

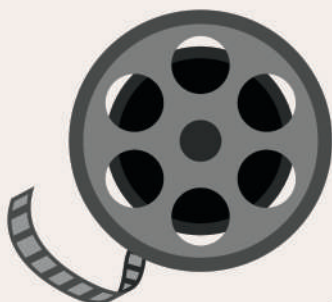


Programmation

scolaire et associative

Cinéma et jeu vidéo

2026 - 2027



Quai
10

L'édito

L'année scolaire qui s'ouvre s'annonce, une fois encore, pleine d'incertitudes pour le monde de l'enseignement. Réformes, changements annoncés, décisions politiques et inquiétudes quant à l'avenir de l'école : dans ce contexte mouvant, les équipes éducatives doivent continuer à avancer, à transmettre et à accompagner leurs élèves, souvent sans savoir de quoi demain sera fait.

Au Quai10, nous souhaitons avant tout vous dire que nous sommes à vos côtés.

Parce que nous croyons que l'éducation est un pilier essentiel de notre société. Parce que nous pensons que la culture n'est pas un luxe, mais un droit. Parce que l'accès à des œuvres de qualité, la rencontre avec l'autre et la capacité à questionner ce qui nous entoure sont indispensables pour construire une société plus juste, plus libre et plus solidaire.

Aujourd'hui, les jeunes grandissent dans un monde saturé d'images et d'informations. Les réseaux sociaux, les algorithmes et l'intelligence artificielle transforment notre manière de nous informer, de communiquer et de comprendre le monde. Face à cette profusion de contenus, savoir regarder, écouter, analyser et questionner est devenu une compétence fondamentale.

C'est pourquoi notre mission d'éducation aux médias nous semble plus nécessaire que jamais. À travers le cinéma et le jeu vidéo, nous souhaitons offrir aux élèves des espaces pour prendre du recul, aiguiser leur esprit critique et découvrir d'autres réalités. Des espaces où l'on peut se questionner, débattre, expérimenter, coopérer et parfois simplement s'émerveiller.

Cette année, notre programmation aborde des enjeux qui traversent notre société : pauvreté et exclusion, mémoire collective, migrations, écologie, coopération, discriminations ou encore intelligence artificielle. Des films, des rencontres, des formations et des animations pour mettre des images et des expériences sur des réalités parfois complexes, et permettre aux élèves de les appréhender autrement.

Dans une époque où les certitudes vacillent et où l'avenir semble parfois difficile à dessiner, nous croyons plus que jamais à la force du collectif, à la transmission et au pouvoir de l'enseignement et de la culture.

Regarder ensemble. Questionner ensemble. Comprendre ensemble.

Et peut-être, à notre échelle, contribuer ensemble à construire le monde de demain.

Nous vous souhaitons une belle année scolaire et vous remercions pour le travail essentiel que vous accomplissez chaque jour auprès des jeunes.

Angelique

Chargée des réservations scolaires



ÉCOLE ET CINÉMA AU CŒUR DE LA VILLE

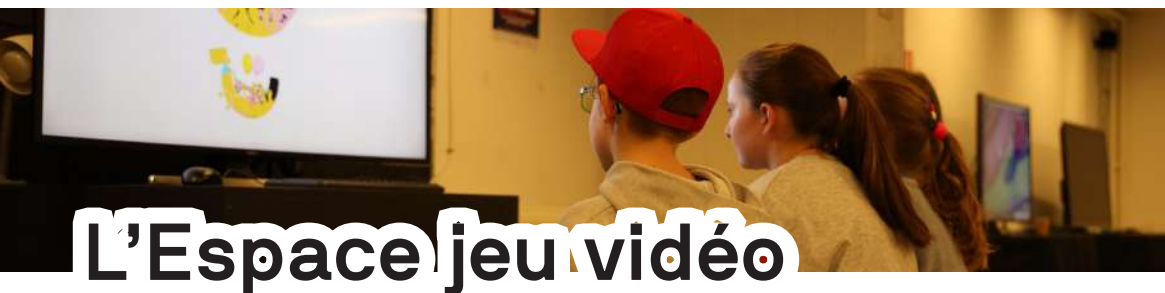
Sommaire

Introduction	- o Le projet pédagogique du Quai10 - o Newsletter - o Infos pratiques	5 5 6
Les rendez-vous	- o Journée mondiale des enseignant·es - o Séance spéciale - Santé mentale, pauvreté et sans-abrisme - o Séance spéciale - Catastrophe du Bois du Cazier - o Journées cinéma et jeu vidéo - o Guide d'éducation aux IA - o PECA - o Formations cinéma - o Pédagogie à la carte	7 8 9 10 15 16 17 19
Les ateliers jeu vidéo	- o Apprendre à coopérer - o Créer et comprendre l'IA - o Aborder l'écologie - o Citoyenneté et démocratie - o Discriminations et représentations - o Le schéma narratif - o Numérique : vie privée et économie de l'attention	20 20 21 21 22 22 23
La programmation cinéma	- o Index thématique - o Maternelle - o Primaire - o Secondaire	25 27 37 45
Infos supplémentaires	- o Organiser la fin d'année - o Localisation et accès	56 57



Le cinéma

En partenariat avec Écran Large sur Tableau Noir, en co-production avec l'ASBL Les Grignoux et avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles, le Quai10 propose aux élèves et aux enseignants une découverte des problématiques actuelles par le prisme du cinéma: projections de films de qualités et dossiers pédagogiques viennent ainsi enrichir le curriculum scolaire. Notre équipe fait également appel à des associations spécialisées afin de favoriser la médiation culturelle et de rendre les oeuvres accessibles au plus grand nombre. Focus thématiques, festivals et ateliers créatifs invitent à l'exploration de nouveaux horizons de manière ludique. Vous pouvez organiser une séance pour vos élèves à partir de 4€. Retrouvez les informations pratiques à la page suivante.



L'Espace jeu vidéo

Unique en Belgique, l'Espace jeu vidéo allie pédagogie et découverte avec des animations et ateliers pour groupes scolaires et associations. Ces ateliers se distinguent par l'utilisation du média du jeu vidéo comme outil d'apprentissage. Ils sont structurés en deux temps: une thématique est explorée au fil d'une présentation et d'un échange pour être ensuite expérimentée via le jeu vidéo. Notre équipe guide les participant·es dans l'univers vidéoludique, faisant de ce média un outil de développement de la pensée critique, dans un environnement inclusif et stimulant. Vous pouvez participer à un atelier avec vos élèves à partir de 6€. Retrouvez les informations pratiques à la page suivante.

Notre approche pédagogique

La participation active des élèves | Le débat et la réflexion collective | La découverte par l'expérimentation | Les rencontres avec des intervenant·es spécialisés·es | Les parcours thématiques sur mesure | La complémentarité entre cinéma et jeu vidéo



Restons en contact

Pour rester au courant des activités pédagogiques du Quai10 tout au long de l'année, contactez sebastien@quai10.be ou scannez le code QR ci-contre.

Infos pratiques

Cinéma

Espace jeu vidéo

Publics

Les ateliers sont destinés aux écoles mais également à un public d'accueil de la jeunesse : Maisons de Jeunes, Article 27, Maisons de Quartier... Certaines projections et animations requièrent un âge et un nombre de participant·es déterminés. Merci de vous y référer.

Modalités de réservation

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Séances accessibles dès 25 élèves inscrits, par séance.● Programmation flexible sans date fixe.● Horaires : 9h30 (Quai10 et Côté Parc) et 13h30 (Côté Parc uniquement). | <ul style="list-style-type: none">● Séances accessibles dès 8 personnes inscrites, par animation.● Horaires : mardi, jeudi (10h - 13h - 15h) et vendredi (10h - 13h). |
|---|--|

Tarifs

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">● 4 € par élève de maternelle.● 5 € par élève du primaire et du secondaire.● 6 € par élève pour les sorties nationales et/ou récréatives.● 7.5€ pour le secteur associatif● Gratuit pour les accompagnateur·rices. | <ul style="list-style-type: none">● 6€ par participant·e.● Gratuit pour les accompagnateur·ices. |
|--|---|

Informations et réservations

Angelique Parent : angelique@quai10.be
ou 071/18.14.37.

- reservationejv@quai10.be

Conditions d'annulation

- Pour le cinéma, un minimum de 25 élèves est demandé et sera facturé même si le groupe est moins nombreux. Pour l'Espace jeu vidéo, l'animation sera facturée dans sa totalité même si le groupe est moins nombreux que le nombre minimum requis de 8 élèves.
- La séance et les animations seront également facturées dans leur totalité, dans les cas suivants :
 - Annulation ne relevant pas de la responsabilité du Quai10.
 - Annulation dans un délai inférieur à 1 semaine.
 - Sauf raison impérieuse (ex. grève sauvage des TEC).
- **Toute modification ou annulation doit être formulée dès que possible, et au plus tard 15 jours avant la date prévue par mail.**

Journée mondiale des enseignant·es et présentation de la saison

Marcinelle Le 56 minutes

Belgique | 2026 | 0h56 | V.F.

19h00 : accueil avec drink offert

19h30 : présentation de la brochure pédagogique

20h00 : échange avec questions et réponses

20h15 : projection du documentaire
Marcinelle, le 56 minutes

À l'occasion de la Journée mondiale des enseignants, le Quai10 vous invite à une soirée qui vous est dédiée, pour vous remercier de votre engagement et vous faire découvrir une œuvre qui rejoindra notre brochure pédagogique.

Cette année, nous vous proposons de découvrir Marcinelle, le 56 minutes, un documentaire réalisé à partir d'archives de la Sonuma, en collaboration avec Le Bois du Cazier, à l'occasion des 80 ans de l'accord charbon signé le 23 juin 1946 entre la Belgique et l'Italie, et les 70 ans de la catastrophe ayant emporté 162 hommes de douze nationalités différentes.

