





Brochure scolaire
— Enseignement secondaire
2026-2027

SPARK OH!

DES ÉMOTIONS
SCIENTIFIQUEMENT
PROUVÉES

    SPARKOH.be

Composez votre journée au SPARKOH!

- 1 animation_1h30 → pages 4 à 12
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h → pages 14 à 15
+ 1 film_30 min → page 18



Robotix's,
un projet de classe → page 19



Food Factory
Journées thématiques → page 20

Pour vous enseignants → page 21 à 22

Infos pratiques → page 23



1^{re} secondaire
5^e collège



2^e secondaire
4^e collège



3^e secondaire
3^e collège

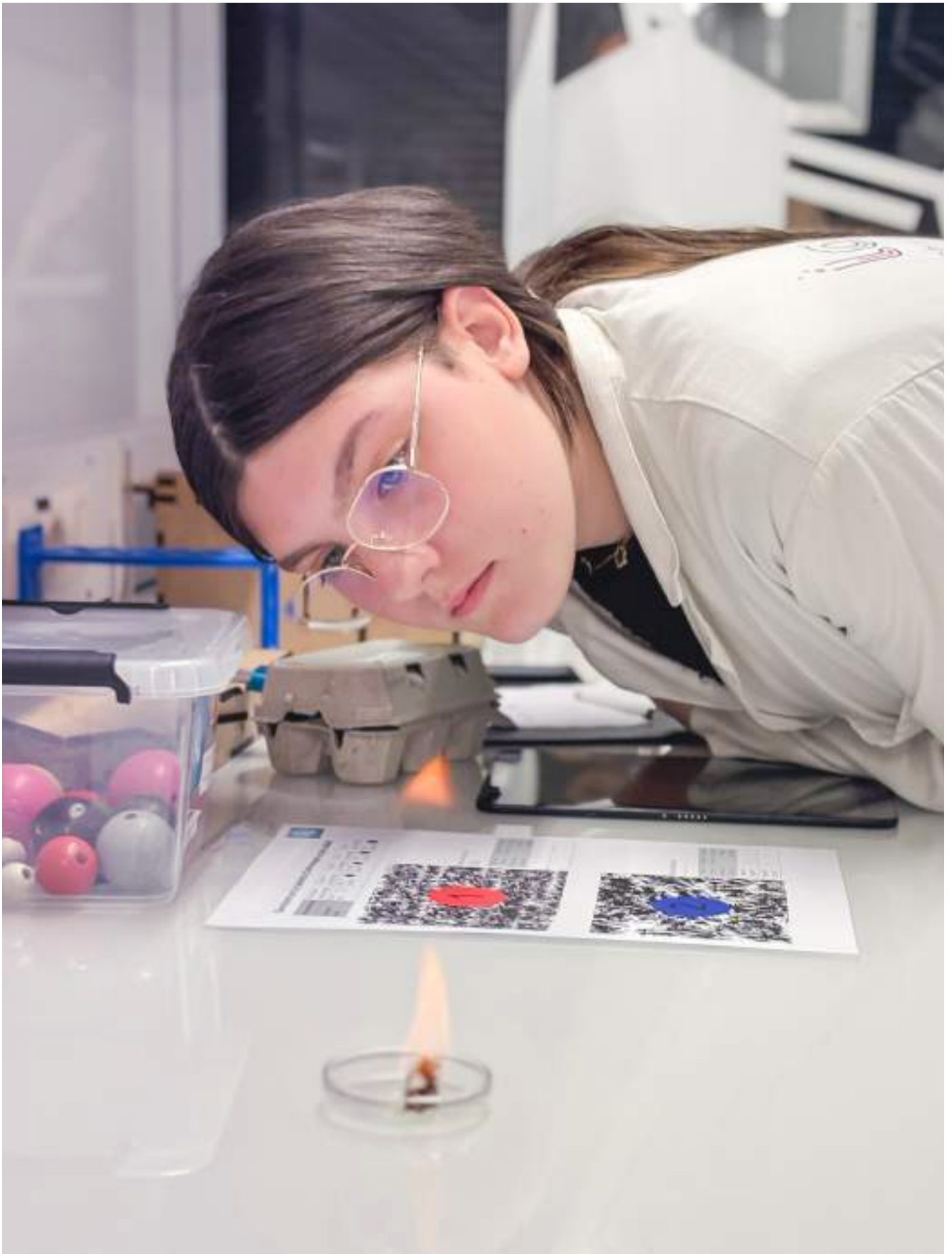


4^e secondaire
2^e lycée



5^e et 6^e
secondaire
1^{re} et terminale
lycée

Vous avez envie de faire découvrir les sciences et les technologies à vos élèves de façon ludique? Vous souhaitez un accompagnement pour aborder certaines matières? Sortie scolaire ou journées thématiques au SPARKOH!: découvrez nos activités pédagogiques.



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

S1

S1

1^{re} secondaire
5^e collège

Énergie: formes et (res)sources*

Sciences – Physique: les ressources naturelles en énergie; l'énergie et les changements d'état FMTTN – Objets Technologiques

L'énergie joue un rôle central dans notre quotidien. Cette animation invite les élèves à découvrir et à s'interroger sur les ressources disponibles, sur les différentes formes de l'énergie ainsi que sur les dispositifs permettant à notre société de les utiliser.

Studio Télé

Français Education aux médias

Dans un véritable studio TV, les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale: réaliser leur propre JT, soit sur une thématique particulière, soit sur base d'une actualité. En groupe, ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique pour mieux comprendre les enjeux des médias d'aujourd'hui. Le JT peut être préparé en classe. Un guide de préparation est disponible sur: sparkoh.be.

Exploration Matière

Sciences – Chimie: mélanges et corps purs
Sciences – Physique: l'énergie, la dilatation et les changements d'état

Dans un véritable labo, les élèves tentent de percer les mystères d'un phénomène géodynamique. Au travers de différents ateliers, ils expérimentent librement et appréhendent des notions telles que les mélanges, la dilatation et l'aspect moléculaire de la matière.

* Malle pédagogique en prêt pour poursuivre la démarche en classe (voir page 22).

Programmer un robot

FMTTN – Objets Technologiques et création de contenus

Comment le robot «Thymio» se débrouille-t-il pour éviter les obstacles et savoir où aller? Par l'observation des comportements de Thymio, les élèves découvrent ses possibilités et l'importance de ses capteurs. Par groupe de deux, ils s'essayent à la programmation à travers différents défis pour mieux appréhender la logique des robots d'aujourd'hui.

