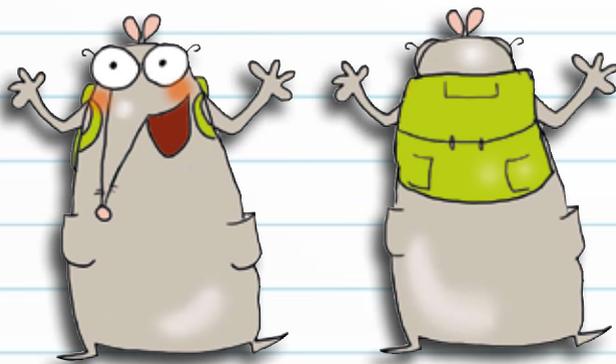


Exposition 2014-2018
S'émervveiller



*Livret
pédagogique*



Le Musée des Enfants
Un Musée pas comme les autres

Chers professeurs, chers accompagnants,

Ce livret a été réalisé à votre intention, pour vous aider à préparer ou à prolonger avec votre classe les découvertes faites lors de votre visite au Musée des Enfants.

Vous trouverez ci-après et pour chaque chapitre :

- **L'objectif des activités**
- **Le coin des curieux avec une information concernant les modules de jeu de l'exposition**
- **Les lectures proposées**
- **Les propositions de jeux à faire en classe :**

***6-8 ans** : de l'entrée dans l'enseignement fondamental à la fin de la 2^{ème} primaire*

***9-12 ans** : de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire*

Ces pistes de jeu sont des propositions. Votre expérience et votre créativité journalière dans l'exercice de votre profession vous conduiront sans doute vers de nouvelles idées. N'hésitez pas à partager avec nous vos suggestions et vos trouvailles.

Nous serions très heureux de présenter dans le Musée vos activités réalisées en classe avec vos élèves. Envoyez-nous vos photos, vos bricolages, vos créations, vos jeux, nous les exposerons au Musée des Enfants.

Merci de votre visite et de votre confiance,

L'équipe d'animation



« S'émerveiller » est la 16^{ème} exposition créée par l'équipe du Musée des Enfants.
Septembre 2014 jusque fin mai 2018
450 m2 d'exposition

Présentation générale de l'exposition

« S'émerveiller » propose aux enfants de s'émerveiller des petites choses de la vie de tous les jours.

C'est une leçon, un exercice, une incitation, une pratique de l'émerveillement. Prendre le temps de regarder autour de soi et de laisser libre cours à son imagination, de laisser la créativité envahir son esprit. Apprendre à regarder, à voir plus loin que l'évidence. S'arrêter pour s'émerveiller, sourire du bon côté des choses et des trésors autour de soi et en soi. L'émerveillement est une capacité à s'enthousiasmer tous les jours, à laisser derrière soi la morosité. C'est laisser vibrer ses cinq sens, c'est prendre conscience qu'on existe, qu'on a la chance d'être vivant.

Merci la vie !

L'exposition est divisée en 6 chapitres :

La Classe Magique :

Je peux apprendre, comprendre et me tromper pages 4 à 9

Mon corps :

« Waouh, mon corps est fantastique ! » pages 10 à 13

Les Rêves :

Je peux m'arrêter, rêver, imaginer, créer pages 14 à 15

La Nature :

Je peux découvrir les trésors de la planète pages 16 à 19

La Ville:

Espace public où je peux m'exprimer, créer, réaliser pages 20 à 23

Le Petit Philosophe et son cerveau :

Je peux penser, comprendre et m'interroger pages 24 à 27

La Classe Magique

L'apprentissage : quelle merveille ! Une classe magique s'ouvre sur un damier multicolore. De grands personnages de l'Histoire prennent les enfants par la main pour remonter le temps.



Objectifs : je peux apprendre, comprendre et me tromper. Les enfants sont tous différents devant l'apprentissage des matières, on va leur lancer des défis, s'imprégner des joies de l'histoire... Et plus que jamais apprendre en s'amusant.

Jeux : le cartable géant, la roue des mots, la roue des couleurs, la bibliothèque, la ligne du temps, les grands personnages de l'histoire, le damier, les pions.

Le coin des curieux

Apprendre : acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience, une connaissance. (Larousse)

Au Musée des Enfants, l'apprentissage se développe par le jeu et l'utilisation des cinq sens.

De grands personnages ont marqué l'Histoire. L'humanité a progressé grâce à ces personnages célèbres pour leurs actions, leurs écrits, leur art ou leurs inventions. Les hommes ont découpé le temps et leur histoire en grandes périodes. Certaines périodes sont plus longues que d'autres. Un fait marquant, une guerre ou une découverte marque le début et la fin de ces découpages de l'Histoire. Cela s'appelle la ligne du temps. Cette ligne est représentée par une flèche qui part des temps les plus reculés et se dirige vers le futur.

Tous ces évènements, ces inventions, ces découvertes ont permis à l'homme d'acquérir des connaissances et d'apprendre de plus en plus. Ce qui est incroyable c'est qu'il n'y a pas de limite à l'apprentissage et cela dans toutes

les matières : mathématiques, géographie, langues, médecine, physique, botanique, philosophie

Alors par où commencer ? Partons sur la route des savants et inventeurs : ils ont laissé des traces : leur nom. Parfois le nom de l'invention prend le nom de l'inventeur.

Connais-tu Monsieur Eugène Poubelle ? Monsieur Roy Jacuzzi ? Messieurs Will et John Kellogs ? Monsieur John Sandwich ? Monsieur John Mac Adam ?

