



CUBE GARGES

Catalogue Ateliers Pratiques Numériques 2026-2027

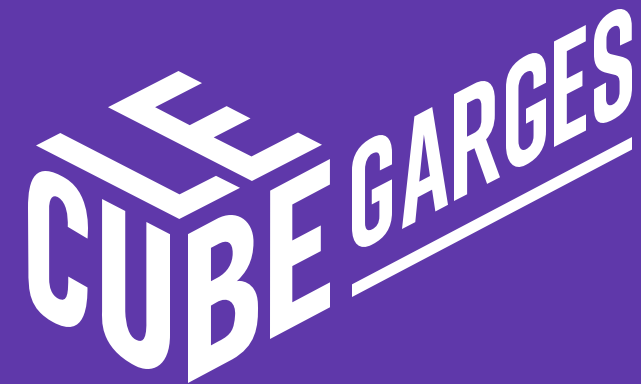
lecubegarges.fr



GARGES
Forte & fière

**Roissy
Pays de
France**
AGGLOMÉRATION

thématiques



musique & son



électronique



cinéma & image



programmation



création & fabrication
numérique

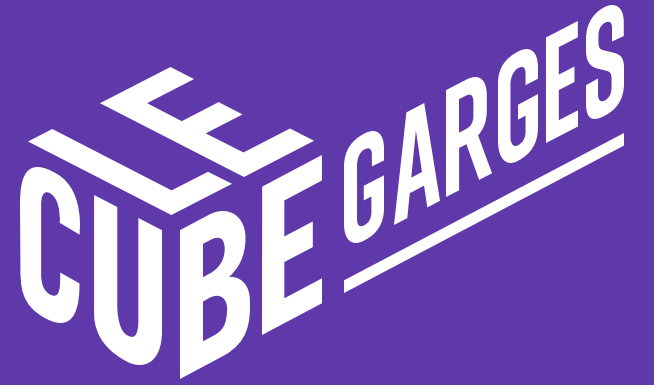


création textile



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 :
À partir de 5 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Les formes en folie

Explorer les formes et les couleurs en s'amusant

Arts plastiques

Un atelier pour les enfants dès 2 ans, invitant à développer créativité et imagination à travers un livre pop-up, des jeux de couleurs et de formes sur tablette, et la création d'un paysage en gommettes.

Format :
Séance de 1h

Public :
2 à 6 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Sens sous microscope