Électrobidouille*

FMTTN – Objets Technologiques et création de contenus

Une barrière qui se lève lorsqu'une voiture approche, une alarme qui s'enclenche lorsqu'un mouvement est détecté, un réverbère qui s'allume au passage d'un piéton... les applications de l'électronique autour de nous sont nombreuses. À l'aide de composants simples et d'une carte Arduino, les élèves mettent à profit leur habileté manuelle et leur esprit logique pour construire en binôme une maquette et l'animer en utilisant un logiciel de programmation par blocs basé sur «Scratch».

Laver l'eau

Chimie: mélanges et corps purs Physique:

l'énergie, la dilatation et les changements d'état L'eau potable est précieuse comme l'illustre le film H₂O! Que faire de l'eau salée par nos utilisations domestiques? Dans le laboratoire, les élèves expérimentent par essai/erreur différentes étapes de traitement des eaux usées et rédigent une procédure. Ils échantonnent leurs résultats et les comparent au fonctionnement d'une station d'épuration.



Si on regardait le paysage? – En extérieur

Formation géographique

Qu'est-ce qu'un paysage? Les élèves observent et interprètent sur le terrain un paysage varié visible à 360°. Leurs préconceptions spontanées sont le point de départ. Des activités ludiques permettent progressivement d'enrichir, de construire et de préciser ensemble les notions de «composantes du paysage» et de souligner les liens entre les êtres vivants et le paysage.

Sortie de terrain sur un terril – En extérieur

Chimie: les ressources naturelles en matières premières Formation historique Formation géographique

Grimper sur le terril: une formidable expédition pour découvrir cette montagne de «déchets» construite par les êtres humains, témoin de l'activité économique passée de la région, aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder: colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol, relation entre les êtres vivants et leur milieu... Les élèves observent, expérimentent et interprètent ce lieu aux multiples facettes.

Osez Fibonacci

Mathématiques

Cette animation historique présente la vie et les découvertes du grand Fibonacci: sa suite et ses liens avec notre quotidien mais aussi le nombre d'or qui y est caché! Cet exposé actif dans notre «Historamath» permet aux élèves d'avoir un autre regard sur les mathématiques.

Les maths, c'est stratégique!

Mathématiques

De simples jeux de Nim cachent en eux de belles notions mathématiques. Les élèves doivent affronter le maître du jeu et tenter de percer son secret pour gagner! Des compétences telles que tracer le graphe d'un jeu et découvrir les positions gagnantes et perdantes de ce jeu ressortiront de cet atelier.

Atelier animé par



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

S2

S2

2^e secondaire
4^e collège

Classification et évolution du Vivant

Biologie: l'évolution du vivant

Qu'est-ce qu'un naturaliste et qui était Darwin? Les élèves abordent l'arbre phylogénétique, et la « lecture » que l'on peut en faire. Par le jeu, ils découvrent que l'on peut classer des espèces, et qu'il existe un ancêtre commun à tous les êtres vivants.

La chimie de l'eau potable

Sciences - Chimie: corps purs simples et composés, les atomes et les molécules

Une eau potable, c'est quoi? À partir d'un échantillon mystère à caractériser, les élèves découvrent la notion de solvant et réalisent par groupe des analyses chimiques. À travers trois tests, ils apprennent à décoder et à suivre rigoureusement un protocole d'expérience et s'interrogent sur la notion de « norme » d'épuration.

Électrobidouille*

FMTTN: création de contenus

Une barrière qui se lève lorsqu'une voiture approche, une alarme qui s'enclenche lorsqu'un mouvement est détecté, un réverbère qui s'allume au passage d'un piéton... les applications de l'électronique autour de nous sont nombreuses. À l'aide de composants simples et d'une carte Arduino, les élèves mettent à profit leur habileté manuelle et leur esprit logique pour construire en binôme une maquette et l'animer en utilisant un logiciel de programmation par blocs basé sur « Scratch ».

Studio Télé

Français Éducation aux médias

Dans un véritable studio TV, les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale: réaliser leur propre JT, soit sur une thématique particulière, soit sur base d'une actualité. En groupe, ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique pour mieux comprendre les enjeux des médias d'aujourd'hui. Le JT peut être préparé en classe. Un guide de préparation est disponible sur: sparkoh.be.

Programmer un robot

FMTTN: création de contenus

Comment le robot «Thymio» se débrouille-t-il pour éviter les obstacles et savoir où aller? Par l'observation des comportements de Thymio, les élèves découvrent ses possibilités et l'importance de ses capteurs. Par groupe de deux, ils s'essayent à la programmation à travers différents défis pour mieux appréhender la logique des robots d'aujourd'hui.

Enquête au labo

Sciences - Chimie: corps purs simples et composés, les atomes et les molécules

Une animation de prise en main concrète de la chimie qui nous entoure. Au Lab'Expo chimie, un jeu de collaboration entre élèves est nécessaire pour résoudre l'énigme dans les temps! Ils se mettent dans la peau d'un chercheur, expérimentent et d'interprètent les résultats au mieux pour atteindre l'objectif.

* Malle pédagogique en prêt pour poursuivre la démarche en classe (voir page 22).



Si on regardait le paysage? – En extérieur

Formation géographique

Qu'est-ce qu'un paysage? Les élèves observent et interprètent sur le terrain un paysage varié visible à 360°. Leurs préconceptions spontanées sont le point de départ. Des activités ludiques permettent progressivement d'enrichir, de construire et de préciser ensemble les notions de « composantes du paysage » et de souligner les liens entre les êtres humains et le paysage.

Sortie de terrain sur un terril – En extérieur

Formation historique Formation géographique

Grimper sur le terril: une formidable expédition pour découvrir cette montagne de « déchets » construite par les êtres humains, témoin de l'activité économique passée de la région, aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder: colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol, relation entre les êtres vivants et leur milieu... Les élèves observent, expérimentent et interprètent ce lieu aux multiples facettes.

Voir et concevoir en 3D

FMTTN: objets technologiques Mathématiques:

des objets de l'espace à la géométrie

Comment représenter un solide en plans ou visualiser un objet à partir de ses différentes vues? À partir de la manipulation de solides simples, les élèves reconstituent un objet sur base des 3 vues qui le caractérisent. Cet exercice de vision dans l'espace sera poursuivi par la découverte d'un logiciel simple permettant de commander une imprimante 3D.

