
NIVEAU LYCÉE	Mission zéro	Exploration	➡	✓	40

➡ exterieur ➡ interieur

Nos espaces



La Bulle



Espace métiers

Les labos



Les expos



Le planétarium



Les facilitateurs

L'équipe itinérante de facilitateurs est à votre disposition pour favoriser l'appropriation des enjeux de transitions. Ils peuvent intervenir dans l'un des trois équipements, ou dans votre établissement scolaire.

Leur mission ? Créer un environnement propice à l'intelligence collective, où chacun se sent à l'aise pour exprimer ses idées et participer activement !

Réservation : popcatalogue@cud.fr

● Sustainable PLANETE, the challenge.

2 h - Lycée

Capacité : 1 classe

En anglais ou en français

Une expérience collaborative pour sensibiliser aux enjeux du développement durable. Entre quiz, défis créatifs et épreuve de géolocalisation, les élèves explorent de manière ludique les grands défis écologiques et sociaux d'aujourd'hui et de demain.

Envie d'aller plus loin ?

Une version 2 existe, celle-ci pousse la réflexion sur l'utilisation des objets du quotidien, leur cycle de vie, leur évolution à travers le temps et la manière dont ils répondent à nos besoins, tout cela à travers des défis qui mêlent réflexion collective, imagination et mise en action.

● Éduc'pop Party

Un format ludique et participatif, en trois manches indépendantes, conçues pour aborder les thématiques citoyennes de manière collective et vivante.

À chaque session, les participants sont invités à jouer, débattre, coopérer et faire appel à leur esprit critique à travers des activités variées : quiz, défis, débats mouvants, frises chronologiques...

Versions disponibles :

● Quiz factory

30 min - À partir du cycle 4

Capacité : ½ classe (proposition d'une activité ludo-pédagogique en complément pour le reste du groupe)

Parcours dans les enjeux de l'industrie, des énergies renouvelables et du territoire de Dunkerque.

● Développement durable

1 h - À partir du cycle 3

Capacité : 1 classe

En français ou en anglais

Parcours autour des pollutions, de l'alimentation et des énergies...

Aucune connaissance préalable n'est nécessaire, on apprend en jouant, en discutant et en se confrontant aux idées des autres.





● Atelier pouvoir des images

1 h - À partir du cycle 3

Capacité : ½ classe (proposition d'une activité ludopédagogique en complément pour le reste du groupe en alternance)

Images retouchées, sorties de leur contexte ou créées par intelligence artificielle... Aujourd'hui, il est de plus en plus difficile de distinguer le vrai du faux. Cet atelier ludique et vivant propose au public de découvrir comment les images peuvent influencer notre perception, manipuler un message ou créer de fausses informations.

À travers plusieurs activités, les participants apprendront à décrypter les images, à identifier les pièges visuels et à développer leur esprit critique face aux contenus qu'ils croisent sur les réseaux sociaux ou dans les médias.

● Énigme en ville : Dunkerque toujours plus haut

1 h 30 - À partir de 6 ans

En français ou en anglais

Lieu de rendez-vous : place Jean-Bart

Conçu pour découvrir la ville de Dunkerque à travers ses formes urbaines, son histoire, son patrimoine et ses monuments, l'énigme en ville « Toujours plus haut : le trésor de Dunkerque » est un jeu de piste collaboratif, actif, pédagogique et ludique.

Les participants devront résoudre une série d'énigmes en explorant la ville, tout en mettant en avant des valeurs essentielles de l'éducation populaire, comme la coopération et l'entraide. Ils suivront les traces de Sacha, un jeune dunkerquois qui souhaite devenir athlète olympique. Pour retrouver le trésor de Sacha, les joueurs devront décoder des indices, réaliser des classements, observer des détails historiques et résoudre des énigmes logiques.

Cette activité est conçue pour toute personne qui souhaite (re)découvrir Dunkerque sous un autre angle.



● Médiateur d'un jour : expliquer mon territoire

1 h 30 - Cycle 3

Le territoire de la Communauté urbaine de Dunkerque vu du ciel permet d'aborder de nombreux sujets : enjeux liés à l'eau, changement climatique, développement industriel et décarbonation...

En amont d'un accueil de correspondants, prenez en main cet outil pédagogique. Une fois vos correspondants arrivés, vous pourrez leur présenter ce territoire aux nombreuses richesses pour bien débuter votre accueil.

Prêt de la bâche du territoire vu du ciel inclus.

Exemple de parcours - Accueil Erasmus

Avec ces différentes propositions, vous pourrez composer un parcours d'accueil d'élèves étrangers, en anglais. Par exemple, débutez votre semaine par « médiateur d'un jour - expliquer mon territoire », découvrez la ville de Dunkerque grâce à l'énigme en ville puis challengez vos élèves grâce à Sustainable planet !

N'hésitez pas à nous contacter pour composer le programme pédagogique parfaitement adapté à votre besoin.



Nos partenaires



● AGUR - Agence d'Urbanisme Flandre-Dunkerque

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

● 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).