À travers les archives et les témoignages qui retracent cette histoire, le documentaire s'inscrit dans une démarche essentielle de devoir de mémoire et de transmission. Une œuvre qui permet de revenir sur un pan majeur de l'histoire sociale et migratoire de la Belgique et d'aborder, avec les élèves, des thématiques telles que la mémoire collective, l'immigration, le travail et les relations entre la Belgique et l'Italie.

Date	24 septembre
Horaire	À partir de 19h00
Accès	Sur présentation de la Carte PROF
Réservation	angelique@quai10.be



Séance spéciale

Santé mentale, pauvreté et sans-abrisme

À l'occasion de la Journée mondiale de la santé mentale, de la Journée de lutte contre la pauvreté et des actions de sensibilisation autour du sans-abrisme, le Quai10, **en collaboration avec le Réseau Wallon de Lutte contre la Pauvreté**, propose des séances spéciales à destination des élèves du primaire et du secondaire.

À travers deux films aux approches sensibles et accessibles, ces séances invitent les élèves à réfléchir aux réalités de la pauvreté, de l'exclusion et de la précarité, tout en ouvrant un espace de dialogue et de réflexion collective.

Pour chacune des séances, **des animateurs et animatrices du Réseau Wallon de Lutte contre la Pauvreté seront présents à l'issue de la projection** pour échanger avec les classes.

Un moment privilégié pour mettre des mots sur les réalités abordées par les films, susciter la réflexion et favoriser le dialogue avec les élèves.



Primaire

Belgique | 2025
1h11 | V.F.



Secondaire

France | 2019
1h42 | V.F.

Dates*	<i>Olivia</i> : 12 octobre <i>Les invisibles</i> : 14 octobre
Horaires	9h30 : projection - 10h30 : animation (1h)
Participant·es	Minimum 25 élèves
Prix	5€ par participant·e et gratuit pour les accompagnant·es



*D'autres dates peuvent être ajoutées en fonction de la demande.



Séance spéciale

Catastrophe du Bois du Cazier

Marcinelle, le 56 minutes

Belgique | 2026 | 0h56 | V.F.

Dans le cadre des **commémorations des 80 ans de l'accord Charbon et les 70 ans de la catastrophe du Bois du Cazier**, découvrez, avec vos élèves, le documentaire *Marcinelle, le 56 minutes*. À travers les archives audiovisuelles de la SONUMA, les thématiques indissociables que sont l'émigration d'une main d'œuvre à destination des charbonnages et la catastrophe de Marcinelle vont se croiser et s'entrelacer pour finalement former, dans un seul narratif, **une œuvre de 56 minutes mêlant films, images vidéo et bandes sonores**.

Animation *Les gueules noires*

À la suite de la projection, **La Maison du Conte** vous propose une animation construite entre émotion et complicité. Cette évocation aborde l'univers des charbonnages de Charleroi à travers des images d'époque ponctuées de contes, récits, témoignages et chansons qui ont façonné durablement le paysage de la région, autrefois appelée le Pays Noir.

Dates*	6, 13 et 15 octobre
Horaires	9h30 : projection - 10h30 : animation (1h)
Participants	Minimum 25 élèves
Prix	8,50€ par participante et gratuit pour les accompagnantes



*D'autres dates peuvent être ajoutées en fonction de la demande.



Journée cinéma et jeu vidéo

Une journée, deux expériences, une même réflexion !

Le cinéma fait naître les émotions, le jeu vidéo prolonge l'expérience. En associant ces deux univers, nos journées cinéma et jeu vidéo invitent les participants à explorer des enjeux de société de manière immersive et interactive.

La matinée est consacrée à la projection d'un film qui sensibilise, questionne et ouvre le débat.

L'après-midi, place à l'expérimentation dans notre Espace jeu vidéo, où une animation spécialement conçue autour de la même thématique permet d'échanger, de coopérer et de développer son esprit critique.

Quatre parcours sont proposés :

Harcèlement et discriminations : comprendre les mécanismes de l'exclusion, développer l'empathie et réfléchir aux moyens d'agir ensemble.

Citoyenneté et inclusion : encourager le vivre-ensemble, valoriser la diversité et questionner la place de chacun au sein de la société.

Intelligence artificielle : explorer les opportunités et les défis de l'IA, questionner ses usages et mieux comprendre son impact sur notre quotidien.

Communication, coopération et travail d'équipe : comprendre l'importance de la coopération, apprendre à construire ensemble et à unir ses forces, tout en développant l'écoute et la communication avec les autres.

Dates	Uniquement sur réservation auprès de angelique@quai10.be
Horaires	9h30 : projection - 11h30 : lunch (non-inclus) - 13h00 : animation
Participant·es	Minimum 25 élèves
Prix	10€ par participant·e et gratuit pour les accompagnant·es



Communication, coopération et travail d'équipe

Mon ninja et moi

à partir de 10 ans

Film d'animation d'Anders Matthesen | 1h21 | Danemark | 2020 | V.F.

Le jeune Alex, élève en classe de 5ème, vit dans une famille recomposée. Pour son anniversaire, il reçoit de la part de son oncle excentrique, de retour de Thaïlande, une poupée Ninja vêtue d'un étrange tissu à carreaux. Alex découvre que le jouet s'anime et qu'il parle ! Le Ninja propose à Alex un pacte secret : il l'aide à devenir plus fort pour affronter ses peurs et ne pas se laisser intimider à la maison comme à l'école. En échange, Alex doit l'aider à accomplir une mystérieuse mission... Cette alliance faite d'amitié, de courage et d'humour transformera pour toujours ces deux improbables compagnons.

L'animation jeu vidéo :

- Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo



L'intelligence artificielle

Mon ami robot

à partir de 10 ans

Film d'animation de Pablo Berger | 1h42 | Espagne, France | 2023 | Muet

DOG, vit à Manhattan et la solitude lui pèse. Un jour, il décide de construire un robot et ils deviennent alors les meilleurs amis du monde ! Par une nuit d'été, DOG avec grande tristesse, est obligé d'abandonner ROBOT sur la plage. Se reverront-ils un jour ?

L'animation jeu vidéo

- Créer et comprendre l'intelligence artificielle



Citoyenneté et inclusion

à partir de 13 ans

I Swear

Biopic de Kirk Jones | 2h01 | Grande Bretagne | 2026 | V.O.ST.FR.

Dans les années 1980, John Davidson grandit avec le syndrome de Gilles de la Tourette, une pathologie encore largement méconnue. Entre incompréhension, stigmatisation et détermination, son parcours d'abord semé d'embûches se transforme en combat pour être reconnu tel qu'il est, au-delà des préjugés. Inspiré d'une histoire vraie.

L'animation jeu vidéo :

- Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo
- ou
- Discriminations et représentations dans les jeux vidéo



L'intelligence artificielle

à partir de 13 ans

Pourquoi encore penser ?

Documentaire de Luc Jabon | 1h30 | Belgique | 2024 | V.F.

Notre faculté de penser est aujourd'hui confrontée à l'énorme puissance de calcul de l'intelligence artificielle.

Dans le monde de machines super-intelligentes qui nous guette, quelle place et quel avenir aura encore le fait de penser par soi-même ?

L'animation jeu vidéo

- Créer et comprendre l'intelligence artificielle



Harcèlement, discrimination et réseaux sociaux

à partir de 15 ans

TKT

Drame de Solange Cicurel | 1h21 | Belgique | 2024 | V.F.

Alors qu'Emma, 16 ans, est admise dans l'unité de soins intensifs de l'hôpital, ses parents attendent anxieusement des nouvelles du médecin. Étrangement, Emma est pleinement consciente du monde qui l'entoure mais incapable de communiquer avec lui. Pour comprendre ce qui se passe, Emma doit enquêter sur son passé et démêler le mystère entourant sa soudaine hospitalisation. Petit à petit, elle va être confrontée à la dure réalité de ce qui lui est arrivé.

L'animation jeu vidéo :

- Numérique : vie privée et économie de l'attention
- ou
- Discriminations et représentations dans les jeux vidéo



Harcèlement, discrimination et réseaux sociaux

à partir de 15 ans

The Plague

Thriller de Charlie Polinger | 1h35 | USA | 2026 | V.O.ST.FR.

Dans un camp d'été, la rumeur d'une peste se propage. Quand Ben refuse d'y croire, les frontières de la réalité se brouillent et un jeu impitoyable se déclenche entre les garçons.

L'animation jeu vidéo

- Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo
- ou
- Discriminations et représentations dans les jeux vidéo

Ciné manette

à partir de 10 ans

Flow, le chat qui n'avait plus peur de l'eau

Comment les jeux vidéo nourrissent le cinéma, et vice-versa ? C'est ce que propose le Ciné manette.

Bien installées dans leur siège et manette en main, les élèves pourront participer à une session de jeu vidéo sur les différents thèmes abordés dans le film *Flow*, le chat qui n'avait plus peur de l'eau. Un médiateur accompagne les élèves, passant les manettes sans fil d'un siège à l'autre. Le temps de jeu est précédé d'une courte présentation sur les liens (thématiques, outils narratifs, représentations...) entre les jeux de la session et le film projeté.

Place ensuite à la projection du film *Flow*.

Film d'animation de Gints Zilbaladis | 1h25 | Lettonie, France, Belgique | 2024 | Muet

Un chat se réveille dans un univers envahi par l'eau où toute vie humaine semble avoir disparu. Il trouve refuge sur un bateau avec un groupe d'autres animaux. Mais s'entendre avec eux s'avère un défi encore plus grand que de surmonter sa peur de l'eau ! Tous devront désormais apprendre à surmonter leurs différences et à s'adapter au nouveau monde qui s'impose à eux.

Dates	Uniquement sur réservation auprès de angelique@quai10.be
Horaires	Matin ou après-midi - durée : 2h30
Participant·es	Minimum 25
Prix	10€ par participante et gratuit pour les accompagnant·es

Les thématiques abordées :

- Les discriminations et les représentations
- La coopération et la cohésion de groupe
- Technique de création jeu vidéo et cinéma



Guide d'éducation aux I.A.

à partir de 12 ans

Créer une histoire interactive qui parle de l'IA en utilisant l'IA.



