

Zoo Amiens	<p align="center">Connaître pour mieux protéger</p> <p>Des études de cas sur une espèce bien connue du parc vous permettront d'appréhender, par le biais d'observations et d'expériences, les différentes facettes de la recherche scientifique, l'une des missions essentielles de tous les parcs zoologiques modernes.</p>
Jardin des plantes	<p align="center">Les 1001 secrets des arbres</p> <p>Quelle est la place de l'arbre auprès de la Nature et auprès de l'Homme ? Mieux connaître nos arbres, leur impact environnemental ; quels peuvent être leurs pouvoirs et usages via des ateliers de reconnaissance, de jeux et de sensibilisation qui peuvent s'adapter aux cycle 2 et 3.</p>
JASA	<p align="center">À la découverte des disciplines de l'archéologie</p> <p>Découvrez les différentes disciplines de l'archéologie. Lors d'ateliers participatifs, à destination de tous, mettez-vous dans la peau d'un archéologue spécialiste de l'environnement. Comme un carpologue étudiez les graines carbonisées, identifiez les arbres disparus grâce à leurs pollens et reconstituez l'environnement de nos ancêtres.</p>
UPJV	<p align="center">Mathématiques :</p> <p>Le Laboratoire Amiénois de Mathématique Fondamentale et Appliquée propose des ateliers ludiques et pédagogiques à destination des élèves de primaires (à partir du CE2), jusqu'au grand public. Au travers de jeux et de défis ces ateliers interactifs permettront au public de manipuler des objets afin d'appréhender des notions de combinatoires, de géométrie et de logique. Ces ateliers donneront également l'occasion de rencontrer et de dialoguer avec des chercheur-e-s et des doctorant-e-s en mathématiques.</p> <p align="center">Ecologie et petites-bêtes :</p> <p><i>Qui vit dans ma litière ?</i> Cet atelier consistera en l'observation et la compréhension du rôle des petites "bêtes" de la litière. Sur ce stand les élèves pourront manipuler des loupes binoculaires et des clés de détermination pour reconnaître la faune de la litière.</p> <p>L'atelier proposera de situer les animaux observés dans un réseau trophique afin de trouver la place de chacune des "bêtes" observées.,</p> <p>Comment interagissent les êtres vivants dans un paysage ?". Cet atelier repose sur un petit jeu de société développé par l'unité et tentera à l'aide d'espèces différentes, de "capacités" et de paysages, de faire ressortir quelques connaissances acquises dans le cadre de nos recherches. Ainsi les élèves seront sensibilisés à l'écologie du paysage, les relations trophiques et la biodiversité au sens large.</p> <p align="center">Géologie et minéraux</p> <p>la couleur naturelle des cristaux, les caractéristiques physico-chimiques correspondantes responsables de ces couleurs. Un parallèle est réalisé concernant l'utilisation par l'homme de ces caractéristiques depuis l'antiquité jusqu'à nos jours. Sont pris en compte les aspects de développement durable et de pollution ou toxicité éventuelles.</p>
DACP	<p align="center">Dans la peau du maître verrier au Moyen-Âge</p> <p>Entre la réalisation du carton, la découpe des verres et le sertissage au ruban de plomb, reproduisez les étapes de fabrication d'un vitrail tel le maître verrier au Moyen Âge, et repartez avec votre réalisation. Découvrez également le processus scientifique de réalisation du verre avec l'utilisation des pigments d'oxydes métalliques.</p>
SAAM	Découverte ludique de la partie de l'exposition MuséoSciences consacrée à Hôtel dieu (atelier anthropologie)
Musée de Picardie	Visite ludique de l'exposition MuséoSciences
Bibliothèque	<p align="center">Vous aimez les histoires ?</p> <p>Installez-vous confortablement et laissez-vous porter par de belles lectures autour de l'écologie, la science, le développement durable et le climat.</p>
Maison de Jules Verne	Un personnage issu de La journée d'une journaliste américain en l'an 2889, viendra expliquer aux élèves les extraordinaires inventions que Jules Verne décrit dans son roman. En parallèle, un médiateur fera le lien avec les technologies de notre siècle. L'intervention prendra ensuite la forme d'un atelier d'écriture, invitant les enfants à la réflexion sur les technologies et inventions de demain (l'an 3889). Les élèves seront répartis en petits groupes et réfléchiront autour des axes suivants : la Communication, les Transports, les Loisirs, les Services / la Vie quotidienne