Voyage sensoriel entre texture et matière

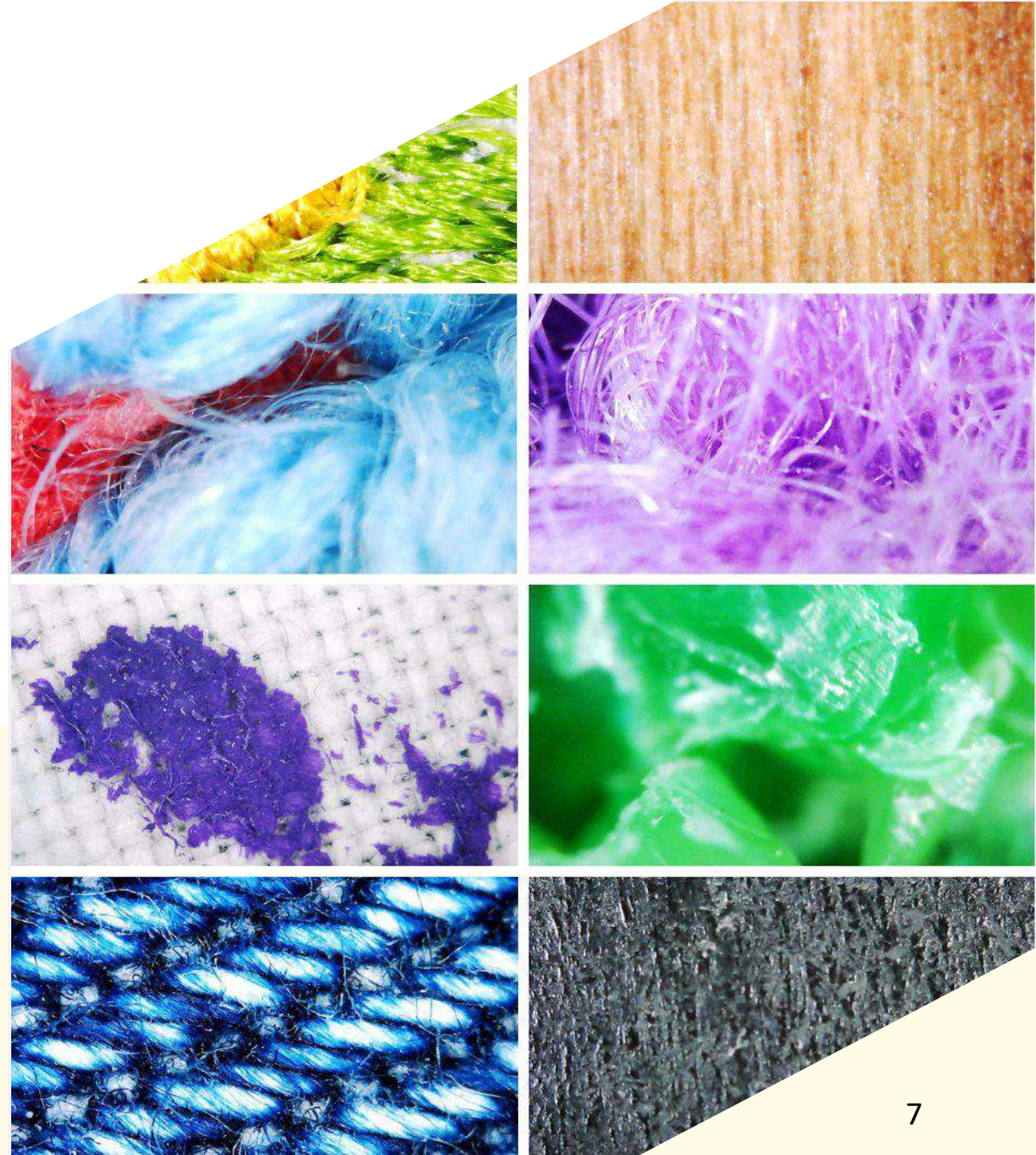
Toucher / arts plastiques

Et si la matière se regardait autrement ? Les participant.es plongent dans l'univers du fablab, où ils et elles touchent, ressentent et nomment les matériaux qui les entourent. Par le toucher et l'observation, ils et elles sont invité.es à nommer ce qu'ils ressentent face aux matériaux, puis à les explorer de près grâce à un microscope portatif adapté à leur âge. De ces explorations naît une mosaïque numérique collective, assemblage de regards et de sensations.

Format :
Séance de 1h30

Public :
3-6 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Visite atelier Exposition

Illustrer l'exposition par une création numérique

Création numérique / arts plastiques

À partir d'une courte visite de l'exposition centrée sur une sélection d'œuvres pertinentes pour l'atelier, les élèves explorent une technique artistique numérique et réalisent une création collective. L'objectif est que chacun s'approprie les œuvres et les sujets présentés lors de l'exposition pour exprimer ses ressentis et perceptions face aux langages et leurs évolutions.

L'œuvre collective numérique sera exposée au cube de Garges en fin d'année scolaire.

Format :
Séance de 2h

Public :
À partir de 8 ans

Jauge :
30 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 1h30

Public :
À partir 6 ans

Jauge :
12 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 1h30

Public :
À partir de 6 ans

Jauge :
12 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 1h30

Public :
De 6 à 11 ans

Jauge :
12 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.

