

LA CASEmate



OFFRE SCOLAIRE DU CYCLE 2 AU LYCÉE



Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr

Parce qu'il n'est jamais trop tôt pour donner goût à la fabrication et à la découverte du monde numérique et technique.

*La culture scientifique s'offre à tous !
D'octobre à décembre 2026, profitez d'une gratuité exceptionnelle sur l'ensemble des offres scolaires de La Casemate.*

La Casemate accompagne les élèves dans la découverte, la compréhension et le questionnement autour des sciences et des technologies. À travers des approches concrètes et participatives, elle développe l'esprit critique, les compétences techniques et intellectuelles, ainsi que le goût du débat et de la réflexion collective.

Engagée sur les grands enjeux contemporains entre sciences et société, La Casemate explore notamment les transformations liées au numérique, à l'évolution des médias et à l'émergence de nouvelles technologies.

Dès le CP, les élèves sont invités à imaginer, fabriquer, décrypter grâce à des ateliers et parcours adaptés à chaque niveau.



ATELIER MAKEY MAKEY L'ÉLECTRICITÉ AU BOUT DES DOIGTS

Cycle 2 : CP, CE1, CE2
Cycle 3 : CM1, CM2

Durée
1h30 à 2h

Prix
Gratuit

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Fondamentaux techniques :
découverte d'un circuit simple
(pile, fils, récepteur).

Numériques : utiliser l'outil
numérique comme un
outil de création et non de
consommation.

Démarche scientifique : tester,
observer les résultats, émettre
des hypothèses

**Offre d'octobre
à décembre 2026**

DESCRIPTION DE L'ATELIER

Pendant cet atelier ludique et interactif, les élèves apprendront à utiliser Makey Makey, une petite carte électronique qui permet de contrôler un ordinateur avec des matières ou des objets conducteurs.

Grâce à cet outil, ils pourront détourner un objet de son utilisation principale pour en faire une installation numérique qui générera des bruits, des sons, de la voix, et pourquoi pas, de la musique...

La classe est d'abord divisée en deux demi-groupes. Chaque groupe participe à une phase d'expérimentation guidée par le médiateur pour découvrir la carte Makey Makey et l'interface du site web.

Les élèves sont ensuite répartis en équipes de quatre. Chaque groupe dispose de sa propre carte Makey Makey et d'un ordinateur pour mener ses propres recherches.



ATELIER TÉTRA'AIDE FABRIQUE TON OUTIL D'ENTRAIDE

Cycle 2 : CP, CE1, CE2
Cycle 3 : CM1, CM2

Durée
1h30 à 2h

Prix
Gratuit

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Posture d'élève & Autonomie : fluidifier la communication en classe grâce à un code visuel non verbal. L'élève apprend à exprimer ses besoins et à proposer son aide sans interrompre le travail collectif.

Culture Numérique : découvrir la chaîne de fabrication numérique, de la découpeuse laser à l'objet fini.

Habiletés Manuelles : mobiliser la concentration et la motricité fine lors de l'assemblage des pièces.

**Offre d'octobre
à décembre 2026**

DESCRIPTION DE L'ATELIER

Lors de cet atelier, les élèves découvriront le Tétra'Aide, un objet pyramidal en bois facilitant l'autonomie et la coopération en classe.

Chaque face correspond à une situation (besoin d'aide, travail autonome, aide proposée ou terminé). En classe, l'élève oriente la pyramide sur son bureau selon son état. Cet outil visuel permet de communiquer sans déranger et respecte le rythme de chacun.

Les élèves découvriront la découpeuse laser pour fabriquer les pièces, puis assembleront et décoreront leur pyramide.

Chaque élève repartira avec son Tétra'Aide personnalisé, prêt à renforcer l'entraide et la communication au quotidien.



ATELIER TANGRAM DE LA FABRICATION À L'IMAGINATION

Cycle 2 : CP, CE1, CE2
Cycle 3 : CM1, CM2

Durée
1h30 à 2h

Prix
Gratuit

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Cycle 2: Développer les compétences spatiales et géométriques à travers la manipulation et la reconnaissance des formes. Développer la logique, la créativité et le langage grâce à la reproduction de modèles et au travail coopératif.

