

CUBE GARGES

Catalogue Ateliers Pratiques Numériques 2025

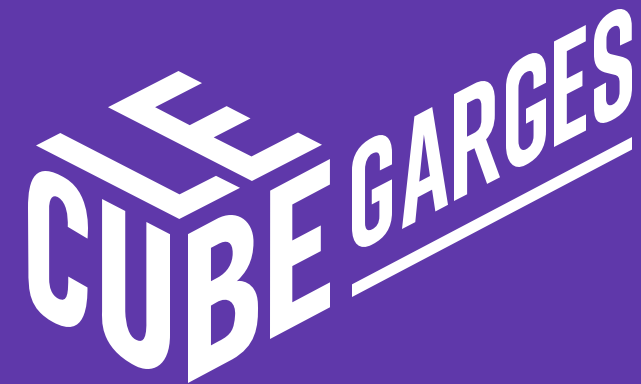
lecubegarges.fr



GARGES
Forte & fière

**Roissy
Pays de
France**
AGGLOMÉRATION

thématiques



musique & son



électronique



cinéma & image



programmation



création & fabrication
numérique

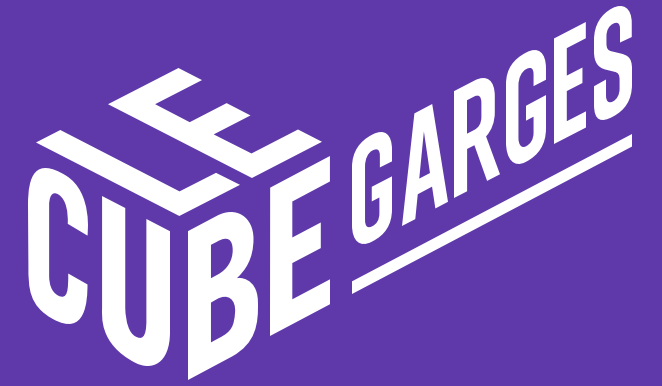


création textile



arts plastiques

Ateliers pour les groupes



Images en mouvement

Création d'un jeu d'illusion d'optique

cinéma / arts plastiques

Les participant.es découvrent le cinéma d'animation et ses différentes techniques puis participent à une activité manuelle créative et artistique.

Cet atelier est divisé en 2 parties :

- Visionnage d'un court métrage d'animation à l'Écran, salle de cinéma du Cube Garges (sous réserve de disponibilité)
- Création d'un thaumatrope, jouet optique qui s'appuie sur le principe de la persistance rétinienne

Format :
Séance de 1h30

Public :
Maternelle
A partir de 5 ans

Jauge :
25 participant.e.s



Théâtre d'Ombres

Création d'une scène de théâtre d'ombres

création numérique / arts plastiques/cinéma

Les participant.es découvrent un dispositif vidéo ludique et interactif pour créer une histoire avec le théâtre d'ombres. Ils et elles créent leurs personnages, leurs décors et leurs histoires pour imaginer et raconter une histoire.

Cet atelier mêle activité manuelle avec la création de marionnettes en papier, la construction d'un récit et la manipulation numérique interactive en direct.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir du CP
A partir 6 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Stop Motion

Création d'un film en stop motion

cinéma / arts plastiques

Les participant.e.s découvrent les bases du stop motion en réalisant un court-métrage d'animation, de l'écriture du scénario à l'animation des personnages. En manipulant des matériaux simples (pâte à modeler, papier découpé, jouets), ils et elles donnent vie à leurs idées.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir du CP
À partir de 6 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Poulpes lumineux

Création manuelle à partir de matériaux recyclés

arts plastiques / électronique

En réutilisant des bouteilles en plastique, les participants fabriquent un poulpe qui s'illumine en couleurs !

Cet atelier est l'opportunité d'une discussion autour de l'écologie et propose une démarche artistique et créative pour mieux réutiliser nos objets du quotidien.

1 poulpe est fabriqué par binome

Format :
Séance de 2h

Public :
CP – CM2
De 6 à 11 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Création de jeux-vidéos

Découverte de la programmation

arts plastiques / programmation

Les participant.e.s découvrent la création de jeux-vidéos, d'abord à travers le dessin, puis en s'initiant aux bases de la programmation. A travers ces ateliers, ils découvrent également les différents métiers du monde du jeu vidéo.

