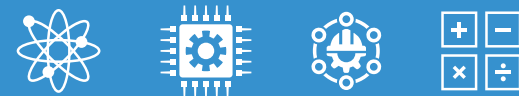


S.T.E.M.



UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE ET ÉDUCATIVE DES S.T.E.M.

Nos **ateliers éducatifs et ludiques** pour les enfants de 3 à 13 ans avec les briques LEGO® favorisent par le jeu, l'apprentissage des sciences, des technologies, de l'ingénierie et des mathématiques (S.T.E.M.).

Les enfants construisent nos modèles exclusifs, créés par **des ingénieurs et des architectes** et accèdent ainsi à un **programme éducatif** de qualité avec plus de **800 modèles exclusifs**.

SCIENCES

Au travers de la découverte de nos modèles, les enfants découvrent le vocabulaire scientifique, apprennent de nouveaux concepts (physique, lois du mouvement...), qu'ils mettent en application lors de la construction.

S.T.E.M SCIENCE

ASTRONOMIE
Satellite
Orbite dans l'espace
Orbite géocentrique
Vitesse orbitale

Navette spatiale
Orbiteur
Moteur principal
Celle d'appoint

Caméléon
Charnière articulaire
Queue préhensile
Arc de vision à 360°
Camouflage

Chaises volantes
Lois du mouvement
Force centrifuge
Force centripète
Énergie cinétique

TECHNOLOGIE

La technologie met en œuvre l'utilisation de la science pour inventer et résoudre les problèmes. Les enfants utilisent leur créativité et leurs compétences analytiques pour trouver des solutions viables aux problèmes présentés.

S.T.E.M TECHNOLOGIE

ROBOTIQUE
LEGO® Mindstorms®
LEGO® Education WeDo®

Films d'animation
Script, mise en place, utilisation de logiciel

Commandes à distance

INGÉNIERIE

L'ingénierie utilise l'application pratique de la science pour concevoir et créer. Sans en avoir conscience, les enfants utilisent des compétences en ingénierie lors de la construction de nos modèles (ponts, tours...).

S.T.E.M INGÉNIERIE

STRUCTUREL CIVIL
ÉLECTRIQUE
MECANIQUE
ARCHITECTURE

Marteau piqueur
Air comprimé,
Hydraulique,
Pneumatique

Tour Eiffel
Piliers, résistance aux vents

Grue
Potence,
Engrenage,
Mécanique

Chariot élévateur
Lever, Pivot,
Pression, Industriel

MATHÉMATIQUES

Lorsqu'ils comptent, mesurent et construisent avec les briques LEGO®, les enfants développent sans cesse leurs compétences en mathématiques.

S.T.E.M MATHÉMATIQUES

VALORISATION

100's - 10's - 1's

365

MULTIPLICATION/DIVISION

2 studs x 4 studs = 8 Studs

2 studs x 6 studs = 12 Studs

NOTRE MISSION : APPRENDRE PAR LE JEU

Les briques LEGO®, outil central de nos activités, agissent en tant que révélateur chez l'enfant. Nos ateliers Bricks 4 Kidz® permettent la mise en action des fonctions cognitives des enfants.



MODALITÉS D'INTERVENTION

Interventions ponctuelles ou régulières

Pendant les vacances, les mercredis ou sur le temps périscolaire

Mise à disposition de tout le matériel nécessaire

“ JOUE ET TU DEVIENDRAS SÉRIeux. ”
Aristote



LEGO®, DUPLO® et Mindstorms® sont des marques déposées du groupe LEGO® qui ne sponsorise, n'autorise, ni ne soutient ce support.



Construisons ensemble L'ANIMATION qui les rassemble !

Grands ou petits groupes ? Sur le temps périscolaire, les **mercredis** ou pendant les **vacances** ? Sur un **thème spécifique** ?

