

**MUSÉE DES
SCIENCES
ET DE LA
TECHNOLOGIE
DU CANADA**

**Soirées du
scoutisme!**



Dans le cadre de démonstrations, d'une chasse au trésor et de l'atelier de votre choix, découvrez les impacts de la science et de la technologie sur notre société. Vous vous demandez quel atelier serait plus utile à votre groupe? Tous les ateliers sont ouverts à tous les groupes, mais les liens entre les écussons et l'atelier vous permettront de choisir le meilleur atelier pour votre groupe. [✓ indique que l'atelier est approprié pour le group d'âge].

**Castors, Louveteaux et Éclaireurs du 6 au 8 février 2007
Hirondelles, Exploratrices et Intrépides du 13 au 15 février 2007**

	Castors	Louveteaux	Éclaireurs	Hirondelles	Exploratrices	Intrépides
Astronomie	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Exploration de l'espace		✓	✓		✓	✓
Innovation canadienne		✓	✓		✓	✓
Défi de génie	✓	✓	✓	✓	✓	✓
La criminalistique		✓	✓		✓	✓

Tentez l'aventure à bord du simulateur Voyages virtuels^{MD} SimEx pour seulement 2\$ par voyage.
(Taille minimum requise : 96 cm)

**Inscrivez votre groupe dès maintenant
(613) 991-3053 ou 1-866-442-4416**



N'oubliez pas nos Nuitées au Musée

En groupe, déambulez dans les expositions, visionnez un film et dormez au pied des locomotives! Choisissez votre thème et laissez-vous porter par l'aventure!
Communiquez avec le bureau des réservations pour plus d'information.

**Musée des sciences et de la technologie du Canada
Soirées du scoutisme**

Descriptions d'ateliers

Astronomie	Visitez notre planétarium gonflable et apprenez à reconnaître certaines des constellations qui illuminent le ciel. Vous apprendrez également comment naviguer en vous fiant aux étoiles et entendrez de fascinantes légendes au sujet des constellations.
Exploration de l'espace	Avez-vous ce qu'il faut pour devenir astronaute? Connaissez-vous notre système solaire? Êtes-vous en mesure d'affronter les difficultés d'un voyage dans l'espace? Mettez à l'épreuve votre connaissance de l'espace et de l'expérience d'un astronaute. Puis, vérifiez vos connaissances en faisant un essai de conduite d'une fusée.
Le Défi en génie	Découvrez comment les ingénieurs conçoivent et bâtissent les gratte-ciel, font bouger les machines et soulèvent des charges lourdes. Étudiez des machines simples, explorez des plans de définition et faites l'essai d'une catapulte reflétant vos connaissances des principes d'ingénierie.
L'innovation canadienne	Qu'ont en commun la motoneige, le masque de gardien de but et la caméra Imax? Ce sont tous des exemples d'innovations canadiennes! Jouez au Jeu des grands innovateurs canadiens, participez à une chasse au trésor dans les salles du Musée et découvrez l'héritage du Canada en matière de science et technologie.
Criminalistique	Apprenez comment on utilise la science pour analyser les lieux d'un crime et arrêter les criminels. Découvrez la criminalistique en tentant de déchiffrer un mystère spécial du Musée. Tentez d'analyser une empreinte de chaussure, un exemple d'écriture ou une empreinte digitale. Puis combinez toutes les pièces du casse-tête pour résoudre l'affaire!

Musée des sciences et de la technologie du Canada
Soirées du scoutisme
Formulaire d'inscription
Castors, Louveteaux et Éclaireurs du 6 au 8 février 2007
Hirondelles, Exploratrices et Intrépides du 13 au 15 février 2007

Veillez remplir un formulaire d'inscription pour chaque groupe

Nom du groupe _____ Chef de groupe _____

Adresse _____

Numéro de téléphone _____ Numéro de télécopieur _____

Courriel du chef de groupe _____

Niveau _____ Nombre de jeunes _____ Nombre d'adultes _____

Heure d'arrivée prévue _____ Heure de départ prévue _____

Langue du programme: Anglais Français

Date demandée: 6 février ou 7 février ou 8 février
 13 février ou 14 février ou 15 février

Veillez indiquer l'atelier de votre choix dans l'espace fourni ci-dessous. Chaque groupe pourra assister à un atelier. Pour nous aider à réserver votre visite, indiquez « 1 » près de votre premier choix, « 2 » ou « 3 » près de votre second et troisième choix.

Admission : 3 \$ par enfant

Atelier demandé	Heure demandée
<input type="checkbox"/> Astronomie	<input type="checkbox"/> 18 h 00
<input type="checkbox"/> Exploration de l'espace	<input type="checkbox"/> 18 h 30
<input type="checkbox"/> Le Défi en génie	<input type="checkbox"/> 19 h 00
<input type="checkbox"/> L'innovation canadienne	<input type="checkbox"/> 19 h 30
<input type="checkbox"/> Criminalistique	<input type="checkbox"/> 20 h 00

Des sièges pour le simulateur Voyages virtuels^{MD} SimEx seront en vente la nuit de votre visite. Vous DEVEZ acheter les billets à la caisse dès votre arrivée. Ces billets sont vendus aux premiers arrivés et nous vous suggérons fortement de les acheter dès votre arrivée pour éviter les déceptions.

Vous recevrez un avis de confirmation de votre réservation et de votre choix d'atelier. Les réservations et les choix d'ateliers ne sont pas confirmés tant que vous n'aurez pas reçu cet avis. Pour éviter toute confusion, veuillez apporter votre avis de confirmation avec vous la nuit de votre programme.

Veillez retourner le formulaire à l'adresse suivante :
 Musée des sciences et de la technologie du Canada
 Bureau des réservations
 C.P. 9724, Succursale T
 Ottawa, Ontario K1G 5A3
 Télécopieur : (613) 993-7923