Exploration Matière

Sciences - Chimie: corps purs simples et composés, les atomes et les molécules

Dans un véritable labo, les élèves tentent de percer les mystères d'un phénomène géodynamique. Au travers de différents ateliers, ils expérimentent librement et appréhendent des notions telles que les mélanges, la dilatation et l'aspect moléculaire de la matière.

Osez Fibonacci

Mathématiques

Cette animation historique présente la vie et les découvertes du grand Fibonacci: sa suite et ses liens avec notre quotidien mais aussi le nombre d'or qui y est caché! Cet exposé actif dans notre « Historamath » permet aux élèves d'avoir un autre regard sur les mathématiques.

Les maths, c'est stratégique!

Mathématiques

De simples jeux de Nim cachent en eux de belles notions mathématiques. Les élèves doivent affronter le maître du jeu et tenter de percer son secret pour gagner! Des compétences telles que tracer le graphe d'un jeu et découvrir les positions gagnantes et perdantes de ce jeu ressortiront de cet atelier.

Atelier animé par



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

S3

S3

3^e secondaire
3^e collège

Intelligences artificielles, qui êtes-vous?

FMTTN – Culture numérique

Les intelligences artificielles qui « apprennent » sur base des données qu'elles reçoivent sont bien présentes dans nos vies quotidiennes. Elles peuvent être très utiles mais jusqu'où? Comment fonctionnent-elles? Un atelier pratique de sensibilisation permet aux élèves d'en comprendre les forces et les faiblesses.

La chimie de l'eau potable

Sciences - Chimie

Une eau potable, c'est quoi? À partir d'un échantillon mystère à caractériser, les élèves découvrent la notion de solvant et réalisent par groupe des analyses chimiques. À travers trois tests, ils apprennent à décoder et à suivre rigoureusement un protocole d'expérience et s'interrogent sur la notion de « norme » d'épuration.

Electrobidouille

FMTTN – Création de contenus et objets technologiques

Une barrière qui se lève lorsqu'une voiture approche, une alarme qui s'enclenche lorsqu'un mouvement est détecté, un réverbère qui s'allume au passage d'un piéton... les applications de l'électronique autour de nous sont nombreuses. À l'aide de composants simples et d'une carte Arduino, les élèves mettent à profit leur habileté manuelle et leur esprit logique pour construire en binôme une maquette et l'animer en utilisant un logiciel de programmation par blocs basé sur « Scratch ».

Immunisés?

Sciences – Biologie

Comment notre corps reconnaît-il un potentiel intrus? Où se trouvent les « patrouilleurs » et « défenseurs » du corps et comment agissent-ils? Ces questions permettent d'approcher le fonctionnement du système immunitaire. À travers un « voyage dans le sang », les élèves visualisent au microscope les cellules impliquées, tandis que des tests expérimentaux sur la compatibilité des groupes sanguins leur permettent de cerner les principes d'une réaction « antigène-anticorps ».

Enquête au labo

Sciences - Chimie: le tableau périodique des éléments, les modèles de l'atome, les transformations chimiques et la conservation de la matière

Une animation de prise en main concrète de la chimie qui nous entoure. Au Lab'Expo chimie, un jeu de collaboration entre élèves est nécessaire pour résoudre l'énigme dans les temps! Ils se mettent dans la peau d'un chercheur, expérimentent et d'interprètent les résultats au mieux pour atteindre l'objectif.

Voir et concevoir en 3D

FMTTN Mathématiques

Comment représenter un solide en plans ou visualiser un objet à partir de ses différentes vues? À partir de la manipulation de solides simples, les élèves reconstituent un objet sur base des 3 vues qui le caractérisent. Cet exercice de vision dans l'espace sera poursuivi par la découverte d'un logiciel simple permettant de commander une imprimante 3D.



Studio Télé

FMTTN – Communication et collaboration /
création de contenus Français
Éducation aux médias

Dans un véritable studio TV, les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale : réaliser leur propre JT, soit sur une thématique particulière, soit sur base d'une actualité. En groupe, ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique pour mieux comprendre les enjeux des médias d'aujourd'hui. Le JT peut être préparé en classe. Un guide de préparation est disponible sur : sparkoh.be.

Sortie de terrain sur un terril - En extérieur

Formation historique Formation géographique

Grimper sur le terril : une formidable expédition pour découvrir cette montagne de « déchets » construite par les être humain, témoin de l'activité économique passée de la région, aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder : colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol, relation entre les êtres vivants et leur milieu... Les élèves observent, expérimentent et interprètent ce lieu aux multiples facettes.

Et si tu créais ton propre jeu Dobble ?

Mathématiques

Après quelques parties du jeu d'ambiance Dobble, les jeunes observent les cartes pour comprendre ses caractéristiques. En se mettant dans la peau des créateurs du jeu, ils confectionnent ensuite leur propre Dobble en faisant preuve de logique et de réflexion.

Atelier animé par



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

S4

S4

4^e secondaire
2^e lycée

Intelligences artificielles, qui êtes-vous ?

FMTTN – Culture numérique

Les intelligences artificielles qui « apprennent » sur base des données qu'elles reçoivent sont bien présentes dans nos vies quotidiennes. Elles peuvent être très utiles mais jusqu'où ? Comment fonctionnent-elles ? Un atelier pratique de sensibilisation permet aux élèves d'en comprendre les forces et les faiblesses.

La chimie de l'eau potable

Chimie

Une eau potable, c'est quoi ? À partir d'un échantillon mystère à caractériser, les élèves découvrent la notion de solvant et réalisent par groupe des analyses chimiques. À travers trois tests, ils apprennent à décoder et à suivre rigoureusement un protocole d'expérience et s'interrogent sur la notion de « norme » d'épuration.

Studio Télé

Français Sciences sociales Éducation aux médias

Dans un véritable studio TV, les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale : réaliser leur propre JT, soit sur une thématique particulière, soit sur base d'une actualité. En groupe, ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique pour mieux comprendre les enjeux des médias d'aujourd'hui. Le JT peut être préparé en classe. Un guide de préparation est disponible sur : sparkoh.be.

Immunisés ?