Les lectures

- *Neurosciences et éducation, un dialogue en construction* PROF n° 25
- *Copains de classe, copains du monde*, Astrapi numéro 808, éditions Bayard et Milan 2014
- *Les Grandes Périodes Conventionnelles*, Charlesbuls.be, 2006
- *Les Encyclopes, Histoire du Monde*, Henri Del Pup et Robert Pince, illustré par Jean-Pierre Joblin, Editions Milan 2014
- *Au temps des Pharaons*, Pascale Hédelin et Hervé Flores, Editions Milan Jeunesse
- *L'Égypte à la loupe*, Joyce Tyldesley, Editions Larousse 2007
- *Le monde des alphabets*, Tijlaine Samoyault, illustrations de Frida Fodox, Editions Aux couleurs du Monde 2013
- *Richard Cœur de Lion et les croisades*, Thierry Collignon, Editions Fontaine-Paris Mango 1997

La Classe Magique

- *Les grandes inventions de la préhistoire à nos jours*, Laurence Ottenheimer-Maquet, Editions de la Martinière Jeunesse, 2000
- *L'histoire de la Terre*, Brian Williams, Editions Gamma – Ecole Active, 2002
- *Atlas des explorations et découvertes*, Gassos, Dolors, Editions Gamma Jeunesse 2006
- *Le monde selon Arp*, Martine Dehaene, Odile Liger, Flore Poindron, Sandrine Pons, Editions des Musées de la Ville de Strasbourg 2008
- *La fabrique à histoires*, Bernard Friot, illustré par Violaine Leroy, Editions Milan Jeunesse 2011
- *Soyons créatifs*, Philippe Brasseur, Editions Casterman 2002

Propositions de jeux

6-8 ans

Faites 2 groupes. Les lettres ci-dessous représentent un mot étrange qui n'existe pas. Lis le mot et imagine quelle invention ce mot pourrait représenter. Tu es l'inventeur. Parfois le nom de l'invention prend le nom de l'inventeur...

En groupe, imaginez votre invention et décrivez-la à l'autre groupe.

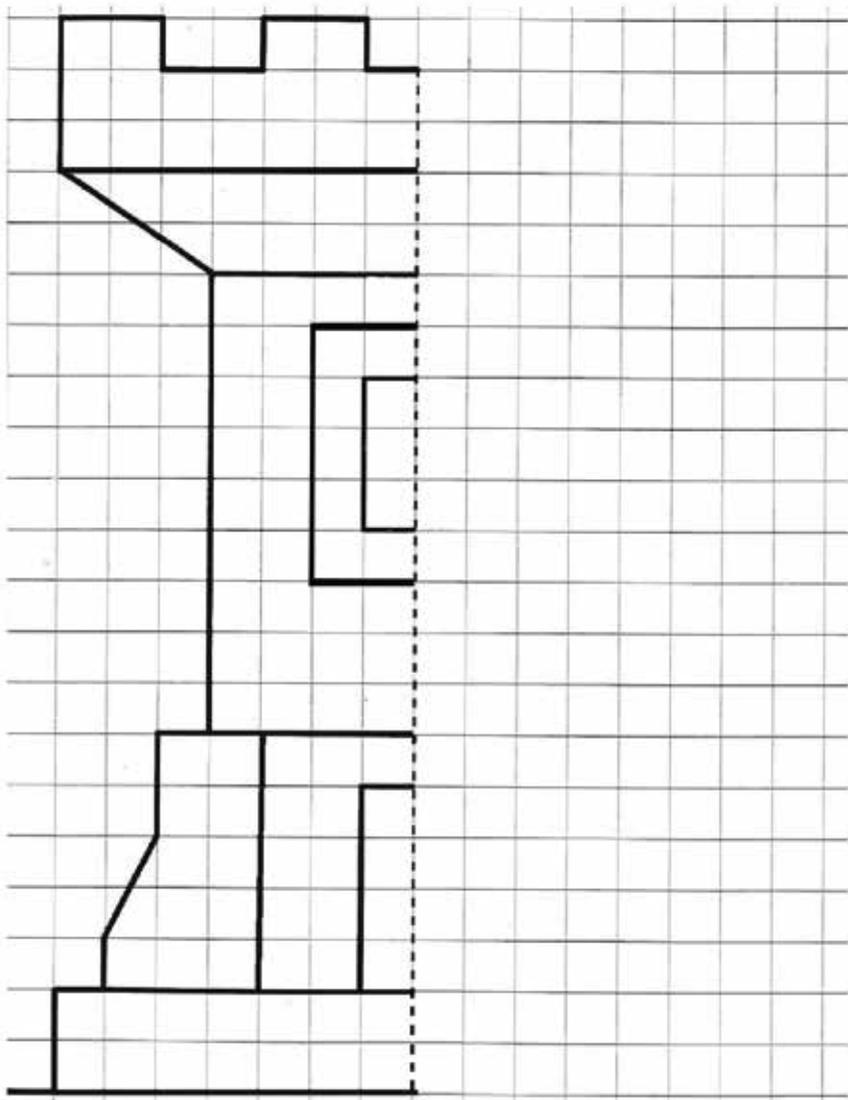
Groupe 1 : G I V A O L T E

Groupe 2 : C R O S N Y P A



La Classe Magique

Complète le dessin en symétrie.
Ajoute un personnage de ton choix.



La Classe Magique

La photo de classe

Observe la photo avec ton professeur.

Et toi ? Te reconnais-tu parmi ces personnages ?

Est-ce que tu trouves ta place sur la photo ? Aimerais-tu changer de place ?

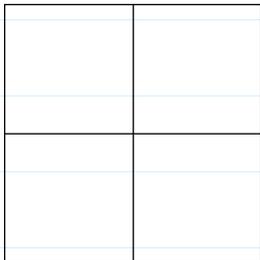
Et pourquoi ?



9-12 ans

Jeu des allumettes

Trouve des petits bâtonnets tous identiques et réalise la forme proposée ci-dessous : ensuite amuse-toi à répondre aux questions posées. Fais des essais sur une feuille si c'est trop difficile. Tu peux te tromper !



Enlève 2 bâtonnets pour faire 2 carrés

Déplace 3 bâtonnets pour obtenir 3 carrés

(Bâtonnets, pailles, allumettes, cure-dents...)

La Classe Magique

9-12 ans

Le carré magique

Les mathématiques c'est magique ! Regarde, observe et comprends !
Vas-y, à toi, découvre la réponse à ces calculs ! Quel est le nombre magique ?

8	1	6
3	5	7
4	9	2

$$8 + 1 + 6 = \dots$$

$$3 + 5 + 7 = \dots$$

$$4 + 9 + 2 = \dots$$

$$8 + 3 + 4 = \dots$$

$$1 + 5 + 9 = \dots$$

$$6 + 7 + 2 = \dots$$

$$8 + 5 + 2 = \dots$$

$$4 + 5 + 6 = \dots$$

TRAZOM



Mets à l'endroit le nom de cet inconnu

TRAZOM

Et découvre le nom de ce grand musicien du 18^{ème} siècle.

- Trouve au moins 3 mots avec certaines lettres de TRAZOM.

