

Le monde végétal : Le jardin extraordinaire

L'entrée de cet espace se fait par le portail du jardin, à côté duquel se trouvent une cabane et un mini salon de jardin. La cabane est une vraie cabane de jardin, le portail un vrai portail...

Passé cet espace, le visiteur entre dans un monde de livre pour enfant, où tout est dessiné, certes de façon réaliste, mais donnant bien la sensation d'être dans un lieu imaginaire, extraordinaire.



1) Vivant-Pas vivant

But du jeu : deviner ce qui est vivant, et ce qui ne l'est pas.

Sur la face arrière de la cabane de jardin qui figure l'entrée de l'exposition, deux paysages représentent deux mondes : le vivant et le non vivant. En dessous de ces visuels, des pièces du jeu sont disponibles dans un seau : elles représentent 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.

Les enfants doivent placer chaque pièce dans le bon ensemble.

Grâce à un système magnétique, on ne peut placer ces pièces que dans le bon ensemble.



2) La tondeuse qui fait mal !

But du jeu : découvrir la diversité des végétaux.

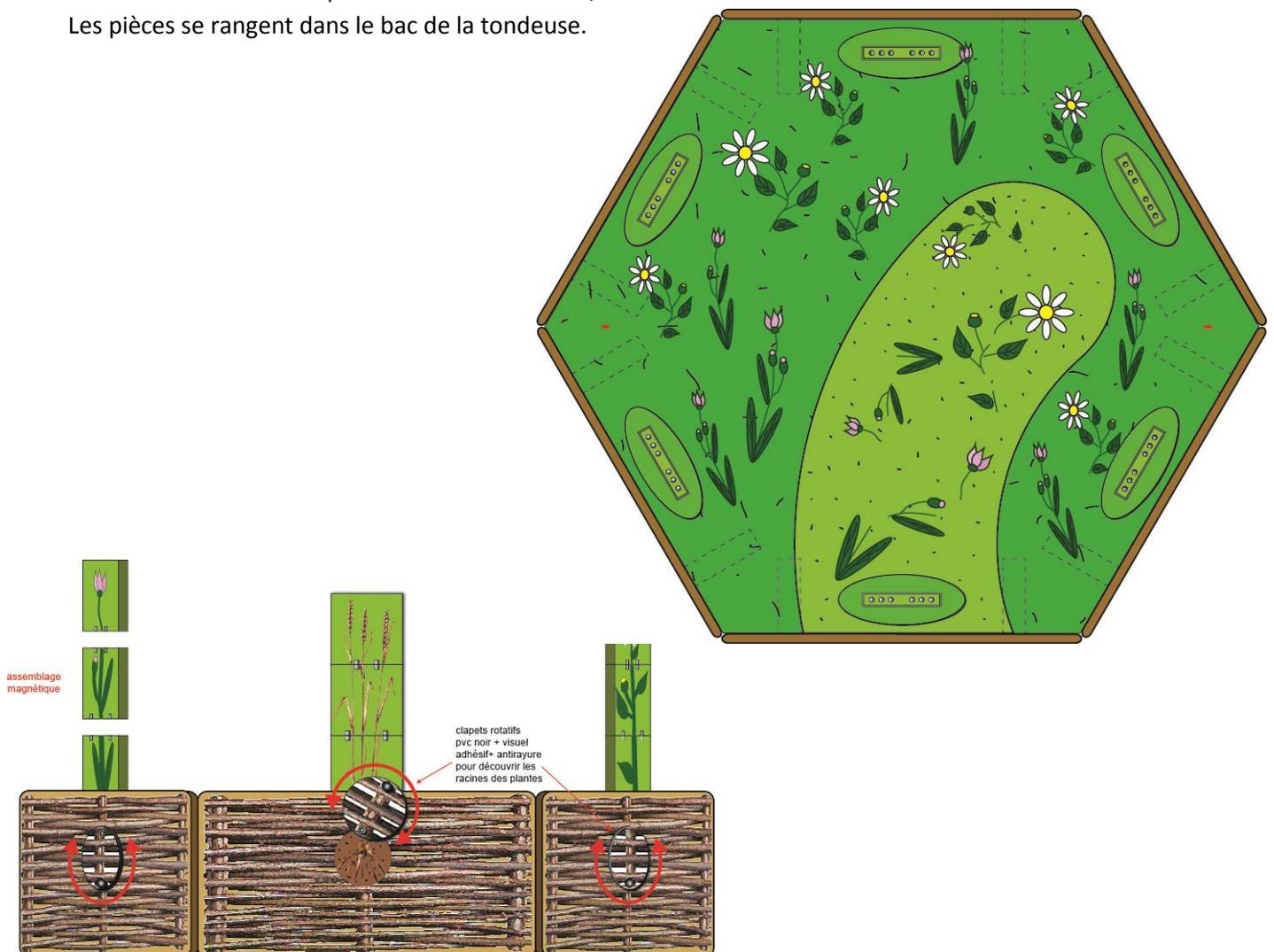
Dans un bac de jardin figurent quelques plantes en décoration, avec des infos sur une ardoise de jardinier.

D'autres en périphérie semblent avoir été la victime d'une tondeuse destructrice. Il n'en reste que des fragments (tiges, feuilles...). Les enfants devront les reconstruire en assemblant les bons morceaux correspondant à différents végétaux pour se rendre compte de leur étonnante diversité mais une organisation générale commune (racines, tiges, feuilles, fleurs...).

Les enfants peuvent également soulever des petits œilletons dans l'épaisseur du bac de jardin pour voir les racines de ces végétaux.