Format :
Séance de 2h

Public :
CP – CM2
De 6 à 11 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Tous aux manettes !

Fabrication d'une manette de jeux-vidéos

Arts plastiques / électronique

Les participant.e.s explorent la conductivité électrique et découvrent la carte Makey-Makey pour concevoir une manette de jeux-vidéos originale à partir de matériaux de récupération.

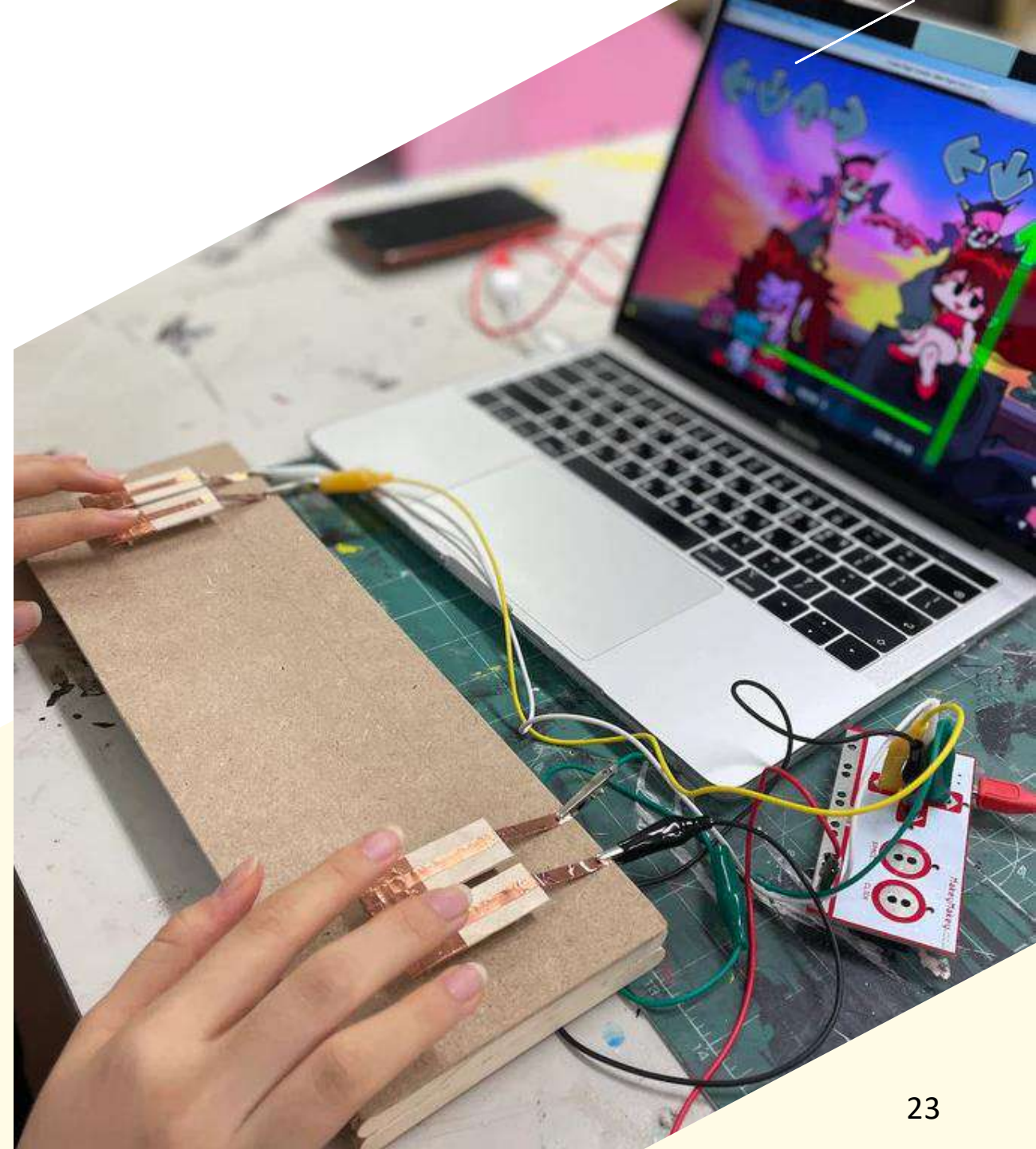
Cet atelier mêle expérimentation, fabrication manuelle par binôme et découverte du numérique.