Cycle 3 : Renforcer les compétences géométriques et mathématiques (formes, repérage spatial, périmètre et aire). Développer le raisonnement, la coopération et l'autonomie à travers la résolution de défis géométriques.

**Offre d'octobre
à décembre 2026**

DESCRIPTION DE L'ATELIER

Les élèves explorent le Tangram avec créativité, logique et ingéniosité. Ils découvrent la découpeuse laser dans le Fab Lab et voient comment les pièces du Tangram ont été fabriquées, puis ils assemblent et personnalisent leur propre jeu.

Un guide est remis à l'enseignant pour prolonger l'expérience en classe et faire du Tangram un véritable outil pédagogique favorisant créativité et esprit logique. Chaque élève repartira avec son Tangram en bois.



MISSION EXOPLANÈTES POUR FAIRE DES MATHS SANS EN AVOIR L'AIR !

Cycle 3 à partir de la 6^{ème}
Cycle 4 : 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}
Lycée

Durée
1h30 à 2h

Période
Du 03/11/2026 au 31/07/2027

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Esprit de synthèse :
extraire d'un document
les informations utiles, les
reformuler, les organiser,
les confronter à ses
connaissances.

Démarche scientifique :
observer, questionner,
manipuler, expérimenter,
émettre des hypothèses,
tester, essayer plusieurs
pistes de résolution.
Décomposer un problème en
sous-problèmes.

**Offre d'octobre
à décembre 2026**

DESCRIPTION DE L'ATELIER

La classe est divisée en groupes de trois à cinq élèves. Chaque groupe se voit remettre une tablette qui leur sert de guide pendant la visite. Un livret enseignant est disponible après la visite.

La Grange des Maths a conçu ce grand jeu interactif dans un esprit de Serious Game afin d'embarquer les participants dans une aventure au cours de laquelle ils résoudront des énigmes via la manipulation d'objets mathématiques (notion de temps, géométrie, analyse fréquentielle, logique, engrenages, solides...).

Le scénario : une agence spatiale recrute des pionniers pour aller coloniser des exoplanètes habitables sur lesquelles la préservation de l'environnement, l'optimisation des ressources disponibles et l'utilisation d'énergies renouvelables sont primordiales. Les candidats doivent résoudre les énigmes de modules interactifs afin d'être recrutés et envoyés vers leur destination en fonction des points obtenus...

L'exposition a été conçue pour des cycles 4 mais peut être accessible à partir de la 6^{ème} et jusqu'au lycée.



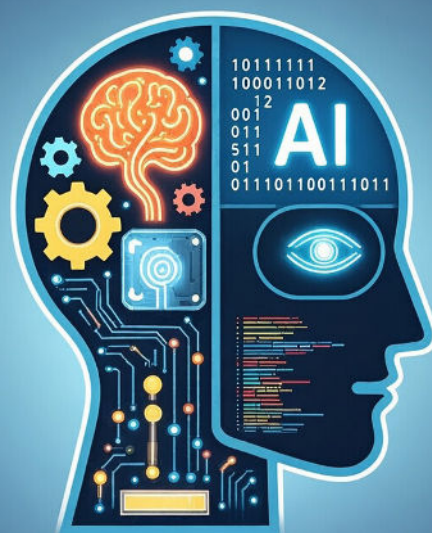
DANS LA TÊTE D'UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Cycle 4 : 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}

Durée
2h

Prix
Gratuit

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Culture numérique et informatique : comprendre le fonctionnement de l'IA et maîtriser les notions d'algorithme et de règle de décision, saisir l'importance de la quantité et de la qualité des données.

Esprit critique & démarche scientifique : identifier les limites de l'IA, prendre du recul critique face aux résultats produits par une machine, pratiquer la démarche scientifique (hypothèses, tests) et le travail collaboratif.

**Offre d'octobre
à décembre 2026**

DESCRIPTION DE L'ATELIER

À travers des activités ludiques, les élèves découvrent les principes de l'intelligence artificielle : données, algorithmes et apprentissage automatique.

D'abord, des jeux de transmission d'information leur font expérimenter le rôle de la machine pour comprendre comment les données sont codées, interprétées et guidées par des algorithmes.