Les végétaux sélectionnés seraient : Une fougère, une mousse, une céréale, herbe, pâquerette... plantes à fleur de forme différente... plus loin derrière à une échelle différente, ils devront reconstruire en puzzle-mousse un feuillu, un conifère.

Les pièces se rangent dans le bac de la tondeuse.



3) Où ça pousse ?

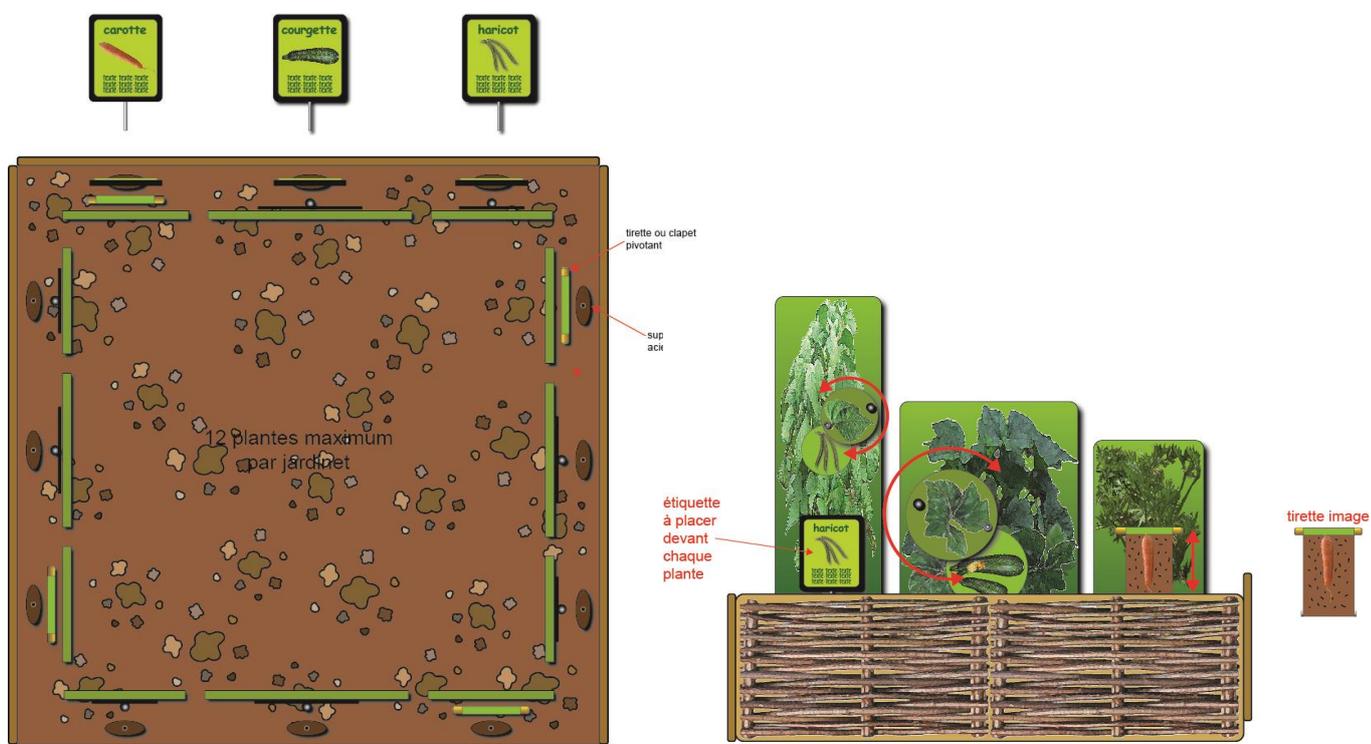
But du jeu : découvrir les plantes dont on consomme les légumes ou les fruits.

Sur deux bacs "potagers" et trois bacs "verger", poussent des plantes du jardin dont nous consommons différentes parties : les racines, les tiges, les feuilles, les fruits. Les enfants doivent replacer devant chaque plante un petit panneau indiquant l'élément consommé. Sur chaque plante celui-ci est "caché" en fonction de l'endroit où est ramassée la partie consommée : Sur des branches ou des tiges (sous clapets), sur le sol (sous des trappes) et dans le sol (clapets sur la partie inférieure du bac.)

Notre choix s'est porté sur les suivants :

Potager : carotte, pomme de terre, navet, radis, oignon, betterave, asperge, endive, poireau, chou, salade, courge, fraise, melon, courgette, tomate, petit pois, aubergine, poivron, artichaut, épinard, lentilles, chou-fleur, haricot, raisin.

Verger : figue, olive, citron, cerise, châtaigne, tilleul, abricot, pomme, cassis, groseille, mûre et framboise.



4) De la graine...à la graine

Une série de petits pots de fleurs trônent sur une étagère. Dans chacun de ces pots figure un emplacement pour des cartes. Les cartes représentent différentes étapes de la croissance d'un coquelicot.

Les enfants doivent placer ces cartes de façon à remettre les étapes dans le bon ordre (depuis la graine jusqu'au coquelicot sec et flétri).. Le dernier pot supporte un petit écran. Une fois les carets correctement placées, l'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.



5) O, range, ô désespoir !

Un(e) jeune jardinier(e) est désespéré(e) devant son jardin où rien ne pousse !

Son jardin est composé de couches transparentes. Les plantes desséchées 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, eau, air, sels minéraux (terre), chaleur mais aussi de la musique, prière, neige, beaucoup d'amour.

Les enfants doivent positionner les 5 bonnes cartes, nécessaires à la vie des plantes.

Lorsqu'elles sont correctement placées, les plantes auparavant flétries sur l'écran vont reverdir et redonner le sourire à notre jardinier(e).