Le Quai10, grâce au soutien du CSEM et de la Fédération Wallonie-Bruxelles, a conçu un guide modulaire destiné à épauler enseignants, animateurs et élèves dans leur apprentissage de l'utilisation des intelligences artificielles génératives.

Dans une approche à la fois pédagogique et créative, les ateliers qui y sont détaillés proposent de comprendre l'IA en la manipulant de manière concrète. Aucun prérequis ou connaissance technique n'est nécessaire : le guide propose des pas-à-pas détaillés, une boîte à outils, des canevas prêts à l'emploi et des alternatives gratuites pour que chacune puisse mener un atelier à la hauteur de ses moyens.

Accéder au guide :



Objectifs pédagogiques

Comprendre les logiques de base de l'IA générative et ses limites | Expérimenter concrètement l'IA dans des ateliers (écriture, illustration, prototypage) | Exprimer les représentations collectives liées à l'IA en imaginant des scénarios | Développer l'esprit critique par des temps de débat et de mise en commun des idées | Outiller les animateur·ices, encadrant·es, enseignant·es avec des parcours clairs, modulables et adaptables selon leurs publics respectifs.

Vous souhaitez appliquer la méthodologie d'apprentissage proposée dans ce guide avec vos classes ?

Deux options :

- Téléchargez le guide (QR code) et menez votre propre atelier ;
- Réservez une demi-journée d'atelier (combinaison de 2 ou 3 modules) pour votre classe au Quai10.

Vous souhaitez renforcer vos propres compétences pédagogiques en matière d'IA ?

Venez suivre un atelier d'initiation de groupe pour apprendre à utiliser le guide de façon autonome au Quai10, avec l'un de nos animateurs.

Tarifs et modalités de réservation :

- Uniquement sur réservation : ejv@quai10.be
- Téléchargement du guide : gratuit
- Atelier demi-journée avec une classe : 10€ par élève (àpd 10 ans), gratuit pour les accompagnant·es
- Initiation pour un groupe d'enseignant·es : 250€ par groupe par demi-journée



Le monde évolue, l'école aussi !

Le Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique permet à chaque élève de découvrir la culture en rencontrant des œuvres et des artistes, en pratiquant des activités artistiques et en développant ses connaissances. Il favorise l'esprit critique, l'expression personnelle et le plaisir d'apprendre grâce à des expériences culturelles variées.

Vous êtes-vous déjà demandé comment se déroule la production d'un film jusqu'à sa promotion ? Au Quai10, nous vous proposons d'explorer toutes ces facettes avec vos élèves, du primaire à la fin du secondaire.

Une démarche de co-construction

Les propositions ci-dessous constituent une base de travail inspirante. Nous construisons et adaptons chaque projet avec vous, en fonction de vos envies, de votre calendrier et des besoins spécifiques de vos élèves.

Pour composer votre parcours, nous pouvons puiser dans différentes dynamiques qui croisent les trois piliers du PECA (Connaître, Pratiquer, Rencontrer) :

1. La rencontre avec les œuvres
 - Projections sur mesure
 - Échanges et débats
2. Les ateliers pratiques
 - Analyse de l'image
 - Arts plastiques et graphisme
3. L'envers du décor et les métiers
 - Une immersion dans les coulisses du cinéma pour comprendre la réalité du secteur



Informations et demandes de collaboration :

angelique@quai.be

www.peca.be



Formations cinéma

Décrypter les images et les comprendre

Les images sont partout. Mais savons-nous vraiment les regarder ?

Dans un monde où nous sommes constamment entourés d'images, apprendre à les décoder, à comprendre leurs mécanismes et à questionner ce qu'elles nous racontent est essentiel pour développer son regard et son esprit critique.

À travers **trois modules** consacrés aux techniques du cinéma, les élèves sont invités à entrer dans les coulisses de l'image et à découvrir les secrets de fabrication du 7e art. De la construction d'un plan aux effets spéciaux, en passant par le montage et le son, ces formations proposent une approche accessible et interactive pour mieux comprendre comment les images sont créées et comment elles influencent notre perception.

Destinées aux élèves de la 5e primaire à la 6e secondaire, ces formations s'adaptent à l'âge et au niveau des participantes.

Dates	Uniquement sur réservation auprès de angelique@quai10.be
Horaires	9h30 : Quai10 & Côté Parc 13h30 : Côté Parc Durée d'un module : 2h
Participant·es	Minimum 25
Prix	6€ par participant·e et gratuit pour les accompagnant·es



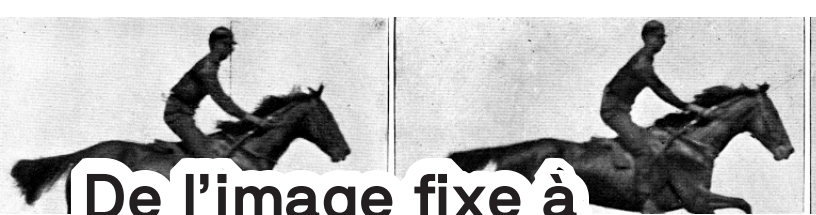
Grammaire et technique cinématographique

à partir de 10 ans

Une image peut-elle raconter une histoire sans dire un mot ?

Chaque image résulte de choix qui permettent de raconter, d'émouvoir ou d'orienter notre regard. À travers différents extraits, les élèves découvrent les principaux éléments du langage cinématographique : cadrage, échelle des plans, lumière, couleurs, etc.

Une animation pour apprendre à regarder les images autrement et développer son esprit critique.



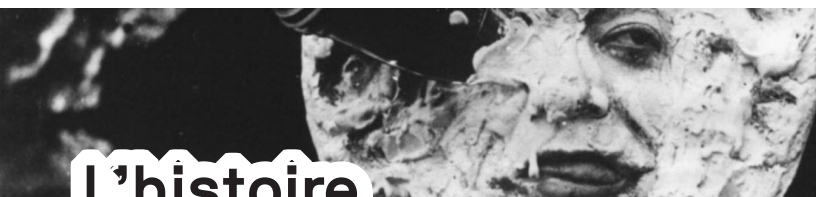
De l'image fixe à L'image en mouvement

à partir de 10 ans

Comment une image prend-elle vie ?

Qu'elle soit publicitaire, artistique ou informative, une image fixe est toujours le résultat de choix qui influencent notre regard et notre interprétation.

Les élèves découvrent ensuite les spécificités de l'image en mouvement et du cinéma : montage, son et mouvements de caméra. Une exploration pour comprendre comment images et sons s'assemblent pour raconter, créer des émotions et donner du sens.



L'histoire des effets spéciaux

à partir de 10 ans

Comment faire apparaître l'impossible à l'écran ?

Depuis les débuts du cinéma, les effets spéciaux permettent de repousser les limites de l'imagination. À travers différents extraits, les élèves découvrent les techniques utilisées pour créer l'illusion : maquettes, animation image par image, maquillage, bruitage, images de synthèse, etc.

Des premiers trucages de *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès aux grands classiques comme *L'Homme invisible* et *King Kong*, une plongée dans l'histoire du cinéma pour découvrir les secrets qui se cachent derrière la magie du grand écran.



La pédagogie à la carte

Les animations et débats à la carte

Nos équipes cinéma et jeu vidéo s'efforcent de répondre à vos besoins spécifiques en proposant des séances et des animations pédagogiques sur mesure.

Que vous souhaitiez organiser une projection de film suivie d'un débat enrichissant ou une séance interactive de découverte de jeu vidéo et de leur conception, nous sommes à votre écoute pour proposer des activités adaptées à vos attentes et à celles de votre groupe.

Nos animateurs passionnés et expérimentés travaillent en étroite collaboration pour offrir des programmes personnalisés qui captivent et inspirent. Chaque détail est pris en compte pour garantir que votre visite soit une expérience unique et enrichissante.

N'hésitez pas à nous contacter pour discuter de vos besoins et nous permettre de créer une expérience sur mesure qui ravira votre groupe.

Vous souhaitez aller plus loin dans le développement pédagogique d'un film ?

Le Quai10 propose, en collaboration avec des partenaires culturels, des animations, des débats, des échanges philosophiques ou des rencontres à l'issue des projections.

Ces activités supplémentaires se font au Quai10 en concertation avec les enseignant·es et sont, sauf cas exceptionnels, gratuites.

Informations et demandes de collaboration :

angelique@quai.be (cinéma)

ejv@quai10.be (Espace jeu vidéo)

Apprendre à coopérer grâce au jeu vidéo

à partir de 10 ans

Bien que les processus de coopération puissent sembler évidents, leur mise en pratique au quotidien peut être complexe. Dans cette animation, le groupe sera amené à réfléchir sur la notion de coopération et surtout à la mettre en pratique autour d'activités ludiques et créatives, d'abord à l'aide de supports physiques puis de jeux vidéo. Les objectifs sont de développer la coopération au sein d'un groupe ainsi que d'appréhender les concepts d'intelligence collective.

Objectifs pédagogiques

- Développer la coopération au sein d'un groupe.
- Appréhender les concepts d'intelligence collective.



Créer et comprendre l'intelligence artificielle

à partir de 10 ans

Dans la culture populaire, l'intelligence artificielle (IA) est souvent réduite à des robots ou machines ultra-intelligentes. Pourtant, une IA est avant tout l'ensemble des théories et techniques visant à simuler l'intelligence humaine, du superordinateur à la simple machine à café. Dans cet atelier, nous créerons notre propre arbre de décision et débattrons des questions éthiques liées aux choix d'une IA et à sa conscience de soi, afin de mieux comprendre les algorithmes qui nous entourent et de démystifier les a priori sur l'intelligence artificielle.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les algorithmes qui nous entourent.
- Démystifier les a priori liés à l'intelligence artificielle.
- Réfléchir avec une logique mathématique.



