DOSSIER PÉDAGOGIQUE

PRÉSENTATION DU CONCEPT

Principe, Objectif, Publics

LES P'TITES expos

La curiosité en action

LES P'TITES EXPOS, KESAKO ?

Des expositions pédagogiques et ludiques, itinérantes, destinées aux enfants de 3 à 11 ans.

Présentées sous forme de parcours éducatifs, elles sont composées d'ateliers-jeux pour des découvertes et des apprentissages interactifs.

LE PRINCIPE

Conçues à partir d'un thème commun, les expositions sont déclinées en parcours adaptés aux tranches d'âge, pour que les enfants expérimentent "à leur hauteur" les découvertes proposées.

QUEL OBJECTIF ?

Une offre de médiation culturelle jeune public, mobile, pour la rendre accessible au plus grand nombre.

Une offre qui prend place sur les lieux d'apprentissage et d'accueil, pour que chacun en bénéficie sans contrainte de transport !

LES P'TITES expos

La curiosité en action

DES PARCOURS ADAPTÉS AUX APPRENTISSAGES

Les expositions sont destinées aux enfants scolarisés en école primaire.

La tranche d'âge 3 - 11 ans étant large et les enfants ayant des connaissances et intérêts différents à chaque âge, 4 parcours sont proposés pour satisfaire au mieux chaque public et correspondre aux apprentissages académiques.

- **Parcours 1** pour les enfants de Petite et Moyenne Sections
- **Parcours 2** pour les enfants de Grande Section et CP
- **Parcours 3** pour les enfants de CE1 et CE2
- **Parcours 4** pour les enfants de CM1 et CM2

LES P'TITES expos

La curiosité en action

Des parcours ludiques à découvrir en groupes

Chaque parcours peut accueillir jusqu'à **32 enfants** simultanément, répartis sur 4 groupes de 8 enfants maximum.

D'une durée d'**1h20**, un parcours se déroule en plusieurs étapes :

- un temps d'accueil
- 4 ateliers découverte
- une action finale collective.

Une mise en place adaptée

L'installation des expositions peut se faire dans tout **espace couvert de 40 à 50m²** environ (selon configuration et parcours).

Les modules des ateliers s'adaptent pour permettre une **succession des 4 parcours** sans ordre pré-requis, en adéquation avec les effectifs participants.

LES P'TITES expos

La curiosité en action

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Couleurs

L'exposition vous propose 5 parcours thématisés sur le thème des

Couleurs

À travers des notions de géographie, les ateliers feront découvrir de manière ludique le lien que les couleurs ont avec la nature et la manière dont elles définissent parfois notre monde.

Nous avons tous une couleur préférée, peu importe notre âge ; mais est-elle celle qui nous correspond le mieux, celle qui nous représente le plus ?

Une couleur peut définir une humeur, une émotion.
Elle peut aussi décrire ou catégoriser des éléments, nous aider à mieux comprendre ce qui nous entoure…

Au fil des ateliers, les enfants seront amenés à choisir plusieurs couleurs pour déterminer, en fin de parcours, leur couleur préférée.
Celle-ci sera-t-elle celle qu'ils imaginaient ?

Jeux de tri et d'association, manipulations d'objets, énigmes et recherches, graffiti digital, mises en situation, un cheminement ludique pour le découvrir !

