



Le Musée des Enfants
Het Kindermuseum

Français

Des ailes pour grandir

Dossier pédagogique

Une création originale de l'équipe du
Musée des Enfants



Rue du Bourgmestre 15 - 1050 Ixelles

www.museedesenfants.be



booking@childrenmuseum.be



Tel 02 640 01 07 (de 9h à 12h30)

L'*aventure* au Musée des Enfants est conçue comme un parcours en six étapes pour réfléchir avec les enfants sur le fait de grandir et d'apprendre à voler de leurs propres ailes.

L'objectif est de faire grandir par l'expérience, le jeu, le dialogue et la coopération.

Les animations s'adressent aux enfants de tous les types d'enseignement et sont adaptées, pour chaque cycle, au service des compétences visées dans le tronc commun.

Méthode :

- Cycle 1 : nombreuses manipulations, jeux symboliques, expression orale et expériences sensorielles.
- Cycle 2 : échanges en groupe, expérimentation, défis coopératifs, premières discussions philosophiques.
- Cycle 3 : débats, coopération, prise d'initiative, analyse, argumentation, mise en projet.

Ce livret a été réalisé à l'intention des enseignantes et enseignants du cycle primaire pour aider à préparer une visite ou à prolonger les découvertes faites lors de cette aventure au sein du Musée des Enfants.

Pour chaque étape de la visite :

- La description et l'objectif des activités
- Les compétences travaillées pour chaque cycle
- Des pistes pédagogiques
- Des coins de curieux et curieuses ou philo (pistes de réflexion)
- Des propositions de jeux à faire en classe
- Des propositions de lecture

À la fin de la visite un questionnaire sera transmis ; une fois complété, il nous permettra d'ajuster notre travail en fonction des attentes de chacun. [Cliquez ici](#)

L'équipe d'animation



Présentation générale de l'exposition

Des ailes pour grandir

Lors des visites scolaires, les élèves sont accueillis par les animateurs et animatrices du Musée. Chaque animateur ou animatrice prend en charge un groupe de 15 enfants et leur fait découvrir l'exposition grâce à un matériel interactif, inclusif et original.

« **Des ailes pour grandir** » propose de donner aux enfants des bagages pour les aider à quitter le nid, à devenir plus conscient de leur environnement, de leur capacité à réagir, à s'interroger, à réfléchir, à innover, à créer et à se retrouver avec eux-mêmes. Ils découvrent qu'ils ont en eux des ressources qui peuvent aider dans des situations nouvelles et parfois difficiles. Ils ont besoin de l'autre pour vivre et se stimuler et sont tous différents, bien que semblables. Au Musée, ils explorent et testent l'équilibre aussi bien physique que psychologique. Ils partent à la découverte de différentes cultures. Ils relèvent des défis créatifs grâce à leurs idées et leur imagination. A l'abri, dans leur petit monde ou leur jardin secret, ils rêvent et laissent vagabonder leur imagination pour mieux se rejoindre en groupe...

Les 6 étapes de l'exposition :

Accueil p3	<i>Grand Hall</i>
Étape 1 p7	<i>Equilibre</i>
Étape 2 p14	<i>Super-pouvoirs</i>
Étape 3 p18	<i>Cultures</i>
Étape 4 p24	<i>Tous Créatifs</i>
Étape 5 p32	<i>Petits Mondes</i>
Étape 6 p38	si la météo le permet, le <i>Jardin Découvertes</i>

La visite se fait sans ordre préétabli suivant le fil conducteur de l'animateur ou animatrice du groupe. Les ateliers de théâtre et de contes font aussi partie de la visite.

« *Des ailes pour grandir* » est la 17^{ème} exposition créée par l'équipe de Musée des Enfants.
450 m2 d'exposition, 272 jeux

Accueil *Grand hall*

« Au début du voyage, entre dans le Grand Hall où une impressionnante machine volante t'attend. Prends ton envol ! Laisse-toi aider ! Observe ! Grandis à ton rythme ! »

Piste pédagogique :

Petit à petit, les enfants apprennent à voler de leurs propres ailes et à grandir en s'épanouissant. Avec l'aide de leur entourage, ils sont encouragés à se découvrir et à découvrir le monde qui les entoure. Chaque enfant grandit à son rythme et avec ses propres talents.



Coin philo :

Quelles sortes de choses peux-tu apprendre ?

A la maison
De tes voisins
De ta famille
De tes amis
A l'école
A la cour de récréation, de tes copains et copines
A la cour de récréation, des événements qui s'y produisent
En voyage
D'une dispute

Aimes-tu grandir et vieillir ? OUI NON Explique pourquoi

Changements :

« Dans la liste suivante, colorie en rouge les cases avec les caractéristiques qui te définissent et ne changeront pas avec le temps, en bleu celles qui pourraient changer, en vert celles qui changeront forcément !

Mon corps	Mes défauts	Mes amis
Ma santé	Ma créativité	Ma nationalité
Mes vêtements	Ma force	Mes possessions
La couleur de mes yeux	Mes responsabilités	Ma famille
Mon expérience	Mes projets	Mes origines
Mes passe-temps	Mes libertés	Mes intérêts
Mes rêves	Mes droits	Mon sexe
Mes qualités	Mes obligations	Mes idées
La couleur de mes cheveux	Mes activités	Ma taille

Une expérience philo. Passeport philo. Martine Nolis (Animatrice et Formatrice philo, Philéas & Autobule).

Moi et l'autre

Moi, c'est mon individualité, c'est ce qui fait que je suis une personne différente, spécifique, irremplaçable. Avec un nom, une apparence, des goûts, des sentiments, une personnalité, une pensée qui n'appartiennent qu'à moi.

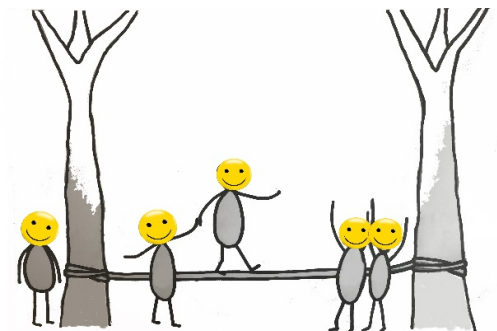
L'autre, c'est celui qui n'est pas moi, qui possède un corps et un esprit qui ne sont pas les miens. L'autre est celui qui a, comme moi, un nom, une apparence, des goûts, des sentiments, une personnalité, une pensée qui n'appartiennent qu'à lui.

Oscar Brenifier et Jacques Després, Le livres des grands contraires philosophiques, Editions Nathan, Paris, 2007

Jeux proposés :

1. Un défi pour la classe

Attachez une corde (hauteur adaptée à l'âge de vos enfants) à deux troncs d'arbres, à deux tables ou... Tous les enfants doivent passer au-dessus avec l'aide des autres.



2. Portraits

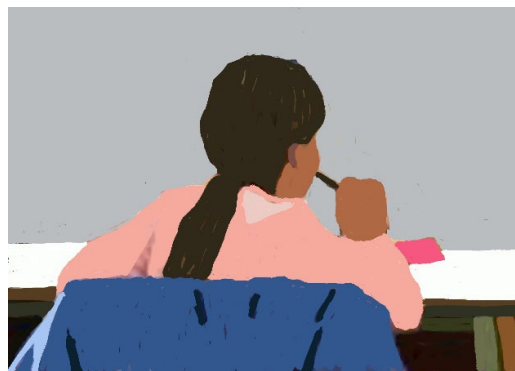
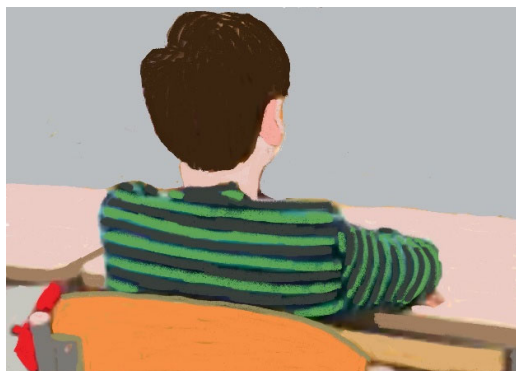
a) Moi et ce que j'aime

Au crayon de couleur ou au Magic Color, l'enfant se représente de mémoire à côté de la plus belle chose qu'il ait vue.



b) Moi et mon cadre scolaire

En noir et blanc ou en couleur, l'enfant dessine le ou la camarade de classe qui se trouve juste devant lui. Il dessine la personne de dos. Celui ou celle qui est tout devant dessine l'instituteur ou institutrice.



c) Moi et mes émotions

L'enfant choisit dans une revue une image d'un personnage et remplace son visage par le sien. Il choisit l'expression de son visage, souriant, triste, dégoûté, ...ou en colère.

