

Activités offertes en complément à votre visite au Salon du livre

Offertes aux écoles venant de l'extérieur de Trois-Rivières, afin de leur permettre d'allonger leur visite. Des endroits seront prévus pour permettre aux enfants de manger leur lunch. Veuillez noter que le nombre de places est limité à 30 élèves par groupe. Les premiers inscrits auront priorité.

PRÉSCOLAIRE

Visite interactive à Boréal

Durée de l'activité : 1 heure. Coût : 3\$ par élève.

BORÉALIS

Centre d'histoire
de l'industrie papetière

1 - Le monde de Tsi-Tsi

Au son d'une belle musique, venez confectionner une marionnette et apprendre la recette secrète du papier de Tsi-Tsi la guêpe.

2 - Il faut aider M. Étourdi !

Les images du livre de M. Étourdi ont la bougeotte ! Elles sont allées se cacher un peu partout dans l'exposition. Vite, les petites pousses, il faut l'aider ! Trouvez-vous toutes les images perdues?

Centre d'Exposition Raymond-Lasnier de la Maison de la culture

Durée de l'activité : 1 heure. Coût : 3\$ par élève.



Bingo artistique

Amuse-toi à repérer les couleurs, les formes et les textures qui composent l'œuvre que tu as choisie. Ton coup de cœur te fera-t-il gagner la partie ? Un jeu d'observation, de mémoire et d'appréciation des œuvres d'art.

Art académie

Viens nous surprendre en reproduisant ce que tu vois avec des matériaux sortis de l'ordinaire ! Que l'artiste en toi se manifeste ! Voilà un atelier où l'élève peut faire part de son expressivité.

Visite du Musée des Ursulines de Trois-Rivières

3 activités de découvertes, d'une durée totale de 90 minutes. Coût : 2\$ par élève.



Regardez, questionnez et appréciez : Visite guidée de la chapelle historique des religieuses permet aux élèves de s'initier à l'histoire de la communauté des Ursulines et à l'art religieux.

Enfilez vos gants et devenez docteur : Atelier pédagogique sur le thème de l'hôpital permet aux élèves de manipuler, observer et identifier des instruments médicaux utilisés autrefois à l'Hôtel-Dieu de Trois-Rivières.

À vos crayons, prêts découvrez! : Jeu de piste dans l'espace d'exposition du musée permet aux élèves de découvrir les objets de la collection du musée.