Couleurs

5 PARCOURS LUDIQUES ET PÉDAGOGIQUES POUR ÉVEILLER LA CURIOSITÉ DES ENFANTS !

PARCOURS 1
AU FIL DES SAISONS

Cycle1

PARCOURS 2
LE « CHERCHE ET TROUVE » DE LA TERRE

Grande Section
CP et CE1

PARCOURS 3
UNE NATURE MULTICOLORE

Cycles 2 et 3

PARCOURS 4
UNE GÉOGRAPHIE INSOLITE

Cycle 3

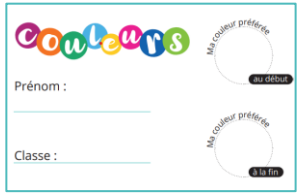
PARCOURS 5
LES ANIMAUX SOUS TOUTES LES COULEURS

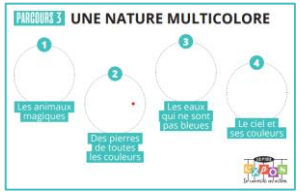
Cycles 2 et 3

DES ATELIERS INTERACTIFS POUR PLUS D'ENGAGEMENT

Des supports d'accompagnement

Les enfants recevront en début d'exposition **un support de visite conçu comme une carte d'identité, qui les guidera tout au long de leur parcours** et qui pourra être réinvestie en classe si l'enseignant.e le souhaite, ou avec les encadrants dans le cas d'une autre structure.
A l'issue de chaque atelier, les enfants réaliseront une action sur cette carte permettant un engagement et une restitution lors de ses découvertes.





Selon les parcours, **d'autres outils seront distribués au fil des ateliers** : liste à cocher, accessoires de recherches, ...

Des affiches repères seront mises en place dans certains ateliers pour aider les enfants dans les actions à réaliser.

L'encadrement

Chaque parcours comprend 4 ateliers-jeux qui seront proposés aux enfants dans un ordre propre à chaque groupe (4 groupes allant jusqu'à 8 enfants maximum).

Idéalement et afin que les enfants soient accompagnés dans les apprentissages, **il est recommandé de mobiliser deux à trois accompagnateurs** en complément de l'enseignant.e. ou de l'encadrant.e.
Une personne des P'tites Expos, formée à la médiation culturelle jeune public, sera présente pour accueillir les enfants, leurs présenter le parcours, piloter un des 4 ateliers ainsi que l'atelier collectif de fin.

Sur chaque atelier, **des fiches explicatives** reprenant les instructions de jeux, les informations et les apprentissages à délivrer seront mises à disposition des adultes pour accompagner au mieux les groupes.

Des techniques de jeux variées

Manipulation, réflexion, motricité, créativité, expérience numérique, les parcours ont été imaginés pour transmettre de manière ludique les éléments d'information et de savoir, et stimuler l'imaginaire des enfants.

Sur chaque parcours, au moins un atelier intègre une animation permettant de prolonger l'expérience en classe ou en structure si l'enseignant.e ou l'équipe le souhaite (détails dans les pages suivantes). Une rubrique « Pour aller plus loin » sera d'ailleurs proposée sur la plupart des fiches.

Couleurs

PARCOURS 1
AU FIL DES SAISONS

Cycle 1 : PS, MS, GS

Dans ce premier parcours, les enfants aborderont **plusieurs notions autour des saisons** : les feuillages des arbres, les fruits, légumes et fleurs de saisons, les tenues vestimentaires et accessoires à revêtir, ainsi que les marqueurs coloriels et météorologiques.

Les ateliers proposeront de manière ludique **des manipulations d'objets, de l'observation, des jeux de tri et d'association,** et pour finir **un travail créatif collectif.** Les animations ont été pensées pour convenir aux enfants de niveaux petite et moyenne sections, y compris les plus jeunes.

Tout au long du parcours, les associations de couleurs en lien avec les saisons amèneront les enfants à identifier les couleurs qu'ils préfèrent en fonction de ce qu'ils auront observé.
Lors d'une action finale créative, ils compareront les couleurs choisies à l'issue de chacun des ateliers avec celle donnée avant d'entamer le parcours.
En fonction de la prédominance ou non d'une couleur, « leur couleur » sera définie et liée à la saison qu'ils préfèrent.
La réflexion suivante sera alors amenée : Est-ce que ta couleur correspond à ta saison préférée ? Qu'aimes-tu dans cette saison ?

PARCOURS 1 AU FIL DES SAISONS

Couleurs

L'arbre des saisons

Cet atelier prend place autour d'un arbre en carton d'1m60 de hauteur, présenté aux couleurs des 4 saisons.