Aborder l'écologie à travers le jeu vidéo

à partir de 12 ans

Quand on pense au jeu vidéo, la thématique écologique n'est pas la première qui nous vient à l'esprit. Pourtant, le jeu vidéo n'a eu de cesse de raconter sa vision de l'écologie. Dans cet atelier, nous confronterons dans un premier temps les idées de chacun·e sur l'écologie. Ensuite, nous questionnerons la place de cette thématique à travers un historique du jeu vidéo. Enfin, nous apprendrons également à analyser le jeu vidéo en tant que média et objet culturel, et à y faire évoluer notre esprit critique et notre compréhension du monde.

Objectifs pédagogiques

- Développer son esprit critique face à un média
- Apprendre à analyser un objet culturel
- Découvrir et comprendre la thématique écologique



Citoyenneté et jeux vidéo découvre la démocratie

à partir de 12 ans

Même si la démocratie semble aujourd'hui être une évidence sociétale, elle peut être interprétée différemment par chacun·e. Après un bref rappel des bases du système démocratique, nous découvrirons une sélection de jeux vidéo offrant des pistes de réflexion sur les notions indissociables de citoyenneté et de démocratie. Nous apprendrons également comment le jeu vidéo sert de support d'expression politique et comment l'analyser.

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à argumenter dans un débat d'idées.
- Découvrir nos droits et libertés en tant que citoyen·ne.
- Questionner la pertinence de modèles historiques face à l'évolution de nos sociétés.



Discriminations et représentations dans le jeu vidéo

à partir de 12 ans

Bien que l'actualité y accorde une place importante, la discrimination et le respect de la différence restent des sujets d'une grande complexité. Dans cet atelier, nous abordons cette thématique sous un angle ludique et interactif à travers une sélection de jeux vidéo. Nous apprendrons à déconstruire les mécanismes liés à la discrimination et à développer notre esprit critique face aux images qu'en véhicule le jeu vidéo, afin de nourrir notre propre représentation du monde.

Objectifs pédagogiques

- Déconstruire les mécanismes liés à la discrimination.
- Développer un esprit critique sur les images véhiculées par le jeu vidéo.
- Développer sa propre représentation du monde.



Construire et explorer un schéma narratif

à partir de 12 ans

Le schéma narratif est la structure du récit et des actions qu'un jeu vidéo raconte, un outil essentiel pour commenter et analyser une histoire. Depuis quelques années, le jeu vidéo a renouvelé cet outil, allant d'un simple contexte à une véritable aventure immersive pour les joueureuses. Dans cet atelier, nous revisiterons les bases du schéma narratif à travers l'univers du jeu vidéo, en mettant l'accent sur l'impact du gameplay en tant qu'élément de narration, afin de découvrir sous un nouvel angle les bases de la narration dans un récit interactif.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'impact du schéma narratif dans les nouveaux médias.
- Découvrir sous un nouvel angle les bases de la narration dans un récit interactif.



Numérique : vie privée et économie de l'attention

à partir de 12 ans

Dans une société non pas de plus en plus connectée, mais bien au paroxysme de la connectivité, il est difficile d'appréhender tous les concepts liés à internet. Ici nous découvrirons les notions d'identité numérique et de vie privée mais nous parlerons également de l'économie de l'attention, de comment les entreprises rivalisent pour capturer et garder notre intérêt. Pour finir, nous nous questionnerons sur les bonnes pratiques que nous pouvons mettre en place pour nous protéger sur internet.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les mécanismes utilisés par les réseaux sociaux pour capter l'attention.
- Développer un esprit critique sur les logiques économiques qui sous-tendent ces mécanismes.
- Sensibiliser aux enjeux liés à la création et la protection de la vie privée en ligne.





Écran Large sur Tableau Noir

Le cinéma comme outil pour apprendre, comprendre et s'ouvrir au monde

Écran Large sur Tableau Noir accompagne les enseignant·es et leurs élèves dans la découverte du cinéma à travers une programmation d'une cinquantaine de films adaptés aux différents âges et degrés scolaires. Ces projections sont organisées par le Quai10, en co-production avec l'ASBL Les Grignoux avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Sélectionnées pour leur qualité artistique et leur intérêt pédagogique, ces œuvres permettent d'aborder des thématiques de société, de développer l'esprit critique et de nourrir les échanges en classe. Chaque film est accompagné d'informations essentielles (âge conseillé, synopsis, pistes de réflexion) afin de vous aider à choisir la projection la plus adaptée à votre groupe et à vos objectifs pédagogiques.

Le cinéma devient ainsi un véritable outil d'éducation aux médias et à la culture, offrant aux élèves une expérience collective sur grand écran.

Les dossiers pédagogiques Écran Large sur Tableau Noir

Pour la plupart des films, le Quai10 met à disposition des dossiers pédagogiques réalisés par l'ASBL Les Grignoux.

Ces ressources proposent des pistes de réflexion, des activités et des animations en lien avec les thèmes du film, afin de préparer la projection ou de prolonger le travail en classe. Les dossiers sont envoyés au format numérique avant la séance, à raison d'un exemplaire par classe (environ 25 élèves).

Lorsqu'aucun dossier pédagogique n'est disponible, un dossier de presse peut être transmis, dans la mesure du possible, afin d'apporter des informations complémentaires sur l'œuvre.

ÉCRAN LARGE
SUR TABLEAU NOIR

ÉCOLE ET CINÉMA AU CŒUR DE LA VILLE

Index thématique

Avec dossier pédagogique ✓

Maternel ●

Primaire ●

Secondaire ●

Addiction et reconstruction

- ✓ ● Garance

Discrimination et racisme

- ✓ ● La vie en gros
- Mon ninja et moi
- ✓ ● Young Hearts
- ✓ ● L'histoire de Souleymane
- ✓ ● I Swear

Diversité et inclusion

- ✓ ● La baleine et l'escargote
- ✓ ● Le monde à l'envers
- ✓ ● Hola Frida !
- ✓ ● Julian est une sirène
- ✓ ● Flow
- ✓ ● Olivia
- ✓ ● Le mystère Lucy Lost
- ✓ ● Jeunes mères
- ✓ ● I Swear

Entraide et force du lien

- ✓ ● Le Noël d'Ernest et Célestine
- ✓ ● Un amour d'épouvantail
- ✓ ● Gruffalo, de père en fils
- Buffalo Kids
- Mon ami robot
- ✓ ● Les enfants de la résistance
- ✓ ● La maison des femmes
- ✓ ● Le faux Soir
- ✓ ● Sunny dancer
- ✓ ● Garance

Genre et égalités de genre

- ✓ ● Hola Frida !
- ✓ ● Le trésor de Barracuda
- ✓ ● Le Panache
- ✓ ● Young Hearts
- ✓ ● La Danse des renards
- ✓ ● La maison des femmes

Migration

- ✓ ● L'histoire de Souleymane

Monde intérieur et résilience

- ✓ ● Les contes du pommier

Ouverture aux arts

- ✓ ● Hola Frida !
- ✓ ● La vie, en gros

Guerre, Shoah et Colonisation

- ✓ ● Les enfants de la résistance
- ✓ ● One life
- ✓ ● Le faux Soir
- Radioman
- Nuremberg

Harcèlement

- ✓ ● Le Panache
- ✓ ● La vie, en gros
- Mon ninja et moi
- TKT
- ✓ ● La Danse des renards
- ✓ ● The Plague

Politique et répression

- ✓ ● La nuit se traîne
- ✓ ● Jouer avec le feu
- ✓ ● Le faux Soir
- Radioman
- Nuremberg

Précarité et inégalités sociales

- ✓ ● Olivia
- ✓ ● La nuit se traîne
- ✓ ● Jeunes mères
- ✓ ● Jouer avec le feu
- Marcinelle, le 56 minutes

Réseaux sociaux

- TKT

Index thématique

Avec dossier pédagogique ✓

Maternel

Primaire

Secondaire

Période des fêtes de fin d'année

- ✓ ● Le Grand Noël des animaux
- ✓ ● Premières neiges
- ✓ ● Le Noël d'Ernest et Célestine

Univers du conte

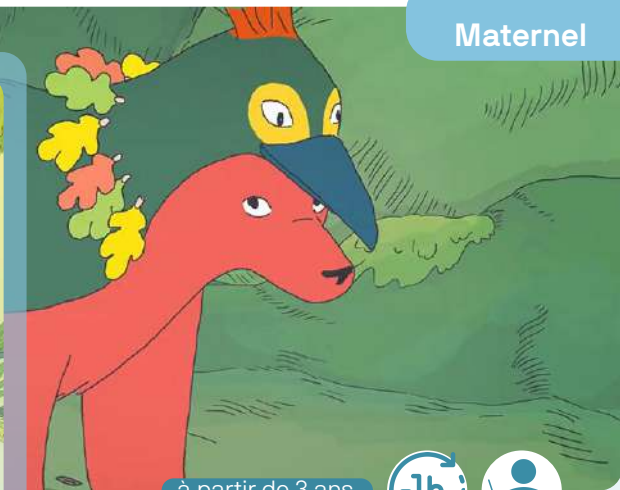
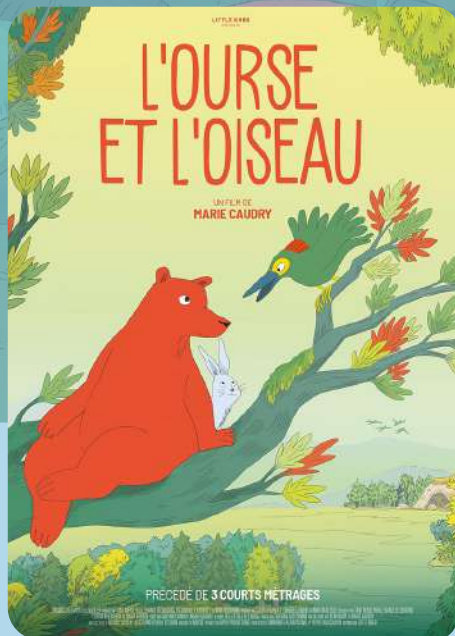
- ✓ ● Zébulon le dragon
- ✓ ● Un conte peut en cacher un autre
- ✓ ● L'Ourse et l'Oiseau
- ✓ ● ● Les contes du pommier

Nature, écologie et environnement

- ✓ ● Superasticot
- ✓ ● La baleine et l'escargote
- ✓ ● Pompon ours : petites balades et grandes aventures
- ✓ ● L'Ourse et l'Oiseau
- ✓ ● Premières neiges
- ✓ ● Le Grand Noël des animaux
- ✓ ● Un amour d'épouvantail
- ✓ ● Angelo dans la forêt mystérieuse
- ✓ ● ● Flow
- ✓ ● Le corset
- ✓ ● Le chant des forêts

Épanouissement et affirmation de soi

- ✓ ● Zébulon le dragon
- ✓ ● Superasticot
- ✓ ● Un conte peut en cacher un autre
- ✓ ● Le monde à l'envers
- ✓ ● Pompon ours : petites balades et grandes aventures
- ✓ ● Gruffalo, de père en fils
- ✓ ● ● Le trésor de Barracuda
- ✓ ● ● Julian est une sirène
- Buffalo Kids
- Angelo dans la forêt mystérieuse
- Mon ami robot
- ✓ ● Le corset
- ✓ ● Le mystère Lucy Lost
- ✓ ● Sunny dancer
- ✓ ● The Plague



à partir de 3 ans



Spécial période automnale

L'Ourse et l'Oiseau

Marie Caudry | 26 min | France | 2024 | V.F.