Biologie

Comment notre corps reconnaît-il un potentiel intrus ? Où se trouvent les « patrouilleurs » et « défenseurs » du corps et comment agissent-ils ? Ces questions permettent d'approcher le fonctionnement du système immunitaire. À travers un « voyage dans le sang », les élèves visualisent au microscope les cellules impliquées, tandis que des tests expérimentaux sur la compatibilité des groupes sanguins leur permettent de cerner les principes d'une réaction « antigène-anticorps ».

Électrobidouille

Éducation par la technologie

Une barrière qui se lève lorsqu'une voiture approche, une alarme qui s'enclenche lorsqu'un mouvement est détecté, un réverbère qui s'allume au passage d'un piéton... les applications de l'électronique autour de nous sont nombreuses. À l'aide de composants simples et d'une carte Arduino, les élèves mettent à profit leur habileté manuelle et leur esprit logique pour construire en binôme une maquette et l'animer en utilisant un logiciel de programmation par blocs basé sur « Scratch ».

Voir et concevoir en 3D

Éducation par la technologie Mathématiques

Comment représenter un solide en plans ou visualiser un objet à partir de ses différentes vues ? À partir de la manipulation de solides simples, les élèves reconstituent un objet sur base des 3 vues qui le caractérisent. Cet exercice de vision dans l'espace sera poursuivi par la découverte d'un logiciel simple permettant de commander une imprimante 3D.



Enquête au labo

Chimie

Une animation de prise en main concrète de la chimie qui nous entoure. Au Lab'Expo chimie, un jeu de collaboration entre élèves est nécessaire pour résoudre l'énigme dans les temps ! Ils se mettent dans la peau d'un chercheur, expérimentent et d'interprètent les résultats au mieux pour atteindre l'objectif.

Sortie de terrain sur un terril - En extérieur

Biologie Histoire Géographie

Grimper sur le terril : une formidable expédition pour découvrir cette montagne de « déchets » construite par les êtres humains, témoin de l'activité économique passée de la région, aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder : colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol, relation entre les êtres vivants et leur milieu... Les élèves observent, expérimentent et interprètent ce lieu aux multiples facettes.

Développement durable, nos choix pour la planète

Éducation à la citoyenneté Français Sciences

Préparation à base d'insectes, fabrication de cosmétiques solides... Avant de se mettre à la tâche, les élèves doivent s'informer, analyser leur proposition dans toutes ses dimensions et surtout argumenter pour défendre leur choix ! Aller vers un développement durable pour notre planète, ce n'est pas que s'occuper de la « nature », mais c'est aussi intégrer les êtres humains, leur façon de vivre, leurs échanges sociaux et agir en conséquence.

Et si tu créais ton propre jeu Dobble ?

Mathématiques

Après quelques parties du jeu d'ambiance Dobble, les jeunes observent les cartes pour comprendre ses caractéristiques. En se mettant dans la peau des créateurs du jeu, ils confectionnent ensuite leur propre Dobble en faisant preuve de logique et de réflexion.

Atelier animé par



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre animation

S5
S6

S5
S6

5^e et 6^e
secondaire
1^{re} et terminale
et lycée.

Intelligences artificielles, qui êtes-vous?

FMTTN – Culture numérique

Les intelligences artificielles qui « apprennent » sur base des données qu'elles reçoivent sont bien présentes dans nos vies quotidiennes. Elles peuvent être très utiles mais jusqu'où? Comment fonctionnent-elles? Un atelier pratique de sensibilisation permet aux élèves d'en comprendre les forces et les faiblesses.

Enquête au labo

Sciences - Chimie

Une animation de prise en main concrète de la chimie qui nous entoure. Au Lab'Expo chimie, un jeu de collaboration entre élèves est nécessaire pour résoudre l'énigme dans les temps! Ils se mettent dans la peau d'un chercheur, expérimentent et d'interprètent les résultats au mieux pour atteindre l'objectif.

Développement durable, nos choix pour la planète

Éducation à la citoyenneté Français Sciences

Préparation à base d'insectes, fabrication de cosmétiques solides... Avant de se mettre à la tâche, les élèves doivent s'informer, analyser leur proposition dans toutes ses dimensions et surtout argumenter pour défendre leur choix! Aller vers un développement durable pour notre planète, ce n'est pas que s'occuper de la « nature », mais c'est aussi intégrer les êtres humains, leur façon de vivre, leurs échanges sociaux et agir en conséquence.

Studio Télé

Français Sciences sociales Éducation aux médias

Dans un véritable studio TV, les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale: réaliser leur propre JT, soit sur une thématique particulière, soit sur base d'une actualité. En groupe, ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique pour mieux comprendre les enjeux des médias d'aujourd'hui. Le JT peut être préparé en classe. Un guide de préparation est disponible sur: sparkoh.be.

Sortie de terrain sur un terriil – En extérieur

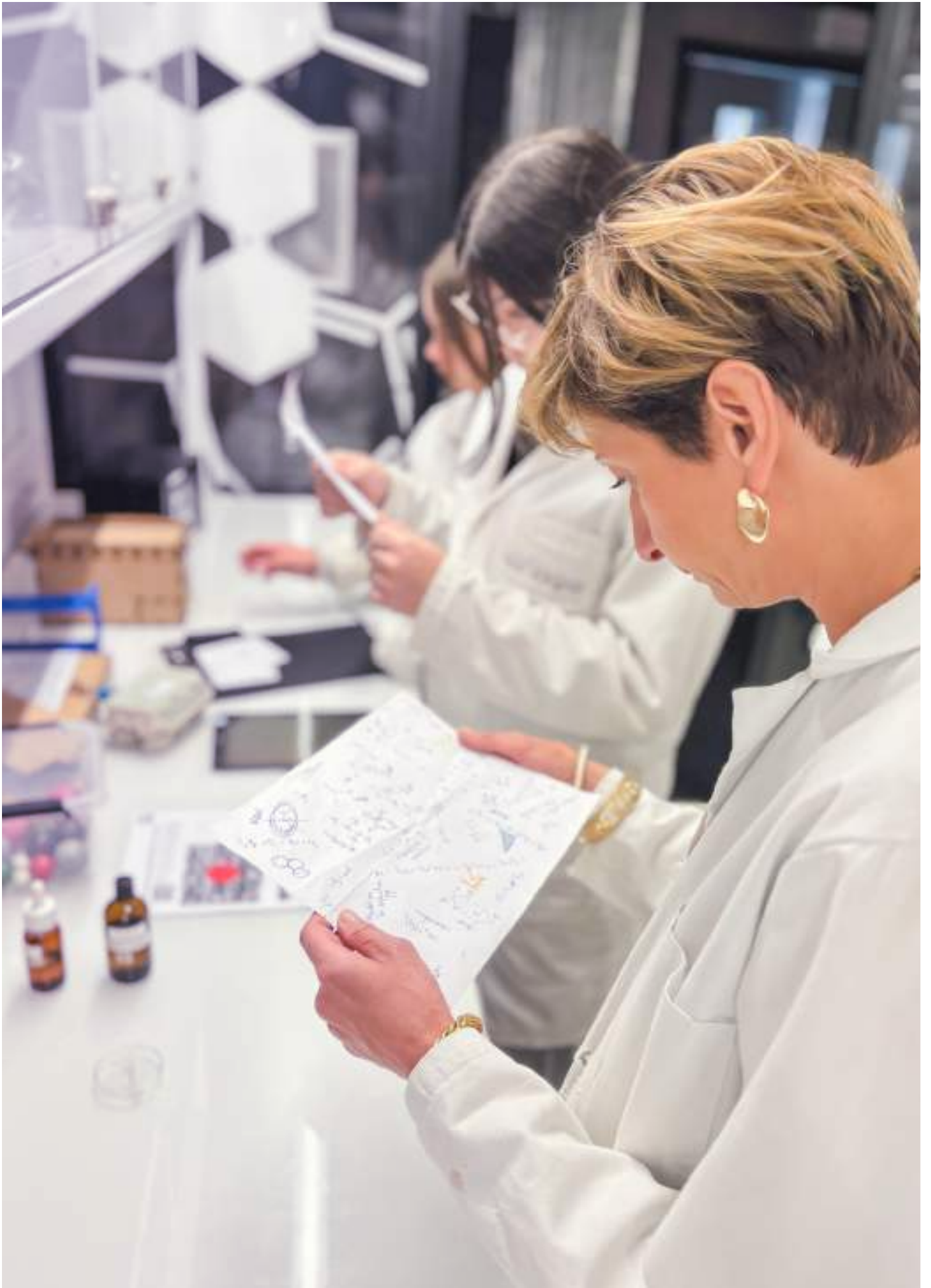
Biologie Histoire Géographie

Grimper sur le terriil: une formidable expédition pour découvrir cette montagne de « déchets » construite par les êtres humains, témoin de l'activité économique passée de la région, aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder: colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol, relation entre les êtres vivants et leur milieu... Les élèves observent, expérimentent et interprètent ce lieu aux multiples facettes.

Immunisés?

Biologie

Comment notre corps reconnaît-il un potentiel intrus? Où se trouvent les « patrouilleurs » et « défenseurs » du corps et comment agissent-ils? Ces questions permettent d'approcher le fonctionnement du système immunitaire. À travers un « voyage dans le sang », les élèves visualisent au microscope les cellules impliquées, tandis que des tests expérimentaux sur la compatibilité des groupes sanguins leur permettent de cerner les principes d'une réaction « antigène-anticorps ».



Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez votre exposition

* À partir du printemps 2027, l'accès à ces espaces pourrait être restreint. Pour toute information, contactez le service de réservation.



Cosmos

Grâce à cette exposition divisée en trois zones interactives, les enfants découvriront tous les secrets de l'espace! Pourquoi les planètes tournent-elles autour du Soleil? C'est quoi un trou noir? Comment fonctionne un télescope? De la Terre à notre étoile en passant par Mars et les autres planètes du Système solaire, les enfants traverseront ensuite notre galaxie pour partir à la conquête des mystères de l'Univers!

Outil d'aide à la visite **S1** **S2**



Ingénierie*

Des roues et des planches, des angles et des crochets, des vis, des écrous et des cordes: ici, tout est à créer! Vos élèves reçoivent un défi et du matériel: un jeu d'essai-erreur pour entrer de manière ludique dans les lois de la physique.

Outil d'aide à la visite **S1** **S2**



Toi demain, les métiers du futur

Astrobiologiste? Conducteur de drones? Architecte de skatepark? Téléchirurgien? Quel métier vas-tu choisir pour construire la société de demain? L'exposition invite à découvrir et à essayer les super métiers liés à la science, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques. À travers des manipulations interactives, vous expérimentez les compétences, telles que la collaboration, l'observation et la créativité, qui sont essentielles pour une carrière incroyable!

Outil d'aide à la visite **S1** **S2** **S3** **S4**



1^{re} secondaire
5^e collège



2^e secondaire
4^e collège



3^e secondaire
3^e collège



4^e secondaire
2^e lycée



5^e et 6^e
secondaire
1^{re} et terminale
lycée



Énergie, les nouveaux rêves*

À travers des manipulations pleines d'énergie et une scénographie poétique, l'exposition invite à mieux comprendre le concept d'énergie au sens physique pour appréhender ensuite les enjeux liés aux sources et usages que l'on en fait à différentes échelles, depuis la maison jusqu'à la planète toute entière. Elle se conclut par un panorama de projets innovants, dans lesquels plus d'un jeune pourra s'identifier.

Outil d'aide à la visite



Geo'Dynamic !

Cette exposition propose une immersion dans l'univers des phénomènes naturels. En décortiquant le rôle des précipitations, la circulation des vents, la formation des nuages ou les causes d'un séisme, l'exposition décrypte le fonctionnement de la Terre et permet de comprendre, plus largement, les enjeux climatiques actuels.

Outil d'aide à la visite



Mon corps, ma santé

L'exposition invite à redécouvrir nos organes, leur fonctionnement et leurs dysfonctionnements. Elle interroge et questionne sur l'évolution des soins médicaux, entre technologie de pointe et engouement pour des approches médicales alternatives s'adressant au corps « recomposé ».

Outil d'aide à la visite



Phénoménal

De nos cuisines à nos jardins, la science fait partie intégrante de notre quotidien. Et le plus incroyable ? C'est qu'on y touche sans s'en rendre compte ! Dans Phénoménal, découvrez que vous êtes déjà des scientifiques sans même le savoir ! Explorez les grands phénomènes STEM et leurs incroyables applications dans la vie quotidienne et la recherche de pointe !

Outil d'aide à la visite



Acro'bât !