3. « Quand je serai grand

L'enfant dessine, colle des photos ou des images et se représente de façon réaliste ou



ou grande...je serai ... »

photos ou des images et se imagine dans le futur.



4. Texte descriptif

L'enfant écrit un petit texte très descriptif sur une des trois propositions :

- Quel est l'endroit du monde que tu aimerais le plus visiter ? Pour y découvrir quoi ?
- Qu'aimerais-tu changer, transformer ?
- Qu'aimerais-tu faire de fou dans ta vie ?

Sources d'information :

Astrid Desbordes et Pauline Martin, *Et moi quand je serai grand*, Editions Nathan, Paris, 2019

Guillaume Guéraud et Sébastien Mourrain, *Un jour*, Editions de La Martinière Jeunesse, Paris, 2019

Joëlle Turin, *Ces livres qui font grandir les enfants*, Editions Didier Jeunesse, Paris, 2012

Olivier Clerc et Gaïa Bordicchia, *Tu es comme tu es*, Editions Père Castor Flammarion, France, 2019

Candy Courtland et Erik Nitsche, *Histoire de l'Aéronautique*, Editions Rencontre, Lausanne, 1993

Etape 1 : Equilibre

L'équilibre, ça sert à quoi ? A travers la découverte d'un étrange grenier, les enfants sont invités à tester leurs capacités à trouver leur équilibre physique et émotionnel malgré les embûches et les défis destinés à les déstabiliser.

Compétences travaillées :

Cycle1 : Bien-être, santé, développement moteur et socio émotionnel

Cycle 2 : Bien-être, gestion des émotions, santé

Cycle 3 : Santé, développement personnel, responsabilité



Piste pédagogique :

Grandir nous déséquilibre sans cesse. La salle « Equilibre » est entièrement dédiée à jouer, réfléchir, comprendre et expérimenter l'équilibre et le déséquilibre dans leurs facettes physiques et émotionnelles.

L'enfant est amené par le jeu à intégrer qu'il se relèvera après chaque chute pour mieux tester une autre approche et finalement relever le défi.



*« La vie c'est comme
rouler à bicyclette, il
faut avancer pour ne
pas perdre l'équilibre ».*

Albert Einstein

Coin des curieux et des curieuses :

« C'est quoi, l'équilibre ? »

Le mot « équilibre » vient du latin « **equus** » (même) et « **libra** » (balance). L'équilibre, c'est l'égalité des forces entre deux ou plusieurs choses qui s'opposent.

Cette définition de base est symbolisée par la balance qui se stabilise lorsque les éléments placés sur l'un ou l'autre plateau se valent.

Le mot équilibre est aussi utilisé dans une multitude de contextes qui font appel à des notions d'harmonie et de pondération : équilibre alimentaire, budgétaire, mental, émotionnel...

« Pourquoi l'équilibre est-il important ? »

Sans équilibre tout s'écroule.

Dès la naissance, l'enfant expérimente l'équilibre, de manière intuitive à travers des étapes indispensables de son développement tant physique qu'émotionnel. Par le jeu, il poursuivra cette expérimentation de manière plus complexe afin de construire en équilibre autour de lui.

« Qu'est-ce que la gravité ? »

La gravité est l'interaction physique responsable de l'attraction des corps. Elle se manifeste par l'attraction terrestre qui nous maintient au sol tel un aimant géant. Pour rester en équilibre, il est indispensable de trouver son **centre de gravité**, le point autour duquel la masse est répartie symétriquement.

« Comment notre corps garde-t-il l'équilibre ? »

Le cerveau, centre des informations, ajuste l'équilibre en permanence grâce aux signaux envoyés par l'oreille interne, les yeux, les muscles, les articulations. Il fait en sorte de répartir de manière harmonieuse les forces autour du centre de gravité ce qui permet de se lever, de rester debout, de marcher droit, de faire du sport ...

« Comment les émotions interfèrent-elles dans notre équilibre ? »

Nous quittons le sens propre du mot « équilibre » pour évoquer le sens figuré.

L'équilibre des émotions est essentiel pour se sentir bien. Les émotions apparaissent à travers les situations vécues. Elles émergent spontanément. Il est essentiel de les identifier, de les écouter, de les comprendre, de les exprimer afin de retrouver un état en équilibre.

L'équilibre émotionnel a un impact non seulement sur nous-mêmes mais également sur notre entourage.



Coin philo :

L'équilibre est-ce naturel ?

Qu'est-ce qu'un équilibre fragile ?

Est-ce qu'il est plus facile de trouver son équilibre seul ou à plusieurs ?

Pourquoi ?

Que se passerait-il si tu étais toujours en parfait équilibre ?

Que se passerait-il si tu étais toujours en déséquilibre ?

A quoi peut-on reconnaître que quelque chose est en équilibre ?

A quoi peut-on reconnaître que quelque chose est en déséquilibre ?

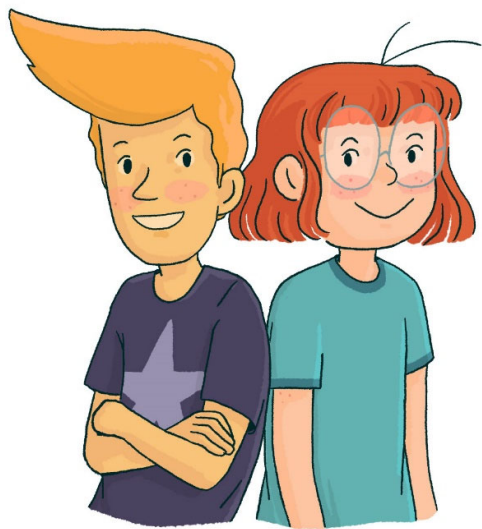
Une émotion forte peut-elle nous faire perdre l'équilibre ?

Peut-on être trop joyeux, joyeuse ou pas assez triste ?

Comment ressent-on l'équilibre ?

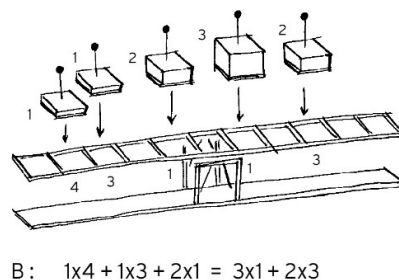
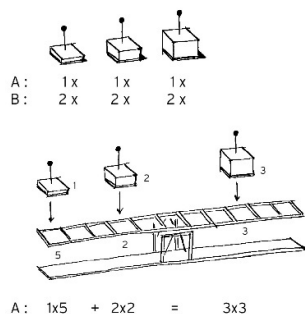
Le déséquilibre est-ce agréable ou désagréable ? Pourquoi ?

Avec l'aide de Youry Zambrano, rédaction de Philéas et Autobule, les enfants philosophes

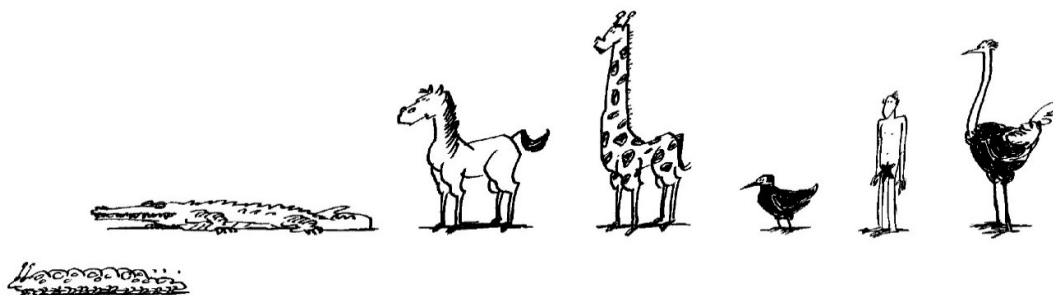


Jeux proposés :

1. Place ton crayon en position horizontale sur le bout de ton doigt et maintiens-le en équilibre.
Place la pointe de ton crayon sur le bout de ton doigt.
Qu'est ce qui est le plus facile ?
2. Par groupe de deux : Un enfant se place à quatre pattes, puis sur ses deux pieds, puis sur un pied. A chaque étape, l'autre le pousse doucement afin de lui faire perdre l'équilibre.
Qu'est ce qui est le plus stable ?
3. Prends un crayon, trace un trait au milieu de celui-ci. Place ton crayon sur le bord de la table.
Le trait est-il le point d'équilibre ?
4. Construis une balance avec une règle de 30 cm graduée, une gomme et cinq objets identiques (dés, pièces de monnaies, jetons, ...)
Chaque enfant construit sa balance en posant la règle sur la gomme de façon que la règle tienne en équilibre.
Les enfants doivent garder cet équilibre en utilisant 2, 3, 4 et 5 objets.
Les enfants expliquent ce qu'ils ont obtenu et tirent des conclusions de leurs observations.
Il est plus difficile de trouver des équilibres avec un nombre impair d'objets, pourquoi ?
Etablir le lien entre la distance des objets et l'axe et le poids des objets.