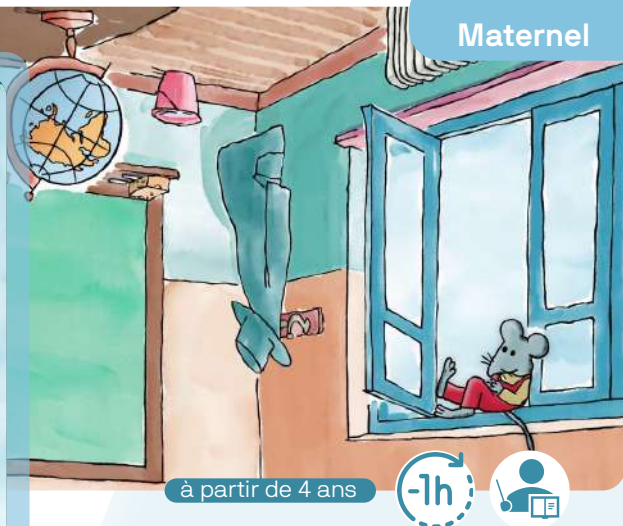
Un univers foisonnant et délicat dans un conte visuel d'une grande richesse.

Dans le Nord, l'hiver approche. Une Ourse pense à son ami Oiseau qui a migré vers le Sud. Au lieu d'hiberner comme chaque année, elle décide de traverser le monde pour le rejoindre. Ce long voyage à travers des paysages inquiétants ou merveilleux va donner à l'Ourse l'occasion d'éprouver la force de son amour, et un goût nouveau pour l'inconnu. Malheureusement, lorsqu'elle arrive enfin sur son île, l'Oiseau n'est plus là...

Aspects du film à exploiter

- Du livre au film
- Le voyage
- Les saisons
- Les découvertes





à partir de 4 ans



À partir de février 2027

Le monde à l'envers

Arnaud Demuyneck, Noé Garcia, Erwann Hette

| 45 min | France | 2026 | V.F.

Six histoires sensibles et pleines de fantaisie

Plongez dans un univers où la différence devient poésie à travers six récits touchants. De Rémi, le souriceau vivant la tête en bas, à Sacha et son parcours inclusif à l'école, de Lina qui s'envole avec un pull, à Lily qui fait éternuer la lune... Ce programme explore avec tendresse les perceptions singulières de l'enfance. Entre tricot de nuages, cités sous-marines et métamorphoses fantastiques du quotidien, ces films nous invitent à voir le monde avec les yeux de ceux et celles qui rêvent et vivent à un rythme différent, parfois juste « en décalé ».

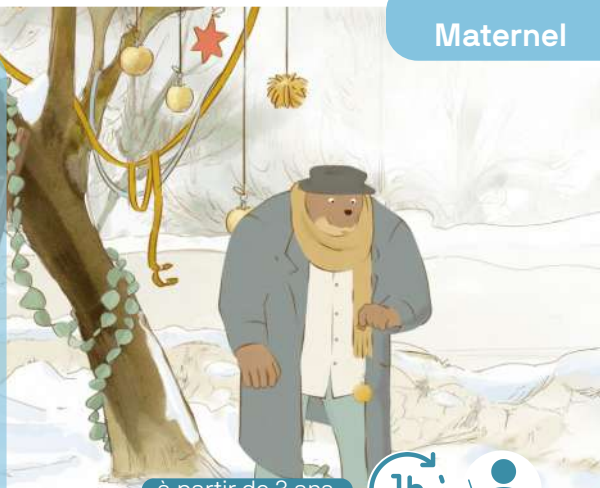
Aspects du film à exploiter

- o La différence
- o L'inclusion
- o Trouver sa place
- o Voir le monde autrement



Ernest Celestine

Christmas Tales



à partir de 3 ans



À partir de fin novembre

Le Noël d'Ernest et Célestine

Aurélié Raphaël | 1h00 | France | 2026 | V.F.

Une parenthèse réconfortante qui célèbre le plaisir d'être ensemble

À l'approche des fêtes et au cœur de l'hiver, Ernest et Célestine nous entraînent dans une série d'aventures tendres, drôles et poétiques. Entre paysages enneigés, préparatifs de Noël, rencontres inattendues et moments de partage, les deux inséparables amis découvrent que la magie de cette saison se cache souvent dans les petites choses du quotidien. Au fil de six histoires pleines de douceur, ils célèbrent l'amitié, la solidarité et l'émerveillement.

Aspects du film à exploiter

- L'amitié
- La solidarité
- L'expression des émotions
- L'imagination et la narration





à partir de 4 ans



À partir de fin mars 2027

Un amour d'épouvantail

Samantha Cutler, Jeroen Jaspaert | 44 min |
Royaume-Uni, Allemagne | 2026 | V.F.

Un programme champêtre qui anime la ferme de mille et une aventures !

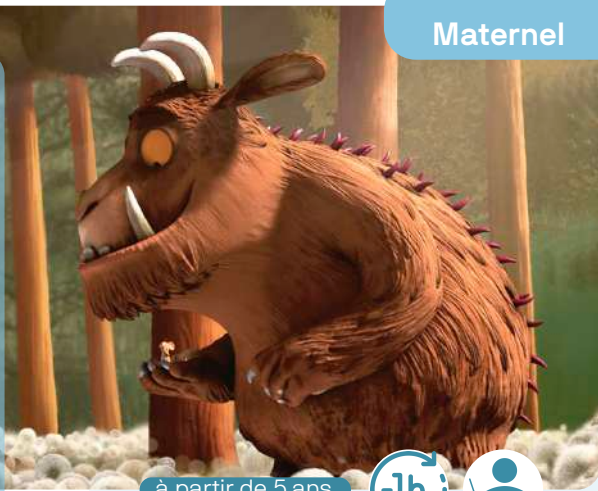
Betty Delorge et Harry Fortepaille, deux épouvantails très amoureux, rêvent d'un mariage inoubliable. Tout semble prêt pour le grand jour... jusqu'à ce que Harry parte chercher une dernière chose indispensable à la célébration : des fleurs roses. Pendant son absence, Réginald Dufoin, un épouvantail malin et un peu trop sûr de lui, arrive avec des idées qui pourraient bien gâcher la fête.

Aspects du film à exploiter

- o La vie à la ferme
- o L'amour et l'attachement
- o La résilience



GRUFFALO, DE PÈRE EN FILS



à partir de 5 ans



À partir d'octobre 2026

Gruffalo de père en fils

Jakob Schuh, Max Lang, Johannes Weiland | 53 min |
Grande Bretagne | 2026 | V.F.

**Les monstres les plus attachants de la
littérature jeunesse sont de retour sur grand
écran.**

Il n'est jamais très bon qu'un Gruffalo, père ou fils, se montre dans le grand bois profond. Il pourrait être poursuivi par la Grande Méchante Souris. Mais entre un Gruffalo et une souris, lequel des deux est le plus effrayant ?

Aspects du film à exploiter

- L'imagination comme moyen de défense
- Relation parent/enfant
- Découverte de son environnement





Les contes du pommier

Patrik Pass Jr., Jean-Claude Rozec & David Sukup
| 1h10 | Tchéquie, Slovaquie | 2026 | V.F.

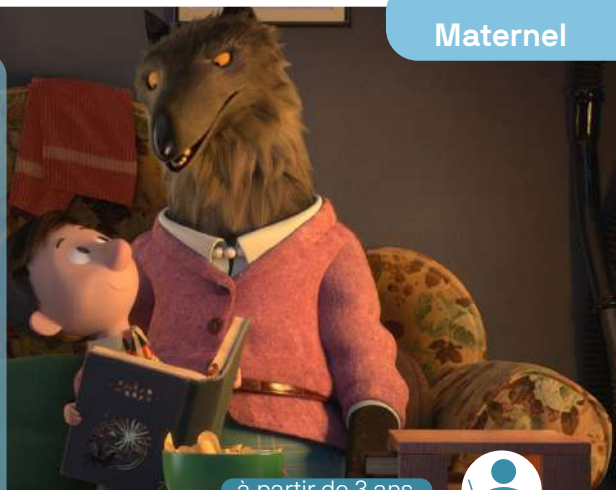
Un film tendre et inspirant qui montre comment les mots d'une enfant peuvent réenchanter le dialogue familial.

Lors d'un séjour chez leur grand-père, Suzanne (8 ans) s'improvise conteuse pour illuminer la maison d'histoires imaginaires et merveilleuses qu'elle raconte à ses deux frères, Tom et Derek, afin de combler l'absence de leur grand-mère. D'abord réticent, le grand-père finit par s'associer à leurs jeux et, par un tour de passe-passe, fait de leur week-end un moment de partage et de joyeux souvenirs

Aspects du film à exploiter

- o Le deuil et la place des souvenirs
- o La force de l'imagination
- o La gestion des émotions et des peurs





à partir de 3 ans



Un conte peut en cacher un autre

Jakob Schuh | 1h01 | Royaume-Uni, Suède | 2017 | V.F.