En fin d'atelier, chaque participant test et présente sa création au reste du groupe.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir du CM1
De 9 ans à 15 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Atelier exposition Dopamine

Illustrer l'exposition par une création numérique

Création numérique / arts plastiques

Approfondir une œuvre de l'exposition à travers la création artistique et la découverte d'une technique.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir du CP
A partir 6 ans

Jauge :
30 participant.e.s



Machine à son

Découverte de la musique assistée par ordinateur

musique / création numérique

Les participant.es découvrent un dispositif de création musical ludique et interactif pour créer des boucles sonores.

À l'aide de la machine et de l'application Chrome Music Lab, ils et elles découvrent le principe de séquenceur, de rythme et la manipulation d'effets en direct.

Cet atelier propose une initiation de la MAO (musique assistée par ordinateur) à travers la découverte de différents styles musicaux.

Format :
Séance de 2h

Public :
11-18 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Lutherie numérique

Fabrication d'un instrument de musique alternatif

musique / création numérique / électronique

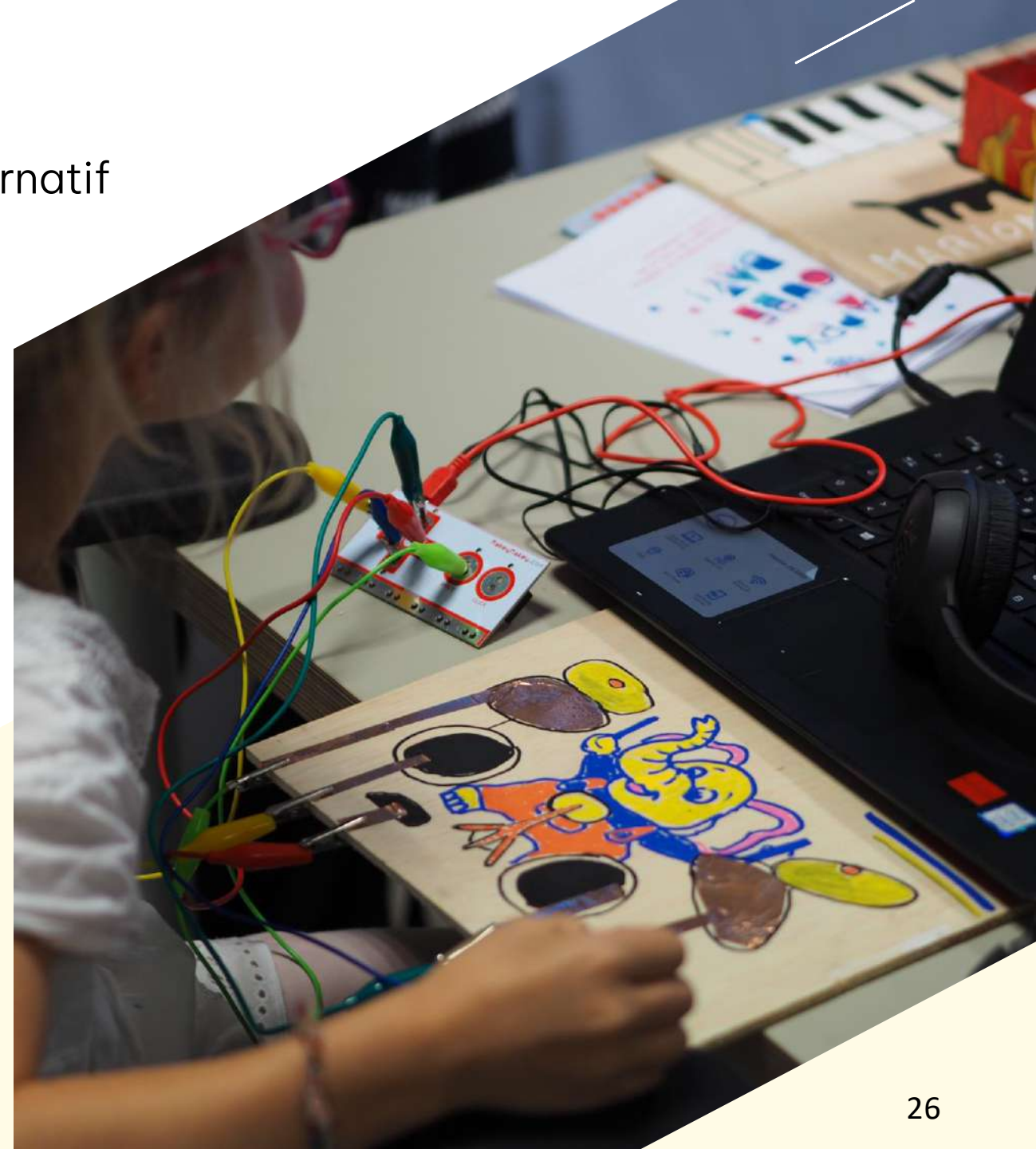
Les participant.e.s explorent la conductivité électrique et découvrent la carte Makey-Makey pour concevoir un instrument de musique original à partir de matériaux de récupération.