● Science Actualités

Le magazine multimédia qui se visite de la Cité des Sciences - Universcience. 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



● 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>

Appel À Projet Actions éducatives pour la transformation écologique et solidaire du territoire.

Tout au long de l'année, les lauréats de l'AAP (associations, artistes, designer...) interviennent auprès de nombreux publics comme des classes dans le cadre de workshops, de balades urbaines...

Les enseignants missionnés.

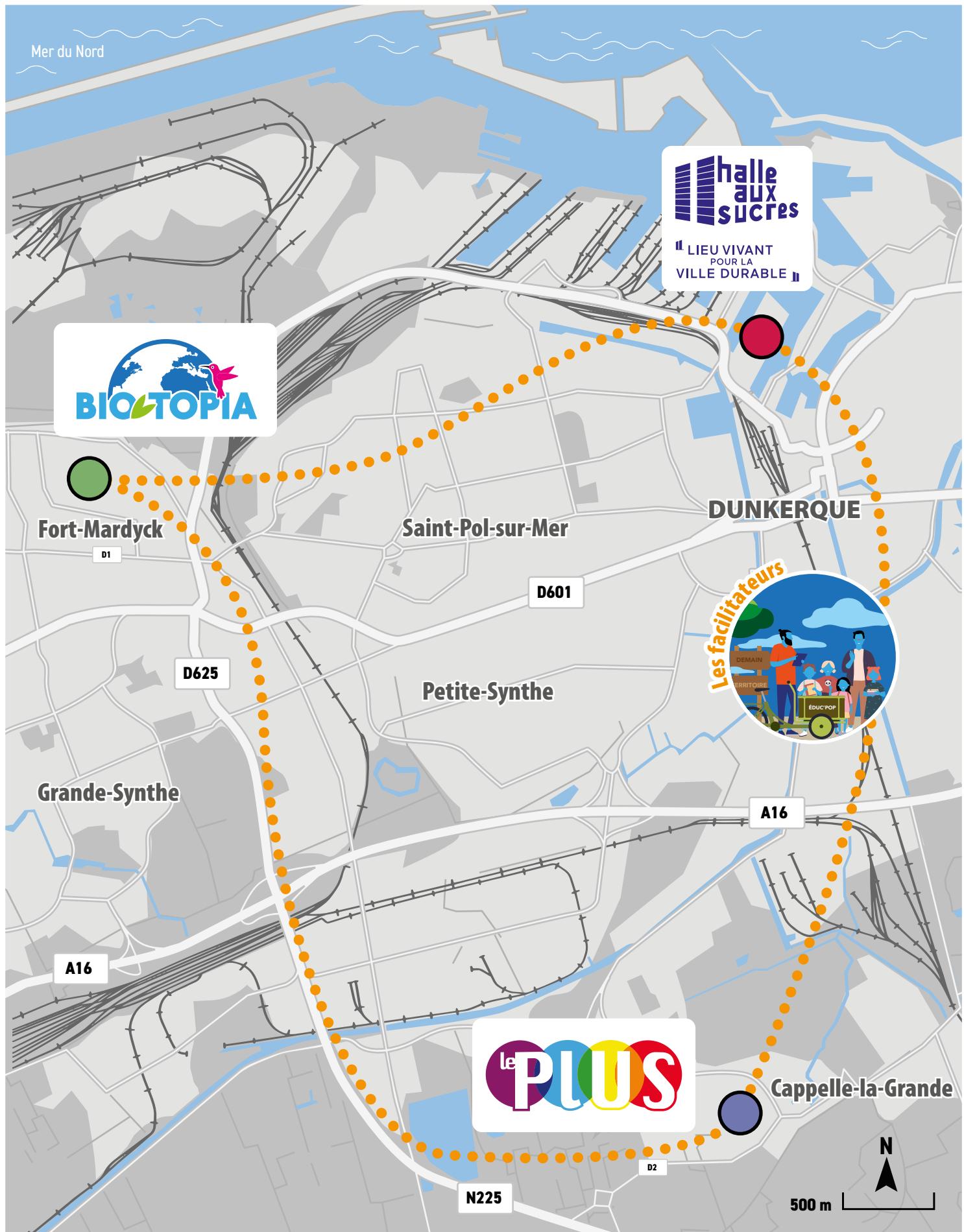
Toute l'année, des enseignants missionnés par l'Éducation Nationale accompagnent les équipes pédagogiques des équipements dans le développement des ateliers.

De nombreuses équipes à vos côtés.

De nombreuses équipes de la Communauté urbaine de Dunkerque se mobilisent auprès des élèves tout au long de l'année. N'hésitez pas à nous contacter pour connaître la liste exhaustive de leurs interventions en classes.

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 !

Notes



Halle aux sucres :
9003 route du Quai Freycinet 3
Môle 1, 59140 Dunkerque

Bio-Topia :
rue des Droits de l'Homme,
59430 Dunkerque

Le PLUS :
rue du Planétarium,
59180 Cappelle-la-Grande