

**EXPÉRIMENTEZ
LES SCIENCES
À L'UNIL!**

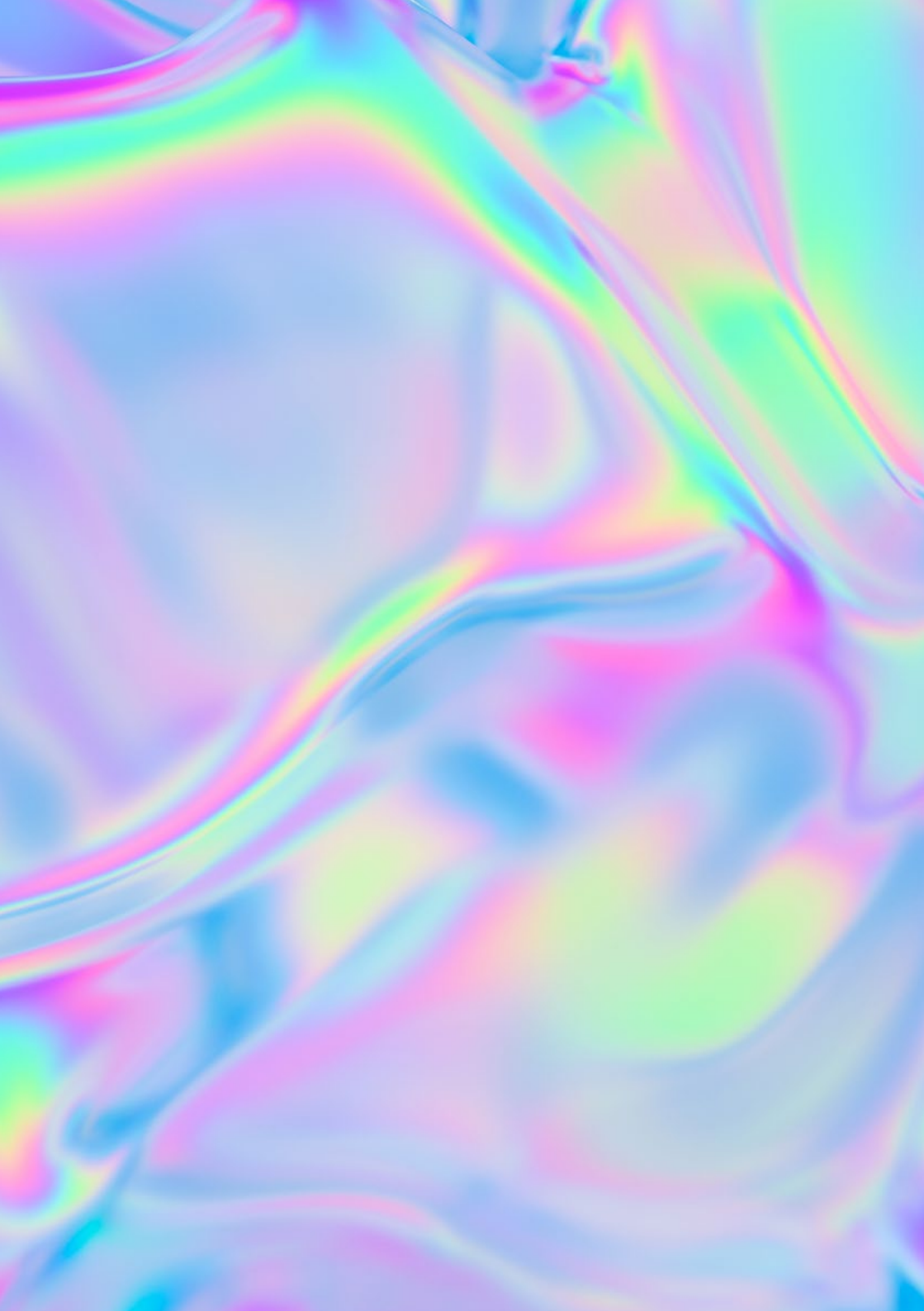
**PROGRAMME
26-27**

**POUR LES
ÉCOLES**



L'ÉPROUVETTE
LABORATOIRE / SCIENCES ET SOCIÉTÉ / UNIL

Unil.



Emmenez vos élèves au cœur des sciences et des enjeux de société avec L'éprouvette

L'éprouvette, le Laboratoire Sciences et Société de l'Unil, propose chaque année un programme riche de plus de 50 ateliers scientifiques à destination des écoles, du primaire au secondaire II. Sciences de la vie, de l'environnement, sciences humaines et sociales : autant de domaines explorés pour éveiller la curiosité et nourrir la réflexion des élèves.

Gratuites pour les écoles publiques vaudoises, les activités du catalogue invitent les classes à explorer, expérimenter, s'émerveiller et débattre des grands enjeux sciences-société d'aujourd'hui. Conçu en lien étroit avec les cursus scolaires, le programme se déroule à l'Unil ou, pour certaines activités, directement dans votre établissement. Une manière concrète, interactive et stimulante d'atteindre vos objectifs pédagogiques.

Inscriptions

Les inscriptions s'effectuent en deux temps : sélectionnez d'abord un créneau (date et demi-journée), puis choisissez l'heure précise du début de l'atelier lors de la saisie du formulaire d'information complémentaire. La confirmation est immédiate.

Deux périodes d'inscription sont prévues au début de chaque semestre :

Du mardi 29 septembre 2026 à 9h au vendredi 9 octobre 2026 à 18h, pour les ateliers se déroulant du lundi 26 octobre 2026 au vendredi 5 février 2027.

Du mardi 2 mars 2027 à 9h au vendredi 12 mars 2027 à 18h, pour les ateliers se déroulant du lundi 22 mars 2027 au vendredi 2 juillet 2027.

Attention, en dehors de ces deux périodes, aucune réservation ne pourra être acceptée.

Pourquoi choisir L'éprouvette ?

Participer à une activité de L'éprouvette, c'est offrir à vos élèves une immersion unique dans le monde de la recherche actuelle. En lien direct avec les scientifiques de l'Unil, les ateliers encouragent l'esprit critique, la curiosité et la participation active. C'est aussi l'occasion de sortir du cadre scolaire habituel, de valoriser les approches interdisciplinaires et de vivre une expérience enrichissante au cœur de l'Université de Lausanne.

L'éprouvette propose également des dispositifs en ligne – expositions interactives, jeux et quiz – à utiliser de manière autonome ou en classe, pour prolonger la découverte.

Vous trouverez dans ce programme l'ensemble des activités proposées aux écoles pour l'année scolaire 2026-2027.

Inscriptions en ligne sur le site internet : eprouvette-unil.ch

Inscriptions

Les inscriptions s'effectuent en deux temps : sélectionnez d'abord un créneau (date et demi-journée), puis choisissez l'heure précise du début de l'atelier lors de la saisie du formulaire d'information complémentaire. La confirmation est immédiate.