Exemple : art

- Trouve au moins 3 mots en utilisant plusieurs fois les lettres de TRAZOM

Exemple : moto

La Classe Magique

COLOMBE



Enlève une lettre de ce mot

COLOMBE

et tu connaîtras celui qui en 1492 a découvert l'Amérique.

Trouve au moins 3 mots avec certaines lettres du mot COLOMBE:

Exemple : comble

Trouve au moins 3 mots en utilisant plusieurs fois les lettres de COLOMBE.

Exemple : molle

- Enlève les espaces qui se trouvent entre les mots d'un texte, que tu as choisi, et amuse-toi à le lire à haute voix.

Enlève les espaces qui se trouvent entre les mots d'un texte que tu as choisi et amuse-toi à le lire à haute voix

Mon corps



Je peux grandir avec une merveilleuse machine. Quelle chance de vivre !

Objectifs : amener l'enfant à réaliser l'incroyable complexité de son corps, la machine à 5 sens qui grandit chaque jour avec lui. L'enfant découvre que ce qui le porte, ce qui le fait vivre est fantastique et ne s'arrête jamais. Cette mécanique lui permet de danser, chanter, bouger et a aussi ses limites.

Jeux : 5 machines illustrant les systèmes de fonctionnement du corps, 5 boîtes à sens, un terrier d'activités pour voir bouger son corps et comprendre ses limites.

Le coin des curieux

C'est fou comme le corps est productif : il crée des substances comme la transpiration, les larmes, les cheveux, le mucus ... il est aidé dans sa tâche par de « puissantes machines » qui transforment et font circuler les gaz, les solides et les liquides pour maintenir une bonne santé.

Ce corps fait parfois de drôles de bruits : les gaz et les rots qui s'échappent (plus de 0,47 litre de gaz par jour).

Ce corps fonctionne tout seul sans que tu ne penses à lui. C'est ton cerveau qui gère les incroyables machines. Ce corps a aussi besoin de repos, c'est le sommeil.

Le corps est aidé non seulement par le cerveau mais aussi par les 5 sens : l'ouïe, le toucher, la vue, l'odorat et le goût. Ces sens te permettent de rester en contact avec le monde qui t'entoure. Ils t'aident aussi à te renseigner sur ce qui est bon ou mauvais pour ton corps. C'est par eux que passe le plaisir de voir, d'entendre, de goûter, de sentir et de toucher.

Ils fonctionnent tous de la même manière grâce à des récepteurs qui captent l'information et la communiquent au cerveau par le système nerveux. Réfléchis au nombre de décisions que prend ton corps par jour grâce à tes 5 sens ...

Dans le corps s'activent les puissantes « machines » qui te permettent de vivre.

Le système digestif : Une "machine qui mange", la nourriture est découpée, brassée et transformée en tout petits morceaux par des liquides spéciaux. Cela s'appelle la digestion.

Les choses utiles sont gardées par le corps pour alimenter les cellules ; les choses inutiles partent aux toilettes.

Le système respiratoire : Une "machine qui respire" : lorsque tu inspires, ta poitrine se gonfle et l'air pur emplit tes poumons ; lorsque tu expires, l'air vicié sort de tes poumons.

Le système cardio-vasculaire : Une « machine qui fait circuler le sang » grâce au cœur, qui pompe et assure la circulation; celle-ci apporte l'oxygène à toutes les cellules.

Le système nerveux : Une « machine pour sentir » grâce à des nerfs minuscules dans ta peau ; une machine pour commander tes muscles et tes réactions.

Le cerveau est la commande centrale. L'information passe par la moelle épinière située dans ta colonne vertébrale. Si cette chaîne d'informations entre le cerveau et les membres est abîmée ou interrompue par un accident, tu es paralysé ; l'information n'arrive plus au cerveau.

Mon corps

Le système musculaire : Une machine composée de muscles, ces élastiques qui actionnent le squelette.

Les lectures

- *Le corps humain. Le plein de choses*, Peter Grundy, Autrement Jeunesse, 2014
- *Aïe !, Prout !, Atchoum !*, Delphine Godard et Nathalie Weil, Nathan 2012
- *How we are born, how we grow, how our bodies work, and how we learn*, Joe Kaufman, Golden Press 1975
- *Les enfants découvrent... le corps humain*, Dominique Aubert et Catherine Cullaz (éd. française), Time Life 1989

- *Ton corps, comment fonctionne-t-il ?* Judy Hindley et Christopher Rawson, Usborne Publishing 1988
- *Les mystères de ton corps*, Astrapi n°773, Bayard et Milan, 1^{er} juin 2012
- *Incroyable Corps Humain*, Richard Walker, adaptation française de Marion Spengler, un livre Dorking Kindersley, édition française 2012 Editons Gründ
- *Le corps en action*, Richard Walker, Dorling Kindersley 2011, éd. française Nathan 2011

Propositions de jeux

6-8 ans

Les limites de mon corps :

- Es-tu capable de mettre tes mains au sol sans plier les genoux ?
- Regarde tes oreilles ! (Sans utiliser de miroir, bien sûr !)
- La chaise : Appuie-toi contre un mur ; ton dos reste plaqué au mur, par contre tu descends en pliant les genoux. Essaie de rester dans cette position le plus longtemps possible. Redresse-toi et sois attentif à ce qui se passe dans ton corps.

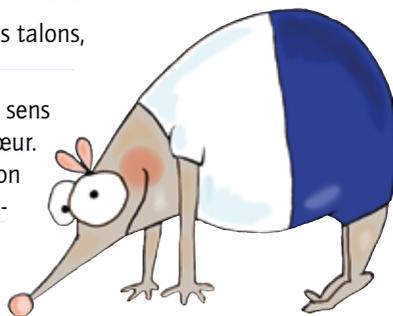
Augmente ta concentration et ton équilibre :

Exercice de préparation et position de yoga :

- Pose ta main sur ton cœur, sois attentif aux battements de celui-ci.

Marche sur la pointe des pieds puis marche sur les talons, ensuite saute 5 fois à pieds joints.

Maintenant pose à nouveau ta main sur ton cœur, sens la différence de rythme des battements de ton cœur. Respire bien fort pour que les battements de ton cœur reviennent à la normale, tu es prêt(e) maintenant pour l'exercice de Yoga.

