



LE JARDIN EXTRAORDINAIRE

C'est un jardin idéal où les enfants déambulent du potager au verger, d'une cabane à une serre et où chacun des végétaux rencontrés, de la modeste mousse à l'arbre majestueux, dévoile, à travers des jeux, son secret : je suis, comme vous, un être vivant ! Un être vivant qui a besoin du soleil, de l'eau et d'autres éléments pour se nourrir et se développer.

Déclinée en six modules, l'exposition permet aussi de se glisser sous terre et de retrouver l'origine de certains végétaux qui finissent dans l'assiette du jeune visiteur.

DE 3 À 7 ANS



VIVANT ? PAS VIVANT ?

La diversité des plantes nous est familière. Sur une cabane de jardin, deux paysages représentent deux mondes : le vivant et le non vivant. En dessous de ces visuels, les enfants ont à leur disposition des pièces du jeu sur lesquelles figurent : une herbe, un arbre en automne, un hamster, une pomme, un enfant, un canard en plastique, un champignon, une fleur, un caillou, une fougère, une algue, une vache, de l'eau. Ils devront alors replacer chaque pièce dans le bon ensemble et découvrir si c'est Vivant ou pas vivant ?

LA TONDEUSE QUI FAIT MAL !

Des plantes semblent avoir été les victimes d'une tondeuse destructrice. Il n'en reste que des fragments (tiges, feuilles...). A partir de ces morceaux épars, les enfants devront reconstruire une fougère, une mousse, une céréale, une herbe, une pâquerette... des plantes à fleur de formes variées. Les enfants peuvent également soulever des petits œillets dans l'épaisseur du bac de jardin pour voir les racines de ces végétaux. Devant cette étonnante diversité se révèle une organisation générale commune (racines, tiges, feuilles, fleurs...).

OU ÇA POUSSÉ ?

Reconnaitre les plantes dont on consomme les légumes ou les fruits

Dans des jardinières, poussent des plantes dont nous consomons différentes parties : les racines, les tiges, les feuilles, les fruits. Les enfants ont dans un panier des cartes qui représentent différents légumes et différents fruits (carotte, patate, navet, radis, oignon, betterave, asperge, endive, poireau, chou, salade, courge, fraise, melon, concombre, tomate, petit pois, framboise, aubergine, poivron, artichaut, raisin, céréale, épinard).

A l'aide d'indices (racine, feuille, tige), ils devront repositionner ces cartes à côté des plantes correspondantes.

DE LA GRAINE A LA GRAINE !

Le but recherché est de faire pousser un coquelicot. Les enfants doivent placer des cartes qui représentent différentes étapes de la croissance d'un coquelicot dans le bon ordre

(depuis la graine jusqu'au coquelicot sec et flétri). Une fois l'épreuve réussie un écran s'allume et un dessin animé défile : il montre les graines issues de la plante initiale qui redonnent de nouveaux coquelicots. Le cycle de vie continue même si la plante initiale est morte... Les plantes ne sont donc pas complètement immobiles.

O, RANGE, O, DESESPAIR !

Il s'agit de retrouver les éléments essentiels à la vie de la plante. Un(e) jeune jardinier(e) est désespéré(e) devant son jardin où rien ne pousse !

Des plantes desséchées dans une serre, y sont représentées sur un grand écran, elles ont vraiment besoin de secours. A côté de cet écran, des emplacements attendent des cartes de jeu. Celles-ci représentent le soleil, l'eau, l'air, les sels minéraux (terre), la chaleur mais aussi la musique, la neige et beaucoup d'amour !

LE VERGER

Comment reconnaître l'arbre ou la baie dont sont issus les fruits que l'on déguste avec gourmandise ? Un bac contenant 4 ronciers (framboisier, cassissier, groseillier et mûrier), deux bacs contenant des arbres fruitiers sont proposés afin que les enfants associent le fruit à l'arbre. A l'aide de jeux de cartes, l'enfant devra reconnaître l'arbre ou la ronce qui porte tel ou tel fruit.



FICHE TECHNIQUE

ANNÉE DE CRÉATION
2016

CONCEPTION / RÉALISATION
le Pavillon des sciences et
Patrick Pape Créations

SUPERFICIE
150 m²

COMPOSITION
Éléments sous caisses
1 élément non gerbable

TRANSPORT
45 m³

TEMPS DE MONTAGE
1 jour / 1 personne

VALEUR D'ASSURANCE
50 000 euros