Deux périodes d'inscription sont prévues au début de chaque semestre :

Du mardi 29 septembre 2026 à 9h au vendredi 9 octobre 2026 à 18h, pour les ateliers se déroulant du lundi 26 octobre 2026 au vendredi 5 février 2027.

Du mardi 2 mars 2027 à 9h au vendredi 12 mars 2027 à 18h, pour les ateliers se déroulant du lundi 22 mars 2027 au vendredi 2 juillet 2027.

Attention, en dehors de ces deux périodes, aucune inscription ne pourra être acceptée.



DURABILITÉ

Une vie juste et durable, possible? Version en prêt		6
À l'eau! On se mouille pour nos cours d'eau		6
Plongeon dans l'eau de nos égouts + jeu <i>Le voyage des micropolluants</i>		7
Quels trésors enfouis sous nos pieds?		7
Une assiette saine ET durable		8

NATURE

À la rencontre de nos voisins gazouillants	●	8
Mille et une fourmis	●	9

SANTÉ

Thème	Orange	Bleu	Vert	Jaune	Nombre
Méli-Mélo de cerveaux	1	1	0	1	9
Le tour du corps en 80 pulsations	1	1	0	0	10
Le goût, comment ça marche ?	1	1	0	0	10
Peut-on vraiment jouer avec les émotions ?	1	1	1	0	11
Phageback: le retour des virus guérisseurs	0	1	2	0	11
Drug design: dessine-moi un médicament	0	0	2	0	12
Méditation, Yoga, Ayurveda : au-delà des pratiques du bien-être	0	0	3	0	12
Les 1001 récits de la fécondation	0	0	2	1	13

GÉNÉTIQUE

La Pizza métagénomique		13%
À la découverte de l'ADN		14%
Des bactéries au service de l'Humain		14%
Le goût amer, une histoire de génétique		15%
Les traces d'ADN : loup y es-tu ?		15%
Bananasplit		16%

POLICE SCIENTIFIQUE

Sur les traces de la police scientifique	16
L'ADN, un outil pour la police scientifique	17

ÉGALITÉ

Préaux en tous genres	17
De la fuite au refuge	18
Sortie de prison, un parcours (im)possible ?	18
Où sont les femmes ?	19
Sport et égalité : amis ou ennemis ?	19
Les femmes et le Coran	20

CULTURES NUMÉRIQUES

L'IA générative : magie ou mirage ?	20
Se (re)connecter au sport	21
L'histoire cachée de l'informatique et des jeux vidéo	21
Action écologique et jeux vidéo	22
Introduction à l'analyse du jeu vidéo	22

HISTOIRE ET ANTIQUITÉ

La faveur des dieux	23
QVOTIDIE	23
Une journée au Moyen Âge à Lausanne – visite guidée	24
Écrire l'histoire des femmes	24
Mémoires en jeu	25
Hindouisme et nationalisme	25

LANGUES ET COMMUNICATION

Apprendre à lire avant la lettre 1 – <i>Igloup</i>	26
Apprendre à lire avant la lettre 2 – <i>Igl hou hou</i>	26
Apprendre l'art de convaincre	27
L'Arène des Gladiateurs	27
À l'école des Anciens	28
La linguistique : entre logique et intuition	28

THÉÂTRE

Initiation à l'écriture dramatique	29
Initiation à la mise en scène	29

CINÉMA

Les robots dans le cinéma d'animation	30
Introduction à l'analyse de films	30
La Suisse et les autres	31
<i>Les Liaisons dangereuses</i> au cinéma	31
Les stéréotypes de genre au cinéma et dans les séries	32
Le cinéma documentaire : construction d'un discours sur le monde	32

MÉDIATION SCIENTIFIQUE EN LIGNE

PROGRAMME PLUS

BILLETTERIE ET CONDITIONS

OÙ SE DÉROULENT LES ATELIERS ? + TARIFS

Durabilité

Prim

7-8P

N

🕒 Durée : 2 sessions complémentaires d'1h30

📍 Lieu : le jeu est à venir chercher à l'Unil – Labo L'éprouvette

Une vie juste et durable, possible ?

À travers un jeu d'enquête coopératif – le jeu du donut – que L'éprouvette vous met à disposition en prêt, découvrez quelles sont les limites planétaires à ne pas dépasser pour préserver les conditions d'habitabilité sur Terre. En résolvant une série d'énigmes, chaque équipe doit retrouver les pièces du puzzle pour reformer le donut !

6

Prim

dès la 5P

Sec I

À l'eau !

On se mouille pour nos cours d'eau

Plongez au cœur d'une rivière et observez la présence d'invertébrés aquatiques, bioindicateurs et témoins fiables de la qualité des sources de notre territoire. Muni-es d'outils tels que passoirs, épuisettes ou loupes, vos élèves deviennent des « expert-es » de la santé de nos cours d'eau ! Cet atelier *in situ* est l'occasion de se confronter aux questions que soulève la recherche et de discuter en groupe, après analyse et synthèse en laboratoire, de l'importance de préserver une ressource essentielle à tous les êtres vivants.

Durabilité

🕒 Durée : 2h30

📍 Lieu : sur le campus de Dorigny et à l'Unil – Labo L'éprouvette

⌚ Durée: 1h30 / 2h30 avec le module jeu

📍 Lieu: à l'Unil – Labo L'éprouvette

Durabilité

Prim

Sec I

dès la 5P

Plongeon dans l'eau de nos égouts + jeu *Le voyage des micropolluants*

Le temps d'un atelier, vos élèves construisent leur propre mini-STEP et tentent d'épurer de l'eau afin de découvrir les mécanismes à l'œuvre pour clarifier les eaux usées. À travers un microscope, c'est la vie au cœur même d'une boue active issue directement d'une STEP qui est examinée. Cet atelier est l'occasion d'ouvrir le débat sur les enjeux liés à l'eau potable et à son accès, et de découvrir quels gestes du quotidien peuvent préserver au mieux une ressource essentielle à la vie.

Remarque : cet atelier peut être complété par le module : *Le voyage des micropolluants*, un jeu de société géant au cours duquel il faut trouver comment agir pour diminuer la présence de micropolluants dans l'eau.

7

Prim

Sec I

dès la 6P

Quels trésors enfouis sous nos pieds ?

Muni-es d'outils de spécialistes des sols, vos élèves plongent au cœur d'une fosse creusée dans la forêt de Dorigny, observent cette rencontre intime entre le monde minéral et le monde vivant et font plus ample connaissance avec certains micropeuples des sols sous la loupe binoculaire. En plus d'une activité dans la nature, un échange sur les enjeux de la préservation des sols est proposé. Pour prolonger l'activité, vos élèves fabriquent quelques bombes à graines à emporter et à semer pour rendre le sol qui les entoure plus vivant !