Ensuite, ils se mettent dans la peau d'une IA grâce à un exercice de classification d'images. Ils découvrent ainsi les étapes de l'apprentissage supervisé : données d'entraînement, règles de décision et tests.

Enfin, l'atelier développe leur regard critique sur les limites des technologies actuelles.



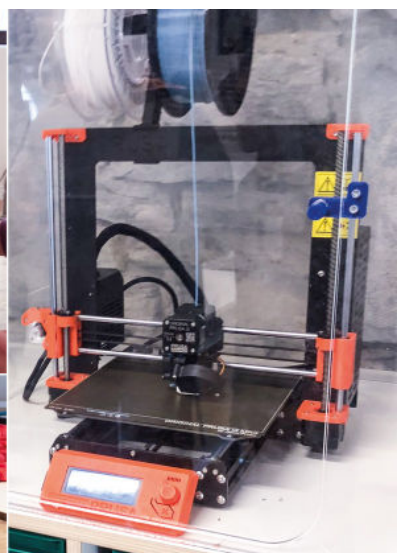
MISSION FABRIQUE NUMÉRIQUE DÉCOUVRIR LE MONDE...

Cycle 3 à partir de la 6^{ème}
Cycle 4 : 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}

Durée
2h à 2h30

Prix
Gratuit

Réservation
04 85 19 02 97
accueil@lacasemate.fr



Objectifs pédagogiques

Socle commun : les langages pour penser et communiquer

Technologie : démarche de projet, recherche de solutions techniques, modélisation, simulation

Physique-chimie : notions sur la lumière, l'optique, les propriétés des matériaux.

DESCRIPTION DE L'ATELIER

La classe est divisée en deux groupes qui alternent entre deux ateliers.

Atelier 1 : Mission Fabrique Numérique

Atelier collaboratif sous forme d'escape game

Les élèves doivent résoudre des défis techniques pour débloquer les machines du Fab Lab et fabriquer un objet mystère qu'ils rapportent ensuite en classe.

Malette pédagogique déployée, mise numérique débranchée.

Atelier 2 : Exposition BATTERIES

Visite guidée avec un livret d'enquête

Les élèves découvrent de façon ludique l'exposition. Ils plongeront dans l'univers des piles et batteries : de leur invention à leur rôle central dans les enjeux énergétiques de demain, en passant par les coulisses de leur fabrication et leurs impacts sur notre société.

Jusqu'au 19 sept 2026

LA CASEmate



UN ACCOMPAGNEMENT SUR MESURE SUR VOS PROJETS

Du CP au lycée, notre équipe de médiation est là pour accompagner les enseignants dans la découverte de la fabrication numérique. Nous proposons un soutien personnalisé pour concrétiser vos projets pédagogiques.

INFORMATIONS PRATIQUES

Vous préparez une sortie à La Casemate ? Voici toutes les informations logistiques pour accueillir vos élèves dans les meilleures conditions.

ACCÈS

La Casemate, 2 place Saint-Laurent, 38000 GRENOBLE
04 85 19 02 97

COMMENT VENIR À LA CASEMATE ?

En tramway : ligne B arrêt « Île Verte »

En bus : ligne 16 arrêt « Saint-Laurent »

En voiture : parking au Musée de Grenoble (10 minutes à pied)

En car : possibilité de stationnement court devant l'école Porte Saint-Laurent, 22 bis quai des Allobroges.

ACCUEIL DES GROUPES

Les mardis, jeudis et vendredis, sur réservation uniquement.

Nous vous recommandons d'arriver 10 à 15 minutes avant le début de votre activité pour le passage au vestiaire.

VESTIAIRES

Des casiers ou espaces sécurisés sont mis à disposition pour les sacs à dos et les manteaux.

PIQUE-NIQUE

Il n'est pas possible de pique-niquer à l'intérieur de La Casemate. Pour le déjeuner, les jardins de la Bastille sont situés juste au-dessus. Un city-stade est également accessible juste derrière La Casemate.



**TERRITOIRE
DE SCIENCES**

**COSMOCITÉ
LA CASEmate**

bénéficie du soutien permanent de

