

LES VISITES & ATELIERS

ACTIVITÉ	NIVEAU	DESCRIPTION	MODALITÉS
Kaléidoscope NOUVEAUTE A partir du 10 mars 2025	CM1 - CM2 - 6ème	Après une visite guidée de l'exposition temporaire «Jouets des années 80» et une découverte des jouets optiques dans le parcours permanent, les élèves fabriquent un kaléidoscope et le décorent sur le thème de dessins animés des années 80.	26 élèves max Durée 1h30
L'aventure Playmobil® en BD	CM1 - CM2 - 6ème	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.	26 élèves max Durée 1h30
Un boss en lightpainting		Les élèves découvrent et s'initient au light painting, 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.	26 élèves max Durée 1h30
Les petits champions	CM1- CM2	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 sont lancés !	26 élèves max Durée 1h15
C'est quoi un robot ? Perdu dans l'espace	CM1- CM2- 6ème	Après la découverte de jouets mécaniques et de jouets robots, les élèves s'initient au codage robotique en créant un parcours dessiné et codé que le robot devra suivre.	26 élèves max Durée 1h30
Kids designers	CM1- CM2- 6ème	Les élèves entrent dans la peau d'un designer de jouet. Après avoir exploré l'espace consacré aux savoir-faire jurassiens, les élèves découvrent la magie du plâtre et réalisent un prototype à partir d'un moule souple.	26 élèves max Durée 1h30
Lego®, tout un art	CM2- 6ème	Après une découverte des jouets inspirés par des artistes, les élèves réinterprètent en briques Lego® une photographie célèbre et la prennent en photo.	26 élèves max Durée 1h30
A l'antique	CM1- CM2- 6ème	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.	26 élèves max Durée 1h30
Des idées de génies !	CM1- CM2- 6ème	En équipe, les élèves doivent retrouver six jouets cachés dans le musée, résoudre des énigmes, relever des défis et découvrir ainsi des inventions scientifiques qui ont révolutionné l'histoire. (Jeu de piste en autonomie)	26 élèves max Durée 1h00

Les écoles cycle 3

2025



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 visite atelier _____ 8,00 €

Atelier hors-les-murs _____ (115,00 € /heure)

+ frais de déplacement (dans la limite des 60 km réels)



RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATION

La réservation est obligatoire de préférence 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-d-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) et espaces de jeux en extérieur.