Oubliez tout ce que l'on vous a raconté : les héros de votre enfance ont décidé de changer les règles du jeu.

Comment réinventer les contes de fées avec humour et intelligence... Imaginons que Le Petit Chaperon Rouge et Blanche-Neige soient de vieilles copines... Elles feraient alliance pour se débarrasser de prédateurs affamés ou d'une belle-mère meurtrière. Et que ferait Jacques (celui du haricot magique) s'il avait Cendrillon pour charmante voisine ? Un loup aux allures de dandy nous raconte...

Aspects du film à exploiter

- La déconstruction des rôles de genre
- La quête du vrai bonheur
- L'émancipation





à partir de 5 ans



À partir de mars 2027

Julian est une sirène

Louise Bagnall | 1h17 | Irlande | 2027 | V.F.

Quand le regard bienveillant d'une grand-mère devient le plus beau des refuges pour permettre à un enfant de déployer ses rêves et son identité.

Un garçon de 7 ans passe l'été chez sa grand-mère à Brooklyn. Inspiré par ses récits magiques et par le monde qui l'entoure, Julián rêve de devenir une sirène.

Aspects du film à exploiter

- o Acceptation de soi
- o Identité et expression de genre
- o Soutien familial et bienveillance
- o Liberté d'être soi-même



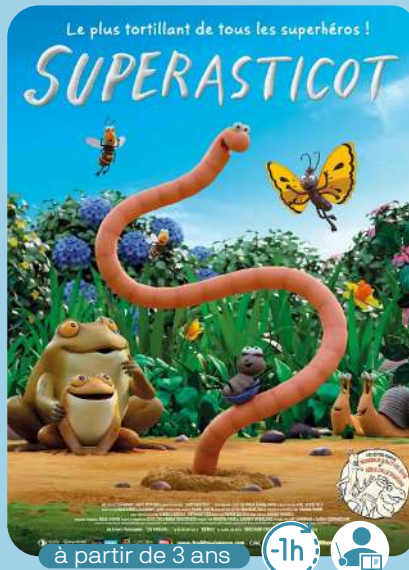
Coup de cœur
pédagogique





Max Lang | 40 min | 2019 | V.F.

→ Confiance en soi • S'épanouir
• Autonomie



Sarah Scrimgeour | 40 min | 2022 | V.F.

→ Solidarité • Biodiversité • Super-héros
Animation pâte à modeler
Sur réservation | Gratuit | 30 élèves maximum



P. Hecquet, J. Baily, C. Marreiros | 37 min
| 2025 | V.F.

→ Congé d'hiver • La banquise • la neige



C. Attia, C. Beyoglu et O. Schukina | 1h12 |
2024 | V.F.

→ Entraide • Générosité • Sensibilisation

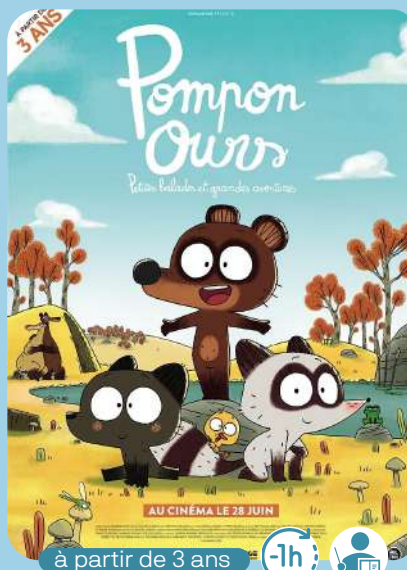


à partir de 3 ans



Max Lang | 40 min | 2021 | V.F.

→ Animaux, petits et grands • Terre & mer
• Solidarité



à partir de 3 ans



Matthieu Gaillard | 35 min | 2023 | V.F.

→ Les émotions • Explorer le monde • Les
relations amicales et familiales



À partir de novembre 2026

Le Corset

Louis Clichy | 1h29 | France, Belgique | 2026 | V.F.

Filer droit malgré les tempêtes : le parcours bouleversant d'un fils d'agriculteur vers l'émancipation, sublimé par la poésie de l'aquarelle.

Dans une ferme au cœur de la Beauce, Christophe, 11 ans, règle ses pas sur ceux de son père. Mais à l'école, à la maison, sur le tracteur, Christophe penche... et tombe. Il est obligé de porter un corset pour filer droit. Tandis que la ferme traverse des moments difficiles, Christophe grandit comme il peut. Il découvre la musique et fait la rencontre de Clara, avec qui tout semble devenir possible. **Lauréat du Prix du Jury au Festival de Cannes 2026.**

Aspects du film à exploiter

- o Le handicap et la différence
- o Le monde agricole et la ruralité
- o L'art comme refuge
- o Le premier amour



Coup de cœur
pédagogique





LES ENFANTS DE LA RÉSISTANCE

UN FILM DE CHRISTOPHE BARRATIER

avec LUCAS HECTER, NINA FALSAUDET, OCTAVE BOUÏE, FRANKLAIN, STEFAN KERNASCHKE, GASPARD LACROIX, réalisés par CHRISTOPHE BARRATIER et STÉPHANE KELLER
Fondateur et directeur général de LA RÉSISTANCE : VINCENT JACOBSEN - Auteurs des paroles : LAURENT BÉGIN - Compositeur : PHILIPPE BOUÏE

LE 11 FÉVRIER 2026 AU CINÉMA

STUDIOCANAL



à partir de 8 ans



Les enfants de la résistance

Christophe Barratier | 1h41 | France | 2026 | V.F.

Un film vibrant qui rend l'Histoire accessible,
émouvante et éclairante

Pendant l'occupation allemande durant la Seconde Guerre mondiale, François, Eusèbe et Lisa, trois enfants courageux, se lancent dans une aventure secrète : résister aux nazis en plein cœur de la France. Sabotages, messages cachés et évasions périlleuses, ils mènent des actions clandestines sous le nez de l'ennemi. L'audace et l'amitié sont leurs seules armes pour lutter contre l'injustice.

Aspects du film à exploiter

- o La seconde guerre mondiale
- o Le courage et l'amitié
- o L'enseignement et les moyens d'action



Le Mystère LUCY LOST

Un film d'OLIVIER CLERT



à partir de 10 ans



À partir de novembre 2026

Le mystère Lucy Lost

Olivier Clert | 1h25 | France | 2026 | V.F.

Une quête poétique et mouvementée contre l'hostilité et l'isolement. Un grand film d'aventure familial à hauteur d'enfant.

Lucy vit avec sa famille dans un village sur une petite île isolée. Ses dons extraordinaires suscitent le rejet des habitants. Lorsqu'elle rencontre Milly - une petite fille qu'elle seule peut voir - Lucy embarque dans une grande aventure pour percer le secret de ses mystérieux pouvoirs.

Aspects du film à exploiter

- o Le droit à la différence
- o L'amitié
- o L'effet de groupe





à partir de 9 ans



Olivia

Irene Iborra | 1h11 | Espagne, France, Belgique, Chili | 2025 | V.F.

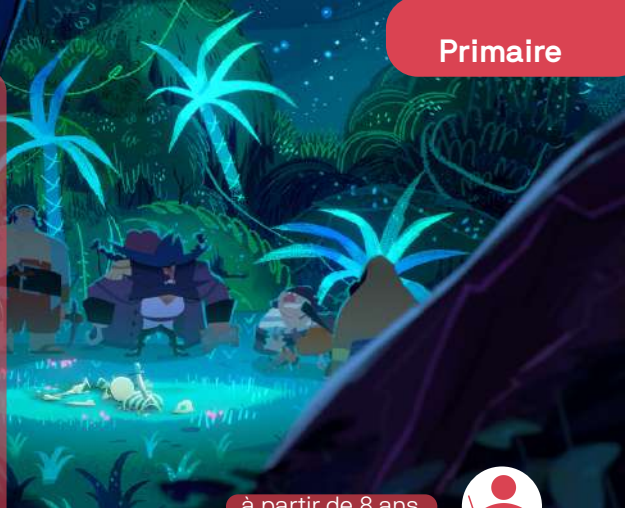
Un regard lumineux et nécessaire sur la précarité à hauteur d'enfant. Quand la solidarité et l'imagination s'unissent en stop-motion pour surmonter les séismes de la vie.

À 12 ans, Olivia voit son quotidien bouleversé du jour au lendemain. Elle va devoir s'habituer à une nouvelle vie plus modeste et veiller seule sur son petit frère Tim. Mais, heureusement, leur rencontre avec des voisins chaleureux et hauts en couleur va transformer leur monde en un vrai film d'aventure ! Ensemble, ils vont faire de chaque défi un jeu et de chaque journée un moment inoubliable.

Aspects du film à exploiter

- o La précarité et la pauvreté
- o La solidarité
- o Le déracinement et la reconstruction





à partir de 8 ans



Le trésor de Barracuda

Adrian Garcia | 1h27 | Espagne, Belgique | 2025 | V.F.

Une aventure de pirates haute en couleur et pleine de dangers, où l'imagination et les mots se révèlent être les plus grandes des armes.

En cherchant ses parents, Chispas se retrouve par hasard à bord du navire du capitaine Barracuda. L'équipage, armé jusqu'aux dents, fait pourtant face à un sérieux problème : personne ne sait lire. Seule Chispas peut les aider à retrouver le trésor de Phineas Crane, le plus précieux et le plus convoité de tous les pirates des Caraïbes.