⌚ Durée: 2h

📍 Lieu: sur le campus de Dorigny et à l'Unil
– Forum L'éprouvette

Durabilité

Sec I

Sec II

Une assiette saine ET durable

Comment composer une assiette durable, à la fois bonne pour la santé et pour la planète ? Des choix alimentaires bénéfiques pour les deux, est-ce possible ? Au travers de deux dispositifs interactifs conçus par L'éprouvette et la fondation Biovision – un mini supermarché fictif et une assiette à composer à l'aide de portions alimentaires –, vos élèves abordent la notion de santé planétaire et réalisent à quel point leur propre santé est intimement liée à l'état de l'environnement. Dès lors, comment orienter leurs choix de produits alimentaires et la composition de leurs assiettes pour aller vers une alimentation saine et durable ?

8

Prim

dès la 3P

À la rencontre de nos voisins gazouillants

Muni-es des outils de spécialistes des oiseaux – dit ornithologues –, vos élèves partent à la rencontre de ces êtres volants et chantants qui vivent aux abords de votre école. Qui sont-ils ? Comment vivent-ils ? Quelles sont leurs surprenantes spécificités ? Lors de cet atelier, la manière dont les oiseaux s'habituent à la présence humaine et adaptent leur comportement sera analysée. Votre classe sortira ainsi de cette activité les sens aiguisés pour détecter leur présence et faire plus ample connaissance avec eux lors des prochaines récréations ou balades.

⌚ Durée: 2h30

📍 Lieu: à l'Unil – Labo L'éprouvette

Nature

Prim

dès la 6P

Mille et une fourmis

Des fourmis de toutes sortes vivent dans presque tous les environnements. Mais comment se reproduisent-elles et fondent-elles une nouvelle colonie ? Comment s'organisent-elles pour vivre en groupe, trouver de la nourriture, s'occuper des œufs et se défendre ? Vos élèves observent le comportement de nos colonies de laboratoire et testent leur capacité à trouver rapidement un chemin vers de la nourriture. Cet atelier est aussi l'occasion de discuter de différents enjeux relatifs à la préservation de la biodiversité et à l'importance de la sauvegarde des écosystèmes.

Remarque : atelier disponible de mars à novembre.

9

Prim

dès la 6P

Sec I

9P

N

Méli-Mélo de cerveaux

Afin de comprendre le rôle et la place de chaque lobe dans le cerveau, vos élèves doivent mobiliser leur mémoire et leur capacité d'analyse, mais aussi la représentation dans l'espace et la coordination en réalisant des casse-têtes, des expériences ou des jeux. Une discussion ouverte est ensuite engagée, afin de leur permettre de réfléchir ensemble et de débattre des grandes questions que soulève l'augmentation artificielle des capacités cérébrales (opération, médicaments, etc.)

⌚ Durée: 2h30

📍 Lieu: à l'Unil – Forum L'éprouvette

Santé

Prim

Sec I

dès la 6^eP

Le tour du corps en 80 pulsations

Comment fonctionne votre cœur ? Pourquoi bat-il plus vite lorsque vous courez ou que vous avez peur ? Que faire en cas d'arrêt cardiaque ? Vos élèves dessinent dans un corps humain le circuit de la circulation sanguine telle qu'elles et ils se la représentent, puis confrontent leurs perceptions aux représentations de la circulation sanguine à travers les siècles et les civilisations, sur la base d'iconographies et de textes. Enfin, place à l'expérimentation – en mesurant la force du cœur – et à la discussion de ce qui peut altérer son fonctionnement, ainsi qu'à l'apprentissage des gestes qui permettent de sauver une vie !

10

Prim

Sec I

dès la 6^eP

Le goût, comment ça marche ?

Cet atelier propose de mettre vos papilles à l'épreuve lors de différentes expériences gustatives surprenantes ! Parce que le goût d'un aliment est aussi influencé par la vue ou l'odorat, il s'agit de jouer avec ces sens que l'on croit pourtant bien aiguisés. Quel rôle joue le cerveau dans la reconnaissance des saveurs ? Quels sont les liens entre perceptions, alimentation et maladies comme le diabète ou l'hypertension ? Un menu alléchant pour permettre à vos élèves de vivre une expérience unique sans les laisser sur leur faim !

Remarque : Cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition : trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email : eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.

🕒 Durée : de 1h30 à 2h30
(selon la durée des parties de jeu)

📍 Lieu : à l'Unil – Forum L'éprouvette

Santé

Prim

dès la 5P

Sec I

Sec II

Peut-on vraiment jouer avec les émotions ?

Comment fonctionnent les émotions ? Comment sont-elles nommées avec nuance par les spécialistes ? Pourquoi est-ce que nous n'éprouvons pas toutes les mêmes émotions dans les mêmes situations ? Votre classe exerce ses compétences émotionnelles à travers des jeux de société qui ont été spécialement développés sur ce thème, notamment par des psychologues. Par leur interactivité, ces jeux favorisent les échanges et invitent vos élèves à identifier leurs émotions et celles de leurs partenaires de jeu, en lien avec des situations réelles ou imaginées.

Sec I

dès la 11S

Sec II

Phageback : le retour des virus guérisseurs

À la suite d'une sévère brûlure au second degré, un patient développe une infection bactérienne. Malgré un traitement aux antibiotiques, il se plaint de violentes douleurs persistantes. Quelles sont les pistes thérapeutiques pour le soigner ? Vos élèves se glissent dans la peau d'un-e scientifique et tentent de trouver des alternatives à cette problématique grâce aux bactériophages. En plus de la mise en pratique de méthodes de laboratoire, l'atelier offre également l'opportunité de discuter en groupe des enjeux relatifs à la recherche dans ce domaine.

Remarque : cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition : trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email : eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.

🕒 Durée : 2h45

📍 Lieu : à l'Unil – Labo L'éprouvette

Santé

Sec II

Drug design : dessine-moi un médicament

L'atelier *Drug design* est l'occasion de percer certains secrets sur la conception des médicaments. En compagnie de chercheur-es du SIB Institut Suisse de Bioinformatique, vos élèves conçoivent sur ordinateur des molécules – contre la douleur ou le cancer par exemple – et comparent leur efficacité avec celle de médicaments existants. Cet atelier, en complète immersion avec les méthodes scientifiques en vigueur, leur permet également de prendre part à un échange collectif autour des enjeux de la recherche et du développement de nouveaux traitements.

Cet atelier est organisé en partenariat avec le SIB Institut Suisse de Bioinformatique.

12

Sec II

Méditation, Yoga, Ayurvéda : au-delà des pratiques du bien-être ?