Cet atelier mêle expérimentation sonore, fabrication manuelle et découverte du numérique. Il peut se conclure par une restitution sous la forme d'un concert collectif.

Format :
Séance de 1h30

Public :
À partir de 6 ans

Jauge :
12 participant.e.s



A l'affiche

Création d'une affiche de film

cinéma / création numérique

Les participant.e.s explorent le cinéma d'animation à travers le visionnage d'un court-métrage à L'Écran, la salle de cinéma du Cube Garges (sous réserve de disponibilité). Ils et elles conçoivent ensuite une affiche de film en utilisant un outil de création numérique.

Chaque participant.e repart avec son affiche de film, souvenir de son immersion dans l'univers du cinéma.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 7 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Fablab - Découpe laser

Création d'un pin's ou d'un porte clé

fabrication numérique

Les participant.e.s plongent dans l'univers du Fablab et découvrent le fonctionnement de la découpe laser, une machine de fabrication numérique permettant de graver et découper divers matériaux avec précision. Ils et elles s'initient au dessin vectoriel avec le logiciel Inkscape pour concevoir un objet unique et personnalisé.

Cet atelier allie créativité et technique, offrant une première approche du dessin numérique et de la fabrication assistée par ordinateur. À la fin de la séance, chaque participant.e repart avec son propre pin's ou porte-clés gravé et découpé sur place.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Fablab - Impression 3D

Création d'un avatar en impression 3D

fabrication numérique

Les participant.e.s découvrent le Fablab et explorent le fonctionnement de l'imprimante 3D, une technologie permettant de transformer un modèle numérique en objet réel. Ils et elles s'initient à la modélisation 3D avec le logiciel 3D slash, Thinkercad pour concevoir leur propre avatar personnalisé.

Cet atelier offre une première approche de la modélisation en trois dimensions et de la fabrication numérique. Les impressions 3D seront à récupérer ultérieurement, une fois l'ensemble des objets imprimés.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Fablab - Super Récup