Les enfants auront à leur disposition 4 paniers remplis de différents feuillages afin d'« habiller » chaque partie de l'arbre avec le bon feuillage de saison.

Une affiche repère sera placée pour aider les enfants.

Les grandes associations

Sous forme de grands puzzles duos, les enfants devront reconstituer des paires en associant une couleur aux éléments de saison qui leur seront proposés.

Les pièces de puzzle sont présentées en accès libre dans des paniers afin de favoriser le jeu.

La météo des saisons

Les enfants parcourront 4 décors représentant les saisons, devant lesquels seront proposés des accessoires vestimentaires* adaptés.
Ils seront alors amenés à revêtir l'accessoire de leur choix en fonction de leur préférence saisonnière.

Une fois le groupe d'enfants accessoirisé, une photo pourra être prise afin d'être envoyée à l'enseignant.e / l'encadrant.e, qui pourra utiliser celle-ci ultérieurement**.

Les accessoires :
- Automne : capes de pluie
- Hiver : gants géants d'esquimau
- Printemps : lunettes de soleil
- Eté : éventail

**Les accessoires ont été choisis pour ne pas être portés sur les cheveux.*
**Les photos ne seront pas utilisées par Les P'tites Expos.

Les végétaux

Dans cet atelier, les enfants vont trier des peluches et des objets en feutrine en forme de fruits, légumes et fleurs, qu'ils devront ranger dans des paniers de saison correspondants.

Les végétaux sélectionnés correspondent à une couleur de saison.

Couleur des végétaux à trier :
- Automne > Marron et Orange (champignons, châtaigne, citrouille ...)
- Hiver > Blanc (poireau, radis blanc, poinsettia ...)
- Printemps > Vert (asperge, avocat, petit pois, aloé vera ...)
- Eté > Rouge (fraises, framboises, tomates, piment, coquelicots ...)

Action finale :
Une fois les 4 animations effectuées, les enfants seront rassemblés pour faire le bilan de leurs couleurs et définir celle qui leur correspond le plus.
Puis ils réaliseront collectivement et librement une fresque à partir de grands tampons reprenant les éléments de saison et les couleurs qu'ils auront découvert lors des ateliers. La fresque sera remise à l'enseignant.e / l'encadrant.e.

Couleurs

PARCOURS 2
LE « CHERCHE ET TROUVE » DE LA TERRE

Grande Section, CP, CE1

Ce parcours fera découvrir aux enfants **des spécificités de la Planète Terre** : les climats et les animaux qui y sont associés, l'habitat des petites bêtes au fil des saisons, les typologies de certains reliefs et un focus sur la répartition Terre / Mer de notre planète.

Les 4 ateliers ont été conçus de manière à ce que les enfants découvrent chacune des notions via des jeux proches des « Cherche et Trouve ». Ce sera donc à eux d'identifier les éléments présentés. **Jeux de recherche, d'observation et d'association, utilisation de pochoirs, manipulations d'objets et expérience de mesure** feront de ce parcours un véritable terrain de jeu pour éveiller leur curiosité.

Tout au long du parcours, les enfants seront amenés à associer des couleurs aux éléments naturels présentés et choisiront après chaque atelier la couleur correspondante à ce qu'ils auront préféré.
Lors d'une action finale, ils compareront les couleurs choisies avec celle donnée avant d'entamer le parcours. En fonction de la prédominance ou non d'une couleur, « leur couleur » sera définie et liée à l'environnement climatique associé, les amenant à réfléchir sur les raisons de leur préférence : froid / chaud, terre / mer, typologie de montagne, etc.

PARCOURS 2 LE « CHERCHE ET TROUVE » DE LA TERRE

Couleurs

La Planète bleue

Conçue en trois étapes, cet atelier aborde différentes représentations de notre planète pour découvrir le rapport Terre / Mer de celle-ci.