5. Observe les animaux suivants : mille-pattes, crocodile, cheval, girafe, merle, homme, autruche.



Lequel est le plus stable ? Réfléchis, cherche, argumente

Illustré par Giorgio Pesce. « Un équilibre, déséquilibre », Espace des Inventions, Lausanne

6. Tout le monde assis !

On se lève !

On se lève sans se pencher en avant. Comment faire ?

On se lève avec les bras dans le dos, les bras sur le côté, les bras en l'air

....



7. Tout le monde debout contre un mur !

Colle ton épaule gauche contre le mur. Colle ton pied gauche contre le mur

Reste droit et soulève le pied droit. Pourquoi est-ce difficile ?

8. Construis ton mobile à l'aide de deux pailles, un cure-dents, un crayon, une petite boule de pâte à modeler, du carton.

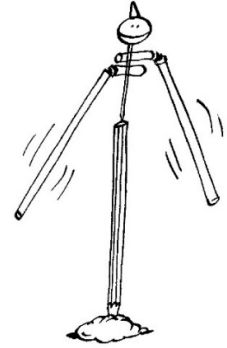
Plante le crayon dans la pâte à modeler de façon qu'il tienne debout.

Fais un coude aux pailles

Avec le cure-dents, transperce les deux pailles du côté proche du coude.

Dessine et découpe une petite tête rigolote à coller en haut du crayon.

Ajuste la position du mobile pour qu'il tienne en équilibre et trouve son point de gravité.



Citations :

« L'équilibre est à mi-chemin entre les deux extrêmes. » *Bernard Weber*

« Si tu es en haut, regarde en bas car l'équilibre est sur la base, pas sur le toit. » *Amina Taghio*

« L'équilibre est un état mental qui consiste à ne pas se laisser tenter par les extrêmes. » *Confucius*

Sources d'information :

- Giacometti Emmanuelle et Pochelon Françoise, Dossier pédag. *Exposition Un équilibre, déséquilibre*, <https://www.espace-des-inventions.ch/wp-content/uploads/2022/08/dp-equilibre.pdf>, Espace des Inventions, Lausanne, 2002
- Art-mella, *Emotions : enquête et mode d'emploi*, tomes 1, 2, 3, Pourpenser Editions, Impr. Pays de la Loire, France, 2021
- Aulas Camille & François ; *100% illusions d'optique*, Montrouge, Bayard Editions (jeunesse), 2015
- Butler Seder Rufus, *Au galop !* Paris, Editions Play Bac (pour la version française), 2008
- Dederen Eric, Moins Philippe (Atelier Graphoui), *Ca bouge... Jeux optiques et films d'animation*, Tournai, Casterman, 1987
- Exploratorium, *Illusions d'optique 30 Expériences visuelles hallucinantes*, version française traduction I. Yafil, Hachette Livre (Marabou), 2014
- Geis Patricia, *La petite galerie de Calder*, Paris, éd. Palette, 2009
- Jacob Pascal, *Le Cirque*, Paris, éd. Solar, 2002
- Lestel Dominique, *A quoi sert l'Homme ?* Paris, Editions Fayart, 2015
- RBA, *A la découverte du corps humain*, Barcelona, RBA coleccionables S.A., 2009 (adaptation pour le journal Le Soir)
- Taplin Sam (texte) Durber Matt et Faulker Yasmin (Images), *101 Illusions d'optique*, pour édition française traduction Claire Lefèbre, Londres, Usborne Publishing Ltd, 2017
- Trompert Ann, *Un tout petit coup de main*, Evreux France, Hérissé, diffusion l'école des loisirs, 1997
- The Exploratorium, <https://www.exploratorium.edu/sites/default/files/pdfs/mag-balance-1977.pdf> (consulté janvier 2024)
- Exercices Accrogyrnastique, <https://eure.comite.usep.org/wp-content/uploads/sites/128/2020/04/activit%C3%A9s-de-cirque.pdf> (consulté janvier 2024)
- Point équilibre corps, <https://www.24heures.ca/2021/02/22/messieurs-vous-avez-echoue-le-center-of-gravity-challenge-cest-normal> (consulté janvier 2024)
- Médecine d'asie, art de l'équilibre, <https://expomangersante.com/societe-et-mode-de-vie/l'equilibre-de-vie-un-mouvement-dynamique/> (consulté janvier 2024)
- Catalogue d'exposition, <https://singulars.fr/exposition-medecines-dasie-lart-de-lequilibre-mnaag-in-fine/> (consulté janvier 2024)
- Musée Guimet, expo Médecines d'Asie : L'art de l'équilibre (extrait), <https://www.calameo.com/read/00557636844e0c8b56f7d> (consulté janvier 2024)
- Equilibrer le yin et le yang, <https://expoyoga.ca/equilibrer-le-yin-et-le-yang-en-soi/> (consulté janvier 2024)



C'est pas Sorcier, Equilibre, le Grand Vertige, https://www.youtube.com/watch?v=PD9xqY_zVDU
(consulté novembre 2023)

Animation avec un dé (grandeur nature) mouvements en salle,
<https://www.instagram.com/reel/C04JKALNIH8/?igsh=bGZtaGwxaG1oMnNI> (consulté 14 mars 2024)

Exercices de yoga, <https://www.unjourunjeu.fr/activite-sortie/cartes-yoga-enfants/> [Yoga pour les enfants {cartes à télécharger gratuitement} \(unjourunjeu.fr\)](#)

Collection DADA ; directeur de collection Antoine Ullman

n° 110, L'ART CINETIQUE, Paris, éd. Arola, mars 2005

n° 127, L'ARCHITECTURE, Paris, éd. Arola, avril 2007

n°132, GIACOMETTI, Paris, éd. Arola, novembre 2007

n° 146, CALDER, Paris, éd. Arola, avril 2009

n° 174, VASARELY, Paris, éd. Arola, mai 2012

n° 178, DALI, Paris, éd. Arola, novembre 2012

n° 201, LE CORBUSIER, éd. Arola, Mai 2015

n° 211, ART'CHITECTURE, éd. Arola, Juin 2016

n° 225, TROMPE-L'ŒIL, Paris, éd. Arola, février 2018

n°281, ART ET SPORT, Paris, éd. Arola, Avril 2024

Etape 2 Super-pouvoirs

Ben et Lili sont deux petits personnages qui traversent parfois des moments difficiles. Enfile ta cape de super-héros, super-héroïne et aide-les à trouver des solutions !

Compétences travaillées :

Cycle1 : estime de soi, autonomie, expression de soi et de ses émotions, empathie

Cycle 2 : apprendre à apprendre, coopération, résolution de problème

Cycle 3 : confiance en soi, engagement, autonomie



Piste pédagogique :

Découvre les aventures de Ben et Lili, deux petits enfants qui, comme chacun et chacune, vivent des situations dans lesquelles ils doivent s'adapter. Dans ces histoires, les enfants aident Ben et Lili en suggérant des solutions. Ils en deviennent les héros et les héroïnes. Grâce à leur empathie, ils aident les autres à se sentir mieux.

En grandissant, l'enfant est confronté à des situations nouvelles faciles ou plus difficiles. Il a en lui des « super-pouvoirs », des talents, des aptitudes particulières qui l'aident à franchir les étapes et à surmonter les épreuves, les nouveautés.



Coin philo :

Les héros et les héroïnes :

Un héros ou une héroïne est-il un être exceptionnel ?

Un héros ou une héroïne fait-il mieux les choses que les autres ?

Est-on un héros ou une héroïne ou en devient-on un ou une ?

Voudrais-tu devenir un héros ou une héroïne ? Si oui, pourquoi ?

Que ferais-tu pour le devenir ?

Quelles sont les qualités des super-héros et des super-héroïnes ?