Création d'une pièce textile de mode

création textile / upcycling

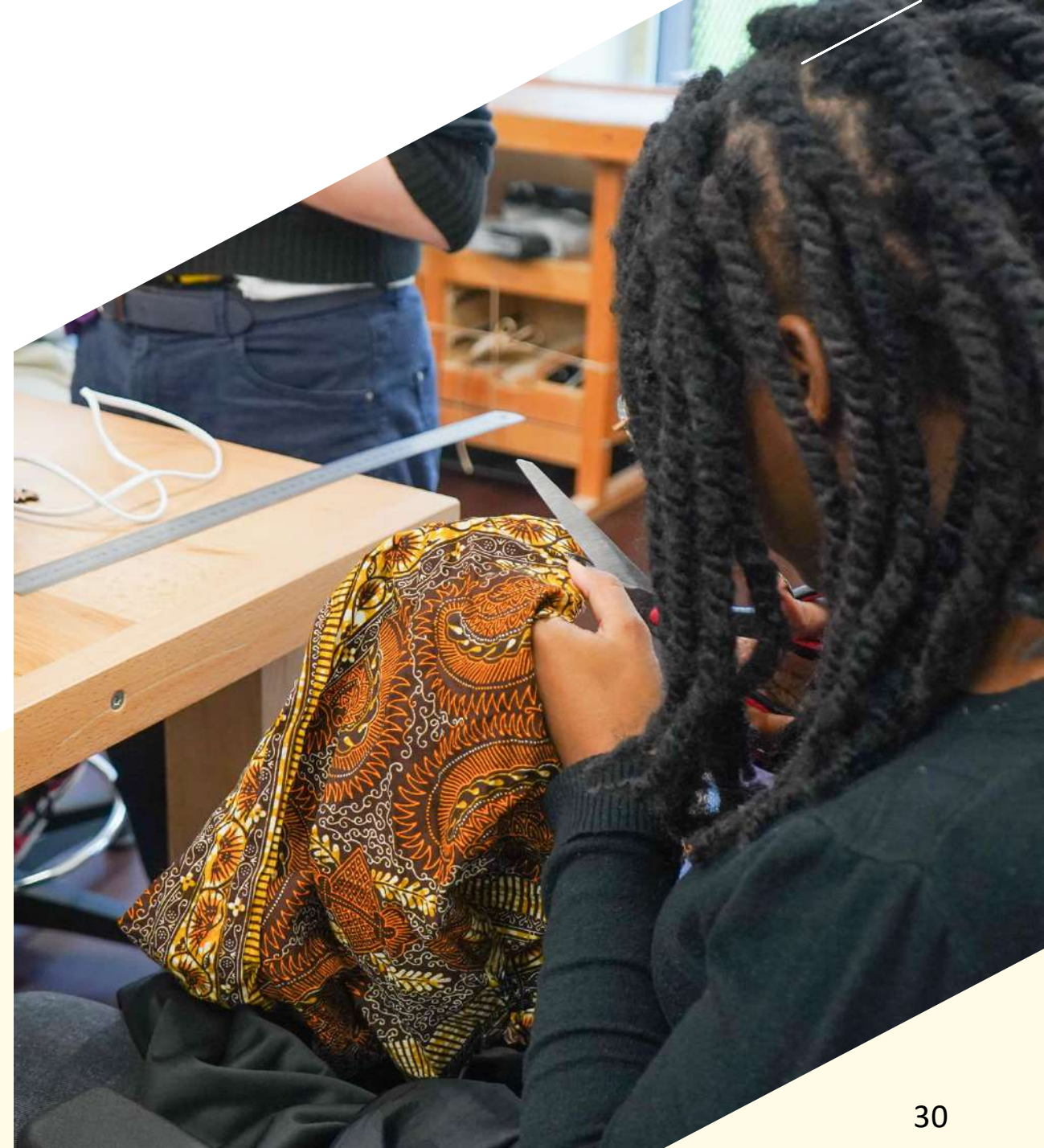
Les participant.e.s découvrent la création textile à travers un atelier upcycling éco responsable. Après une sensibilisation aux enjeux de l'industrie de la mode et à l'upcycling, ils et elles conçoivent une pièce unique à partir de textiles de seconde main.

Cet atelier mêle mode et création durable. Aucun prérequis n'est nécessaire en couture.

Format :
Séance de 3h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Fablab – Flocage textile

Personnalisation de t-shirt ou tote bag

création textile / fabrication numérique

Les participant.e.s découvrent le Fablab et apprennent à utiliser le plotter de découpe et la presse à chaud, des outils permettant de personnaliser des textiles grâce à la technique du flocage. Ils et elles s'initient au dessin vectoriel avec le logiciel Silhouette Studio pour créer leurs propres motifs.

Cet atelier allie design graphique et création textile. À la fin de la séance, chaque participant.e repart avec un t-shirt ou un tote bag unique et personnalisé.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
6 participant.e.s



Fablab - Plastique recyclé

Fabrication de bijou / porte-clé

Recyclage plastique

Les participant.e.s découvrent le recyclage plastique. Après une sensibilisation aux enjeux du tri et de la consommation d'emballage, les participant.e.s développent leur créativité en découvrant les différentes étapes du recyclage plastique : broyage, conception de moules, fonte du plastique.