3 ANS	4 ANS	5 ANS	6 ANS	7 ANS	8 ANS	9 ANS	10 ANS	11 ANS	12 ANS	13 ANS
ATELIER DUPLO®		ATELIERS LEGO®								
		ROBOTIQUE JUNIOR					ROBOTIQUE AVANCÉE			

JUSQU'À 5 ANS Atelier DUPLO®

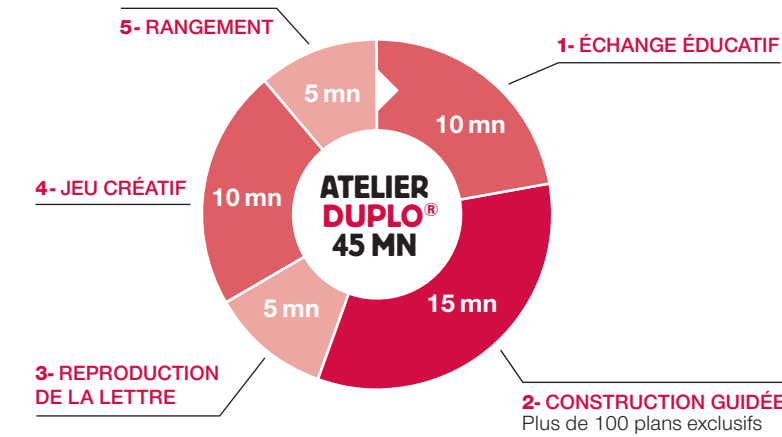
[À partir de 45 minutes]

Les premiers pas de construction pour les plus petits avec les briques DUPLO® pour développer l'apprentissage, la dextérité et la motricité fine.

OBJECTIFS

Développement de la motricité fine, de l'entraide et du partage, compréhension du monde qui les entoure, et satisfaction à la réalisation d'un projet, incitation à l'échange de connaissances, interaction avec les autres pour construire son identité et sa capacité à communiquer.

MÉTHODOLOGIE



À PARTIR DE 5 ANS Atelier LEGO®

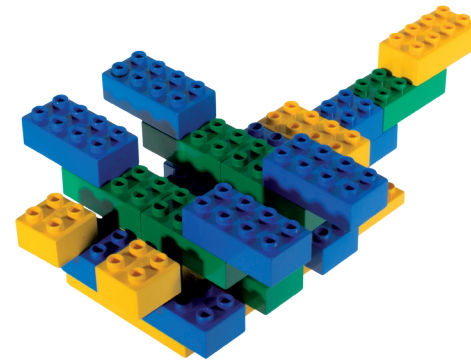
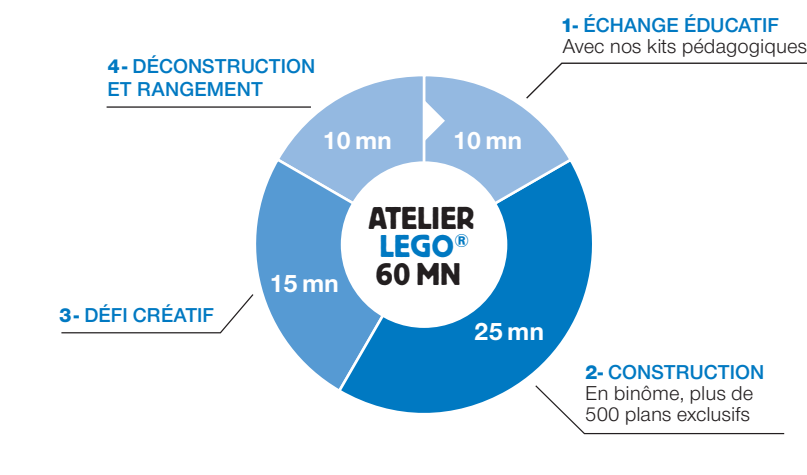
[À partir de 1h]

Des modèles en 3D ou motorisés pour développer l'apprentissage des Sciences et de la Technologie.

OBJECTIFS

Renforcement des connaissances en sciences, technologie, mathématiques, histoire et géographie, culture générale - Collaboration dans la construction - Recherche de solutions pour résoudre un problème - Stimulation de la créativité.

MÉTHODOLOGIE



La libellule - Thème « Des insectes intéressants »



4 Niveaux de difficulté



L'araignée - Thème « Des animaux surprenants »

DE 7 À 13 ANS Activités NUMÉRIQUES

[1h30 à 3h]

Donner vie à des constructions exclusives avec nos ateliers de robotique junior et avancée, réaliser des films d'animation en stop motion : c'est ce qu'expérimentent les enfants avec nos activités numériques.

OBJECTIFS

Découverte des technologies numériques. Notre programme contribue au développement des apprentissages fondamentaux (les mathématiques, l'informatique, le langage...) et à l'enrichissement de la culture scientifique et technologique des enfants.