De manière aléatoire, les enfants pourront :

- identifier la Planète Terre parmi plusieurs planètes, présentées sous forme de ballons gonflables suspendus (à hauteur d'enfants).
- aborder la proportion Terre / Mer via plusieurs objets à manipuler : puzzle, planisphère en relief et globe terrestre.
- estimer et découvrir le pourcentage de Terre / Mer à l'aide d'une balance.

Des cartes et des animaux*

Cet atelier se déroule en 2 temps :

- Les enfants commenceront par reconstituer une carte du monde présentant les 5 grands types de climats.

- Puis à l'aide de pochoirs magnétiques, ils seront invités à créer des animaux en les plaçant sur le fond de couleur de la carte correspondant au climat dans lequel ils évoluent. Les couleurs des climats ont été adaptées aux couleurs des pelages des animaux choisis. Ils associeront ainsi l'animal à son environnement géographique et climatique à travers la couleur.

Vous avez dit montagnes ?

Sous la forme d'un jeu de 5 familles, créé pour cet atelier, les enfants vont découvrir différentes montagnes ainsi que des formes naturelles pouvant y être apparentées visuellement.

Le jeu les invitera à classer ces « montagnes » par couleur, avant d'en apprendre plus sur leur typologie et leur situation géographique.

La vie cachée*

Munis d'une fiche d'identification, les enfants partiront à la recherche de petites bêtes et animaux à travers des installations représentant les 4 saisons (décors communs aux quatre parcours).

A l'issue de la recherche, un temps d'échanges leur fera découvrir certains mécanismes de protection ou habitudes de vie en corrélation avec les changements de saisons.

Action finale :
Une fois les 4 animations effectuées, les enfants seront rassemblés pour faire le bilan de leurs couleurs et définir celle qui leur correspond le plus.
Puis ils seront invités à colorier tous ensemble une carte du monde, chacun devant colorier des éléments de « sa couleur ». La carte sera remise à l'enseignant.e / l'encadrant.e.

* Sur ces ateliers, les enfants pourront s'aider de fiches repères reprenant les éléments à identifier.

Couleurs

PARCOURS 3
UNE NATURE MULTICOLORE

Cycles 2 et 3

Le parcours 3 présentera aux enfants **des curiosités naturelles multicolores**. Des couleurs chatoyantes des pierres précieuses aux animaux qui changent de couleur, en passant par les lacs et rivières ou encore les multiples variations du ciel.

Des jeux de manipulation, de recherche et d'identification seront proposés, ainsi qu'**un jeu de graphisme et un atelier de graffiti digital** pour découvrir des surprises géographiques que beaucoup n'imaginent pas ou comprendre certains phénomènes méconnus.

A l'issue de chaque atelier, les enfants choisiront une couleur parmi celles identifiées lors des découvertes.
Lors d'une action finale sur le mur digital graffiti, les enfants compareront les couleurs choisies à l'issue des ateliers avec celle donnée avant d'entamer le parcours. En fonction de la prédominance ou non d'une couleur, « leur couleur » sera définie et ils pourront « graffer » leur prénom à la couleur choisie sur un visuel commun. Le visuel sera transmis à l'enseignant.e / l'encadrant.e.

PARCOURS 3 UNE NATURE MULTICOLORE

Couleurs

Les eaux qui ne sont pas bleues

Cet atelier propose l'utilisation d'un mur digital graffiti*
pour découvrir des lacs et rivières qui ne sont pas bleues ....
Croyant utiliser une bombe de graffiti, qui est en fait un capteur
relié à un projecteur, les enfants feront apparaître une à une
ces curiosités naturelles.

Avant d'utiliser cette technique de graffiti connecté, ils découvriront
quelles sont les raisons des colorations et leur situation
géographique. Ils trouveront les informations sur des tubes remplis
d'eau colorée dans les mêmes tons que les dits lacs et rivières.
Une fois les informations collectées, ils pourront colorer la zone
pays correspondante sur le mur digital graffiti.

En fin d'atelier, nous dévoilerons les photos
pour vérifier si les couleurs attribuées
correspondent.

