Les écoles cycle 3

2026

musée du Jouet

Infos pratiques

JOURS & HORAIRES D'OUVERTURE

Juillet et août : tous les jours de 9h30 à 18h30

Vacances scolaires (toutes zones) :
Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi : 10h00-12h30 / 14h-18h

Samedi et dimanche : 14h-18h

En dehors de ces périodes : nous consulter

TARIFS GROUPES

Groupe de 15 personnes minimum (accompagnateurs non inclus).

Gratuité chauffeur + 1 accompagnateur par tranche de 12 entrées payantes (selon législation en vigueur).

Visite libre _____ 7,00 €
Visite guidée et atelier _____ 8,00 €

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATION

La réservation est obligatoire au minimum 4 semaines avant votre visite. Elle s'effectue par téléphone, courrier ou e-mail.
Une confirmation vous sera adressée en retour.

Contact - Service des publics
Tél. 03 84 42 38 64
e-mail reservation@musee-du-jouet.com

Modes de règlement : chèque, espèces, CB et mandat administratif.

Annulation : nous vous remercions de prévenir nos services au plus tard 15 jours avant votre visite.

ACCESSIBILITÉ

Le musée bénéficie du label « Tourisme & Handicap », moteur, mental, visuel et auditif.

ENCADREMENTS

Les visites et activités s'effectuent en présence constante d'un responsable. Le médiateur mis éventuellement à la disposition du groupe ne dispense pas la présence de ce responsable.

SERVICES

Parking bus devant l'entrée du musée, vestiaires et consignes, musée climatisé, aire de pique-nique, salle hors-sac (sur réservation selon disponibilité - jauge : 60 personnes max.) et espaces de jeux en extérieur.

Crédits photographiques : Musée du Jouet

LES VISITES & ATELIERS

ACTIVITE	NIVEAU	DESCRIPTION	MODALITES
Bâtisseurs en herbe NOUVEAUTE *A partir du 04 avril 2026*	CM1-CM2-6è	Les enfants découvrent l'exposition temporaire « Jeux de construction : du cube au pixel ». Lors d'un atelier collaboratif inspiré des jeux de construction de l'imagerie d'Épinal, ils fabriquent ensemble un château médiéval et son village. À travers le découpage, le pliage et le collage, chaque enfant réalise une partie de la construction en papier, qui s'assemble avec celles des autres pour former une œuvre collective.	26 élèves max. Durée : 1h30
L'aventure Playmobil en BD	CM1-CM2-6è	Après avoir découvert différents univers autour de l'espace et les Playmobils du musée, les élèves créent une planche de bande- dessinée à l'aide de collage. > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30
Un boss en ligthpainting	CM1-CM2-6è	Les élèves découvrent et s'initient au lightpainting, technique photographique et artistique qui consiste à peindre avec de la lumière. Pour y parvenir, ils utilisent des petits robots programmables, les Ozoboot, dont ils doivent comprendre le fonctionnement en s'initiant au codage. > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30
C'est quoi un robot ? Perdu dans l'espace	CM1-CM2-6è	Après avoir exploré l'univers fascinant des jouets mécaniques et des robots, les enfants passent à l'action ! Crayon en main, ils imaginent un parcours, suivent les codes et donnent vie à leur robot, qui se déplace en suivant leurs instructions. Une première aventure ludique dans le monde du codage ! > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30
Les petits champions	CM1-CM2-6è	Motricité, adresse, coopération, opposition... Après une découverte des jouets sportifs, les élèves inventent et créent leur propre jouet à partir de matériaux de récupération. Les défis s sont lancés ! > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30
A l'antique	CM1-CM2-6è	Avec quoi jouait-on il y a 2 000 ans ? Après avoir observé les jouets antiques du musée, les élèves passent à la pratique en fabriquant un personnage articulé en argile. > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30
Lego®, tout un art	CM1-CM2-6è	Après une découverte des jouets inspirés par des artistes, les élèves réinterprètent en briques Lego® une photographie célèbre et la prennent en photo. > télécharger la fiche pédagogique	26 élèves max. Durée : 1h30

Crédits photographiques : Musée du Jouet