Cet atelier propose de découvrir différentes perspectives sur la méditation, le yoga et l'Ayurveda (médecine traditionnelle indienne) à partir d'extraits de vidéos, d'images et de textes pour mettre en lumière l'évolution et les divers contextes qui ont mené au phénomène actuel. En faisant dialoguer différents discours et en travaillant en groupes, vos élèves sont invité-es à réfléchir aux débats concernant ces techniques de bien-être et à discuter de leurs implications, notamment politiques.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Santé

Sec II

N

Les 1001 récits de la fécondation

Comment raconter la rencontre de l'ovule et du spermatozoïde ? Dans cet atelier, vos élèves participent à un jeu de rôle pour explorer différents récits de la reproduction : scientifiques, journalistiques, littéraires, militants, etc... L'objectif est de comprendre comment ces histoires de la fécondation véhiculent des visions du monde plus ou moins égalitaires, et comment ces faits scientifiques influencent les débats publics. Ensemble, vos élèves explorent la manière dont les mots et les normes sociales façonnent la science et comment la science, en retour, nourrit et parfois transforme nos imaginaires.

13

Prim

N

dès la 6P

La Pizza métagénomique

Dans cet atelier, vos élèves se transforment en véritables enquêteur-trices du vivant. Leur mission : identifier les « ingrédients » cachés dans différentes pizzas à partir de fragments d'ADN. Elles et ils découvrent les bases de la métagénomique, qui permet d'identifier les espèces présentes dans un environnement, sans les observer directement. Ainsi, à partir de l'ADN des différents ingrédients de la pizza, place à la comparaison, à l'émission d'hypothèses, puis à la vérification à l'aide d'outils bioinformatiques.

Cet atelier est organisé en partenariat avec le SIB Institut Suisse de Bioinformatique.

🕒 Durée: 2h

📍 Lieu: à l'Unil – Forum L'éprouvette

Génétique

Prim

dès la 7^e

Sec I

À la découverte de l'ADN

Cet atelier invite vos élèves à visualiser leurs propres cellules, extraire puis observer leur ADN ou celui d'un oignon, tout en manipulant les outils qu'utilisent au quotidien des milliers de scientifiques à travers le monde. S'intéresser à l'ADN, c'est aussi ouvrir le débat sur ses enjeux : un temps d'échange collectif permet d'aborder des sujets qui ont été ou sont encore au cœur de l'actualité. Vos élèves ont ainsi l'opportunité de poser les questions qui les taraudent et d'échanger autour de thèmes aussi vastes que les questions éthiques de la modification d'ADN, l'évolution ou encore les maladies génétiques.

14

Sec I

dès la 11^e

Sec II

Des bactéries au service de l'Humain

Pourquoi la modification de l'ADN est-elle pratiquée par les scientifiques et de quelle manière ? Cet atelier initie vos élèves aux techniques de biotechnologies utilisées communément dans les laboratoires, comme la transformation bactérienne par choc thermique. Une occasion de débattre autour de sujets tels que la fabrique d'organismes génétiquement modifiés, ou de problématiques de santé publique telle que la résistance bactérienne aux antibiotiques.

Remarque : cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition : trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email : eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.

🕒 Durée: 3h30

📍 Lieu: à l'Unil – Labo L'éprouvette

Génétique

Sec II

Le goût amer, une histoire de génétique

Saviez-vous que notre goût pour l'amertume est inscrit en partie dans nos gènes? Vos élèves explorent leur ADN à l'aide de techniques de biologie moléculaire, dont la PCR, pour comprendre le mécanisme d'une partie de cette perception de l'amertume et font le lien entre leur phénotype et leur génotype. La PCR permet d'avoir accès aux informations contenues dans son génome, comme les risques de développer certaines maladies. Dès lors, voudront-elles et ils tout décrypter dans leur génome? Quelles utilisations en faire une fois dévoilées et quelles précautions prendre?

Remarque: cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition: trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email: eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.



RESEAU
ROMAND
SCIENCE
& CITÉ

R
R
S
C

FJML
FONDATION
JEAN MARC LANDRY

Atelier lauréat du prix du Réseau
romand Science et Cité 2018

Sec II

15



Les traces ADN : loup y es-tu ?

Vos élèves sont mandaté-es pour identifier des traces d'ADN collectées sur le terrain, en particulier celles du loup. Les gardes-faune leur remettent un petit échantillon: crottes, urine, salive, sang? Leur mission: déchiffrer un code de quatre lettres – A, T, C et G – les bases de l'ADN communes à tous les êtres vivants. Ce code leur permet de déterminer à quel animal appartient cette trace d'ADN. Si c'est un loup qui a laissé sa trace, vos élèves sauront-elles et ils déterminer de quel individu il s'agit? Un jeune mâle déjà repéré il y a quelques mois ou un nouvel individu?

Remarque: cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition: trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email: eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.

🕒 Durée: 3h30

📍 Lieu: à l'Unil – Labo L'éprouvette

Génétique

Sec II

N

Bananasplit

Qu'avons-nous en commun avec une banane ? Plus que vous ne l'imaginez... Et la réponse se cache dans nos gènes ! À travers une activité interactive, vos élèves découvrent comment identifier ceux qui sont communs entre différentes espèces et ce qu'ils révèlent sur l'évolution du vivant. Une mise en évidence concrète d'une idée clé : le partage de gènes entre organismes traduit une histoire évolutive commune.

Cet atelier est organisé en partenariat avec le SIB Institut Suisse de Bioinformatique.

16

Prim

Sec I

Sec II

dès la 7^e

Sur les traces de la police scientifique

Menez une enquête par vos propres moyens ! En compagnie d'animatrices et animateurs issus-es de l'École des sciences criminelles, vos élèves explorent le terrain de jeu de l'Unil afin de récolter des indices précieux. Place ensuite à l'analyse pour trouver enfin qui se cache derrière le délit. Cet atelier est l'occasion de découvrir la réalité du travail des criminalistes et de participer à un débat en déconstruisant les stéréotypes des séries policières et en évoquant les limites des techniques utilisées.

🕒 Durée: 3h30

📍 Lieu: à l'Unil – Labo L'éprouvette

Police scientifique

Sec I

Sec II

dès la 11S

L'ADN, un outil pour la police scientifique

Un crime a été commis à l'Université de Lausanne! Plongé-es au cœur d'un jeu de rôle, vos élèves ont l'occasion de découvrir les coulisses et la réalité des métiers de la police scientifique. Sur une scène de crime, qui intervient et pourquoi? Quels indices cherche-t-on et quelles traces peut-on réellement relever? Vos élèves disposent d'une liste de suspects et d'échantillons d'ADN provenant de la scène de crime pour les analyser en laboratoire et révéler l'identité de la meurtrière ou du meurtrier. Enfin, un débat est ouvert sur la profession de criminaliste et la place des preuves par l'ADN dans les enquêtes.