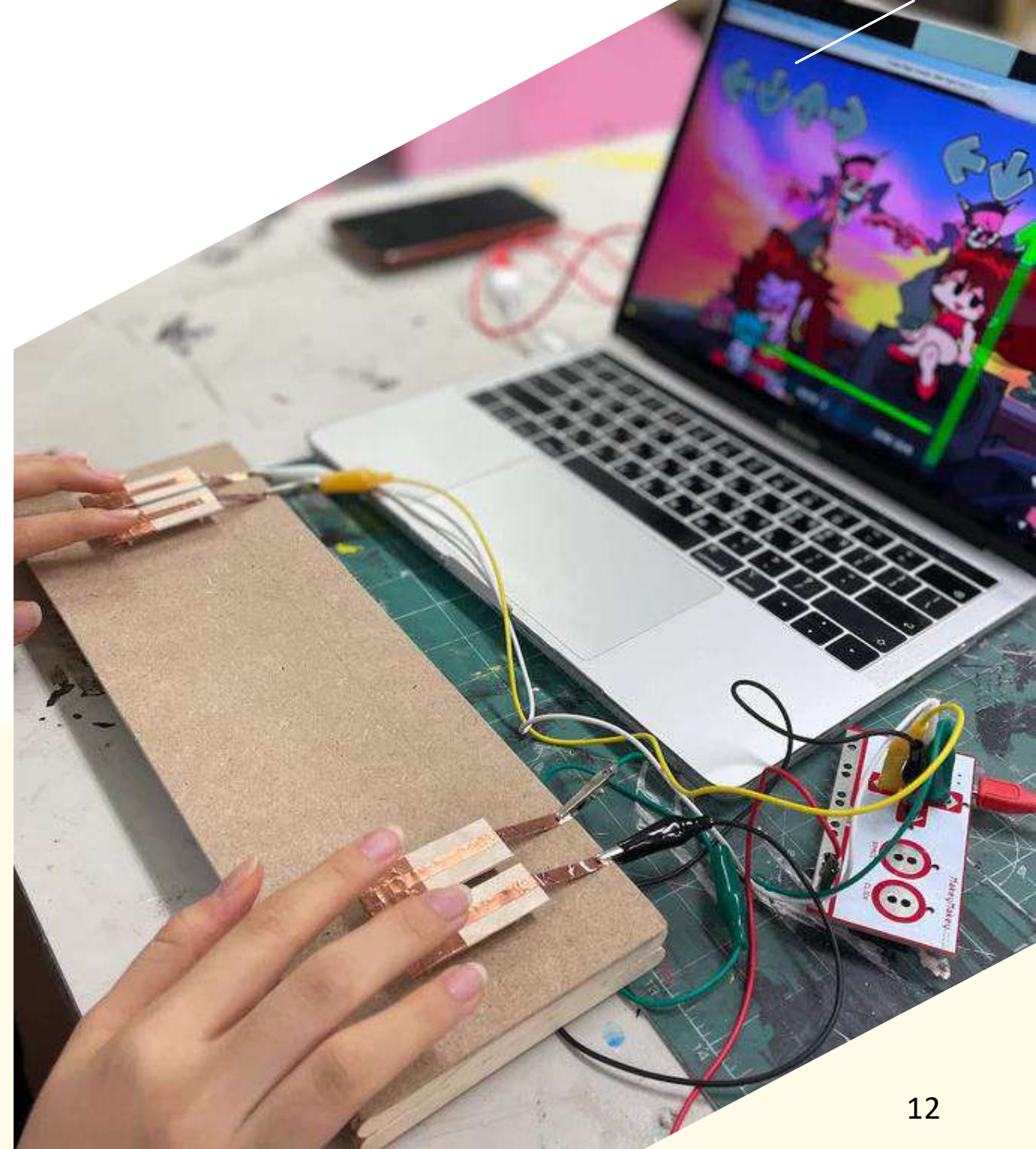
Cet atelier mêle expérimentation, fabrication manuelle par binôme et découverte du numérique.

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

Format :
Séance de 1h30

Public :
De 9 ans à 15 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 1h30

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 1h30

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 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.

Le Cube Garges fournit des tote bags ; pour personnaliser un t-shirt ou un autre vêtement, merci de les apporter.

Format :
Séance de 1h30

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
6 participant.e.s



Recyclage 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.

Jauge :
10 participant.e.s



Fablab – Cycle Sérigraphie

Illustration sur tote bag

création textile / fabrication numérique

Les participant.e.s découvrent l'univers de la sérigraphie, technique d'impression manuelle, au cours de trois ateliers. Ils et elles créeront leur propre illustration sur tablette graphique, découvriront l'utilisation du plotter de découpe en créant les cadres d'impression et la sérigraphie sur textile.

Ce parcours allie création graphique et savoir-faire artisanal. À la fin de la séance, chaque participant.e repart avec un tote bag unique et personnalisé.

Format :
3 Séances de 1h30

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Fablab – cycle Jeux de Société

Création de jeux de société

création de jeu / fabrication numérique

Les participant.e.s s'emparent de l'univers des jeux de société pour en créer un en équipe. Ils et elles découvriront le dessin vectoriel, la modélisation 3D, la découpe laser et l'impression 3D pour concevoir tous les éléments du jeu, ainsi que la rédaction et la mise en page des règles sur Canva.

Ce parcours allie design graphique et création numérique. À la fin du parcours, le groupe repart avec son jeu de société.

Format :
5 Séance de 3h

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
8 participant.e.s



Machines interactives

A la découverte de la création numérique

musique & son/ cinéma & image / fabrication numérique

Découvrez musique, image en mouvement et jeu vidéo en manipulant la Machine à sons, le Théâtre d'ombres, l'Orchestre de poteries, la Cabine et la Borne d'arcade.

