

ATELIERS

Pour secondaire et cégep

Année scolaire 2025-2026

cap campus

Université 
de Montréal

Qu'est-ce qu'un atelier Cap campus?

L'objectif est de faire découvrir – par le biais d'activités ludiques – de nouveaux domaines aux élèves et étudiant(e)s du cégep, et ce, de manière concrète et appliquée.

Pour ce faire, les étudiant.e.s impliqué.e.s de Cap campus se déplaceront dans les écoles et viendront dans la salle de classe pour présenter l'activité aux élèves de secondaire ou de cégep. Aucune préparation n'est nécessaire pour l'équipe-école.

Le temps estimé pour les activités est d'environ une heure. Elles peuvent être adaptées pour accommoder des groupes de tailles diverses (10 à 35 élèves).

cap campus

Université 
de Montréal

Sommaire

Cégeps : mythes et réalités (général)4

Administration

À la tête de ton projet5

À vos bilans!6

Arts et littérature

Tournage d'un film d'horreur7

Top chef à la romaine8

Santé

Salle de triage9

Exploration nature au campus.....10

Sciences humaines

Un monde sans école11

Le mystère de Mary-Celeste12

Dernière heure : journal télévisé13

Les justiciers en herbe14

Sciences pures et appliquées

L'art de la cryptologie15

Les maths à travers la bourse16

Cégeps : mythes et réalités

Public cible : secondaire 4, 5

Matières : informations générales



Durée 1h

Objectifs :

- Découverte des spécificités du cégep
- Exploration des différentes avenues collégiales

Description :

Cet atelier interactif, présenté sous forme de questions-réponses, permet d'explorer les différentes réalités liées au cégep, de mettre en lumière les changements par rapport au secondaire et de déconstruire certains mythes tenaces. Son objectif est de dédramatiser la transition vers le cégep tout en offrant aux jeunes un espace pour poser leurs questions.

À la tête de ton projet

Public cible : secondaire 4, 5, cégep

Matières : administration, gestion de projets



Objectifs :

- Identifier les ressources nécessaires pour l'établissement d'un projet
- Favoriser le travail d'équipe et la communication
- Développer des stratégies pour gérer les imprévus

Description :

Devenez gestionnaire de projet le temps d'un atelier. Que ce soit pour organiser un événement culturel, une fête de fin d'année, un marché local ou encore imaginer un espace bien-être, apprenez à anticiper, rebondir face aux imprévus et rebondir avec créativité afin de mener votre projet vers le succès.

À vos bilans!

Public cible : secondaire 5, cégep

Matières : comptabilité



Durée 1h

Objectifs :

- S'initier aux notions liées à la comptabilité
- Apprendre à classifier et enregistrer des transactions financières
- Découvrir le rôle et les responsabilités d'un.e comptable

Description :

L'univers de la comptabilité t'intéresse?

Pour l'organisation du bal des finissants, il est confié aux élèves la gestion des finances de l'évènement. À eux de jouer le rôle de véritables professionnels de la comptabilité et de produire un état financier à partir de mises en situation concrètes et réalistes.

Tournage d'un film d'horreur

Public cible : secondaire 3, 4, 5

Matières : cinéma, littérature, théâtre



Durée 1h

Objectifs :

- Présenter les métiers liés au cinéma et au théâtre
- Imaginer une scène cohérente en accord avec les indications textuelles
- Présentation des différentes lumières utilisées au cinéma.

Description :

Après une présentation générale et quelques indications sur les diverses étapes de la mise en scène d'un film (lumières, costumes, décors, jeu, etc.), Par le dessin ou par l'écriture, les élèves devront créer une mise en scène à partir du script de l'un des premiers film d'horreur : Nosferatu (1922). Ensuite, l'extrait réel du film sera montré en classe afin de discuter de l'évolution historique de la discipline et de l'image du vampire.

Top chef à la romaine

Public cible : secondaire 4, 5, cégep

Matières : histoire, langues, cours de cuisine, civilisation



Durée 1h

Objectifs :

- Présenter la pluridisciplinarité des lettres classiques
- Mettre en pratique la recette traduite
- Développer l'esprit analytique en groupe.

Description :

Les élèves doivent traduire du latin et en groupe (à l'aide du mot à mot) une recette romaine. Il s'en suit une discussion sur l'histoire et les curieuses pratiques culinaires romaines. Les recettes peuvent ensuite être préparées à la maison ou en classe.

Salle de triage

Public cible : secondaire 1, 2, 3

Matières : médecine, théâtre



Durée 1h

Objectifs :

- Découverte des différentes spécialités médicales
- Apprentissage interactif
- Connaissance des soins médicaux

Description :

Cette activité s'inscrit dans une immersion en salle d'urgence où les élèves prennent le rôle d'urgentologues. Après une brève présentation des différentes spécialités de la médecine, plusieurs patients (élèves volontaires ou autres) devront se présenter devant les jeunes avec certains symptômes. C'est alors aux élèves d'associer la condition du patient pour l'envoyer voir le bon spécialiste. Cette activité peut être combiné à un atelier sur la prise de soins vitaux ou sur l'essai d'instruments médicaux.