Une expérience Philo. Passeport philo. Martine Nolis (Animatrice et Formatrice philo, Philéas & Autobule).

Liberté et conscience :

« Notre liberté à nous, humains, est immense car nous sommes capables de faire des choix et d'en être responsables. C'est ce qui la rend difficile : à cause d'elle, nous hésitons avant de prendre une décision, les autres se moquent de nous lorsque nous nous trompons, nous devons réfléchir, et nous nous sentons coupables lorsque nous commettons quelque chose qui n'est pas bien. Mais c'est cette conscience qui nous permet de faire de grandes choses, c'est elle qui nous distingue des animaux, elle qui nous rend vraiment humains. »

Oscar Brenifier et Jacques Després, Le livres des grands contraires philosophiques, Editions Nathan, Paris, 2007

Juste ou injuste ?

Les situations suivantes sont-elles justes ou injustes ? Explique pourquoi. Si nécessaire, rétablis la situation pour la rendre juste.

1. Le dimanche, toute la famille rend visite à Mamie. Tu estimes que ton petit frère doit recevoir la plus petite part de gâteau car il n'a que deux ans.

2. Stéphane a respecté les règles du jeu. Il a gagné toutes les cartes.

3. Samuel a des difficultés à courir. L'enseignante le laisse partir avant les autres pour le cross. C'est lui qui a gagné.

4. Sophie a des difficultés en mathématiques. Tu l'aides pour résoudre les calculs. Elle obtient une meilleure note que toi.

5. Tu es gentil avec tous les copains et copines de la classe mais, eux, te taquent et rient de toi.

Une expérience Philo. Passeport philo. Martine Nolis (Animatrice et Formatrice philo, Philéas & Autobule).

Coin des curieux :

Ben et Lili

Quand Ben et Lili sont anxieux ou tristes, qu'est-ce qu'ils pourraient faire pour se sentir mieux ?

Super-pouvoirs proposés : Faire des câlins, dessiner, bouger, jouer, parler, cuisiner, rêver, faire le pitre, construire, chanter, écrire, danser, lire, ... Une autre idée ?



Jeux proposés :

1. Donner et recevoir

Les enfants de la classe forment un cercle et se donnent la main. La main gauche de l'enfant se trouve au-dessus de la main droite de son camarade de classe et sa main droite se trouve au-dessous la main gauche de son autre camarade de classe. Tout le monde à son tour dit ce qu'il reçoit de l'autre et ce qu'il donne à l'autre.

Exemple : Sophie donne sa main gauche à Mohamed et sa main droite à Maxime. Elle dit : « Je reçois de l'amitié de Maxime et je donne du réconfort à Mohamed. »



2. Installer un petit coin dans la classe avec des coussins et des doudous

Quand un enfant ne se sent pas bien, il peut se mettre là. Il y a une petite boîte aux lettres où il peut déposer un dessin ou une lettre avec son petit problème, son « super-pouvoir » peut éventuellement l'aider.

3. Super-pouvoirs

- a) L'enfant trouve 10 mots qui expriment « Super-pouvoirs » ou « Force ». Il découpe dans des revues des couleurs et représente avec ces papiers de couleur les mots découverts.

Par exemple :

ENERGIE :



- b) L'enfant trouve les 10 super-pouvoirs les plus cools et les fait deviner aux autres par le mime.

4. Héros

- a) L'enfant se dessine en héros :



L'enfant se dessine en héros mais devant un miroir déformant. Il devient soit un héros long et mince, soit énorme, soit lumineux, soit complètement flou...Devant le miroir il se transforme partiellement

en animal, en personnage invisible ou en ami, amie des animaux. Couleurs, peintures et collages sont à la fête !



b) L'enfant peut se dessiner en héros du ménage, à la mode écossaise ou de l'art brut...



Sources d'information :

Maria Antlogus et Anna Llenas, *La couleur des émotions*, Editions Quatre Fleuves, Grenoble, 2017

Anna Llenas, *Le journal de mes émotions*, Editions Quatre Fleuves, Paris, 2018

Oscar Brenifier et Serge Bloch, *Les sentiments c'est quoi ?* Editions Nathan, Paris, 2004

Marylise Morel et Florence Dutruc-Rosset, *C'est la vie Lulu ! On se moque de moi*, Editions Bayard, Paris, 2004

Etape 3 Cultures

Je m'inspire, je crée et j'accueille.

Pars à la découverte des cultures de différents pays et de leurs nombreuses facettes : langues, rituels, façons de se dire bonjour, vêtements...Tu apprends des autres !

Ensuite, tu crées un nouveau monde où il fait bon vivre pour tout le monde.



Compétences travaillées :

Cycle 1 : respect, ouverture aux autres, éveil au vivre ensemble d'une façon constructive et durable, géolocalisation

Cycle 2 : citoyenneté, ouverture culturelle, esprit critique, géolocalisation

Cycle 3 : éducation à la philosophie et à la citoyenneté, vivre ensemble, pensée critique, géolocalisation

Piste pédagogique :

L'enfant grandit grâce à l'apport de son entourage. Les différentes cultures qu'il côtoie lui permettent de s'enrichir. Il apprend des autres et de leurs différences. En tenant compte des besoins de chacun, les enfants réfléchissent autour de la table des négociations à ce qui est nécessaire pour parvenir à bien vivre ensemble.



Coin des curieux et des curieuses :

Le rituel de la petite dent

En Islande, Etats-Unis, Australie, Chili, ... quand un enfant perd une dent de lait, il la met sous son oreiller et pendant la nuit la fée des dents vient la chercher et met une pièce de monnaie à la place.

En Biélorussie, ... quand un enfant perd une dent de lait, il la jette dans le poêle et il dit « Feu, je te donne ma dent, maintenant tu dois m'en donner une nouvelle ».

Au Brésil quand un enfant perd une dent de lait, il jette sa dent sur le toit de sa maison pour que la nouvelle pousse bien droite.

En Slovénie, quand un enfant perd sa dent de lait, il la met sous son oreiller pour deux jours, après il l'apporte à sa maman.

Au Maroc, Congo, ... quand un enfant perd une dent de lait, il lance sa dent vers le soleil et il lui demande de lui en donner une aussi belle que celle d'une antilope.

En Corée, Japon ... quand un enfant perd une dent de lait, il la lance au-dessus du toit de sa maison en espérant en recevoir une plus solide.

Et toi ? Qu'arrive-t-il quand tu perds une dent de lait ? Raconte !

Valeurs personnelles

Les valeurs personnelles sont le fruit de notre éducation et de nos expériences. Les valeurs personnelles sont des règles morales qui nous guident et donnent un sens à nos actes. Elles sont notre boussole, le socle sur lequel nous bâtissons nos vies. Connaître ses valeurs revient à comprendre ce que l'on cherche dans tout projet, dans toute action, ce qui nous fera plaisir et nous permettra de se sentir satisfait. Mais comment les reconnaître ? Une valeur réelle nous motive à agir et nous donne des raisons de passer à l'action. Elle est nécessaire à notre équilibre : c'est ce qui amène le sentiment d'être en accord avec soi.

Coin philo

Qu'est-ce que tu as déjà appris en découvrant une autre culture ? Comment ces apprentissages peuvent-ils nous aider à mieux vivre ensemble ?

Qu'est-ce qu'une culture ? Pourquoi est-il important de connaître et respecter les cultures des autres ? Comment la diversité peut-elle rendre notre monde plus beau et plus juste ?

Pourquoi est-il important de respecter ceux qui sont différents de nous ? Comment pouvons-nous apprendre à aimer les différences plutôt que de les craindre ?

Si tu pouvais créer un monde parfait, à quoi ressemblerait-il ? Que peut-on faire pour que tout le monde se sente bien dans ce nouveau monde ? Est-ce que cela serait facile à réaliser ?

Qu'est-ce que tous les humains ont en commun, peu importe leur culture ? Peut-on être à la fois différent et semblable aux autres ?

Pourquoi est-il important de comprendre ce que ressentent les autres ? Comment pouvons-nous mieux comprendre les personnes qui viennent d'une autre culture ?

Comment des idées venant de différents endroits peuvent-elles nous aider à inventer de nouvelles choses ? Est-ce que tu crois que mélanger les cultures peut nous aider à résoudre des problèmes ou à créer un monde meilleur ?

Jeux proposés :

1. Dans cette liste non exhaustive, les enfants trouvent les valeurs qui leur semblent les plus importantes et qui les font réagir :

Agilité-Amour-Amitié- Autonomie-Aventure-Beauté-Bonheur-Calme-Célébrité-Compétition- Compréhension-Concentration-Confiance-Confort-Courage- Découverte-Dépassement de soi- Engagement-Equilibre-Fidélité-Gain-Gaieté-Héroïsme-Honnêteté-Humour-Loyauté-Mensonge- Obligation-Ordre-Originalité-Paix-Partage-Passion-Plaisir-Politesse-Pouvoir-Relaxation-Repos- Réussite-Sagesse-Sécurité-Soutien-Stabilité-Succès-Tradition-Travail d'équipe-Vérité-Vitesse- Volonté...

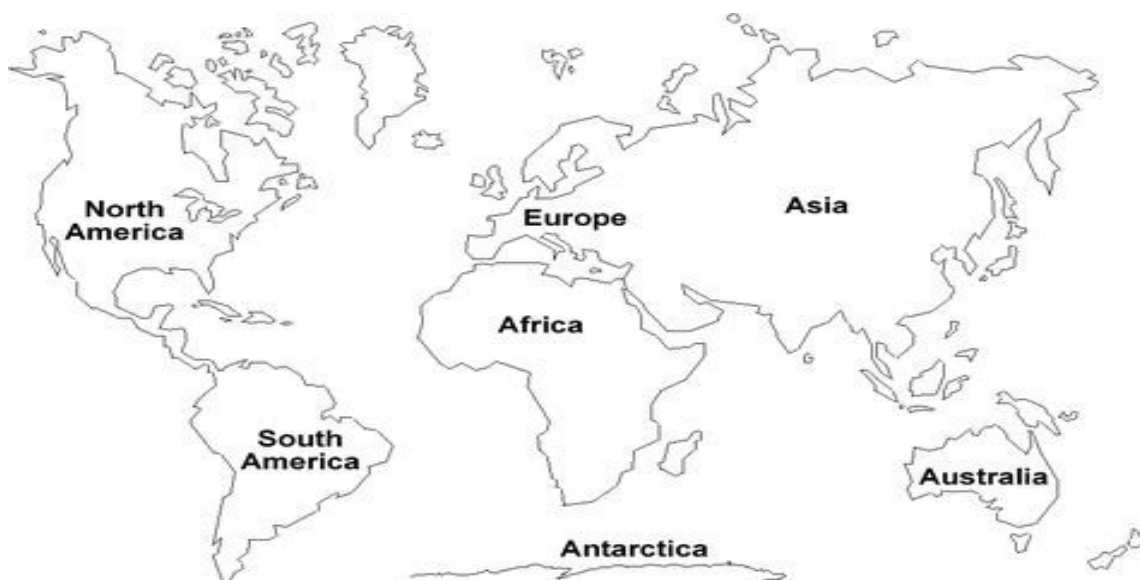
2. L'enfant complète ce schéma en réfléchissant à ses propres valeurs pour lui-même, dans sa famille, dans sa classe, dans son pays et dans le monde.

Quelle valeur est importante et quelle valeur aimerais-tu rejeter ?

	Moi		Famille		Classe		Pays		Monde	
Valeurs	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
Exemple	Générosité	Mensonge	Partage	Pression	Écoute	Devoir	Égalité	Richesse	Nature	Conflit

3. Salutations à travers le monde

Les enfants se saluent chaque matin d'une autre façon, celle d'un pays ou d'une région du monde. Les enfants montrent le pays ou la région sur le planisphère.





1. **Les Espagnols, les Mexicains et les Anglo-Saxons** se donnent l'accolade. Ils se prennent dans les bras. « Buenos Dias » - « Good Morning »



2. Les hommes pratiquant la **religion musulmane** mettent la main sur le cœur. « Salam-alikoum »



3. Le salut Japonais « Ojigi » est extrêmement important et très codifié au **Japon**. « Konnichiwa »



4. Au **Tibet**, pour dire bonjour, on se tire la langue. Autrefois on croyait qu'on pouvait jeter des sortilèges qui coloraient la langue. En la montrant, on prouvait qu'elle était nette. « Tashi delek »



5. La tête inclinée et les mains jointes, notamment en **Inde**, s'appelle le Wai. Ce geste permet de rendre hommage ou de montrer son respect pour l'autre. « Namaste »



6. Pour se saluer, notamment en **Belgique**, on a l'habitude d'échanger une poignée de main. En l'an 1000, avec les codes de la chevalerie, serrer une main droite était un signe de paix car cette main était aussi utilisée pour tenir une arme. « Bonjour »



7. Au **U.S.A**, on se tape les mains droites l'une contre l'autre. Le high five a été créé par un joueur de baseball Américain pour féliciter son équipier. « Hi »



8. Chez **les Inuits et les Lapons**, où il fait très froid ; on se frotte le bout du nez pour vérifier qu'il n'a pas gelé. En réalité, on touche plutôt la joue de l'autre avec son nez pour sentir son odeur. « Ullakut »
- « Hyvää päiää »

4. Un nouveau monde

Les enfants créent ensemble, en classe, un nouveau pays sur une grande feuille. Ils inventent le nom, la loi et le drapeau de celui-ci. Durant une journée, la classe va vivre selon la loi de ce pays.



5. Habitue-toi au changement

Un défi par jour dans la classe : Changez de place en classe, modifiez l'horaire, échangez vos dix heures, ...trouvez d'autres changements à faire en classe.

A la fin de la semaine, chaque enfant racontera ce qu'il a découvert, ce qu'il a ressenti.

6. Carnet expérimental

a) L'enfant écrit une fois par semaine, dans son carnet **ce qu'il a découvert, ce qu'il a appris de nouveau.**

b) Rituel : L'enfant installe pendant 1 semaine un rituel du matin ou du soir : il dessine dans son carnet de façon différente le jouet qu'il préfère.

Exemple : 1^{er} jour de façon précise (pour s'approprier l'objet), le 2^{ème} de façon sauvage, le 3^{ème} de façon saccadée, le 4^{ème} de façon sombre...
Ou encore avec des points, des cercles, des spirales, rapidement, en petit...



c) Epices : L'enfant demande à sa Maman et/ou son Papa de cuisiner avec une épice d'ailleurs et écrit ses impressions dans son carnet.



Sources d'information :

Tamara Garcevic, *Visages du monde*, Editions amatterra, Lyon, 2018

Pascale Hédelin, *Au temps des Pharaons*, Editions Milan Jeunesse, Toulouse, 2003

Pascale Hédelin et Gaëlle Duhazé, *Cité Babel, le grand livre des religions*, les éditions des Eléphants, Paris, 2015

Peter Spier, *Sept milliards de visages*, Editions L'Ecole des Loisirs, Paris, 2016

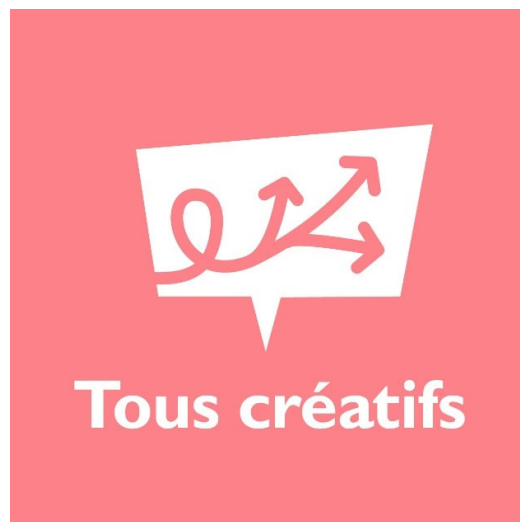
Anja Tuckermann et Tine Schulz, *Tout le monde est là ?* Editions La joie de lire, Suisse, 2018

Nathalie Barrié, *Ma grande encyclopédie de mythologie*, Editions Milan, Toulouse, 2012

Laura Jaffé et Laure Saint-Marc, *Vivre ensemble les différences*, Bayard Jeunesse, Montrouge, 2000

Etape 4 Tous Créatifs

Et si Newton avait mangé la pomme ?
Et si l'on pouvait manipuler un tableau de Fernand Léger et le transformer en sculpture ?
Et si le petit chaperon rouge avait apprivoisé le loup ?
Et si un tunnel sensoriel bousculait nos repères ?
Et si...



Compétences travaillées

Cycle1 : attitude créative, exploration, inclusion, découverte par les 5 sens, par le corps

Cycle 2 : démarche de recherche, créativité, coopération

Cycle 3 : créativité, innovation, démarche scientifique

Piste pédagogique :

La créativité est en nous ! Nous pouvons toutes et tous sortir du cadre et trouver des solutions grâce à notre imagination, à notre intuition, à notre logique... Le plaisir, l'ennui, le (dés)ordre sont les déclencheurs de notre créativité. Les activités proposées ici s'appuient sur l'histoire de l'art, la physique, la littérature, les sens...et encouragent les enfants à se poser des questions, à observer leur entourage, à proposer de nouvelles idées et solutions, à oser se tromper et à recommencer.



Coin des curieux et des curieuses :

Le mot « **intelligence** » vient du latin « inter-ligere » qui signifie « inter-lier ». Être intelligent, c'est faire des liens et abattre les cloisons de notre pensée !

« **L'imagination** est ce qui nous donne l'incroyable pouvoir de réarranger nos pensées, notre savoir, nos rêves, nos désirs et nos souvenirs à la façon d'un Kaléidoscope, pour créer des images et des formes parfois impossibles dans le monde réel. C'est dans notre imagination que nous puisons les idées permettant de résoudre les problèmes avec brio. »

Tous créatif. John Ingledew. Edition Pyramid, Paris, 2016

Créatif/créative : « Une des qualités principales des grands artistes, scientifiques, inventeurs, c'est de faire des connexions nouvelles. »

Règles d'or. Si la créativité était un sport, voici les 4 règles qu'observeraient les champions et les championnes :

1.Multipliez les idées : les premières sont souvent banales, puis petit à petit, apparaissent les idées originales !

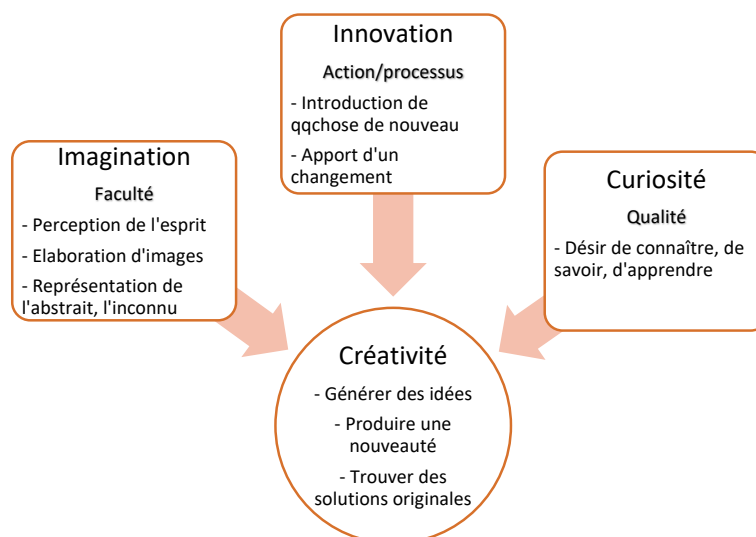
2.Rebondissez sur les idées des autres : une idée banale associée une idée banale peut aboutir à une idée originale.

3.Bienvenue aux idées folles : elles aident à « sortir de la boîte » de ce qui existe et peuvent être super inspirantes.

4.Défense de critiquer les idées des autres car cela tuerait à coup sûr leur créativité»

Philippe Brasseur & Thomas Baas, La grande fabrique à idées, Edition Casterman, Bruxelles, 2018

4 concepts liés :



Janssen Christine, Comment permettre à mes élèves de déployer leur potentiel créatif par l'expression de leur(s) talent(s), Ecole Chappelle-aux-champs, 3^{ème} maternelle, 2017.2018

Coin philo :

C'est quoi une idée ?

Est-il important d'avoir des idées ?

Peut-on apprendre à trouver des idées ?

Est-ce que penser c'est avoir des idées ?

Les idées peuvent-elles apparaître dans les rêves ?

Les idées peuvent-elles apparaître quand on pense à tout autre chose ?

Peut-on copier les autres pour créer ?

Si on copie les autres, est-ce encore une création ?

Est-il possible de créer à partir de rien ?

Est-ce que le fait d'avoir des idées équivaut à avoir de l'imagination ?

Qu'est-ce que l'imagination ?

Est-ce qu'on peut essayer de développer son imagination ?

Une expérience Philo. Passeport philo. Martine Nolis (Animatrice et Formatrice philo, Philéas & Autobule).

Citations :

« La créativité c'est l'intelligence qui s'amuse. » *A. Einstein*

« L'imagination est plus importante que la connaissance car la connaissance est limitée, tandis que l'imagination embrasse l'univers tout entier. » *A. Einstein*

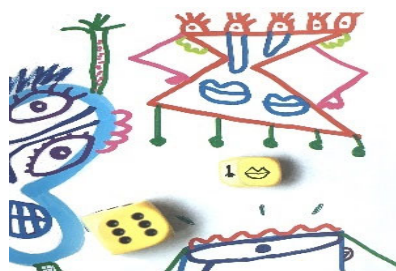
« La sculpture n'est pas un objet, elle est une interrogation, une question et une réponse. » *A. Giacometti*

Jeux proposés :

1. Le monstre

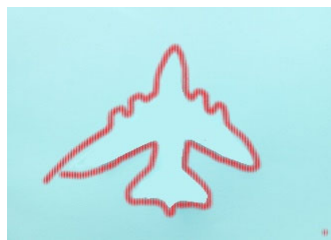
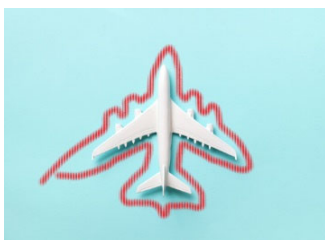
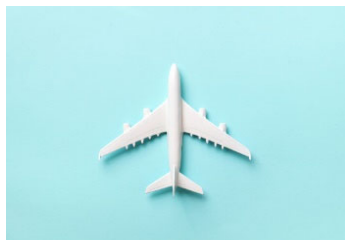
« Le dé magique : Il vous faut un dé normal et un autre customisé dont chaque face correspond à une partie du visage (nez, bouche, moustache...). L'enfant lance le dé et dessine son monstre à 3 nez, 6 moustaches...

Hervé Tullet, Peinturlures, Les ateliers d'Hervé Tullet, Edition Phaïdon, Paris, 2015

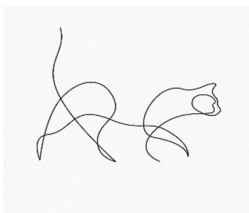


2. Lignes/ficelle

L'enfant choisit un objet, le pose sur une feuille et dessine son contour avec une ficelle.



L'enfant dessine un visage, un personnage, un éléphant, une maison toujours avec une ficelle ou un fil de fer.

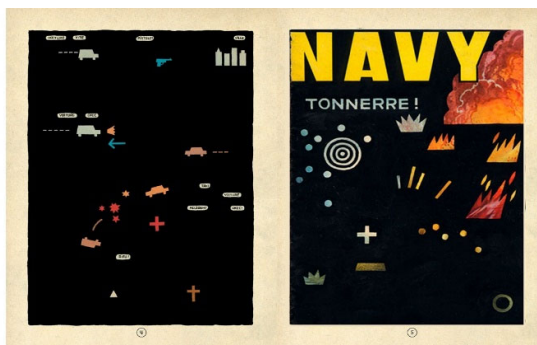


3. Changement d'image

a) L'enfant transforme une image, en ajoutant ou en cachant des choses

« Jochen Gerner recouvre de noir les couvertures des petits fascicules de BD d'aventures ou les pages des exemplaires anciens de Tintin. Comme pour réécrire les histoires en pointant la violence ou l'absurde de ce qui y était narré ou [...] »

Christophe Gallois et Tom McCarthy, Jochen Gerner, Editions B42, Galerie Anne Barrault, Paris ,2015.

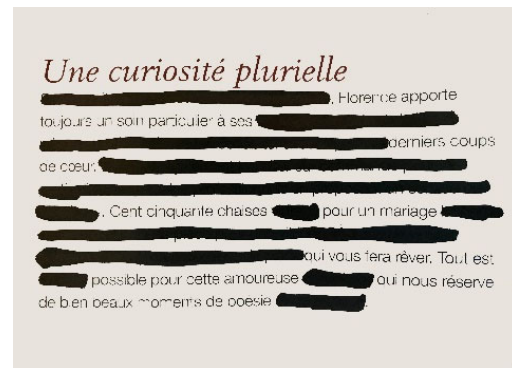


- b) L'enfant transforme une image en ajoutant ou en cachant des choses. Comment la transformerait-il s'il était conteur, conteuse ou architecte ou mathématicien, mathématicienne ou ...