Remarque : cet atelier peut être donné dans votre établissement scolaire en réservant le Bus de L'éprouvette. Condition : trois réservations consécutives de l'atelier choisi dans votre établissement. La demande de réservation se fait uniquement par email: eprouvette@unil.ch trois mois avant la date désirée.

Prim

dès la 3P

17

Préaux en tous genres

L'aménagement des cours d'école est-il réellement adapté au quotidien des élèves? Pour le découvrir, votre classe construit son propre préau à l'aide de Lego, de personnages et de quelques installations, puis part à l'aventure avec les écolier-ères Sophie, Luca, Max et Marwa. Identifiez ensemble les difficultés rencontrées et trouvez des solutions pour leur venir en aide. Finalement, votre classe réorganise son préau pour qu'il soit plus égalitaire et permette à toutes et tous de s'y sentir bien.

🕒 Durée: entre 1h et 1h30

📍 Lieu: à l'Unil – Forum L'éprouvette

Égalité

Prim

Sec I

dès la 5P

De la fuite au refuge

Le temps d'un atelier, l'Organisation suisse d'aide aux réfugiés (OSAR) et L'éprouvette invitent vos élèves à se mettre dans la peau de migrant-es pour en savoir plus sur leurs réalités – le voyage, les dangers, l'arrivée dans un pays où tout leur est étranger –, les parcours administratifs à traverser et la manière dont nos institutions les prennent en charge. Que penser, après avoir expérimenté par soi-même les différentes épreuves d'un parcours de migration ?

18

Remarque : L'atelier est donné au minimum trois fois de suite dans le même établissement. Les demandes de réservation se font uniquement par mail, en précisant la/les dates souhaitées : formation@osar.ch

Prim

Sec I

Sec II

dès la 5P

Sortie de prison, un parcours (im)possible ?

La prison est une épreuve en soi. Mais qu'en est-il de la libération des prisonnier-ères ? Grâce à ce jeu de société co-animé avec une personne qui a connu la prison, vos élèves découvrent les difficultés qui jalonnent un parcours de sortie de détention. Au fil des lancés de dés, plusieurs domaines de la vie sont impactés : les relations, le logement, le travail, la santé, les finances, ainsi que le rapport à la délinquance. Dès lors, comment y faire face ? Et comment chacune et chacun peut jouer un rôle dans l'accueil des personnes qui sortent de prison ?

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Égalité

Sec I

Sec II

Où sont les femmes ?

Au travers d'extraits audio, vidéo ou d'écrits, vos élèves réfléchissent et débattent de l'effacement des femmes dans les sciences à travers l'histoire, nommé « L'effet Matilda ». Cet atelier est l'occasion d'explorer les facteurs de ce phénomène, toujours présent, et d'inciter à rendre ces femmes plus visibles.

19

Sec I

Sec II

Sport et égalité : amis ou ennemis ?

Cet atelier invite votre classe à aborder les inégalités et discriminations dans le sport au moyen des mécanismes utilisés par les sciences sociales appliqués à des exemples concrets. Vos élèves explorent d'abord les notions clefs d'égalité, de discrimination, de stéréotype, de préjugé et d'inclusion. Puis, sur la base de courtes vidéos documentaires sur l'(in)égalité dans le domaine du sport, place à la discussion et au débat autour de processus sociaux et de faits historiques et actuels, au regard de leurs expériences personnelles et des résultats de différentes recherches scientifiques.

🕒 Durée: 1h30-2h

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire
(salle équipée d'un beamer et d'une sono)

Égalité

Les femmes et le Coran

Les droits des femmes au sein de l'Islam occupent une place prépondérante dans le débat public et sur la scène politique contemporaine. À partir d'extraits de sources écrites et de vidéos, vos élèves réfléchissent et échangent à propos des droits des femmes dans l'Islam à travers l'histoire du sous-continent indien. Se familiariser avec les traditions d'interprétation du texte sacré et à ses relectures féministes permet d'ouvrir la discussion sur les enjeux historiques liés à ces questions controversées.

20

Sec I

Sec II

dès la 10S

L'IA générative : magie ou mirage ?

Cet atelier propose une immersion dans l'univers de l'IA générative en offrant à vos élèves des clés de compréhension et des repères pour un usage éclairé. À partir de leurs propres expériences, les élèves retracent collectivement les grandes étapes de l'émergence de l'IA, puis découvrent comment une IA est entraînée, comment elle génère du contenu ou encore comment elle prend des décisions. L'atelier se prolonge par une discussion critique autour des enjeux éthiques, sociaux, politiques et environnementaux que soulève cette technologie.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: à Pyxis Exploration Numérique,
Place de la Cathédrale 6



Cultures numériques

Sec I

Sec II

N

Se (re)connecter au sport

Aujourd'hui, que l'on soit sportif·ve d'élite ou amateur·trice, mesurer ses performances est devenu courant, notamment avec l'essor des objets connectés tels que les montres. Mais quel est l'impact réel de toutes ces données ? Pour répondre à cette question, vos élèves participent à un escape game scientifique. À travers différents défis, elles et ils explorent à la fois les atouts de ces technologies – mieux se protéger, progresser, comprendre son corps – mais aussi ce qui fait le cœur du sport : le plaisir et le bien-être.

21

Sec I

Sec II

L'histoire cachée de l'informatique et des jeux vidéo

Dans cet atelier, parcourez l'histoire de l'informatique et du jeu vidéo, depuis les métiers aux origines de la programmation jusqu'à l'industrialisation de l'informatique. Au fil de l'atelier, vos élèves voient comment le médium du jeu vidéo est né et a évolué de pair avec l'informatique depuis le milieu du XX^e siècle et questionnent certains aprioris sur les métiers et le « pouvoir » de l'informatique. L'occasion de jouer avec les bases de la programmation et des logiques algorithmiques, mais aussi de découvrir les origines du sport électronique (né en... 1972 !).

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire
(salle avec un système de projection
avec prise HDMI)

Cultures numériques

Action écologique et jeux vidéo

À l'heure où les questions environnementales sont omniprésentes, comment penser notre rapport au jeu vidéo, et plus largement au numérique ? Au sein même du jeu, comment la nature est-elle représentée ? Durant cet atelier, vos élèves explorent les modèles environnementaux dominants de l'histoire du jeu vidéo. En effet, de nombreux jeux sont fondés sur la compétition et le cumul de ressources, selon un modèle dit « extractiviste ». Une fois ce modèle identifié, il s'agit de discuter d'une sélection de jeux qui le critiquent et qui proposent des alternatives.

