Descriptif des parcours de Woluwe Saint Lambert : https://www.dynamic-tamtam.be/place-aux-enfants/

Parcours A : petit reporter d'un jour : Les enfants se glisseront dans la peau de **reporters d'un jour**. Ils réaliseront des interviews et rédigeront leurs propres articles. Leurs textes seront ensuite publiés dans un encart spécial du prochain numéro du Wolu Info, le bulletin d'information communal.

Parcours B : le Botanique et les nichoirs : À la découverte de l'histoire du **Botanique**, les enfants exploreront en matinée les coulisses du centre culturel pour comprendre les différents métiers qui font vivre ce lieu au quotidien. L'après-midi ils auront l'occasion de participer à un atelier de **création de nichoirs** pour oiseaux.

Parcours C : le musée BELvue et le moulin à vent : En matinée, les enfants incarneront un personnage le temps d'un jeu de rôle immersif au **musée BELvue**. Cette expérience leur permettra de s'exprimer, de partager leurs idées et d'écouter celles des autres, dans un cadre ludique et bienveillant. L'après-midi, ils visiteront le **moulin de l'Hof ter Musschen** en compagnie du meunier qui leur expliquera son rôle essentiel dans la vie locale d'autrefois.

Parcours D : la Banque nationale et les ateliers créatifs de la Rue Voot : Les enfants commenceront la journée par une chasse au trésor au **musée de la Banque nationale** et exploreront ses collections, son fonctionnement ainsi que l'histoire de la monnaie. Ils poursuivront la journée aux **Ateliers de la rue Voot** et ses multiples espaces de création (céramique, photographie, dessin, sculpture, vélo) avant de réaliser une œuvre collective.

Parcours E : les musées royaux d'Art et d'Histoire et la céramique aux ateliers Marie-Louise : Aux **Musées Royaux d'Art et d'Histoire**, les enfants voyageront à travers le monde. Ils compareront des objets d'une même époque pour mieux saisir la diversité des cultures. La journée se poursuivra sous le signe de la création aux **Ateliers Marie-Louise**, où ils seront initiés à la céramique.

Parcours F : l'atelier Kaligrav et Choco Story : Les enfants débuteront la journée en explorant **Kaligrav**, un atelier inclusif où infographie et découpe laser dévoileront tous leurs secrets. L'après-midi, direction **Choco Story** pour un voyage gourmand à la découverte du chocolat : du cacao à la tablette.

Parcours G : à la découverte de l'environnement et de la solidarité internationale : À travers un jeu de société interactif, les enfants imagineront **leur propre espace vert** et exploreront les liens entre plantes, animaux et environnement. L'après-midi, l'**ASBL Coup de Pouce** les emmènera à la découverte de ses actions éducatives en République démocratique du Congo. Au programme : quiz sur le pays, danse rumba, chorale et échanges autour de l'économie circulaire.

Parcours H : le moulin à vent et la langue des signes : Pour commencer la journée, les enfants visiteront le moulin de l'**Hof ter Musschen** en compagnie du meunier qui leur expliquera son rôle essentiel dans la vie locale d'autrefois. Ils seront ensuite initiés à **la langue des signes** au travers d'activités ludiques animées par un binôme sourd/entendant et expérimenteront les signes comme outil de communication.

Parcours I : le vétérinaire et la bibliothèque Wittockiana : En matinée, **un vétérinaire** ouvrira les portes de son cabinet aux enfants pour leur faire vivre son métier. L'après-midi, les enfants exploreront l'univers des livres, des reliures anciennes aux livres d'artistes contemporains, à **la bibliothèque Wittockiana** et passeront de l'observation à la pratique au travers d'un atelier de création.

Parcours J : la langue des signes et le parlement fédéral : La journée débutera par une visite des installations de la **zone de police Montgomery**. Les enfants découvriront toutes les facettes du métier de policier : du dispatching aux véhicules de patrouille en passant par l'équipement de l'agent. L'après-midi, ils exploreront les coulisses du **Parlement fédéra**l, où ils endosseront le rôle de députés le temps d'un débat et d'un vote.