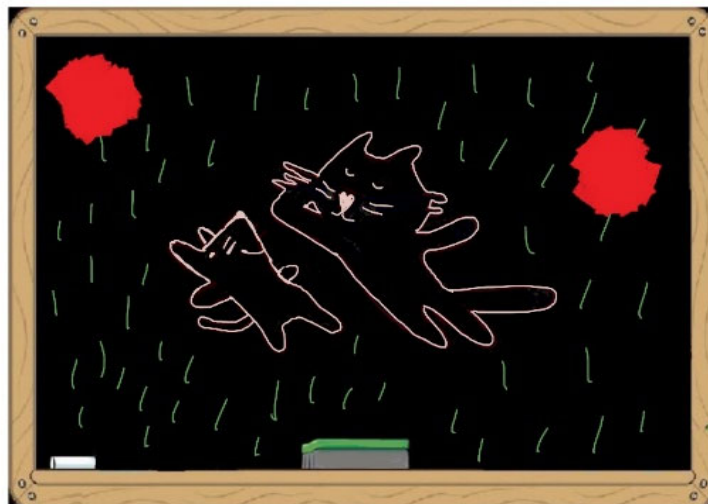
Changement de texte (pour les grands)

Faire la même chose avec un texte de son choix.
L'enfant transforme le texte en ajoutant ou en cachant des mots. Le texte devient de la poésie, un message secret, une énigme ou...



4. Pictionary au tableau

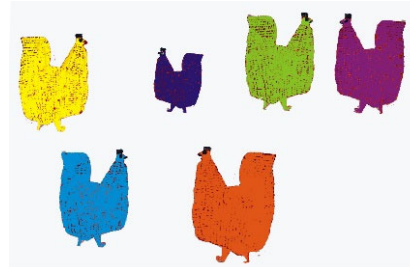
Et si le tableau devenait un espace de jeu ? Un enfant se rappelle un élément ou un moment qui l'a marqué lors de sa visite au Musée. Il le dessine au tableau et le fait deviner aux autres.



Les couleurs complémentaires :

« Créez une œuvre en utilisant des couleurs qui contrastent. Dessinez six fois le même sujet, telle une chaussure ou une fleur. Ensuite coloriez-le en utilisant six paires de couleurs complémentaires. Les couleurs complémentaires sont opposées sur le cercle chromatique. »

Teal Triggs et Daniel Frost, *L'école de l'art*, Editions Palette, Londres, 2015



5. Le toucher

a) L'objet dans un sac :

Un objet est caché dans un sac. Chaque enfant à son tour, les yeux bandés doit découvrir au toucher l'objet en question.

b) Le bruit insolite :

Toujours les yeux bandés, les enfants doivent reconnaître le bruit d'un objet (cloche, bâton de pluie, sonnette de vélo, ...) ou un bruit enregistré (avion qui décolle, animal, ...).

c) Cherche l'intrus

L'enfant cherche l'intrus qui peut être vu différemment selon chacun. L'enfant explique pourquoi tel visage est l'intrus. Est-ce parce qu'il porte des lunettes, qu'il vit dans l'eau, qu'il est invisible, qu'il est un animal ou... Il n'y a pas de bonne réponse et encore moins de mauvaise réponse. L'argumentation est à l'honneur dans ce jeu... Soyez créatif et créatives !





Sources d'information :

Philippe Brasseur, *Manuel de la Pensée Géniale*, Editions Casterman, Bruxelles, 2017

Philippe Brasseur, Eurêk'Art, *le livre-jeu du regard*, Editions Palette, Paris, 2016

Philippe Brasseur et Thomas Baas, *La grande fabrique à idées*, Editions Casterman, Bruxelles, 2019

Gisèle De Meur, Art & Math, *un concept une expo*, 180° éditions, Bruxelles ? 2014

Betty Edwards, *Vision dessin créativité*, Pierre Mardaga éditeur, Liège, 1997

John Ingledew, *Tous créatif, une guide pour stimuler ses idées*, Editions Pyramid ? Paris, 2016

Eric Kessels, *Parfaites imperfections, Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*, Editions Phaidon Press Limited, London, 2016

Anne-Margot Ramstein et Matthias Aregui, *Dedans Dehors*, Editions Albin Michel jeunesse-Trapèze, Paris, 2017

Ghislaine Roman et Tom Champ, *Le grand livre des Peut-être, des Si et des Pourquoi ?* Editions Milan, Paris, 2015

Brigitte Schabaille, *C'est parti ! « Je suis » créatif*, Solar Editions, 2016

Geneviève Casterman, *100(0) moments de dessin*, Editions Esperluète, Noville-sur-Mehaigne, 2014

Etape 5 : Petits Mondes

Les Petits Mondes ont pris forme : ils constituent les décors de cette pièce féérique...Installe-toi dans le nid géant, dans la fusée ou dans la bibliothèque enchantée et prends le temps de rêver. A quoi ressemble le « jardin secret » dans lequel tu aimerais t'isoler ?

Compétences travaillées :

Cycle 1 : imagination, construction de soi, confiance en soi, identité

Cycle 2 : expression orale, réflexion personnelle, identité

Cycle 3 : réflexion critique, expression de soi, expression orale, identité

Piste pédagogique :

Pour bien grandir avec les autres, l'enfant a besoin de se sentir en confiance avec lui-même. Cette pièce l'aide à découvrir ce qui l'attire et le ressource. Dans son jardin secret, il se découvre, il se renforce, il développe son imagination.

Il découvre l'importance de se retrouver seul. Il explore son petit monde de façon active et passive.



Activement en créant lui-même un petit coin ou un endroit sécurisé, en faisant un jeu ou une activité ou en décorant cet endroit. Passivement en se reposant, en rêvant, en étant simplement là. Cet endroit lui permet de prendre du recul, il peut être un refuge pour les moments difficiles, un lieu où il se sent simplement bien.

Il découvre un espace où il peut prendre le temps de faire le lien entre son voyage intérieur et son lien avec les autres. Quand il est confiant en son propre monde, qu'il connaît ses besoins et ses forces, il peut être ouvert à l'autre avec plus de confiance.



Coin des curieux et des curieuses :

L'ennui

« L'ennui appartient à un rythme relationnel qui structure la psyché de l'enfant.

L'ennui est une alternance de duo/solo.

L'ennui offre à l'enfant un espace-temps qui lui permet d'expérimenter son environnement et les objets qui le composent.

L'ennui est l'écart qui favorise le passage d'un corps de chair à un corps pensant.

L'ennui s'associe au manque ; le manque produit de l'expérience ; l'expérience permet une connaissance intime de soi.

Créer du temps pour l'ennui, c'est offrir des temps de pensée à l'enfant.

Créer de l'ennui est un acte parental refusant : refus de la sur-stimulation et de la surexcitation de l'enfant, refus de confondre l'être et l'avoir.

Créer des temps d'ennui, c'est permettre à l'enfant satisfait de s'apaiser.

Accepter l'ennui, c'est reconnaître à l'enfant et à l'adolescent des aptitudes créatives.

L'ennui est la rencontre avec soi-même, ses ressources et ses limites. L'ennui délimite et construit.

L'ennui conduit à une sécurité intérieure à l'origine de l'autonomie psychique, à la liberté d'être soi, au bonheur. »

Sophie Marinopoulos, Les trésors de l'ennui, Yapaka.be, Bruxelles, 2017

Qu'est-ce que c'est au juste la « pleine conscience » ?

« C'est être en contact avec soi-même à chaque instant, être présent à soi et à notre monde intérieur tout en étant aussi réceptif au monde extérieur sans rejeter des émotions fortes qui nous déplaisent ; il s'agit d'être bienveillant, bienveillante envers tout ce que nous ressentons (stress, tristesse, pression...), sans ignorer ou juger ce que nous ressentons ou pensons. Tout ce qui compte c'est d'être dans le moment présent.

Eline Snel, Calme et attentif comme une grenouille, Editions Les Arènes, Paris, 2017

Relaxation

La relaxation permet à l'enfant d'améliorer sa capacité d'attention, la qualité de ses apprentissages et de son bien-être.