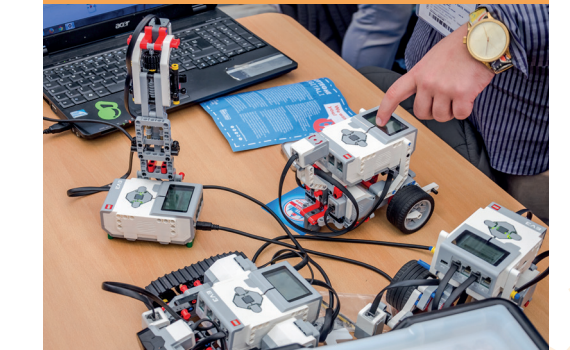
Notre objectif est de préparer les enfants à la compréhension des technologies qui les entourent, un enjeu fort pour préparer les futures générations aux métiers de demain. Les initier à la pensée informatique constitue un véritable atout pour leur permettre de devenir des citoyens créatifs, critiques et responsables.

NOTRE PROGRAMME D'ACTIVITÉS NUMÉRIQUES*

ROBOTIQUE JUNIOR WE DO 2.0 (À partir de 7 ans)



ROBOTIQUE AVANCÉE MINDSTORMS® EV3 (À partir de 10 ans)

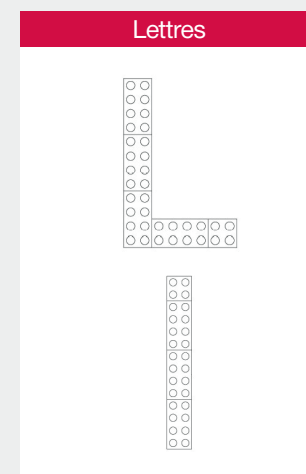
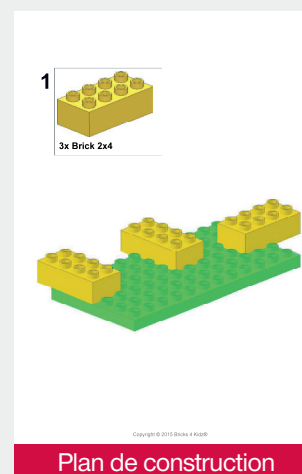
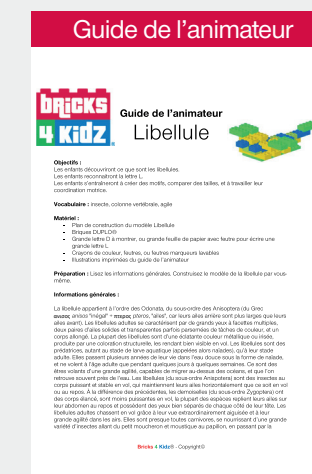


FILMS D'ANIMATION EN STOP MOTION (À partir de 9 ans)

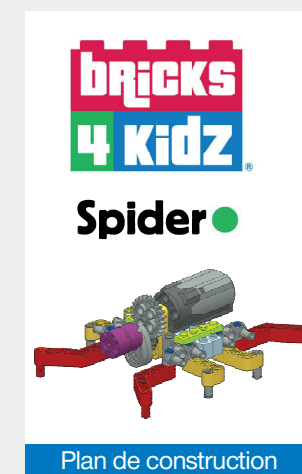
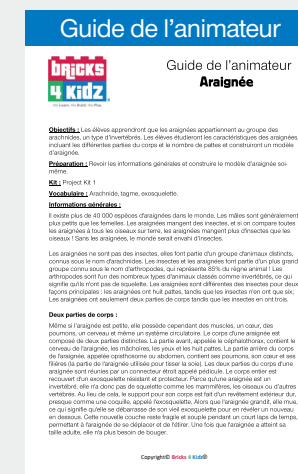


*D'autres activités numériques comme le coding ou la conception de jeux vidéo sont possibles. Contactez-nous pour plus d'informations.

NOS KITS PÉDAGOGIQUES



NOS KITS PÉDAGOGIQUES



COMPRENDRE PAR LE JEU LE MONDE QUI LES ENTOURE,
UNE ACTIVITÉ INDISPENSABLE AU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT.

SEMER LA GRAINE DE L'ESPRIT SCIENTIFIQUE CHEZ LES ENFANTS,
AU MOYEN D'ACTIVITÉS TRÈS CONCRÈTES.

APPRENDRE À PROGRAMMER DES ROBOTS POUR COMPRENDRE
LE MONDE D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN.