



fête de
la Science



fête de la
Science

5 → 10
octobre
2026

Village
des Sciences
du Territoire
Elbeuvien



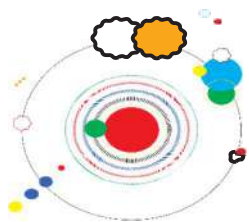
Entrée gratuite

VILLAGE
SCOLAIRE

fetedelascience.fr

#FDS2026

Qu'est-ce que la Fête de la Science ?



La Fête de la Science est une manifestation populaire et gratuite qui célèbre les sciences, les techniques et les innovations sur l'ensemble du territoire. Elle s'adresse à tous les publics et contribue à favoriser le partage des savoirs entre les acteurs scientifiques et les citoyens.

Initiée en 1991 et organisée par le **Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche**, la Fête de la Science propose à tous les publics, sans discrimination, des milliers d'événements originaux et participatifs, en France comme à l'international.

Qu'est-ce que le Village des Sciences ?

Évènements phares de la Fête de la Science, les Villages des sciences seront au nombre de 8 pour cette **34^{ème} édition en Normandie : Caen, Cherbourg, Elbeuf, Évreux, Le Havre, Luc-sur-Mer, Rouen et Saint-Lô.**



Ainsi, sur le territoire elbeuvien, **la Maison des Jeunes et de la Culture organise chaque année un village regroupant des acteurs des sciences pour animer des ateliers et conférences** à destination des scolaires et du grand public dans le but de vulgariser la science sur différentes thématiques.

Cette année **la thématique est « Saveurs savantes »**. Elle sera donc abordée d'une manière scientifique dans certains de nos ateliers.

MODALITES PRATIQUES VILLAGE DES SCIENCES 2026

Accueil du public :

Lundi 05	Scolaires	9h00 – 12h00 / 13h15-16h15
Mardi 06	Scolaires	9h00 – 12h00 / 13h15-16h15
Mercredi 07	Structures d'accueil périscolaire Du collège aux études universitaires Grand public	09h00 - 12h00 / 13h15-17h30
Jeudi 08	Scolaires	9h00 – 12h00 / 13h15-16h15
Vendredi 09	Scolaires	9h00 – 12h00 / 13h15-16h15

Scolaires = de la grande section de maternelle aux études universitaires

Les ateliers ont lieu sur 4 sites proches les uns des autres :

Au sein de **la MJC**, à la **Fabrique des Savoirs**,
à la **Médiathèque/Ludothèque** et à l'**IUT**.

Durée des ateliers

Chaque atelier dure 45 minutes

(15 minutes de battement sont prévues entre deux ateliers).

⚠ Inscription obligatoire

entre le 01/07/2026 et le 13/09/2026 via ce lien :

<https://www.helloasso.com/associations/maison-des-jeunes-et-de-la-culture-de-la-region-elbeuvienne/evenements/village-des-sciences-2026>

Pour les SCOLAIRES :

Choix des ateliers

Choisissez 4 ateliers par ordre de préférence (indiquer le numéro de l'atelier notifié dans ce programme).

✓ La MJC fera son possible pour respecter vos choix.

📅 La MJC vous répondra **la semaine du 21 septembre 2026** :

- pour confirmer l'atelier choisi ;
 - pour vous donner la date et les horaires de votre venue.
- 🕒 Vous pouvez aussi indiquer les moments où vous n'êtes **pas** disponibles.

Déplacements

Pour protéger l'environnement, nous vous demandons de privilégier

- 🚶 les trajets à pied ;
- 🚌 les transports en commun.

✉ Si cela est difficile pour votre classe, contactez la MJC par email : education@mjc-elbeuf.fr

⚠ Important :

Toutes les classes d'une même école ne peuvent pas prendre le même bus au même moment. Les horaires de départ et de retour des classes doivent donc être organisés à des moments différents.

Pique-nique du midi

La **Maison des Associations**, près de la MJC, peut accueillir votre classe ou votre groupe le midi.

🗓 Vous pouvez y pique-niquer le jour de votre venue.

📝 Pensez à le préciser dans le questionnaire sur HelloAsso.fr

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°1 BIODIVERSIT'UP	La vie sauvage, une alimentation variée Venez découvrir l'univers fascinant de la vie sauvage par leurs régimes alimentaires (les trois principaux mais aussi les plus restrictifs : piscivore, granivore, frugivore, détritivore...). Et pour mieux comprendre, quoi de mieux qu'une mise en situation personnalisée ? Pendant quelques minutes, devenons des animaux et leur nourriture afin de reconstituer le cycle alimentaire où les prédateurs devront poursuivre leurs proies. Attention... frissons et amusements garantis !	Présence : lundi, mardi, jeudi, vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CP aux études supérieures
Atelier n°2 SCENARIOS ETHIQUES ET THOC	Le végétal nourrit l'animal Découvrez les secrets de la forêt grâce à un extrait du film Le Peuple des arbres, tourné dans la forêt du Rouvray. Manipulez figurines et plaquettes pour reconstituer des chaînes alimentaires. Relevez les défis d'un puzzle géant sur le rôle des arbres et de la forêt. Une enquête ludique pour comprendre les liens entre tous les êtres vivants. <i>Possibilité de voir des extraits sur le site de l'association : ethiquesethoc.com</i>	Présence : lundi matin Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CP à la 6^{ème}

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°3 SCENARIOS ETHIQUES ET THOC	Le renard : un animal fort utile Et si le renard n'était pas celui que l'on croit ? À partir d'un film tourné dans la forêt du Rouvray, les élèves découvrent les rôles essentiels de cet animal souvent mal connu. Un puzzle géant et des défis permettent d'explorer sa vie tout en s'amusant. Une animation ludique pour changer de regard sur un habitant discret de nos forêts.	Présence : mardi matin et jeudi matin Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE1 au CM2
Atelier n°4 SCENARIOS ETHIQUES ET THOC	Le végétal, base de la vie animale et chaînes alimentaires Comment fonctionne une forêt ? À quoi servent les arbres ? Grâce à un extrait du film Le Peuple des arbres, tourné dans la forêt du Rouvray, les élèves découvrent les secrets de cet écosystème fascinant. En manipulant végétaux et animaux, ils reconstituent des chaînes alimentaires et comprennent les liens entre les êtres vivants. Un puzzle géant complète cette exploration ludique de la biodiversité forestière.	Présence : vendredi matin Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CM1 à la 6e

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°5 SCENARIOS ETHIQUES ET THOC	Projection d'un film au choix : L'Être Animal ou Le peuple des Arbres Explorez la forêt à travers un film documentaire sur les animaux ou sur les arbres, avec un format adapté à l'âge et au temps disponible. La projection est suivie d'échanges pour approfondir les connaissances et répondre aux questions des élèves. Des activités interactives (puzzles géants, chaînes alimentaires, jeux) permettent d'aborder concrètement les enjeux de la biodiversité forestière. Une immersion captivante pour mieux comprendre le fonctionnement et la richesse des écosystèmes locaux	Présence : mercredi matin Capacité d'accueil : 1/2 classe Niveau scolaire : de la 6^e aux études supérieures
Atelier n°6 Musée Beauvoisine	« A vos sens, prêts ? Partez ! » L'extraordinaire ouïe de la chauve-souris, les mouchet qui goûtent avec leurs pattes ou l'odorat surdéveloppé du chien : les super sens des animaux n'ont pas fini de vous impressionner ! Un atelier multisensoriel plein de surprises et de découvertes vous attend !	Présence : mardi et jeudi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE1 à la 6^e

PROGRAMME DES ATELIERS VILLAGE DES SCIENCES 2026

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°7 MJC de la région d'ELBEUF	Crée ton aliment du futur Et si les élèves inventaient l'alimentation de demain ? Seul ou en équipe, ils imaginent un aliment original, bon pour la santé et respectueux de la planète. Papier, pâte à modeler, carton et matériaux recyclés leur permettent de donner vie à leurs idées. Une activité créative pour réfléchir aux défis alimentaires et environnementaux du futur. Les participants repartent avec une création	Présence : lundi, mardi, jeudi et vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE1 au CM1
Atelier n°8 S.A.E.R.E.	Le mystère des repas disparus Glissez-vous dans la peau d'un explorateur scientifique ! En équipe, les élèves fouillent du sable à la recherche d'indices mystérieux : graines, os, coquillages et bien d'autres trésors. À l'aide d'images et de documents, ils mènent l'enquête pour identifier leurs découvertes. Une animation ludique pour apprendre à observer, chercher et comprendre comme de vrais scientifiques.	Présence : mardi, jeudi et vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE2 au CM2

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°9 MJC de la Région d'Elbeuf Secteur Sport & Bien-être	Histoire de gout Pourquoi certains aliments nous plaisent-ils plus que d'autres ? Découvrez comment le goût fonctionne et le rôle surprenant du cerveau dans nos sensations alimentaires. Explorez aussi les secrets des additifs présents dans de nombreux produits du quotidien : colorants, conservateurs, arômes et bien d'autres. Une enquête scientifique pour mieux comprendre ce que nous mangeons et ce qui influence nos choix.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CM2 à la 5e
Atelier n°10 MJC de la Région d'Elbeuf	La langue magique du gout Fabrique une grande langue rigolote aux couleurs des saveurs ! Les enfants découpent, collent et décorent leur création tout en découvrant comment notre langue reconnaît les goûts. Couleurs, gommettes et matériaux variés permettent d'explorer les sensations de façon ludique. Un atelier créatif et scientifique où chacun repart avec sa propre langue à emporter Les participants repartent avec une création	Présence : lundi, mardi, jeudi et vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle au CP

PROGRAMME DES ATELIERS

VILLAGE DES SCIENCES 2026

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°11 MJC de la Région d'Elbeuf Secteur Science	Mission Assiette. Comprendre nos choix alimentaires Nos choix alimentaires ont-ils un impact sur la planète, notre santé et la société ? À travers un jeu collaboratif, les élèves explorent les liens entre alimentation, environnement, ressources naturelles et modes de consommation. Une expérience visuelle surprenante leur permet de découvrir l'« eau invisible » nécessaire à la production de différents repas. Une animation interactive pour réfléchir, débattre et mieux comprendre les enjeux de l'alimentation d'aujourd'hui et de demain.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CM1 aux études supérieures
Atelier n°12 MJC de la Région d'Elbeuf	Les apprentis critiques culinaires Devenez de véritables critiques culinaires en herbe ! A travers des jeux, des créations collectives et beaucoup d'imagination vous allez découvrir comment observer, comparer, exprimer vos idées... et écouter celle des autres. Un atelier créatif et amusant pour éveiller la curiosité et l'esprit critique autour des saveurs.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle au CM2

PROGRAMME DES ATELIERS VILLAGE DES SCIENCES 2026

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°13 Fabrique des savoirs	A la table des oiseaux A travers une visite active de l'exposition et un jeu collaboratif, les élèves découvrent que les oiseaux possèdent des becs et des comportements adaptés à leur régime alimentaire. L'impact de la disparition de certaines ressources alimentaires sera évoqué avec les cycles 3 et 4.	Présence : du mardi au vendredi (mercredi : uniquement le matin) Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle à la 3e
Atelier n°14 Fabrique des savoirs	Du sanglier chez les gallo-romains ? Comment mangeait-on à Uggade au 2e siècle ? Grâce aux objets retrouvés lors des fouilles autour d'Elbeuf et aux analyses archéologiques, venez découvrir la culina (cuisine) en Gaulle romaine. Epices à sentir, recettes, vaisselle, ustensiles, un tour d'horizon du triclinium à la découverte de recettes étonnantes.	Présence : du mardi au vendredi (mercredi : uniquement le matin) Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle à la 3e

PROGRAMME DES ATELIERS VILLAGE DES SCIENCES 2026

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°15 Musée Flaubert et d'Histoire de la Médecine (RMM)	Stétho-quoi ? Stéthoscope ! Les médecins portent souvent autour du cou cet objet qui leur permet d'écouter les battements de notre cœur ou encore les bruits dans nos poumons ! Mais qui a inventé cet outil ? Cette animation permettra de comprendre comment René Laennec a mis au point le stéthoscope en donnant l'occasion aux enfants d'en fabriquer une version simplifiée.	Présence : mardi et jeudi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle au CM2
Atelier n°16 MJC de la Région d'Elbeuf	Nos sens nous trompent-ils ? Les participants sont invités à relever plusieurs défis sensoriels pour découvrir comment fonctionne réellement le goût. En dégustant des aliments les yeux fermés puis en se bouchant le nez, ils constatent que la perception des saveurs ne dépend pas uniquement de la langue, mais aussi de l'odorat et du cerveau. À travers une démarche d'expérimentation, ils formulent des hypothèses, testent leurs idées et construisent ensemble des explications scientifiques	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle au CM2

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°18 SESNE	Enquête au cœur de la biodiversité Explorez l'infiniment grand comme l'infiniment petit à la découverte de la biodiversité ! Pelotes de réjection, animaux du sol, feuilles d'arbres et organismes microscopiques deviennent autant d'indices à observer et identifier. Munis de loupes et de microscopes, les élèves mènent l'enquête pour mieux comprendre le fonctionnement des écosystèmes. Une animation interactive pour découvrir la richesse du vivant qui nous entoure.	Présence : mardi, jeudi, vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CM1 aux études supérieures
Atelier n°19 MJC de la région d'Elbeuf	Le laboratoire des 5 sens Découverte du rôle des 5 sens à travers un parcours ludique et interactif. Réalisation de plusieurs petits défis : Reconnaître des odeurs, goûter des saveurs, identifier des aliments sans les voir ou les entendre). Expérimentation du rôle de chaque sens. L'atelier montre que le goût est une construction du cerveau qui combine toutes les émotions sensorielles.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : de la GS de maternelle au CM2

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°20 Les Vagabonds de l'Énergie	Le soleil dans notre assiette Transformez des fruits en une gourmandise originale grâce à l'énergie du soleil ! Les élèves préparent des cuirs de fruits, découvrent le fonctionnement d'un séchoir solaire et comprennent comment conserver les aliments naturellement. Un jeu leur permet également d'apprendre à reconnaître les fruits et légumes de saison. Une animation mêlant cuisine, science, développement durable et dégustation. Les participants repartent avec une création	Présence : jeudi et vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE1 à la 3^e
Atelier n°21 CARDERE	Enquête dans nos assiettes ! D'où viennent nos aliments et quel est leur impact sur la planète ? Les élèves explorent les saisons, les modes de production, de transformation et de transport des aliments, du local au mondial. Ils découvrent également les labels de qualité et apprennent à reconnaître les légumineuses et leurs atouts nutritionnels. Une animation interactive pour mieux comprendre les enjeux d'une alimentation durable et responsable.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CP aux études supérieures

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°22 MJC de la région d'Elbeuf	Chasse au sucre caché Savez-vous vraiment ce que contiennent vos boissons préférées ? Les élèves mènent l'enquête en estimant la quantité de sucre cachée dans différentes boissons du quotidien. À partir des étiquettes nutritionnelles, ils vérifient leurs hypothèses et apprennent à décrypter les informations présentes sur les emballages. Une animation ludique et surprenante pour mieux comprendre les liens entre alimentation et santé.	Présence : lundi, mardi, jeudi, vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CM1 à la 3^e
Atelier n°23 MJC de la région d'Elbeuf	Vrai fruit ou fausse piste ? Découvrez le stylo 3D et créez des objets étonnants en dessinant dans l'espace ! Grâce à un filament parfumé, les élèves réalisent des créations qui réservent de drôles de surprises pour le nez. Saurez-vous reconnaître une fraise qui sent l'orange ou une pomme au parfum de mangue ? Une animation créative et sensorielle pour explorer les liens entre la vue, l'odorat et notre perception.	Présence : du lundi au vendredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE2 au CM1

PROGRAMME DES ATELIERS **VILLAGE DES SCIENCES 2026**

Numéro d'Atelier / Porteur.se	Contenu des Ateliers Animations et démonstrations	Présence / Capacité d'accueil / Niveau scolaire
Atelier n°24 SMEDAR	Du déchet à la ressource Prêts à relever le défi du tri et du recyclage ? À travers trois ateliers ludiques proposés par le SMÉDAR, testez vos connaissances, démontez les idées reçues sur les déchets et découvrez les bons réflexes pour mieux consommer, trier et recycler. Jeux, défis et expériences vous permettront de comprendre comment chacun peut agir, à son échelle, pour préserver les ressources de la planète et réduire son impact sur l'environnement.	Présence : du lundi au mercredi Capacité d'accueil : ½ classe Niveau scolaire : du CE1 aux études supérieures