**Le mur digital mesure 2m x 3m*
Il doit être manipulé exclusivement
en présence de l'animatrice des P'tites Expos
et en respectant les consignes données.
Simple d'utilisation,
il ne requiert aucune pratique préalable.

Le ciel et ses couleurs

Orage, averse, arc-en –ciel,
nous les connaissons mais savons-nous
expliquer ces phénomènes naturels ?
Pour en apprendre davantage sur ces derniers,
les enfants mèneront une enquête
en plusieurs étapes.

Pour débuter ils auront face à eux
des mini coffres-forts
sur lesquels ils trouveront
des définitions. À eux d'identifier
l'épisode météorologique décrit.

Ils pourront alors se rendre dans l'un des décors
de saison (communs aux quatre parcours).
Ils y trouveront des boitiers sonores diffusant les
bruits du phénomène naturel associé à la saison,
ainsi qu'un code leur permettant d'ouvrir
les coffres-forts.

Munis du bon code, ils pourront ouvrir les coffres
et y trouver une photo pour vérifier
s'ils avaient identifié le bon élément.

Des pierres de toutes les couleurs

Trois temps pour mieux connaître les pierres et la
situation de leurs gisements dans le monde.

Un temps de recherche pour trouver des pierres ;
suivi d'un temps d'identification avec une fiche
repères, qui indiquera leur nature et leur provenance.
Enfin un temps de reproduction à la manière des
pixels grâce à des autocollants et des feuilles
adaptées mis à leur disposition.
Les feuilles seront classées par continent afin d'y
associer les informations de la fiche repères.

Les réalisations pourront être conservées.

Les animaux magiques

Les enfants vont découvrir divers animaux
qui changent de couleurs
et en comprendre les raisons
(thermorégulation, survie ou reproduction).

Pour cela ils joueront à un jeu de cartes, créé pour cet
atelier, dont l'objectif est de reconstituer les paires
d'animaux, en les identifiant par leurs différentes
couleurs.

Action finale :
Une fois les 4 animations effectuées, les enfants seront rassemblés pour faire le bilan de leurs couleurs
et définir celle qui leur correspond le plus. Puis ils inscriront leur prénom sur le mur digital à la couleur choisie.
Le visuel reprenant l'ensemble des prénoms colorés sera remis à l'enseignant.e / l'encadrant.e.

Couleurs

PARCOURS 4
UNE GÉOGRAPHIE INSOLITE

Cycle 3

Ce parcours dévoilera des **informations insolites culturelles et naturelles** : des records ludiques, des plats typiques, des maillots sportifs qui en disent beaucoup sur les équipes, des drapeaux aux couleurs non communes. Des ateliers pour découvrir le monde de manière originale et pour s'amuser avec la géographie !

Les découvertes seront proposées via **des jeux d'énigmes, de recherche et d'identification**, ainsi qu'au travers **d'un atelier de graffiti digital et la diffusion d'une courte vidéo*** à visionner pour varier et renforcer l'écoute sur les consignes délivrées en début d'atelier.

**D'une durée 1m30, le court extrait vidéo met en scène un cuisinier qui donne une mission aux enfants. Le rôle unique du cuisinier est joué par un comédien professionnel, spécialisé dans l'animation de loisirs.*

Comme pour les 3 autres parcours, à l'issue de chaque atelier les enfants choisiront une couleur en fonction de ce qu'ils auront observé et préféré. Lors d'une action finale sur le mur digital graffiti, ils compareront celle choisie avec celle donnée avant d'entamer le parcours. En fonction de la prédominance ou non d'une couleur, « leur couleur » sera définie et ils pourront « graffer » leur prénom ou signature à la couleur choisie sur un visuel commun. Un challenge supplémentaire leur sera donné : associer à leur prénom un élément du parcours en le dessinant à main levée !

PARCOURS 4 UNE GÉOGRAPHIE INSOLITE

Couleurs

Du sport et des maillots

Connaissez-vous les surnoms d'équipes nationales de foot ou de rugby ? Savez-vous pourquoi le maillot vainqueur du Tour de France est jaune et celui du Giro d'Italie rose ?