Aspects du film à exploiter

- o Les stéréotypes de genre
- o La quête identitaire
- o La cohésion d'équipe





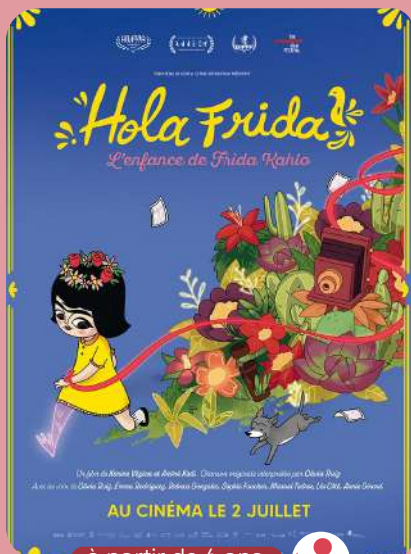
J.J. Garcia & P. Solis | 1h23 | 2025 | V.F.

→ La voyage initiatique • L'entraide



Vincent Parronau | 1h21 | 2024 | V.F.

→ De la BD au cinéma • La nature



A. Kadi & S. Faucher | 1h22 | 2025 | V.F.

→ Les peintres célèbres • L'inclusion
• La culture mexicaine

Atelier peinture

Sur réservation | Gratuit | 30 élèves maximum



Gints Zilbalodis | 1h25 | 2024 | V.F.

→ L'aventure • S'adapter • La nature
• La solidarité

Possibilité d'animation au Ciné manette
(voir page 14)



à partir de 10 ans

Kristina Dufková | 1h20 | 2024 | V.F.

- Acceptation de soi • Le harcèlement
- La diversité • L'amitié • L'amour

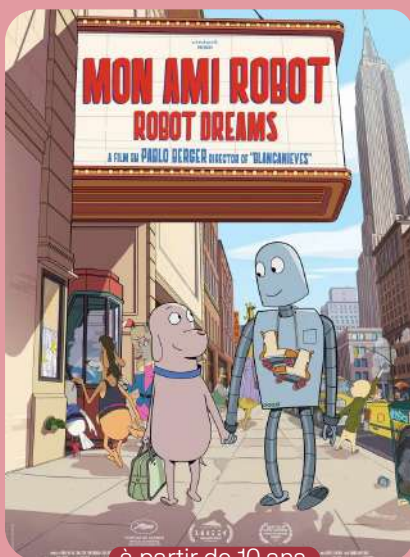


à partir de 10 ans

Anders Matthesen | 1h21 | 2020 | V.F.

- Le harcèlement scolaire • L'amitié et la solidarité • La confiance en soi

Journée cinéma et jeux vidéo (page 11)



à partir de 10 ans

Pablo Berger | 1h42 | 2023 | Muet

- La solitude • Trouver sa place
- Les relations amicales

Journée cinéma et jeux vidéo (page 11)



à partir de 10 ans

Jennifer Devoldere | 1h35 | 2024 | V.F.

- L'inclusion • Rôle des enseignant·es
- Théâtre et expression personnelle



à partir de 13 ans



I Swear

Kirk Jones | 2h01 | Grande-Bretagne | 2026 | V.O.ST. FR.

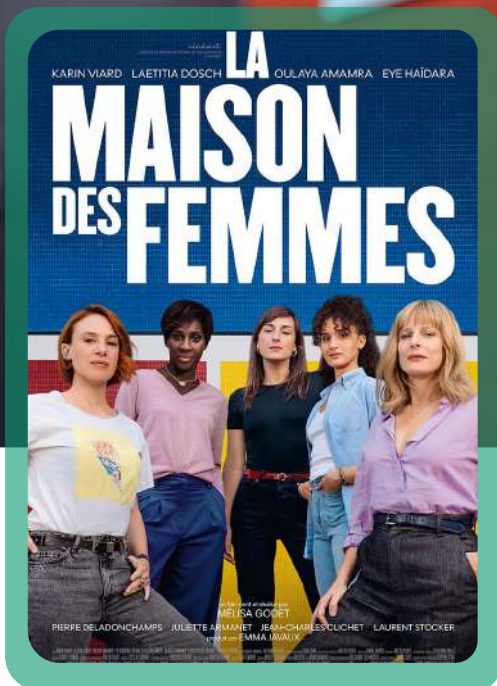
Un biopic profondément humain et souvent drôle qui combat les préjugés et éveille la sympathie des jeunes

Dans les années 1980, John Davidson grandit avec le syndrome de Gilles de la Tourette, une pathologie encore largement méconnue. Entre incompréhension, stigmatisation et détermination, son parcours d'abord semé d'embûches se transforme en combat pour être reconnu tel qu'il est, au-delà des préjugés.

Aspects du film à exploiter

- o La sensibilisation au handicap et à la différence
- o Le harcèlement et l'exclusion sociale
- o La résilience, l'amitié et le pouvoir du collectif





à partir de 14 ans



La Maison des femmes

Mélisa Godet | 1h50 | France | 2026 | V.F.

Face à l'urgence de reconnaître les violences de genre, ce documentaire lumineux transforme le tabou en un dialogue nécessaire.

À la maison des femmes, entre soin, écoute et solidarité, une équipe se bat chaque jour pour accompagner les femmes victimes de violences dans leur reconstruction. Dans ce lieu unique, Diane, Manon, Inès, Awa et leurs collègues accueillent, soutiennent, redonnent confiance. Ensemble, avec leurs forces, leurs fragilités, leurs convictions et une énergie inépuisable.

Aspects du film à exploiter

- La libération de la parole et la reconstruction
- La sensibilisation aux violences de genre
- L'éducation au respect
- Le soin comme acte politique et solidaire



UN VRAI FILM BELGE



à partir de 14 ans



À partir de janvier 2027

Le Faux Soir

Michaël R. Roskam | 2h12 | Belgique | 2027 | V.F.

L'incroyable histoire du faux Soir clandestin, symbole du courage de la résistance belge face aux nazis.

1943. Les Nazis occupent la Belgique et font du quotidien national Le Soir leur outil de propagande. Alors qu'il est interdit de commémorer le 11 novembre, un groupe de résistants a une idée folle : et si, pour remonter le moral des Belges, ils parvenaient à imprimer une fausse édition du Soir. Le même papier, le même titre, le même format, mais truffé d'articles ridiculisant l'occupant ? Ceci est la folle aventure et l'histoire vraie du faux numéro d'un vrai journal...

Aspects du film à exploiter

- o L'engagement citoyen et les risques de la clandestinité
- o Le rire et la satire comme armes de résistance
- o L'histoire des médias



à partir de 16 ans



À partir de septembre 2026

The Plague

Charlie Polinger | 1h35 | États-Unis | 2026 | V.O.ST.FR.

Ce thriller psychologique intense et percutant transforme l'anxiété adolescente en un véritable climat de terreur sociale.

Dans un camp d'été, la rumeur d'une peste se propage. Quand Ben refuse d'y croire, les frontières de la réalité se brouillent et un jeu impitoyable se déclenche entre les garçons.

Aspects du film à exploiter

- Les mécanismes du harcèlement et l'effet de groupe
- La masculinité toxique et le culte de la performance
- La somatisation et la détresse psychologie



Coup de cœur
pédagogique





à partir de 15 ans



Sunny Dancer

George Jacques | 1h46 | Royaume-Uni | 2026 | V.O.ST. FR.

Un parcours d'émancipation lumineux célébrant la résilience, la solidarité et l'envie de vivre malgré l'épreuve.

À 17 ans, Ivy refuse d'être définie par son cancer ou, pire, comme une victime. Envoyée par ses parents dans un camp d'été pour jeunes malades, elle entre immédiatement en conflit avec le cadre rigide de l'institution. C'est pourtant là qu'elle va se lier d'amitié à un groupe d'adolescents marginaux et vivre le plus bel été de sa vie.

Aspects du film à exploiter

- L'après-maladie et la reconstruction identitaire
- La force du collectif et de l'amitié comme thérapie
- Vivre l'adolescence





à partir de 16 ans



À partir de janvier 2027

Garance

Jeanne Henry | 1h45 | France, Belgique | 2026 | V.F.

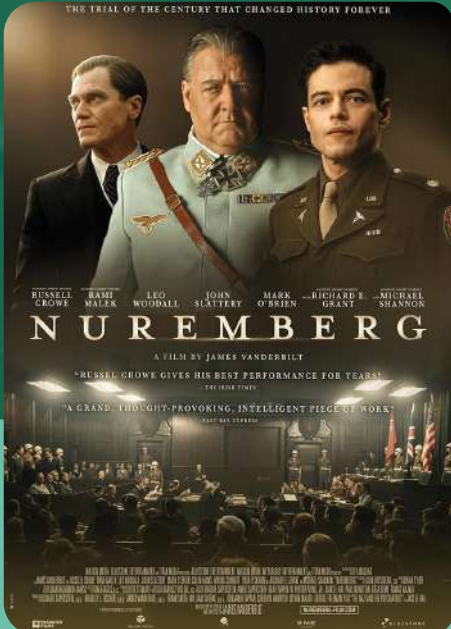
Entre fragilité, dépendance et désir de s'en sortir, Jeanne Henry pose un regard profondément humain sur les mécanismes de l'addiction et le difficile chemin vers la reconstruction.

Garance est une jeune actrice alcoolique. Huit ans d'un parcours fait de déménagements, de travail, de rencontres, de fêtes et d'angoisses, de joies et de coups durs... Mais aussi une révolution intime, amicale et sexuelle, un chaos aux allures de « grande récré » où se mêlent autant d'amour que de destruction.

Aspects du film à exploiter

- Les fragilités et la santé mentale
- La force des relations
- La dépendance à l'alcool





à partir de 14 ans

Nuremberg

James Vanderbilt | 2h28 | États-Unis, Hongrie | 2025 | V.O.ST.FR. et V.F.

Le procès de Nuremberg pose les fondements d'une justice internationale face aux crimes contre l'humanité.

Nuremberg nous plonge au cœur du procès historique intenté par les Alliés après la chute du régime nazi en 1945. Le psychiatre américain Douglas Kelley est chargé d'évaluer la santé mentale des hauts dignitaires nazis afin de déterminer s'ils sont aptes à être jugés pour leurs crimes de guerre. Mais face à Hermann Göring, bras droit d'Hitler et manipulateur hors pair, Kelley se retrouve pris dans une bataille psychologique aussi fascinante que terrifiante.