Exploration nature au campus



Public cible : secondaire 2,3, 4, 5

Matières : santé, environnement

Durée 1h30-2h

Objectifs :

- Promouvoir la santé globale
- Découvrir le campus de l'Université de Montréal
- Sensibiliser à la biodiversité

Description :

À travers une marche guidée dans les sentiers autour de l'Université de Montréal, cette activité combine la découverte du campus de Montréal, de son histoire et une exploration de la faune et de la flore. À travers des arrêts thématiques, les jeunes découvrent comment le contact avec la nature contribue à la santé physique et mentale. L'expérience se termine par un bingo nature, où les élèves doivent repérer différentes espèces rendant l'activité interactive et ludique.

Un monde sans école

Public cible : secondaire 1, 2, 3

Matières : français, arts plastiques, éthique, philosophie



Durée 1h

Objectifs :

- Comprendre l'impact et les changements des institutions scolaires. Est-ce qu'il existe d'autres moyens d'apprendre hors l'école ?
- Faire valoir son opinion par des arguments et concrétiser (sous forme verbale, écrite ou figurative) sa perception des institutions scolaires
- Notions de dystopie et d'utopie

Description :

Après avoir présenté les notions de dystopie et utopie, les élèves devront réfléchir à la question : «comment serait le monde sans école ? » Pour ce faire, plusieurs avenues sont envisageables : dessin, écriture, etc. pour décrire individuellement leurs idées et leurs arguments. Le tout sera suivi d'une présentation-débat devant la classe.

Le mystère de Mary-Celeste

Public cible : secondaire 4, 5, cégep

Matières : histoire, littérature



Durée 1h

Objectifs :

- Développer l'esprit analytique
- Apprendre à organiser ses idées
- Notion de fausses nouvelles (*fake news*)
- Réfléchir aux sources des informations.

Description :

Les élèves doivent récolter des informations à propos d'un bateau fantôme : le Mary Celeste. Attention ... de faux témoignages historiques se cachent parmi les éléments factuels. Il faudra faire de bons choix et élaborer une théorie plausible sur les éventuels incidents ayant conduit à la perte du bateau.

Dernière heure : journal télévisé



Durée 1h

Public cible : secondaire 5, cégep

Matières : univers social, sciences politiques, français

Objectifs :

- Formuler ses propos de manière constructive et synthétique
- Comprendre comment les actualités du monde exercent une influence
- Créer un balado qui reflète sa vision de la société.

Description :

À l'aide d'une feuille d'information, les élèves devront se mettre dans la peau de plusieurs spécialistes (économiste, psychologue, sociologue...) et répondre à une question par le biais d'un journal télévisé ou balado. À posteriori, il est possible de l'enregistrer dans les locaux de l'Université de Montréal.

Les justiciers en herbe

Public cible : secondaire 3, 4, 5, cégep

Matières : droit



Durée 1h

Objectifs :

- Découvrir les notions de base en droit civil et criminel
- Développer la capacité à distinguer les deux domaines du droit
- Explorer les différences entre infractions civiles et criminelles

Description :

Durant cette activité, les élèves pourront plonger dans l'univers du droit civil et criminel grâce à un jeu inspiré du Monopoly. Ils devront avancer case par case, répondre à des questions et des mises en situations pour accumuler des points tout en apprenant sur ces deux grandes branches fondamentales du droit.

L'art de la cryptologie

Public cible : secondaire 3, 4, 5

Matières : mathématiques



Durée 1h

Objectifs :

- Apprentissage des méthodes de chiffrement
- Création de méthodes de chiffrement
- Analyse des probabilités et statistique.

Description :

Plongez dans l'univers fascinant de la sécurité informatique et du secret bien gardé ! À travers des exemples concrets et reproductibles de (dé-)codage, cet atelier invite les jeunes du secondaire à explorer les manières dont les mathématiques sont utilisées pour créer des codes secrets, décrypter des messages et protéger les informations sensibles.

Les maths à travers la bourse

Public cible : secondaire 3, 4, 5

Matières : mathématiques, finance



Durée 1h

Objectifs :

- Compréhension des concepts mathématiques
- Initiation à l'investissement en actions
- Analyse des probabilités et statistique.

Description :

Découvrez un voyage passionnant à travers le monde des mathématiques financières ! *Les maths à travers la bourse* plonge les élèves du secondaire dans l'univers de la finance, en leur enseignant comment les concepts mathématiques sont utilisés pour comprendre les marchés boursiers et prendre des décisions éclairées. Ces derniers seront ensuite appliqués à travers une brève simulation des marchés.

ENVIE DE DÉVELOPPER UNE IDÉE POUR VOTRE ÉTABLISSEMENT ?

Vous avez une idée d'activité ou de projet que vous aimeriez développer dans votre école ou cégep ? Transmettez-nous vos suggestions ou vos propositions pour que nous puissions en discuter.

Vous pouvez nous contacter à tout moment à cette adresse courriel :
marie-helene.vaillancourt@umontreal.ca

L'équipe de Cap campus a hâte de rencontrer vos élèves à travers des activités innovantes. Au plaisir de débiter notre collaboration !



RESTONS EN CONTACT

Pour toutes questions ou demandes, vous pouvez nous écrire à : **marie-helene.vaillancourt@umontreal.ca**

Pour toutes informations complémentaires, vous pouvez consulter notre site web : **<https://capcampus.umontreal.ca/accueil/>**

Nous vous invitons à nous suivre sur les réseaux sociaux pour découvrir nos activités :

f in Cap campus - UdeM

@capcampusudem