22

Sec II

Introduction à l'analyse du jeu vidéo

Quelles sont les similitudes et les différences de l'analyse du jeu vidéo avec celles d'autres disciplines comme la littérature, le cinéma ou la peinture ? Au fil d'une analyse de différents jeux, vos élèves découvrent qu'il ne suffit pas d'en étudier les images ou les sons, mais qu'il faut également prendre en compte l'interactivité, les mécaniques de jeu – c'est-à-dire ce que le jeu vidéo permet de faire ou non – et développer des outils d'analyse en conséquence. Durant les 30 dernières minutes, vos élèves jouent à une sélection de jeux, accompagnés d'une fiche de questions qui permet de mettre en pratique le contenu de l'atelier.

🕒 Durée : 1h30

📍 Lieu : dans votre établissement scolaire
(salle avec un système de projection
avec prise HDMI)

Histoire et Antiquité

N

Prim

Sec I

dès la 6P

La faveur des dieux

Le panthéon grec suscite encore aujourd'hui une grande fascination. Zeus, Athéna, Apollon ou Artémis sont généralement des noms bien connus... Mais qu'en est-il de Pan ou des Nymphes ? Dans ce jeu de plateau, vos élèves sont réparti-es par équipes. Chacune représente une grande famille grecque et toutes désirent la même chose : augmenter leur influence dans la cité. Mais pour cela, elles vont devoir montrer leur dévouement aux dieux pour s'attirer leurs faveurs.

23

Prim

Sec I

Sec II

dès la 8P

QVOTIDIE

QVOTIDIE est un jeu de rôle où vos élèves entrent dans la peau d'habitant-es de la Rome impériale. Autour d'une table, une fiche de personnages à jouer sous les yeux, les joueuses et joueurs sont les protagonistes d'une aventure tout à la fois banale et extraordinaire. Grâce à un dispositif ludique spécialement conçu pour refléter au plus près aux usages et manières quotidiennes des habitant-es de Rome aux premiers siècles de notre ère, cet atelier propose une immersion active et vivante dans le passé.

Loin d'une simple transmission de connaissances, QVOTIDIE donne aux élèves des repères historiques concrets, tout en stimulant leur curiosité et leur capacité à faire des liens entre hier et aujourd'hui.

🕒 Durée : 1h30

📍 Lieu : dans votre établissement scolaire

Histoire et Antiquité

Sec I

9S à 11S

Une journée au Moyen Âge à Lausanne – visite guidée

Accompagnez vos élèves dans une immersion historique au cœur de la ville de Lausanne en retraçant le quotidien des lausannois-es du Moyen Âge. En suivant le périple d'un pèlerin venu se recueillir à la cathédrale Notre-Dame de Lausanne, elles et ils découvrent, à travers des figures du quotidien qu'il croise en chemin, les différents pôles de l'organisation de la ville entre le XIII^e et le XVI^e siècle: hébergement, alimentation, éducation, justice et santé. Ce voyage dans le temps est aussi l'occasion de s'initier à la démarche de l'historien-ne: quelles sources permettent de reconstituer le quotidien des femmes et des hommes du passé? Et en quoi les sources nous aident-elles à mieux interroger le présent?

Remarque: cet atelier se donne entièrement en extérieur et, par conséquent, uniquement au deuxième semestre (printemps).

24

Sec I

Sec II

Écrire l'histoire des femmes

Cet atelier aborde la question de l'écriture de l'Histoire, tout en interrogeant la place accordée aux femmes dans les récits historiques. L'objectif est également de porter un regard critique sur ce qu'est une source historique et comment l'historien-ne la fait « parler ». Au travers de mécanismes ludiques, vos élèves sont amené-es à traiter des documents d'archives, à analyser des récits historiques ou encore à discuter collectivement des choix à opérer.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Histoire et Antiquité

Sec II

Mémoires en jeu

Dans nos sociétés contemporaines, certaines figures du passé sont remises en question, suscitant des débats sur la manière de traiter des héritages encombrants. Le jeu de discussion « Mémoires en jeu » propose à vos élèves d'explorer ces enjeux et de se confronter à différents points de vue. Deux cas tirés d'exemples réels ayant fait l'objet de pétitions de retrait sont proposés : le doctorat honoris causa accordé à Benito Mussolini par l'Unil en 1937, et une statue équestre de Léopold II à Bruxelles.

Remarque : ce jeu peut être soit imprimé avec les consignes pour un usage autonome dans votre classe, soit réservé sous forme d'atelier de médiation scientifique, accompagné par un-e animateur-trice.

25

Sec II

Hindouisme et nationalisme

Depuis son indépendance en 1947, l'Inde est « une république souveraine, socialiste, laïque, démocratique. » Elle est actuellement dirigée par le Premier ministre Narendra Modi, membre du BJP, le parti nationaliste hindou. Dès lors, comment l'hindouisme est-il défini par le parti politique de l'actuel Premier ministre indien ? À partir de l'analyse de sources contemporaines provenant de l'actualité de la politique indienne, cet atelier permet à vos élèves de réfléchir à ces questions et d'en débattre, tout en resituant le nationalisme hindou dans son développement historique.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Histoire et Antiquité

Prim

1-2P

Apprendre à lire avant la lettre 1

– *Igloup*

Le projet « ficellesApprendre » a produit des petits livres et des jeux pour guider les premiers pas de l'enfant dans l'apprentissage de la lecture avant même qu'il ne sache lire : comment tenir le livre dans les mains, trouver la couverture, tourner les pages, suivre le sens de la lecture avec le doigt, dire des sons en même temps, finir la lecture, la reprendre ? Le petit livre *Igloup* est le premier de la série. C'est l'histoire de la rencontre du loup *ouh* et du chien *ah*. Le but est d'apprendre à le « lire », mais aussi à exercer la conscience phonologique, le rythme de la lecture, l'intensité de la parole et la fusion syllabique.

26

Prim

1-2P

Apprendre à lire avant la lettre 2

– *Igl hou hou*

Le projet « ficellesApprendre » a produit des petits livres et des jeux pour guider les premiers pas de l'enfant dans l'apprentissage de la lecture avant même qu'il ne sache lire : comment tenir le livre dans les mains, trouver la couverture, tourner les pages, suivre le sens de la lecture avec le doigt, dire des sons en même temps, finir la lecture, la reprendre ? Dans *Igl hou hou*, deuxième livre de la série, le chien *ah* rencontrera cette fois un hibou *hou hou* et apprendra à faire *ouaf-ouaf*. Mais qui est ce hibou : un danger ou un ami ? Difficile à comprendre dans le noir absolu de la nuit glaciale...

Remarque : il est nécessaire d'avoir suivi l'atelier *Apprendre à lire avant la lettre 1 – Igloup* avant de réserver cette activité.