Parcours acrobatique indoor accessible librement.

Besoin de bouger ? La science c'est aussi une histoire de physique ! Les ponts de singe, toboggans, balançoires et le mur d'escalade du parcours Acro'bât permettent de relier de manière originale 3 expos.

Le chant des machines



Installation

Une installation interactive à la lisière des arts et des sciences.



Le Grenier des histoires

Découvrir dans la pénombre du grenier, à travers des sons, des témoignages, des objets, la vie de ceux qui ont fait le Borinage, et plus largement, de tous ceux qui ont travaillé dans la mine: leurs conditions de travail et celles de leurs enfants, l'exploitation du charbon, la vie quotidienne, l'arrivée de travailleurs étrangers ou encore les conflits sociaux.



Élémentaire!

La chimie: tout autour de nous, mais pas ce que tu crois! Car la chimie n'est pas réservée aux laboratoires: du vivant aux objets du quotidien, de l'air que l'on respire à notre propre corps, elle explique pourquoi la matière change, se transforme et réagit — souvent sans qu'on s'en rende compte. À travers manipulations et expérimentations, l'exposition invite les élèves à découvrir les « blocs invisibles » qui composent absolument tout, et à comprendre comment ils façonnent le monde d'aujourd'hui... comme celui de demain.



L'Odyssée des éléments

Une installation immersive permettant de découvrir de manière ludique les éléments chimiques. En décomposant, grâce à leurs mouvements, différents objets du quotidien, les élèves se rendent compte que tout ce qui nous entoure est constitué d'un nombre fini d'atomes. La chimie est partout!

Nouvelle version de l'expo Chimie.

NEW

Dès le 14/11/26



Petites bêtes à la loupe

Plongez dans l'univers fascinant des insectes et découvrez comment chaque détail de leur anatomie raconte une histoire d'adaptation et de survie. Pattes, ailes, antennes, yeux... derrière leurs formes parfois étonnantes se cachent des fonctions essentielles, parfaitement adaptées à leur mode de vie. L'exposition invite petits et grands à observer les insectes autrement et à comprendre le lien étroit entre leur morphologie, leurs comportements et les incroyables stratégies qu'ils ont développées pour conquérir tous les milieux.



Jardin de la Biodiversité

Que signifie le terme biodiversité? Tous les êtres vivants ont des ancêtres communs... Lesquels? Où se situe l'être humain? Pourquoi parle-t-on tant de biodiversité aujourd'hui? Du labyrinthe végétal au sous-bois en passant par le bord de mare ou le haut de l'observatoire, les élèves découvrent la faune et la flore locales, les liens qui unissent les êtres humains à la nature.



Sport*

Décoder les clés de la performance sportive, s'interroger sur les liens entre sport et société, découvrir les sciences qui sous-tendent les exploits ou font progresser le sport: l'expo « Sport » met les muscles et le cerveau en mouvement! Échauffements et exercices à la clé, on explore 1001 facettes de cette « activité » qui fait partie intégrante de notre société, parmi lesquelles la santé, les médias et les technologies.

* À partir du printemps 2027, l'accès à ces espaces pourrait être restreint. Pour toute information, contactez le service de réservation.

4 espaces réservés aux 3-7 ans



Crapahut'

Guidé par des monstres espiègles et attachants, les Loustics, l'enfant part à la rencontre des animaux et de leur milieu de vie. Un parcours psychomoteur dans lequel il peut découvrir comment vivent les animaux et en savoir plus sur leur habitat, leur nourriture, leurs sens. Ramper comme la taupe, grimper sur la toile d'araignée, voir comme l'aigle ou la mouche, suivre les traces du lapin et de la grenouille, se comparer à l'écureuil ou au héron: que d'aventures à vivre!



Lumière!

En jouant avec les ombres et les lumières dans cette exposition tout en poésie, l'enfant fait ses premiers pas dans le monde des sciences sans s'en rendre compte! Pourquoi certaines matières laissent-elles passer la lumière et pas d'autres? Comment se fait-il qu'en mélangeant du vert, du rouge et du bleu, j'obtienne une lumière blanche? Danser, dessiner, jouer avec la lumière: autant d'expériences pour s'émerveiller!



Le Quartier Archi-chouette

De la maison à la rue, le quartier archi-chouette invite l'enfant à explorer le monde qui l'entoure. De ce côté de la palissade se déploie une ville à sa hauteur. L'enfant peut l'aménager, la dessiner, découvrir les fondations des bâtiments, observer le paysage d'en haut, voir comment la ville était avant, comment elle est ailleurs dans le monde et déambuler dans une maison à hauteur d'enfant.



1, 2, 3 on y va?!

Combien de pattes a un singe?
Quel poisson est plus grand
que la sardine? Quels animaux
habitent dans la jungle?
Combien sont-ils? 5? 10?
Plus encore? Et si on les comptait?
Dans les profondeurs de l'océan,
sur les hauteurs de la Toundra,
dans la Canopée, les 3-7 ans
explorent le monde des chiffres,
des grandeurs, des formes et
des mathématiques à travers
trois mini-univers étonnants où
comptes et contes se croisent.

Votre journée au SPARKOH!

1 animation_1h30
+ 1 outil d'aide à la visite
sur exposition_1h
+ 1 film_30 minutes

Choisissez
votre film



CTRL-ALT Chaos

Conseillé dès 10 ans

Chloé, jeune championne d'e-sport et son équipe sont recrutées par une grande entreprise de la tech pour tester un logiciel révolutionnaire. Malheureusement, tout ne se passe pas comme prévu, les voilà embarquées à l'intérieur du web! Dans ce monde virtuel imprévisible, elles doivent naviguer dans le chaos numérique pour sauver l'internet, dévoilant ainsi tous ses secrets... Vont-elles réussir à sauver notre monde connecté?

Une expérience immersive à découvrir
sur 5 écrans et en 4D!



Pas bêtes!

Tout public

Un voyage fantastique au cœur de l'intelligence animale. Livré à lui-même, Riton, le Border Collie, part à la recherche de son maître. Sillonnant villes et campagnes, il va affronter des situations inattendues qui vont nous révéler ses capacités cognitives surprenantes. Sur son chemin, il fera des rencontres incroyables avec d'autres animaux qui eux aussi sont loin d'être bêtes!

Une expérience immersive à découvrir
sur 5 écrans et en 4D!

SPARKOH! c'est aussi...