En format "visite guidée", sur réservation : un.e médiateur.ice présente aussi les coulisses de création des machines.

En libre accès, sur les horaires d'ouverture du Cube Garges : munis d'un livret, vous explorez les installations avec votre groupe à votre rythme et expérimentez en toute liberté.

Format :
1h30

Public :
À partir de 8 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Espace multi-sensoriel

Xxxx

musique & son/ arts plastique / création textile

L'espace multi-sensoriel est un lieu de détente, d'éveil et d'exploration, ouvert à tous et en accès libre. Lumières douces, sons enveloppants, matières à toucher : chaque visite est une invitation à ralentir et à ressentir. Il accueille aussi une programmation régulière de projets interactifs et immersifs, pour vivre l'art autrement.

En partenariat avec l'ESAD Orléans

Visites guidées ou atelier pour un groupe : tous les mercredis et vendredis de 14h30 à 15h30

En accès libre, sur demande : sur les horaires d'ouverture du Cube Garges

Format :
1h

Public :
À partir de 3 ans

Jauge :
12 participant.e.s



Décrypte en un clic

Cabine d'enregistrement

Image & son

À travers des activités ludiques, les participant·es questionnent leur usage du numérique et des réseaux sociaux en identifiant les *nudges* (notifications, scroll infini, recommandations) qui influencent leurs comportements. Cette réflexion les amène à prendre du recul sur leurs pratiques, puis à créer une capsule audiovisuelle en utilisant la cabine d'enregistrement.

Format :
1h30

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
12 participant.es



Apprentis détective

Cabine d'enregistrement

Image & son

Les participant·es enquêtent dans une exposition, débattent collectivement d'une question de société et construisent un plaidoyer engagé, enregistré dans une cabine d'enregistrement transformée en tribune d'expression.

Format :
1h30

Public :
À partir de 11 ans

Jauge :
12 participant.es



Dates & Tarifs



TOUTES LES DATES CHAMP SOCIAL / HANDICAP

- Mer 14 oct 14h30-16h
- Jeu 15 oct 10h-11h30
- Jeu 15 oct 14h30-16h
- Mer 18 nov 14h30-16h
- Jeu 19 nov 10h-11h30
- Mer 25 nov 14h30-16h
- Jeu 26 nov 14h30-16h
- Mer 16 dec 14h30-16h
- Jeu 17 dec 10h-11h30
- Jeu 17 dec 14h30-16h
- Mer 20 jan 14h30-16h
- Jeu 21 jan 10h-11h30
- Mer 27 jan 14h30-16h
- Jeu 28 jan 14h30-16h
- Mer 24 fev 14h30-16h
- Jeu 25 fev 10h-11h30
- Jeu 25 fev 14h30-16h
- Mer 17 mar 14h30-16h
- Jeu 18 mar 10h-11h30
- Mer 24 mar 14h30-16h
- Jeu 25 mar 14h30-16h
- Mer 21 avr 14h30-16h
- Jeu 22 avr 10h-11h30
- Jeu 22 avr 14h30-16h
- Mer 5 mai 14h30-16h
- Jeu 6 mai 10h-11h30
- Mer 26 mai 14h30-16h
- Jeu 27 mai 14h30-16h
- Mer 9 juin 14h30-16h30
- Jeu 10 juin 10h-11h30
- Jeu 10 juin 14h30-16h
- Mer 7 juil 14h30-16h
- Jeu 8 juil 10h-11h30
- Jeu 8 juil 14h30-16h

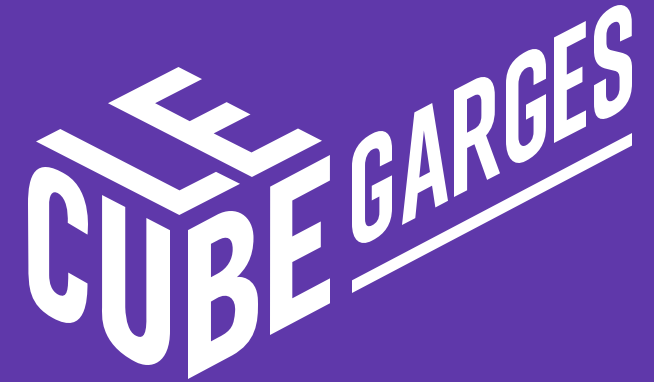
TARIFS :

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

Code couleur:

- Rouge – créneaux déjà réservés
- Blanc – créneaux disponibles

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