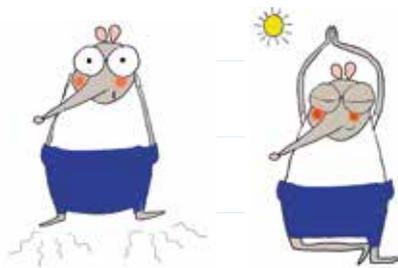


Mon corps

- Change-toi en arbre : Tiens-toi debout bien droit, les pieds parallèles. Fixe un point devant toi et trouve ton équilibre. Imagine que tes pieds sont des racines qui s'enfoncent petit à petit dans la terre.

Prends le temps, maintenant place ton pied droit sur ta cuisse gauche, étire les bras vers le haut et joins les mains. Tes bras sont des branches tendues vers le ciel. Inspire et expire calmement en gonflant et dégonflant ton ventre. Répète cette posture de l'autre côté, pied gauche posé sur ta cuisse droite.

Prends le temps d'écouter ton corps.



9-12 ans

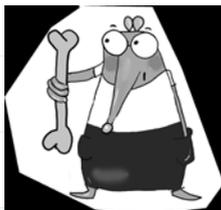
Mon corps en chiffres

(pour un adulte) :

Entoure la bonne réponse

- Combien mesure mon intestin ?
2m 7m 10m
- Combien d'os a mon corps ?
107 182 206
- Combien mesure le plus petit os de mon corps ? (l'étrier, os se situant dans mon oreille)
3mm 5mm 7mm
- Quelle est la longueur de tous mes vaisseaux sanguins ?
55.000 km 160.000 km 201.000 km
- Combien de battements mon cœur au repos fait-il par minute ?
60 70 80
- Combien de muscles compte mon corps
410 640 720
- Combien pèse l'os le plus lourd (le fémur dans ma jambe)
500 gr 750 gr 1kg

Réponses : 7m – 206 – 3mm – 160.000 km – 60 – 640 – 1kg



Mon corps

Nous sommes tous différents, pourtant nous avons tous 2 yeux, 1 nez, 1 bouche, 2 oreilles.

Dépose un miroir devant toi et ton copain de classe.

Prends bien le temps d'observer tous les détails de vos visages.

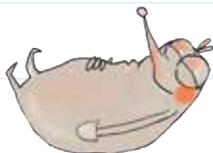
Peux-tu essayer de dessiner ton visage ?

C'est difficile mais amusant. Essaie !



Les rêves

En pénétrant dans la bibliothèque géante, les enfants embarquent dans un drôle de train. Celui-ci les emmène dans un voyage irrationnel : la pièce des rêves.



Capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes. (Larousse)

Ne rien faire offre le temps de penser, de rêver, d'imaginer. Que vois-tu quand tu fermes les yeux ?

Objectifs : apporter aux enfants un espace de détente où l'imagination et la rêverie envahissent leur esprit.

Lorsqu'on dort, le cerveau mélange tous les éléments de la journée passée et ne réfléchit plus ; il est dans une phase secondaire.

Jeux : des hublots renfermant des petites merveilles, des coussins pour se relaxer, une musique qui prête à la rêverie, une ambiance tamisée et des éclats de lumière.

Contrairement à ce qu'on pense, le cerveau n'est pas inactif. Mais dans cette phase secondaire, le cerveau se montre des images qu'il interprète. C'est le rêve ou le cauchemar. A ce moment tu n'as pas de contrôle sur ton activité cérébrale.

Le coin des curieux

Rêver : voir, imaginer quelque chose au cours de son sommeil. Se représenter quelque chose par l'imagination (Larousse).

Parfois, on pense ne pas avoir rêvé car la nuit semble n'avoir duré que quelques minutes, mais c'est seulement qu'on ne se souvient plus de son rêve.

Rêverie : activité mentale dirigée vers des pensées vagues sans but précis.

Imagination : Faculté de l'esprit d'évoquer, sous forme d'images mentales, des objets ou des faits connus par une perception, une expérience antérieure.

Les lectures

Fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations dont il n'a pas eu une expérience directe : un récit qui frappe l'imagination.

- *Petit cahier d'exercices d'émerveillement*, Rosette Poletti et Barbara Dobbs, Ed. Jouvence 2011
- *L'interprétation du rêve*, Sigmund Freud, Edition Pof, 2012

Chut, je rêve...

Les rêves

Propositions de jeux

6-8 ans

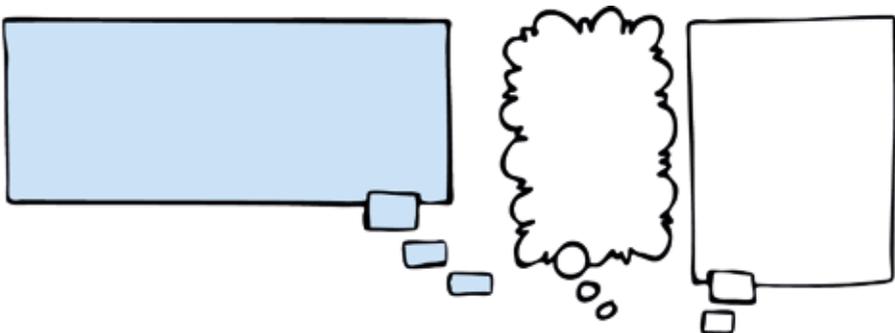
Et si la réalité dépassait la fiction ? Imagine la suite de : Et si l'air sentait le citron ? Et si tu pouvais transformer tout ce que tu touches ? Et si tu n'avais pas le droit de rire ? Et si tu avais 6 jambes ?

Trouve d'autres « Et si ... »

- **Faire une liste de noms d'objets, de lieux, de personnages :**
ballon, bonbon, cheval, maison, ...
- **Faire une liste de prépositions :**
sur, dans, sous, ...
- **Faire une liste d'actions spectaculaires :**
voler à la vitesse du son, chanter à The Voice, ...
- **Tirer au hasard deux mots et une préposition et créer une histoire :**
ex. : Comment une maison se trouva sous un cheval.
- **Tirer un mot et une action spectaculaire et créer une histoire :**
ex.: Comment un bonbon vola plus vite que le son.

9-12 ans

- Choisis une image, et découpe-la selon ton inspiration et recompose-la autrement. Trouve-lui un nom.
- Choisis une image qui représente une action (chute de quelqu'un, voiture qui roule vite, ...). Raconte ce qui s'est passé avant et après.
- Former deux ou plusieurs groupes pour comparer les histoires.