🕒 Durée: entre 45 min et 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Langues et communication

Sec I

Sec II

Apprendre l'art de convaincre

Cet atelier propose à vos élèves de développer la culture de la parole, de l'argumentation et du discours. En les initiant à la pratique et à la critique du débat public, elles et ils apprennent à repérer les stratégies rhétoriques mises en place par les camarades, à tenter de les détourner, puis à évaluer leur propre prestation en visant à l'améliorer. Si la méthode de la rhétorique est antique, elle reste précieuse dans le cadre contemporain en offrant des outils concrets pour décrypter les discours qui nous entourent, déjouer les manipulations et participer de manière éclairée aux débats de société. Une compétence précieuse à l'ère des *fake news* et de la surabondance d'information.

27

Sec I

Sec II

L'Arène des Gladiateurs

L'Arène des Gladiateurs est un jeu de rôle où vos élèves sont réunies autour d'une table pour débattre et se disputer – de manière ludique – afin de défendre leurs positions. Les opinions étant décidées par le jeu, il s'agit de faire preuve de réflexion et d'originalité pour présenter un argument convaincant, quand bien même la position assignée leur est défavorable. Un seul mot d'ordre : convaincre ! Incitant à penser en dehors du cadre et à adopter des perspectives nouvelles, le but de cet atelier-jeu est de familiariser vos élèves avec la structure de l'argumentation et de leur permettre d'en jouer.

🕒 Durée: entre 45 min et 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Langues et communication

Sec I

Sec II

À l'école des Anciens

Dans l'Antiquité, l'art de la parole occupait une place prépondérante. Pour maîtriser cet art, les Anciens avaient imaginé une série d'exercices qui formaient à la rhétorique de façon à la fois ludique et rigoureuse. Cet atelier propose de transposer les exercices antiques à notre époque pour développer les capacités argumentatives et persuasives de vos élèves, tant à l'oral qu'à l'écrit. À la manière des Grecs et des Romains – mais en français – vos élèves pratiquent les exercices antiques sur des sujets mythologiques ou liés à l'actualité.

28

Sec I

Sec II

La linguistique : entre logique et intuition

Les langues se parlent et s'écrivent, elles s'entendent et se lisent. Elles nous touchent aussi et nous construisent. À moins que ce ne soit l'inverse ? Qu'est-ce que les langues disent de nous ? Et nous, qu'avons-nous à en dire ? Accents, régionalismes et interactions, autant d'aspects qui retiennent l'attention des linguistes et qui sont abordés de façon ludique dans cet atelier d'initiation. Le contenu spécifique de l'atelier est adapté selon vos demandes.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Théâtre

Sec I

Sec II

Initiation à l'écriture dramatique

Cet atelier propose une initiation à l'écriture dramatique à partir d'un exercice d'adaptation. Vos élèves expérimentent la transformation d'un texte narratif en une suite de scènes dialoguées, sur la base d'un conte de Perrault. Dans la mesure où le théâtre a pour vocation de montrer, faut-il partir des dialogues ? D'un lieu ? D'un personnage ? Vaut-il mieux montrer un événement ou un-e témoin capable de le raconter ? Vos élèves sont confronté-es à ces questions et identifient les différences entre narration et écriture dramatique.

29

Sec II

Initiation à la mise en scène

Cet atelier invite vos élèves à se familiariser avec la mise en scène en tant que pratique artistique. Sur la base d'extraits d'une pièce étudiée en classe, il propose de découvrir la variété des possibilités permises par le passage au plateau. L'objectif est double : permettre aux élèves de percevoir la part d'interprétation propre à ce geste et l'aider à concevoir plus largement le théâtre comme un art en trois dimensions, dans sa réalité matérielle.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Théâtre

Prim

1-2P

Les robots dans les films d'animation : amis ou ennemis de l'être humain ?

À travers différentes séquences, vos élèves découvrent comment les robots sont représentés dans les films d'animation : amicaux et protecteurs – parfois plus humains que les hommes eux-mêmes –, ou malveillants et prêts à tout pour prendre le pouvoir. Il s'agit d'explorer la façon dont notre compréhension collective des nouvelles technologies est façonnée par ces robots de cinéma, oscillant entre fascination et inquiétude face à de possibles dérives. Dans un second temps, vos élèves réalisent par petits groupes un court film d'animation en stop motion en mettant en scène des robots. En se glissant dans la peau d'un-e réalisateur-trice, elles et ils sont amené-es à réfléchir aux choix formels et narratifs sous-tendus par tout processus créatif.

30

Sec II

Introduction à l'analyse de films

Cet atelier propose une initiation à la terminologie et à la méthodologie de l'analyse filmique à travers l'étude de la mise en scène, du cadrage et du montage de différentes séquences de films. Vos élèves acquièrent des outils pour décrire, analyser et interpréter les images en mouvement, par le biais d'exercices d'analyse de séquences. Sur la base de plusieurs séquences cinématographiques, vos élèves sont formé-es à porter un regard curieux et critique sur les productions audiovisuelles passées et contemporaines.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire (salle équipée d'un beamer et d'une sono)

Cinéma

Sec II

La Suisse et les autres

Le cinéma tend à renforcer certains stéréotypes, notamment au sujet des personnes issues de l'immigration. Il participe dès lors à la construction d'un imaginaire autour de la « figure du-de la migrant-e » qu'il est important d'interroger. Grâce à de nombreux extraits tirés de films helvétiques réalisés entre 1940 et aujourd'hui, vos élèves réfléchissent à la façon dont la Suisse, en tant que société, considère les autres. Il s'agit d'isoler, de questionner et de déconstruire les clichés à l'œuvre dans les différentes productions abordées.

31

Sec II

Les *Liaisons dangereuses* au cinéma

En travaillant sur deux adaptations des *Liaisons dangereuses* de Laclos, cet atelier propose d'envisager ce classique de la littérature sous l'angle du passage de l'écrit à l'écran en portant une attention particulière à différents procédés à l'œuvre dans ces adaptations. Il s'agit par exemple de s'interroger sur la façon dont les films rendent compte de la naïveté de Cécile de Volanges ou de la maîtrise de Valmont par des moyens purement cinématographiques, ou de la manière dont le roman a été transposé dans un univers plus moderne, sous le prisme de nouveaux moyens de communication.

🕒 Durée: 1h30

📍 Lieu: dans votre établissement scolaire

Cinéma

Les stéréotypes de genre au cinéma et dans les séries

Le cinéma tend à véhiculer un certain nombre de stéréotypes quant aux caractéristiques prétendument féminines ou masculines des personnages à l'écran et renforce des comportements qui nous apparaissent comme « naturels ». Grâce à des exemples tirés de séries et de films américains, vos élèves réfléchissent aux représentations et à la façon dont le cinéma offre souvent une vision normative et idéalisée des identités de genre, mais représente aussi, parfois, des féminités et des masculinités complexes qui échappent aux normes instaurées et participent ainsi à une redéfinition de ces dernières.