A la manière d'un magasin, les enfants devront identifier des maillots sportifs et y associer les bonnes étiquettes, avant de les disposer sur des cintres telle une mise en rayonnage.

Les maillots sélectionnés sont ceux des équipes ayant un surnom lié à une raison géographique ou historique (et non uniquement à une représentation du drapeau national).

Les maillots ont été soigneusement choisis pour illustrer les dits faits géographiques ou historiques.

Foot, rugby mais aussi cyclisme pour varier les intérêts !

Des records insolites

Combien y-a-t-il de plages en France ? Quel est le record du plus grand château de sable ? Dans quelle ville pleut-il le plus ? Quelle est la température la plus élevée mesurée sur Terre ? La plus froide ? Autant de records et bien plus encore à découvrir dans les 4 décors de saisons installés dans les parcours.

Les enfants auront 1 fiche à remplir pour identifier un maximum de records ! (1 fiche par groupe)

Des drapeaux uniques

Le savez-vous : seuls quelques drapeaux nationaux dans le monde n'ont ni bleu ni rouge ?

Les enfants devront les identifier parmi les drapeaux qui leur seront présentés. Puis ils seront invités à les reproduire sur un mur graffiti digital en les plaçant au bon endroit sur une carte du monde.
Ils manieront pour cela de fausses bombes de graffiti qui sont en réalité des bombes de peinture virtuelle, comprenant un capteur relié à un projecteur.

Des recettes de toutes les couleurs

Sous forme d'une enquête-jeu, les enfants devront rassembler les informations de 5 spécialités culinaires associées à une région du monde ... particularité de ces plats ? Ils sont monochromes !

La mission leur sera donnée lors d'un « briefing vidéo » (réalisé par un comédien dans le rôle d'un cuisinier demandant de l'aide). Les enfants auront des indices à rassembler dans les supports mis à leur disposition pour finaliser le menu que le chef doit cuisiner.

Cet atelier se décompose donc en 2 temps : découverte de la mission puis recherche et résolution de celle-ci.

Action finale :

Une fois les 4 animations effectuées, les enfants seront rassemblés pour faire le bilan de leurs couleurs et définir celle qui leur correspond le plus. Puis ils inscriront leur prénom sur le mur digital à la couleur choisie.
Le visuel réalisé sera remis à l'enseignant.e. ou l'encadrant.e.

Couleurs

NOUVEAU

PARCOURS 5
LES ANIMAUX SOUS TOUTES LES COULEURS

Cycles 2 et 3

Un nouveau parcours, accessible de 5 à 12 ans, pour en apprendre davantage sur les animaux, à travers leurs couleurs.
4 ateliers pour jouer avec les mots et découvrir les secrets des animaux.
Un jeu pour associer les animaux et les climats; un autre pour découvrir que les animaux peuvent changer de couleurs naturellement et en comprendre les raisons, un atelier pour s'amuser avec les expressions qui impliquent des animaux et enfin un atelier autour des drapeaux, emblème national ou symbole historique, les enfants découvriront la signification des animaux dans certains pays.

A l'issue des 4 ateliers, les enfants pourront imaginer et dessiner, sur papier, un drapeau intégrant l'animal et les couleurs de leurs choix, un temps créatif pour s'essayer au graphisme.

En option : pour encore plus de découvertes, nous proposons un atelier sur le mur digital graffiti. Forts des apprentissages acquis dans les 4 ateliers, les enfants pourront colorer à leur guise des dessins d'animaux projetés sur l'écran du mur digital.

NB: ce parcours est réalisé sans carte d'identité colorielle et sans les décors des 4 saisons mais une réflexion sur les symboliques des animaux sera partagée avec les enfants pour qu'ils s'identifient ou non à celles-ci.