La nature

Un parcours géant à travers les trésors de l'univers, de chez nous à la tente de l'aventurier en passant par les fonds marins, l'igloo ou la prairie de chez nous.

Objectifs : prendre le temps de regarder et d'observer les petites choses de la vie de tous les jours. Prendre le temps de contempler les richesses de la nature.

Jeux : le mimétisme, le graphisme des pelages, la prairie et ses petits habitants, l'igloo, le sous-marin, le quizz farfelu, la tente de l'aventurier, le jeu géant.

Le coin des curieux

Les petites bestioles

Les petites bêtes des prairies ont parfois un aspect repoussant ou font peur. Leurs activités sont pourtant très importantes pour nos prairies et nos jardins. Prenons le temps de les observer et apprenons à mieux les connaître. Par exemple : l'araignée.

Ce prédateur à 8 pattes effraie et peut mordre. Cependant elle et ses congénères permettent l'élimination de millions d'insectes par an et par hectare. Elles régulent le nombre d'insectes et d'invertébrés dans la nature (ainsi que dans les habitations).

Autre exemple : le ver de terre ; beurk il est mou et visqueux !

Cependant, le ver de terre est un puissant travailleur des prairies et des jardins. C'est un animal fouisseur qui laboure, retourne le sol en creusant des galeries ; il permet ainsi à l'eau d'atteindre les racines et ses déjections apportent des éléments nutritifs aux plantes.



Les Inuits

Igloo signifie maison. C'est un abri construit en blocs de neige. Les Inuits utilisaient l'igloo comme abri temporaire pendant la chasse durant l'hiver. L'igloo est confortable et insonorisé grâce aux propriétés isolantes de la neige.

Les Inuits habitent l'Alaska, le Canada, le Groenland ou la Russie. Les produits de la chasse et la pêche constituent encore aujourd'hui 80% de la nourriture des Inuits. Ils montrent beaucoup de respect pour la nature.

Bien que leur mode de vie se soit modernisé, ils restent attachés au contact avec la nature, à la vie en "famille étendue" et à la langue Inuit. La langue Inuit s'appelle : Inuktitut.

Parka et anorak sont des mots Inuits.

Le mimétisme

Les animaux se camouflent pour se protéger des prédateurs. Il existe différents types de mimétisme partout dans le monde : sur terre, dans la mer ou dans les airs.

- L'hippocampe s'accroche à des coraux proches de sa couleur pour se camoufler.
- La girafe se camoufle dans la savane grâce au graphisme de son pelage et à sa couleur.
- Le caméléon adapte la couleur de son corps en fonction de l'environnement dans lequel il se trouve.
- Le poisson plat se couche sur le sable dans le fond de l'eau. Ses écailles ressemblent aux grains de sable.
- La mante religieuse utilise l'homochromie pour chasser ses proies. Cela lui per-

La nature

met aussi de disparaître dans les hautes herbes.

- L'araignée se camoufle avec sa toile pour éviter que les oiseaux ou les serpents la repèrent.
- Le phalène du bouleau est un papillon qui a modifié son apparence extérieure en même temps que l'arbre sur lequel il vit.
- Le hibou choisit un habitat similaire à ses plumes: couleur, forme, graphisme du plumage. Il choisit son arbre pour se mettre en sécurité.
- Le crapaud se repose dans un environnement similaire à la couleur de sa peau.
- Le grillon choisit de dévorer les plantes de couleur identique à la sienne.

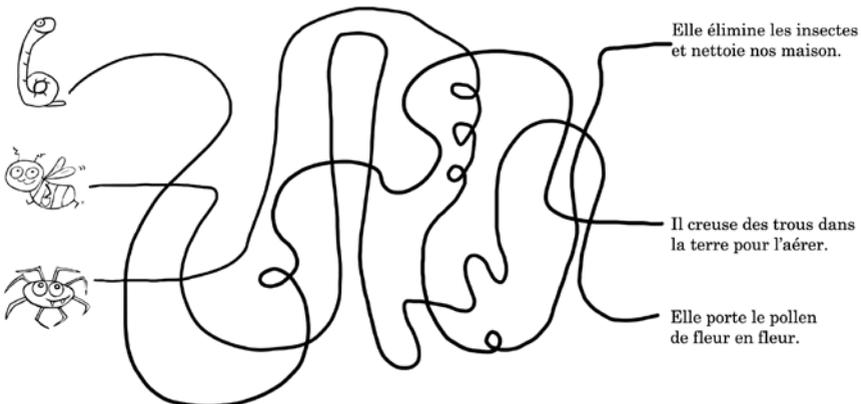
Les lectures

- *Certaines plantes seraient bavardes*, Insolite, 9 août 2012, Edwige Jeannenot, Google
- *Spécial Froid*, Astrapi n° 587, 1er janvier 2004, Bayard Presse
- *Pense pas bête*, Textes de Gwénaëlle Boulet et Anne-Sophie Chilard, Rédaction d'Astrapi, Bayard Editions 2008
- *Les 100 merveilles de la Vie*, Science et Vie, Mondadori France 2012
- *Cherche et trouve... la petite bête*, édition Magnard jeunesse 2014
- http://www.insectes.org/insectes/questions-reponses.html?id_quest=76

Propositions de jeux

6-8 ans

- **Couche-toi dans un lieu calme, là où tu peux observer le ciel et les nuages.**
Observe les nuages, tes yeux vont te faire découvrir toutes sortes de formes étranges : par là un éléphant, ici un visage souriant, et là-bas au loin une voiture de course !!!
Essaye et nomme ce que tu veux.
- **Qui fait quoi ?**
Retrouve l'activité des 3 petites bêtes en démêlant les fils. Utilise 3 couleurs différentes pour mieux te repérer.



La nature

9 -12 ans

- Quizz de l'aventurier

Réponds aux questions par vrai ou faux pour gagner un WE dans la tente de l'aventurier.

Les arbres arc-en-ciel existent

Vrai ou faux ?

Vrai - L'arbre arc-en-ciel pousse de manière naturelle en forêt tropicale. Il est possible de le faire pousser sous d'autres climats.

Les dauphins peuvent nager en dormant

Vrai ou faux ?

Vrai - Une partie du cerveau des dauphins peut dormir pendant que l'autre veille.

Le loup de Mer Atlantique a une fourrure pour se protéger du froid

Vrai ou faux ?

Faux - Le loup de mer Atlantique a une substance antigel dans le sang

Le papillon de l'Atlas vit 4 jours

Vrai ou faux ?