32

N

Sec II

Le cinéma documentaire: construction d'un discours sur le monde

Cet atelier propose d'interroger les préconceptions attachées au genre du cinéma documentaire, souvent considéré comme le lieu de la représentation du « réel ». Grâce à l'analyse de différentes séquences, vos élèves découvrent comment le montage permet de réorganiser le temps et l'espace et, par exemple, comment différents commentaires en voix « over », appliqués sur de mêmes images, orientent la lecture des spectateur-trices.



eprouvette-unil.ch

Médiation scientifique en ligne

De haute lutte

Vos élèves découvrent comment les femmes ont lutté pour obtenir le droit de vote en Suisse en parcourant trois grandes périodes ayant jalonné ce long chemin.

Not longer life

Dans cette exposition en ligne sur des natures mortes revisitées, vos élèves découvrent les dérives de notre système de consommation alimentaire.

Donner la parole

Ce dossier interactif permet aux élèves de découvrir le témoignage vidéo de onze femmes qui ont vécu la période de 1971 et parlent de leur rapport au droit de vote et à la politique.

À la recherche du passé

Vos élèves questionnent les notions d'authenticité, de copie et de reconstitution d'œuvre d'art à l'ère numérique, grâce à une aventure interactive dans le temple de Baalshamîn en Syrie.

Docteur Mussolini. Un passé sensible.

Ce site offre la possibilité de visiter en 3D l'exposition qui s'est tenue sur le campus de l'Unil en 2024-2025. Il regroupe également des nombreuses ressources autour du fascisme et de la figure de Benito Mussolini qui peuvent être mobilisées en classe (podcast, articles en ligne, dossiers interactifs, etc.).

33

Prim

Sec I

Curieux, curieuses, vos élèves sont motivé-es par la découverte de nouvelles expériences en dehors de l'école? Plusieurs hautes écoles, dont l'Unil, offrent la possibilité aux élèves vaudois-es de participer à de nombreux ateliers gratuits. Une occasion unique de se confronter à de nouvelles disciplines, accompagné-es par des spécialistes des domaines abordés. Ces ateliers sont aussi attractifs pour les élèves doué-es et à haut potentiel intellectuel (HPI).

Informations et inscriptions individuelles et gratuites sur le site internet:

eprouvette-unil.ch/plus



DER Département de l'enseignement
et de la formation professionnelle
DGO Direction générale de l'enseignement
obligatoire et de la pédagogie spécialisée

Programme PLUS 2026-2027

Billetterie

- Les inscriptions ouvrent du **mardi 29 septembre 2026 à 9h au vendredi 9 octobre 2026 à 18h**, pour les ateliers se déroulant du lundi 26 octobre 2026 au vendredi 5 février 2027. Chaque inscription est confirmée directement.
- Les inscriptions ouvrent du **mardi 2 mars 2027 à 9h au vendredi 12 mars 2027 à 18h**, pour les ateliers se déroulant du lundi 22 mars 2027 au vendredi 2 juillet 2027. Chaque inscription est confirmée directement.

34

- Création d'un compte utilisateur-trice simple et rapide.
- La plupart des ateliers sont conçus pour accueillir entre 6 et 24 participant-es, sauf mention contraire sur chaque page du site eprouvette-unil.ch présentant l'activité.
- Présence d'un-e enseignant-e obligatoire, responsable du comportement et de l'encadrement des élèves.
- Pour les ateliers nécessitant des prérequis, les notions attendues sont précisées dans les informations disponibles sur la page dédiée du site eprouvette-unil.ch.
- Une fois confirmés, les ateliers ne peuvent plus être annulés, sauf en cas de force majeure justifiée. En cas d'annulation non motivée par la personne responsable ou de non présentation, des frais administratifs de CHF 50.– seront facturés afin de couvrir les coûts engagés.
- Pour le bon déroulement de l'atelier, les réservations se font au nom de l'enseignant-e qui accompagne la classe.
- Vos demandes d'organisation d'une *semaine spéciale* dans votre établissement sont à envoyer par email, au minimum 3 mois avant les dates souhaitées, à l'adresse : eprouvette@unil.ch

Conditions

Inscriptions en ligne sur
eprouvette-unil.ch

Où se déroulent les ateliers ?

Deux possibilités, selon l'atelier choisi (les exceptions sont indiquées sur la page présentant l'activité) :

Dans votre établissement scolaire

Sur le campus de l'Unil

- Les activités proposées sur le **campus de l'Unil** se déroulent au **Labo L'éprouvette** ou au **Forum L'éprouvette**, au sein du bâtiment Amphipôle.
- Les animatrices et animateurs d'ateliers se déplacent dans votre établissement scolaire pour certaines des activités proposées. Ces informations figurent sur chaque page présentant l'atelier.
- Pour les établissements scolaires situés en dehors de l'agglomération lausannoise et des localités limitrophes, le **Bus de L'éprouvette** vous permet d'accueillir certains ateliers au sein même de votre structure.

Conditions minimales d'intervention : trois réservations consécutives de l'atelier choisi. La demande de réservation se fait uniquement par email : eprouvette@unil.ch, au minimum trois mois avant la date désirée.

35



- **Écoles publiques – Vaud** : **gratuit**
- **Écoles privées – Vaud et écoles publiques et privées – hors Vaud** :
Forfait de CHF 120.- pour 6 à 12 participant-es
Forfait de CHF 240.- pour 13 à 24 participant-es
- **Bus de L'éprouvette** : Il est possible de réserver le Bus de L'éprouvette pour un minimum de trois réservations d'un même atelier ayant lieu le même jour. Un forfait de CHF 180.- pour un aller-retour par jour (en sus du tarif de l'atelier si hors du canton de Vaud) est demandé.

Informations détaillées et réservations

eprouvette-unil.ch

Pour toutes questions : +41 21 692 20 79

Du lundi au vendredi : 8h15 – 12h15 / 13h30 – 17h

Tarifs



eprouvette-unil.ch

Contact

Service Culture
et Médiation scientifique
L'éprouvette,
Laboratoire / Sciences
et Société / Unil
Quartier Sorge
Bâtiment Amphipôle
1015 Lausanne

+41 21 692 20 79
eprouvette@unil.ch



Tenez-vous informé-e de notre offre scolaire. En vous abonnant à la Newsletter (environ 5 envois par an), vous recevrez les informations essentielles sur les nouveaux ateliers proposés aux écoles, ainsi que sur les périodes d'inscription.

Rédaction
Service Culture et Médiation scientifique

Création graphique et mise en page
Unicom

Unil.