Aspects du film à exploiter

- Le devoir de mémoire et la justice internationale
- La confrontation aux sources historiques
- La psychologie des accusés et la banalité du mal





à partir de 14 ans

Radioman

Frank Van Passel | 2h00 | Belgique | 2025 | V.O.ST.FR.

La magie de la radio et la force des sentiments défient les tourments de la Seconde Guerre mondiale.

L'histoire d'amour entre un jeune preneur de son de la radio publique et une actrice vocale prometteuse. Leurs chemins se croisent dans le bâtiment emblématique de Flagey en mai 1940, juste avant que le tumulte de la guerre n'envahisse leur réalité.

Aspects du film à exploiter

- o Le rôle historique de la radio
- o L'imaginaire comme résistance
- o La magie et l'art du son



MARCINELLE



à partir de 10 ans



Marcinelle : Le 56 minutes

Sonuma | 56 min | Belgique | 2026 | V.F.

Des mines aux migrations, un documentaire
d'archives pour comprendre les racines de la
Belgique multiculturelle.

À travers les archives audiovisuelles de la SONUMA, les thématiques indissociables que sont l'émigration d'une main-d'œuvre à destination des charbonnages et la catastrophe de Marcinelle vont se croiser et s'entrelacer pour finalement former, dans un seul narratif, une œuvre de 56 minutes mêlant films, images vidéo et bandes sonores.

Aspects du film à exploiter

- o Les mécanismes de l'immigration d'après-guerre
- o La sécurité au travail et la mémoire collective ouvrière
- o Le traitement historique et la critique des sources d'archives

Animation avec la Maison du Conte

Les 6, 13 et 15 octobre 2026





Solange Cicurel | 1h22 | 2024 | V.F.

- Les mécanismes du cyberharcèlement
• Le traumatisme • La résilience



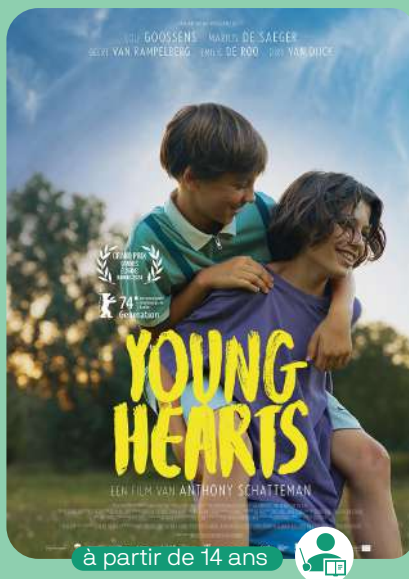
Michiel Blanchart | 1h37 | 2024 | V.F.

- La violence • Les inégalités
• La précarité • Les minorités



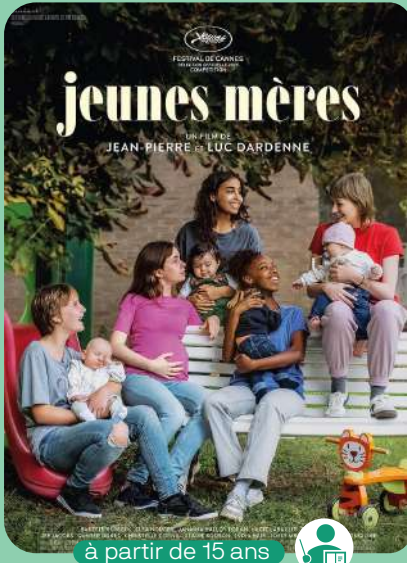
James Hawes | 1h49 | 2023 | V.O.ST.FR.

- Le devoir de mémoire • Le nazisme
• L'histoire du cinéma • Les Justes de la seconde guerre mondiale • L'anglais



Anthony Schatteman | 1h37 | 2025 | V.O.ST.FR.

- L'homosexualité • Premiers amours
• Trouver sa place • Le néerlandais



Jean-Pierre & Luc Dardenne | 1h45 | 2025 | V.F.

→ La parentalité précoce • La précarité sociale



Delphine et Muriel Coulin | 1h58 | 2024 | V.F.

→ Les extrémismes • La famille
• Les valeurs morales • La politique



Boris Lojkine | 1h33 | 2024 | V.F.

→ L'immigration • Les droits de l'homme
• Se battre pour vivre dignement
• L'exploitation



Valéry Carnoy | 1h34 | 2026 | V.F.

→ La carrière sportive • L'amitié
• Les traumatismes

Fin d'année civile et scolaire

Et si vous terminiez l'année au cinéma ?

Vous êtes à la recherche d'une idée pour occuper vos élèves durant les derniers jours de l'année 2026, mais également de l'année scolaire fin juin 2027 ? Pensez au cinéma !

Offrez à vos classes une dernière sortie scolaire pour clôturer l'année en beauté et célébrer le travail accompli.

Si notre programmation scolaire privilégie une approche pédagogique, notre catalogue comprend également des œuvres plus récréatives, toujours choisies pour leur qualité. Le Quai10 vous propose des séances à la carte, adaptées à vos envies et à votre organisation.

Vous avez ainsi la possibilité de choisir :

- Le film que vous souhaitez voir avec vos élèves, qu'il figure dans notre brochure scolaire ou qu'il s'agisse d'un film plus récréatif.
- La date idéale pour votre sortie de fin d'année.
- L'horaire qui vous convient le mieux.
- Et, sous réserve de disponibilité, un film en sortie nationale, à l'affiche au moment de votre réservation.

Vous pouvez ainsi composer une sortie de fin d'année sur mesure et offrir à vos élèves un dernier moment de cinéma, de détente et de partage avant les vacances.

Envie d'en savoir plus ?

Retrouvez l'ensemble des films proposés dans notre brochure pédagogique et contactez-nous pour organiser votre séance !

Préparez l'année scolaire 2027 - 2028

Planifiez vos séances au Quai10 pour l'année scolaire 2027-2028.

La nouvelle brochure pédagogique est disponible dès la mi-août d'août. En attendant sa parution, vous avez la possibilité de bloquer dès maintenant une date pour votre prochaine sortie scolaire et de finaliser votre choix de film une fois la brochure entre vos mains.

Une manière simple d'anticiper votre année scolaire et de préparer sereinement vos futures sorties au cinéma !

Contactez Angélique Parent (angelique@quai10.be | 071/18.14.37) pour plus d'informations.

Localisation et accès

Quai10 et Espace jeu vidéo :

Quai Arthur Rimbaud 10, 6000 Charleroi

Côté Parc :

Rue de Montigny 58, 6000 Charleroi



La gare de trains, bus et métro de Charleroi-Central se situe à 3 minutes à pied du Quai10 et 10 minutes à pied de la salle Côté Parc. En métro/bus, il est également possible de descendre aux arrêts Sambre et Tirou (Quai10) ou Parc (Côté Parc).



Depuis le fronton de la gare, traversez le pont qui enjambe la Sambre et longez-là en vous dirigeant vers la droite pendant environ 100 mètres avant d'atteindre le Quai10. Pour la salle Côté Parc, poursuivez-votre route sur la rue de Charleville avant d'atteindre la rue Ferrer, à gauche. Remontez celle-ci et prolongez sur la rue Prunieu. La salle Côté Parc se situe au bout, à droite sur la rue de Montigny.

Pour de nombreuses écoles et associations, le coût d'une activité cumulé au prix du transport des enfants représente une charge financière conséquente. Des solutions existent néanmoins pour permettre à tous les enfants d'accéder à l'offre culturelle du Quai10, dont les transports en commun publics.

Offre tarifaire - Le TEC

- **Enfants de moins de 6 ans :** gratuit.
- **Enfants de moins de 12 ans :** acquisition de la carte Mobib (5 € pour 5 ans de validité) et charger l'abonnement gratuit (Horizon+).
- **Enfants de plus de 12 ans avec abonnement :** à partir de 12,50€/mois (tout le réseau, hors lignes express).
- **Enfants de plus de 12 ans sans abonnement :** billet collectif à partir de 0,68€ par élève (tout réseau, hors lignes express). Le montant peut toutefois varier en fonction de la distance entre l'école et le Quai10.

Offre tarifaire - SNCB

- **Kids ticket :** -50% sur le ticket si vous voyagez avec plus de 4 enfants (-12 ans).
- **Groupe de moins de 15 personnes (12 – 25 ans) :** pass Youth Multi (10 voyages à partager, 60€ sur l'app SNCB).
- **Groupe de plus de 15 personnes (tous les âges) :** réservation de places assises pour tous et réduction de 60% pour tous les voyageurs. Et pour les enfants -12 ans, seulement € 1/trajet.



La passion des maths et du numérique

Kaleidi propose des animations, des formations et des ressources qui transforment l'apprentissage des mathématiques et du numérique en une aventure captivante.

Des activités scolaires

De la 3e primaire à la 6e secondaire :

- Des animations sur site (entrée par l'Espace jeu vidéo)
- Des animations dans votre école

De la 5e primaire à la 2e secondaire :

- Des accompagnements STEAM (Enseignement des sciences (S, sciences), des technologies (T, technologies), de l'ingénierie (E, engineering) et des mathématiques (M, mathématiques))

Pour les professionnel·les de l'enseignement :

- Des formations pour Haute-écoles
- Des formations pour enseignant·es

Des activités extrascolaires

- Des ateliers robotiques les mercredis et samedis après-midi
- Des stages durant les vacances scolaires

Des découvertes en famille

- Des portes-ouvertes le samedi
- Des journées de sensibilisation

Contact

+32 492 27 09 70 | reservation.kaleidi@technofuturtic.be

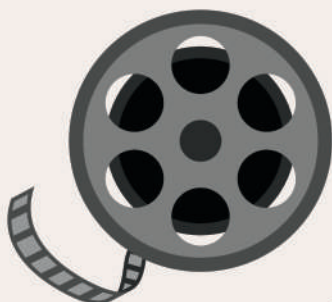


Programmation

scolaire et associative

Cinéma et jeu vidéo

2026 - 2027



Quai
10