Vrai - Le papillon de l'Atlas est le plus grand papillon du monde (+/- 28 cm) il ne vit que 4 jours car il ne peut pas se nourrir.

- Petit poisson dans quelle mer vis-tu ?

Indique au poisson sa destination : Mer du Nord ou Mer Méditerranée ?

Attention, certains poissons s'adaptent aux différences de température.

Renseigne-toi, tu pourras ainsi les reconnaître.

Mer du Nord



La sardine
La rascasse
Le hareng
Le maquereau
La raie
Le bar
Le poisson lune
Le lieu
L'anchois
Le loup
Le rouget
La dorade
La sole

Mer Méditerranée



Réponses : Mer du Nord : La sardine/Le hareng/Le maquereau/La raie/L'anchois/La dorade/Le loup/Le rouget
Mer Méditerranée : La rascasse/Le poisson lune/Le bar/Le maquereau/La dorade/Le loup/Le rouget

La nature

Protection de la nature

Tu peux toi aussi aider à la protection de la nature :

- Construis une cabane à insectes avec ta classe.
- Sème des graines de plantes mellifères dans un coin de la cour.
- Observe les abeilles butiner dès que les fleurs seront apparues.



- Crée un nichoir pour nourrir les petits oiseaux en hiver : ex. : une boîte de lait bien nettoyée, un trou pour poser les graines, un bâton pour que l'oiseau se pose et le tour est joué. Pense à accrocher le nichoir dans un endroit calme et à l'abri de la pluie.



La ville



Une ville toute terne, toute grise prend vie sous la palette de couleurs des enfants. Chaque encoignure est revisitée par les artistes en herbe. Surprise et émerveillement de l'art en ville.

Objectifs : Fais rire la ville ! Plus l'enfant joue, plus il colore sa ville. L'enfant peut être acteur ou spectateur. Il peut agir dans sa ville et se l'approprier. Les codes, les infrastructures peuvent être détournés au profit de la création artistique et de l'imagination. L'enfant s'amuse avec l'environnement public, il surprend, provoque, fait passer un message.

Jeux : Jeu de vitrine et mise en scène de bonbons, décodages autorisés, habillage des poteaux, arbre à souhaits, danse dans le métro, escalade des façades, appartement témoin, voiture du futur, centre-ville en pavés. Atelier de l'architecte.

Le coin des curieux

L'art urbain, ou « street art », est un mouvement artistique contemporain.

Il regroupe toutes les formes d'art réalisées dans la rue, ou dans des endroits publics, et englobe diverses techniques telles que le graffiti, la réclame, le pochoir, la mosaïque, les stickers, l'affichage ou le yarn bombing. C'est principalement un art éphémère vu par un public le plus large possible.

Dans certaines villes, des espaces sont mis à disposition des artistes afin que l'art urbain ne devienne pas sauvage, pratiqué n'importe où.

Le graffiti est un dessin ou une inscription stylisée, peint ou gravé sur un support qui n'est normalement pas prévu pour. Longtemps regardé comme négligeable, le graf-

fiti est aujourd'hui considéré, selon les points de vue, comme un moyen d'expression, comme un art visuel, ou comme une nuisance urbaine.

Invader est un envahisseur. Son idée est d'envahir la planète en répandant sur les murs des villes du monde entier des personnages inspirés des premières générations de jeux vidéo et principalement du célèbre « Space-Invader ». Les personnages sont réalisés en carrelage, ce qui permet de les cimenter sur les murs et de conserver l'aspect du pixel.

L'habillage du mobilier urbain : le yard bombing ou tricot-graffiti est une technique artistique qui consiste à recouvrir d'ouvrages en tricot de couleur les poteaux, les bancs, les troncs d'arbre dans les parcs, les jardins, les squares...Attention, c'est une pratique illégale si elle n'est pas autorisée par les pouvoirs publics.

Les vitrines des magasins sont partout une magnifique expression d'artistes qui mettent en scène les articles proposés à la vente. Les vitrines, mais aussi les bâtiments publics encore en activité ou pas, servent de lieu d'exposition d'œuvres artistiques.

Les moyens de transports de demain. Le CO2 est produit par la combustion des produits pétroliers dans les moteurs. La circulation automobile intense en ville provoque une pollution de l'air. L'usage de la voiture électrique, des transports en commun à l'électricité sont un des moyens disponibles pour aider à la dépollution des villes. Savais-tu qu'à Bruxelles une partie de l'électricité utile au fonctionnement du métro provient de la combustion des déchets ménagers ?

La ville

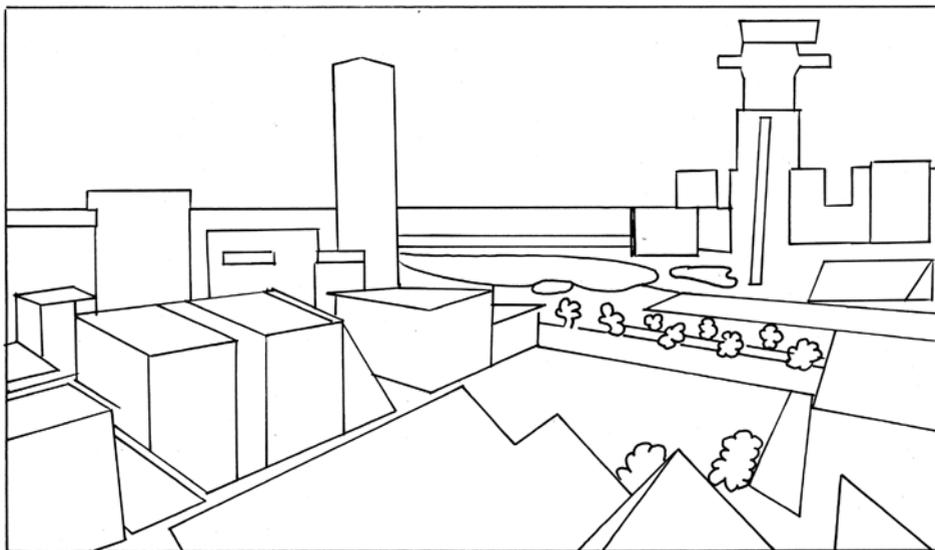
Les lectures

- *Fais parler les murs*, Cahier d'activités pour découvrir le Street Art, Cécile Gabriel, 2012, Actes Sud
- *L'incroyable histoire de la ville*, Astrapi n° 723, 1er mars 2010
- *Street Art (mode d'emploi)* Jérôme Catz, éditions Flammarion 2013
- *Atlas du Street Art et du Graffiti*, Rafael Schacter, éditions Flammarion mars 2014
- *Du côté de chez moi*, Christine Dosdos-Ungerer, Céline Gambini, éditions Actes Sud, novembre 2013
- *Little people in the city: the street art of Slinkachu*, foreword by Wim Self
http://visitbrussels.be/bitc/BE_fr/content/12277/street-art-in-brussels.do
- *La Ville, Ville durable ? Qu'est-ce qu'une ville ?* Revue Dada n° 173, Edition Arola, 2012

Propositions de jeux

6-8 ans

- Faire rire ta ville !