PARCOURS 5 LES ANIMAUX SOUS TOUTES LES COULEURS

Drôles d'expressions

Nous connaissons tous des expressions en lien avec les animaux mais connaissons-nous réellement leur signification ? Les enfants utilisent ces expressions mais s'en rendent-ils compte et les comprennent-ils ?

Présenté sous forme de jeux d'association, cet atelier invite les enfants à associer des expressions issue de la langue française à leur définition ainsi qu'à une illustration la représentant.

Selon les niveaux d'apprentissage, entre 15 et 30 expressions sont présentées.

Des animaux emblématiques

De nombreux drapeaux intègrent des animaux.
Emblème national ou symbole historique, les enfants devront reconnaître les animaux à l'aide de descriptions données, pour ensuite découvrir leur signification et la symbolique associée à l'animal représenté.

Une fois les drapeaux identifiés, les enfants devront les associer aux pays qu'ils représentent sur une carte du monde.

Des animaux magiques

Les enfants vont découvrir divers animaux qui changent de couleurs naturellement et en comprendre les raisons (thermorégulation, survie ou reproduction).

Pour cela ils joueront à un jeu de cartes, créé pour cet atelier, dont l'objectif est de reconstituer les paires d'animaux, en les identifiant par leurs différentes couleurs.

Des animaux cachés

Cet atelier se déroule en 2 temps :

- Les enfants commenceront par reconstituer une carte du monde présentant les 5 grands types de climats.

- Puis à l'aide de pochoirs magnétiques, ils seront invités à créer des animaux en les plaçant sur le fond de couleur de la carte correspondant au climat dans lequel ils évoluent.
Les couleurs des climats ont été adaptées aux couleurs des pelages des animaux choisis. Ils associeront ainsi l'animal à son environnement géographique et climatique à travers la couleur.

Action finale :

A l'issue des 4 ateliers, les enfants pourront imaginer et dessiner, sur papier, un drapeau intégrant l'animal et les couleurs de leurs choix, un temps créatif pour s'essayer au graphisme.

En option :

Pour encore plus de découvertes, possibilité d'ajouter un atelier sur le mur digital graffiti. Forts des apprentissages acquis dans les 4 ateliers, les enfants pourront colorer à leur guise des dessins d'animaux projetés sur l'écran du mur digital.

Couleurs

LE MUR DIGITAL GRAFFITI en images.
Un dispositif qui associe art et technologie pour émerveiller les enfants et les initier de manière originale à l'art urbain.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Tarifs & Réservations
Normes & Conception

LES P'TITES expos

La curiosité en action

Tarifs

Tarif global par session (jusqu'à 32 enfants) comprenant la logistique (transport, mise en place et démontage), l'accueil et l'animation, la mise à disposition de supports d'accompagnement.

Parcours 1 et 2 : 115 € / session. (Niveaux PS, MS, GS et CP)

Parcours 3 et 4, intégrant le mur digital graffiti : 140 € / session. (Niveaux CE1, CE2, CM1, CM2)

Parcours 5 : 90 € / session – 120 € / session avec l'option mur digital graffiti. (Niveaux de la GS au CM2).

Réservations

Sur le site Internet www.lesptitesexpos.fr

Par mail : envoyer le parcours choisi, le nombre de participants, la date souhaitée à claire.elyakim@lesptitesexpos.fr

Par téléphone : **06 26 15 37 74**

Normes et qualité des matériaux

Les matériaux et les accessoires utilisés ont été sélectionnés pour leur qualité, pour la grande majorité auprès de fabricants spécialisés dans le matériel jeunesse éducatif. Une vigilance particulière est apportée aux normes CE.

Conception des P'tites Expos et des parcours

Les parcours sont conçus par Claire Elyakim, créatrice des P'tites Expos, formée à la médiation culturelle jeune public, avec l'appui de Caroline Nottelet, graphiste, dans la création des outils pédagogiques dédiés.

LES P'TITES expos

La curiosité en action

CONTACT

www.lesptitesexpos.fr
claire.elyakim@lesptitesexpos.fr
06 26 15 37 74