1 projet de classe

Robotix's Junior



Robotix's junior est un concours organisé chaque année par SPARKOH! pour une approche graduelle de la robotique. Ce projet pédagogique d'éducation à la technologie s'adresse aux jeunes de 8-18 ans. **L'objectif?** Concevoir, en équipe, un robot piloté/filoguidé qui en affrontera d'autres lors d'une compétition. Les équipes peuvent être créées au sein d'écoles primaires ou secondaires, de maisons de jeunes, ou par des groupes d'amis. C'est pourquoi nous faisons appel à vous et votre fibre technologique (ou celle de vos élèves, de vos enfants...) pour nous rejoindre dans cette aventure.

À travers ce projet, les jeunes s'impliquent dans une activité de pointe, développent leurs compétences de manière ludique et imaginent une stratégie « gagnante », faisant preuve d'inventivité. La participation aux concours Robotix's est aujourd'hui une réelle plus-value dans l'apprentissage des enfants et des adolescents.

Les accompagner dans ce projet multidisciplinaire qui combine mécanique, électronique et informatique, c'est leur montrer qu'ils peuvent mettre leur passion au service d'un métier. C'est aussi montrer aux filles que ces filières liées aux STEAM (Sciences, Technologies, Engineering, Arts, Mathématiques) ne sont pas réservées qu'aux garçons et qu'elles contiennent aussi beaucoup de créativité.

Comme SPARKOH!, vous souhaitez promouvoir les métiers scientifiques et techniques et participer à la transmission du goût des sciences et technologies? N'hésitez pas à nous rejoindre en inscrivant votre équipe! Celle-ci doit se composer au minimum d'un encadrant et de deux participants.

Un « RoboKIT » de base comprenant le matériel minimum nécessaire pour réaliser un robot Robotix's Junior est proposé aux nouvelles équipes lors de leur première participation.



Dates des événements:

- Roboday:
Le 18 mars 2027
- Finales des concours Robotix's Jr:
Les 24 et 25 avril 2027

Plus d'infos:

sparkoh.be/projet-robotixs/robotixs-junior/
sparkoh.be/newsletter-robotixs/
robotix@sparkoh.be

SPARKOH! c'est aussi...

Journées thématiques

Food Factory

Les coulisses de mon assiette

Sciences Chimie Biologie physique FMTTN:
objets technologiques Éducation à la citoyenneté



SPARKOH! et Alimento proposent une semaine thématique, à destination des élèves de la 1^{re} à la 4^e secondaire, visant à faire découvrir le monde de l'industrie alimentaire.

Les métiers liés à ce secteur sont vastes et diversifiés: de la robotique et la technologie en passant par l'aspect sanitaire, l'environnement, ou encore la chimie, la physique et la science du vivant ainsi que le R&D. Il y en a pour tous les goûts!

C'est un secteur d'autant plus important que la population augmente tous les jours et qu'il faut produire de plus en plus...

Quel est le trajet du jambon sur ma pizza et quelles sont les grandes étapes de sa transformation? Quelles sont les personnes qu'il rencontre et leurs différents métiers? De quoi est composée la mozzarella et dans quelle usine est-elle produite? Est-ce un robot qui la fabrique? Quelle sera la nourriture de demain?

Toutes ces questions prendront sens lors de cette journée de sensibilisation au secteur de l'industrie alimentaire.

À travers une démarche en 5 activités intégrant de l'expérimentation, du questionnement, des mesures, mais aussi du spectacle, vos élèves pourront tracer les contours de cette thématique: après une séance d'accueil pour ouvrir le questionnement sur le thème et appréhender l'organisation de la journée, chaque élève vivra 3 ateliers encadrés en demi-classes (15 élèves maximum) où la manipulation sera à l'honneur. Il s'agira d'explorer et de concrétiser les thématiques de l'Alimentation et de la Robotique. Un moment théâtre débat complètera la journée pour stimuler l'esprit critique et la créativité citoyenne.

Dates - 1 jour au choix:

- Les 18, 19, 21 ou 22 janvier 2027

Infos et inscriptions:
sparkoh.be

Tarifs:

- 12€ par élève
- 1 accompagnant gratuit pour 8 élèves

15 élèves max. par groupe.

1 accompagnant obligatoire par groupe de 15.



Pour vous, enseignants

Journées de formations



Initiation à la programmation pour les enseignants de la 1^{re} à la 3^e secondaire FMTTN

Vous êtes débutants et vous souhaitez aborder la programmation avec vos élèves du secondaire ? Vivez un ensemble d'activités simples et progressives, facilement transférables en classe et alignées sur le référentiel FMTTN.

Au programme:

- Des activités « déconnectées » et connectées pour découvrir la logique de programmation (Scratch, Micro:bit).
- Une exploration pratique et ludique pour comprendre le fonctionnement des IAs;
- Une mise en commun pour faciliter la transposition en classe.

Infos pratiques:

- Accessible aux débutants
- Aucun prérequis
- Outils gratuits ou finançables via le projet « école numérique ».

Dates* :

En RFI - formation en école:

- Tournai: 23 et 24 novembre 2026
- Brabant wallon: 18 et 19 janvier 2027
- Liège ville + Huy-Waremme: 1 et 2 février 2027

En inscription individuelle:

SPARKOH!: 11 et 12 mars 2027

* Pour profiter de ces formations, inscrivez votre école aux formations rfi de l'IFPC. Sous réserve d'acceptation marché public IFPC.

Enseigner les 4 champs numériques du FMTTN

FMTTN

Vivez une série d'activités simples et concrètes qui vous permettront de développer les compétences numériques reprises dans les référentiels du tronc commun. Guidés par la démarche « Explorer – Analyser – Créer », vous vous familiariserez avec les 4 champs numériques du référentiel FMTTN au travers d'activités variées (fiabilité des sources, programmation, IA, matérialisation du web,...) et directement transposables dans vos classes. L'approche proposée lors de la formation mettra en évidence comment la démarche d'investigation aide les élèves à comprendre, questionner et produire dans un environnement numérique en constante évolution. Elle vous permettra de soutenir l'autonomie, la pensée critique et la créativité des vos élèves.

Infos pratiques:

- Accessible aux débutants
- Aucun prérequis
- Outils gratuits ou finançables via le projet « école numérique ».