- *Ta classe se transforme en bureau d'architecte. Rassemble des matériaux de récupération (boîtes, carton, papier, ficelle) et ensemble sur l'un des bancs de votre classe, reproduisez votre école, votre ville ou imaginez la ville du futur ...*

La ville

- **Dessinez avec un crayon dans chaque main.** Il s'agit d'utiliser les deux mains simultanément pour réaliser un dessin symétrique (moitié du dessin), deux dessins identiques (deux maisons identiques) et un dessin libre (les mains circulent où elles veulent).
- **Dessine un visage à l'aide d'une ficelle.** La ficelle devient le trait du dessin.

6-8 ans

- **Choisir un texte qui décrit un bâtiment urbain.** En faire une dictée. L'enfant en fait un dessin. Comparez les dessins.
- **Observe ce qui se passe dans ton voisinage, dans ton quartier,** près de ton école le jour, le soir. Imagine que la fenêtre de ta classe devient un cadre. Dessine ce que tu vois par la fenêtre
- **En venant à l'école, regarde par terre et note sur un petit papier 5 objets/éléments que tu rencontres.** Assemblez tous les mots des enfants de la classe et mettez-les en scène en les criant, les chuchotant, les chantant, ou les dansant et créez une ville en dessinant tous ces objets (un chewing-gum écrasé devient un étang, un mégot de cigarette devient un building,...).
- **Choisis des images d'intérieur dans une revue.** Découpe ce qui te plaît et compose un nouvel espace dans lequel il fait bon vivre. Ajoutes-y quelque chose de farfelu.

A la façon de ...

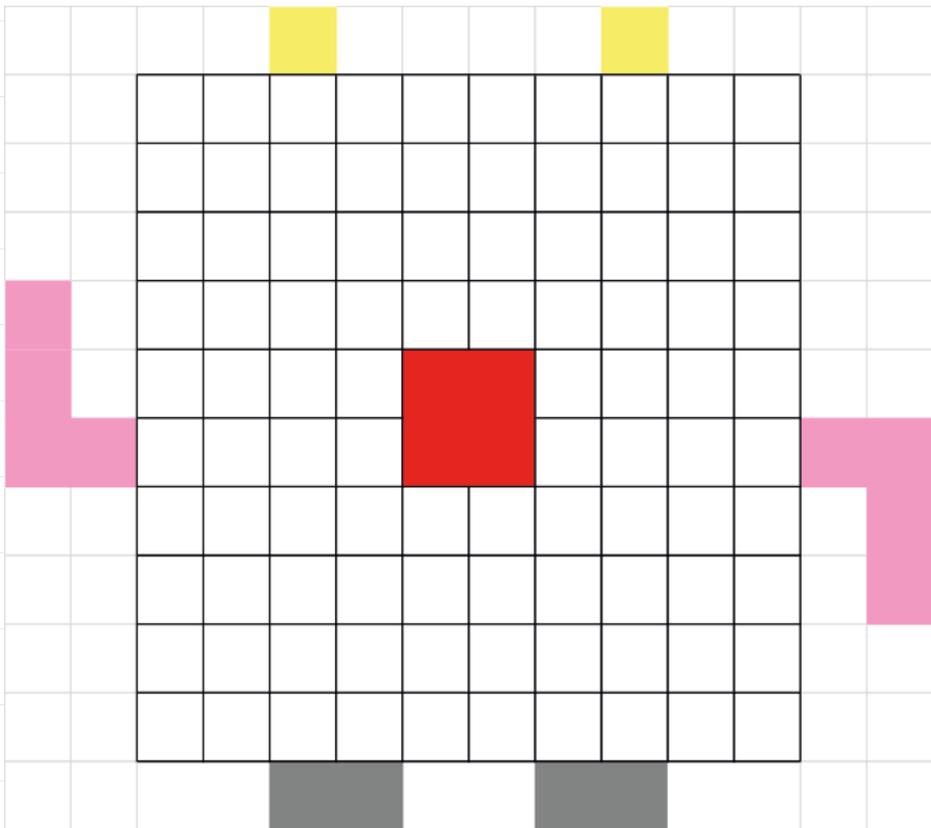
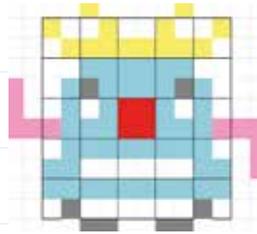
- **Repère un coin de mur, une marche d'escalier, un vieux poteau, un morceau de sol délabré dans ton école.** Demande l'autorisation pour intervenir. Quelle est ton intention d'artiste ? Donne à ce coin délabré une nouvelle vie, une nouvelle fonction à la façon «Street Art» :

Par exemple :

- **El Tono : composition géométrique colorée**
- **Momo : un kraboutcha pour recomposer une œuvre**
- **Slinkachu : petits mondes à recréer avec humour**
- **Jan Vorman : rénover les murs et les surfaces en Lego**

La ville

- Crée ton Invader
- > Colorie
- > Découpe
- > Recompose
- > Quel lieu va-t-il envahir ?
- > Essaie sur la fenêtre de ta classe



Le petit philosophe

Le Petit Philosophe et son cerveau : l'émerveillement est un déclencheur de pensées ...entre dans la pensée par la grande porte du cerveau. Nous attirons l'attention des enfants sur l'importance du rôle du cerveau. Doucement les enfants découvrent les incroyables possibilités de leur propre cerveau en activant eux-mêmes leurs propres capacités à penser, faire et dire.



les neurones. Plus on utilise les informations apprises plus les liens se renforcent. De même, plus on répète un mouvement ou une action plus le cerveau renforce la zone de commande. (par exemple : se brosser les dents ou nager). La capacité d'apprendre du cerveau

est illimitée, le cerveau peut toujours devenir plus performant. Pour cela, il a besoin de nourriture comme l'oxygène, le sucre, les vitamines B, les minéraux, les acides gras ainsi que d'eau et de sommeil.