Cet atelier allie design graphique et éco-conception. À la fin de la séance, chaque participant.e repart avec le porte-clé ou le bijou créé.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Dates & Tarifs



TOUTES LES DATES CHAMP SOCIAL / HANDICAP

- Mercredi 1 octobre - 14h30-16h30
- Mercredi 15 octobre - 14h30-16h30
- Jeudi 16 octobre - 9h-11/14h-16h
- Mercredi 29 octobre - 14h30-16h30
- Mercredi 12 novembre - 14h30-16h30
- Jeudi 13 novembre 2025 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 26 novembre - 14h30-16h30
- Mercredi 10 décembre - 14h30-16h30
- Jeudi 11 décembre 2025 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 7 janvier - 14h30-16h30
- Jeudi 15 janvier 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 21 janvier - 14h30-16h30
- Jeudi 22 janvier 2026 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 4 février - 14h30-16h30
- Jeudi 12 février 2026 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 18 février - 14h30-16h30
- Mercredi 4 mars - 14h30-16h30
- Mercredi 18 mars - 14h30-16h30
- Jeudi 19 mars 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Jeudi 26 mars 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 1 avril - 14h30-16h30 (Fablab indisponible)

- Jeudi 9 avril 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 15 avril - 14h30-16h30 (Fablab indisponible)
- Mercredi 29 avril - 14h30-16h30 (Fablab indisponible)
- Mercredi 13 mai - 14h30-16h30 (Fablab indisponible)
- Jeudi 14 mai 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 27 mai - 14h30-16h30 (Fablab indisponible)
- Mercredi 10 juin - 14h30-16h30
- Jeudi 18 juin 2026 - 10h-12h/14h-16h
- Mercredi 1er juillet - 14h30-16h30
- Mercredi 15 juillet - 14h30-16h30

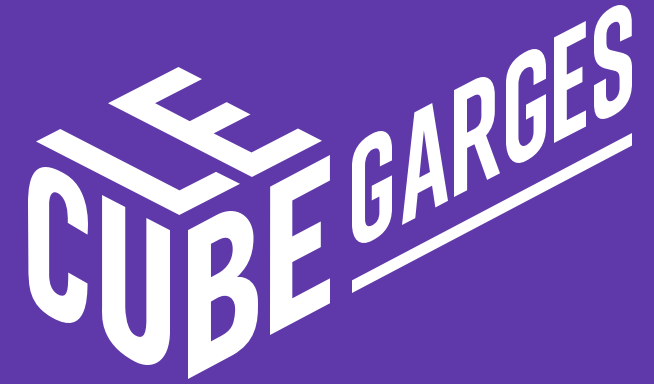
TOUTES LES DATES - SCOLAIRE

- Jeudi 6 novembre 2025 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 4 décembre 2025 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 8 janvier 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 5 février 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 19 février 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 12 mars 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 2 avril 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 16 avril 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 7 mai 2026 - 9h-11/14h-16h
- Jeudi 4 juin 2026 - 9h-11/14h-16h

TARIFS :

- 3€ pour les structures gargeoises
- 5€ pour les structures non gargeoises

Vous souhaitez organiser un atelier ?



Pour toute demande de réservation, merci d'envoyer un mail à l'adresse publics@lecubegarges.fr en indiquant dans votre message :

- Nom de l'activité :
- Date de l'activité :
- Nombre de participants :
- Nb d'accompagnateurs :
- Âge des participants :
- Besoins spécifiques :
- Moyen de paiement : Espèces / chèque / carte bancaire / mandat administratif / virement bancaire

merci

Contact

Lucie Laluque

Directrice des Pratiques
Numériques

lucie.laluque@lecubegarges.fr

Léa Rekouane

Chargée des relations avec les
publics scolaires

lea.rekouane@lecubegarges.fr

Katia Poliudova

Chargée des relations avec les
relais du champ social, associatif,
médico-social

katia.poliudova@lecubegarges.fr



lecubegarges.fr