Dates* :

En RFI - formation en école:

- Charleroi, Chimay, Beaumont: 25 et 26 janvier 2027
- Namur: 15 et 16 février 2027
- Liège ville + Verviers: 12 et 13 avril 2027

digital
wallonia
.be

Ludovia#BE

Rendez-vous à la 7^e édition de LUDOVIA#BE, le Festival des compétences numériques. L'équipe du SPARKOH! sera présente sur place les 3 jours pour échanger avec vous.

Accès gratuit. Inscription sur [Ludovia.be](https://ludovia.be)
Ludovia fait partie du programme des formations en interréseaux organisées par l'IFPC <https://ifpc-fwf.be/>

LUDOVIA #BE
FESTIVAL DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

Du 20 au 22 octobre 2026 | Centre culturel de Spa

Séquences et malles pédagogiques en prêt

Trois séquences complètes alliant les attendus des référentiels de sciences, FMTTN et de mathématiques ainsi que leurs malles pédagogiques sont disponibles gratuitement au SPARKOH! (Frameries), à l'asbl Hypothèse (Liège), ainsi qu'à Scienceinfuse (Louvain-la-Neuve et Charleroi).

Pour une prise en main facilitée, inscrivez votre école à la formation collective via l'IFPC.

Pour le détail des séquences, les modalités d'emprunt et les téléchargements, voir site sparkoh.be/science-num-un-projet-collaboratif

S1 S2

L'isolation de la maison

En Sciences, les liens entre chaleur, température et isolation thermique seront travaillés.

En Technologie, le principe du thermostat permettra une découverte de la programmation (logigramme, boucles, variables, conditions). Le traitement de données, leur mise en tableau et en graphique seront également exploités.

S1 S2

Machines automatisées à engrenages

Au départ de défis basés sur la manipulation de « machines simples » (engrenages, poulies...) des exercices de programmation seront proposés pour vérifier et/ou tester des hypothèses.

S1 S2 S3

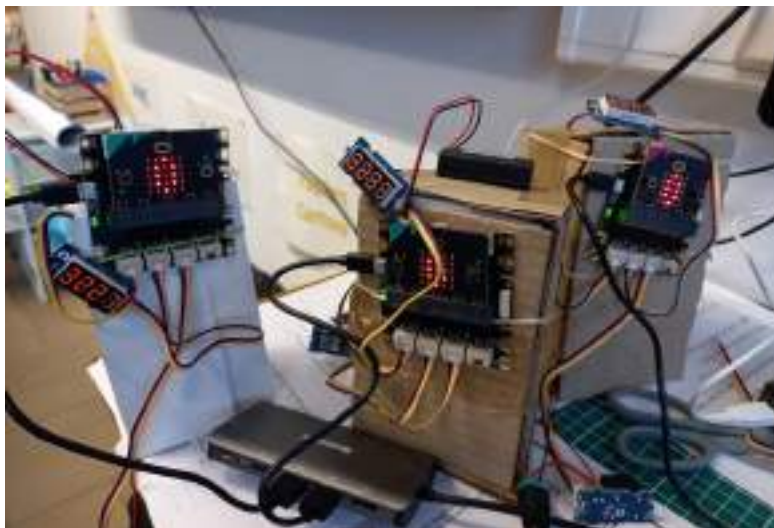
Jeu vidéo et le modèle atomique

Une séquence sur cinq périodes permettant de découvrir la modélisation 2D et 3D de manière ludique autour de la représentation de l'atome en s'appuyant sur l'histoire des sciences.

- Les séquences sont à télécharger sur le site d'Hypothèse <https://hypothese.be/projet/science-num/>.
- Les malles pédagogiques sont disponibles gratuitement au SPARKOH! (Frameries), à l'asbl Hypothèse (Liège), ainsi que Scienceinfuse (Louvain-la-Neuve, Charleroi).

Plus d'infos:

sparkoh.be/science-num-un-projet-collaboratif



Avec le soutien du SPW Économie, Emploi, Recherche.

SPARK
OH!

Wallonie
service public
SPW

SCIENCE
num

HYPOTHESE

SCIENCE
UCLouvain

Votre journée au SPARKOH!

Infos pratiques

Pour la bonne organisation de votre journée, la réservation est indispensable !



Adresse

SPARKOH!, – 3, rue de Mons – B-7080 Frameries

Horaires

Période scolaire en Fédération Wallonie-Bruxelles:

Ouvert du lundi au vendredi, de 9h à 16h.

Fermé le mercredi et le samedi.

Ouvert tous les dimanches de 10h à 18h.

Vacances en Fédération Wallonie-Bruxelles:

Congés et jours fériés, ouvert tous les jours de 10h à 18h (excepté les 24 – 25 – 31/12 et le 01/01)

Fermeture annuelle: voir sparkoh.be

Accès

Par la route:

autoroute E19 Bruxelles-Paris, sortie 24, suivre R5 vers Frameries.

En train: arrêt à Mons, puis TEC ligne 1 ou 2 (arrêt en face du SPARKOH!).

Services

- Zone pique-nique à disposition
- Restauration (potages, boissons, petite restauration, sandwiches et repas chauds).
- Plaine de jeux.

Informations et réservations

T + 32 (0)65 61 21 60 – F + 32 (0)65 61 21 99

hello@sparkoh.be – sparkoh.be

Tarifs écoles

Journée au SPARKOH!

- 12 euros/élève (encadrement et outils d'aide à la visite compris).
- 1 accompagnant gratuit pour 8 élèves.
- Les écoles implantées dans la zone Mons-Borinage bénéficient d'un tarif préférentiel.

Enseignants, profitez d'un tarif préférentiel toute l'année.

Modalités de réservation

Formulaire de demande de réservation sur sparkoh.be ou contact téléphonique au + 32 (0)65 61 21 60.

Éditeur responsable Chris Viceroy - 3, rue de Mons, B-7080 Frameries
Photos: Utopix, F. Hauwel, Geoff, M. Rosca, Bdx prod, Mac&Freeze, C. Monnoye, H. Arthurs, B. Bosilo, Boussole magique.

SPARKOH!
c'est aussi...

Un lieu unique pour
une journée différente

Des expériences à vivre
pour avancer à l'école

Des activités à l'intérieur
comme à l'extérieur

Plus de 25 000 élèves / an

SPARK
OH!

**DES ÉMOTIONS
SCIENTIFIQUEMENT
PROUVÉES**

    SPARKOH.be