Les cerveaux sont-ils identiques ?

Chacun naît avec un cerveau différent. C'est ce que nous vivons, ce que nous apprenons, nos émotions et la façon dont nous sommes élevés qui modifient notre cerveau et nous rendent chacun unique. L'intelligence, c'est une sorte de recette : un peu d'école, une pointe de lecture, un pot de sommeil, un filet de sport, une poudre de bêtises...et beaucoup de questions et de curiosité.

Les philosophes se posent beaucoup de questions. Ils n'ont pas toujours de réponse. Ils se demandent pourquoi, comment. Ils sont intrigués ou déconcertés. Ils s'émerveillent aussi ou s'étonnent.

Objectifs : inviter l'enfant à découvrir les mécanismes de la pensée et du cerveau, une approche en douceur et ludique de la philosophie. Inciter les enfants à être imaginatifs et à envisager des questions complexes sous des angles inattendus. Se questionner, se demander, s'interroger, discuter, sonder ...

Jeux : la roue des situations, le tableau des connections, le tableau des commandes, les portes des dix questions sur le cerveau, la découverte de grands philosophes. Une aventure de la vie quotidienne stimulera les 5 sens et proposera aux enfants de vivre le cheminement de la pensée.

Atelier philo

Le coin des curieux

Le cerveau sert à beaucoup de choses. C'est lui qui permet de penser, de se souvenir, d'imaginer, de ressentir des émotions. Il donne au reste du corps les ordres qui permettent de bouger, de parler. C'est aussi le cerveau qui reçoit les sensations du corps à l'aide de la vue, du goût, du toucher, de l'ouïe, de l'odorat. Il agit également sans qu'on s'en rende compte pour que tous les organes du corps fonctionnent bien. Le cerveau humain est capable d'apprendre. Quand on apprend on crée des liens entre

Quelques grands philosophes ont inspiré le Musée des Enfants : Confucius, né en Chine en 551 ACN, a dit ceci : « J'entends et j'oublie – Je vois et je me souviens – Je fais et je comprends ». Ou encore, Einstein, né en Allemagne en 1879, a dit ceci : « L'imagination est plus importante que le savoir ».

Quel philosophe es-tu ?

Toi aussi pose-toi des questions.

Le petit philosophe

Les lectures

- *Trop fort le cerveau*, Astrapi sciences, éditions Bayard et Milan, avril 2011
- *The Re-Enchantment of Everyday Life*, Thomas Moore, Paperback, 1997
- *Les émotions des animaux... Gros plan sur la timidité*, Cerveau et Psycho n° 10, Septembre 2005
- *Le livre des grands contraires philosophiques*, Oscar Brenifier et Jacques Després, Nathan 2007
- *La philosophie expliquée à ma fille*, Roger-Pol Droit, éditions du Seuil, 2004
- *C'est drôle la vie !* Thierry Lenain et Benoît Morel, éditions Bulles de Savon, 2014
- *Mon fantastique cerveau junior*, Centre d'Etude sur le stress humain, web 2010-2015
- *La Grande Evasion de Mademoiselle Oignon*, Sarah Fanelli, Phaidon, 2012
- www.phileasetautobule.be

Propositions de jeux

6-8 ans

Trouve quelque chose qui t'émerveille toujours :

Invente une histoire dans laquelle tu parles de la chose qui t'émerveille toujours.

Si tu veux, tu peux dessiner ton histoire.

Les autres enfants de la classe peuvent poser des questions de ce type :

« Je me demande si ... », « Je me demande pourquoi ... »

La chaîne des neurones :

Tous les enfants sont des neurones. La classe est le cerveau. Un premier enfant se lève et va vers un « ami neurone » pour lui donner la main et faire ainsi passer une information. Ce deuxième enfant se lève et va vers son voisin pour lui donner la main et faire passer l'information.

C'est de cette façon que fonctionne la chaîne des neurones. Les neurones font voyager l'information dans tout le cerveau.



Le petit philosophe

Propositions de jeux

9-12 ans

Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse : l'idée est de pouvoir changer d'avis et de partager l'émerveillement entre penser, faire et dire.

Par exemple :

1	2	3
Le professeur annonce :	L'élève exprime :	La classe partage :
<i>Je roule à vélo</i>	<i>Je ne fais et je ne dis rien. Parfois je pense</i>	<i>Je roule à vélo pour ne plus penser à rien et vider mon esprit. Parfois je dois penser pour trouver mon chemin</i>
Je fais mes devoirs	Parfois je dois penser pour trouver mon chemin	Madame dit toujours que je ferais mieux de réfléchir d'abord

A toi de jouer !

Découpe les cartes des situations, choisis-en une et complète les colonnes 2 et 3

 <p>Madame crie en classe</p>	 <p>J'ai trouvé un petit chat</p>	 <p>Je vais dormir chez Jules</p>
 <p>Il a neigé cette nuit</p>	 <p>J'ai fait un prout en classe</p>	 <p>Gérard me pousse</p>

Le petit philosophe

Dans le cadre des visites scolaires, les enfants ont, dans la mesure du possible, l'occasion de passer par **les ateliers théâtre et contes**. Pour les plus grands, il peut être suggéré de développer l'atelier philo.



Cette exposition 'S'émerveiller » est une création et une réalisation entièrement originale de l'équipe du Musée des Enfants. Deux années ont été nécessaires à sa conception et cinq mois de fermeture du Musée à sa réalisation.

Cette exposition reste en place du 1er octobre 2014 au 30 juin 2018.

Elle sera vendue en 2018.

Les visites scolaires s'organisent chaque jour sur rendez-vous en contactant le secrétariat :

Email : info@childrenmuseum.be

Tel : 02 640 01 07 de 9h00 à 12h30



Le Musée des Enfants Het Kindermuseum

Un musée pas comme les autres, un Musée qui aide à grandir

Tel : 02 640 01 07 de 9h00 à 12h30
Rue du Bourgmestre 15 – 1050 Bruxelles
Email : info@childrenmuseum.be
www.museedesenfants.be
www.facebook.com/museedesenfantskindermuseum