Jeux proposés :

1. Relaxation :

- a) Respiration : L'enfant retrouve sa respiration abdominale. A l'inspiration, le ventre de l'enfant se gonfle légèrement et se relâche sur l'expiration. Attention sa poitrine doit rester immobile.
- b) Visualisations : (Peut se réaliser en position assise ou allongée, quel que soit le temps dont on dispose). L'enfant prend conscience de son corps et de sa respiration avant de commencer la visualisation. L'enfant fait apparaître, dans sa tête, l'image d'un lieu dans lequel il se sent bien, qu'il aménage mentalement comme il le souhaite. Il peut se voir évoluer dans cet endroit agréable qu'il est le seul à connaître. Avant d'ouvrir les yeux, il se souvient que cet endroit est connu de lui seul et qu'il peut y retourner à son gré.

2. Danse et mime en chantant : « Tu es le loup !!! »

Prom'nons- nous dans les bois
Pendant que le loup n'y est pas.
Si le loup y était,
il nous mangerait.
Mais comme il n'y est pas,
Il nous mang'ra pas.
Loup, y es-tu ?
Que fais-tu ?



(le loup)
Je mets mes lunettes.
(le loup)
Je mets ma chemise.
(le loup)
Je mets ma culotte.
(le loup)
Je mets ma veste.
(le loup)
Je mets mes chaussettes !
(le loup)
Je mets mes bottes !
(le loup)
Je prends mon fusil !
(le loup)
J'arrive !

3. Automassages

Invitez les enfants à se masser le front, les joues, la nuque, la tête, les mains ou les pieds en faisant de petits mouvements circulaires pour se détendre.

<https://www.museedesenfants.be/radio-relax/>

Massage do-in du visage, Archipel Insolite



4. Petit monde dans une boîte

L'enfant crée un diorama dans une boîte à chaussures et le décore comme son petit monde idéal suivant son imagination. Il rassemble des images de lieux, d'animaux, de nature et tous ce qu'il aime pour y arriver.



5. Décris ton endroit idéal

L'enfant décrit dans la classe son endroit idéal. Il le raconte une deuxième fois mais cette fois ci, il le raconte avec ses sens c'est-à-dire qu'il s'attarde et nomme les odeurs, les sons, les goûts etc...

Y faisait-il froid ou chaud ? Y avait-il des parfums fruités ou épicés ? ... ?

Fruité Boisé Profond Clair Eblouissant Calme Coloré Exquis
Riche Léger Doux Fleuri Frais Lent Fascinant Relaxant
Jasminé Rosé Bouillant Haut Epicé ...

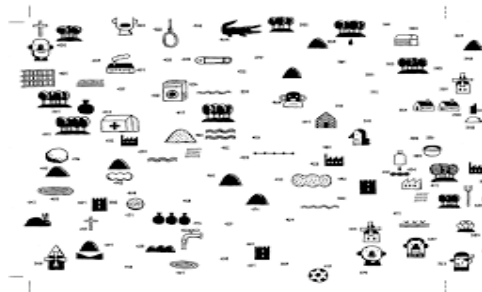
6. Image

L'enfant prend une image qu'il aime et la regarde en profondeur. Vous lui posez une question sur son image sans qu'il puisse la regarder. Ensuite l'enfant redessine son image de mémoire.



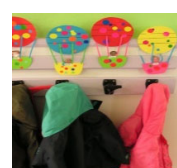
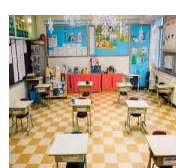
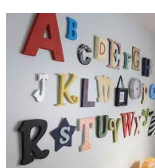
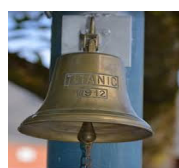
7. Musique

En classe, les yeux fermés, l'enfant écoute un morceau de musique, tout en essayant de voir des images dans sa tête. L'enfant dessine toutes ces images même s'il n'y a pas de lien entre elles.



8. Voyages

En circulant dans la classe, chaque enfant découvre quelque chose de nouveau qu'il n'avait jamais vu auparavant. Il le partage avec les autres, une fois que tout le monde est assis.



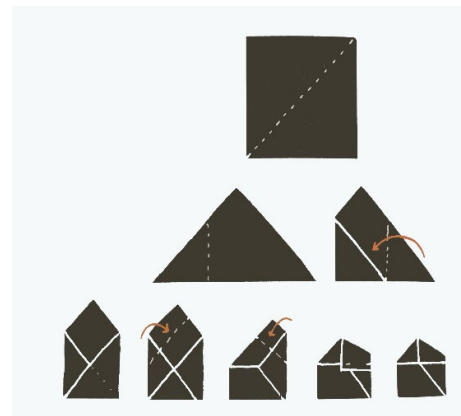
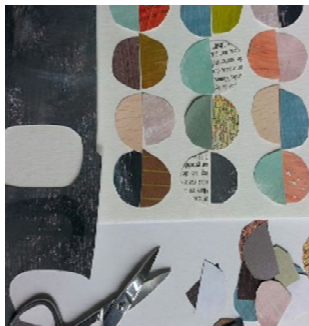
Le matin, sur le chemin de l'école, l'enfant doit découvrir quelque chose de nouveau, une chose qu'il n'avait jamais vue auparavant et le partage avec les autres en classe.



« Quand tu te promènes à la campagne ou dans le jardin, arrête-toi, ferme les yeux et essaie de repérer les différentes odeurs qui flottent dans l'air. Tu arrives à en identifier une ? »



« Construis des enveloppes à graines : Recueille les graines de plusieurs plantes. Laisse-les sécher et conserve-les ensuite dans de jolies enveloppes en origami que tu peux personnaliser et décorer. Collectionne tes enveloppes ou offre-les. »



Bernardo P. Carvalho. Nature, L'appel du dehors, Editions Milan, Toulouse, 2015



Sources d'information :

Susan Perez, *Une chambre rien que pour moi !* Editions Ecole des Loisirs, Paris, 2002

Inès Castel-Branco, *Respire*, Editions Rue du Monde, France, 2017

Sophie Marinopoulos, *Les trésors de l'ennui*, Yapaka.be, Bruxelles, 2017

Elisabeth Jouanne et Ilya Green, *100% yoga des petits*, Editions Bayard Jeunesse, Montrouge, 2015

Carole Serrat, Laurent Stopnicki et Aki, *Mes petits moments de relaxation*, Editions Milan, Relax sessions, Toulouse, 2018

Varina Oberto et Alain Sotto, *J'apprends à être attentif*, Editions Nathan, Paris, 2018

Eline Snel, *Calme et attentif comme une grenouille*, Editions Les Arènes, Paris, 2017

Olivier Clerc et Gaia Bordinchia, *Tu es comme tu es...*, Editions Père Castor Flammarion, Paris, 2019

Mia Cassany et Ana de Lima, *Voyage au pays des rêves*, Editions Jeunesse Nathan, Paris, 2017

Célia Galice et Emmanuelle Leroyer, *Si je donne ma langue au chat est-ce qu'il me la rendra*, Editions Bayard Jeunesse, Montrouge, 2010

Pierre Coran, Jeux de poésie, *Apprends à devenir poète*, Je réussis, Belgique, 2015

Etape 6 : Jardin Découvertes

Si la météo le permet, nous sortons à la recherche du vivant, nous partons à la découverte d'un écosystème. Observer et s'émerveiller de la biodiversité tout près de chez nous, aide aussi à bien grandir.

Ce jardin a été réalisé en collaboration avec la Société Royale Belge d'Entomologie.



Compétences travaillées :

Cycle 1 : éveil à la nature, à la biodiversité, observation du vivant

Cycle 2 : éveil à la nature, à la classification des arthropodes

Cycle 3 : éveil à la chaîne alimentaire, à l'importance de la biodiversité et de la préservation de la nature.

Piste pédagogique :



Caluna, notre super-héroïne protectrice des petites bêtes du jardin, emmène les enfants dans un parcours de découvertes et d'expériences. Elle propose de vivre la vie d'une fourmi, d'un ver de terre, d'une abeille ou encore d'une coccinelle. Des personnages amusants proposent des jeux et des observations.

En ville, sur une terrasse, dans un coin de parc, dans la cour de l'école ces êtres vivants participent à la biodiversité. À l'aide d'une loupe, les enfants découvrent ces organismes et leur rôle complexe.

Les animateurs terminent la visite par le mini-labo réalisé avec la collaboration d'Isabelle Coppée de la Société Royale d'Entomologie.

Le Musée des Enfants a délibérément pris le parti de choisir quelques petites bêtes emblématiques afin d'illustrer son propos.

Le Jardin Découverte est entretenu par Jean-Paul, bénévole.



Coin des curieux et des curieuses :

Ceux que l'on nomme communément « les insectes » appartiennent à la famille des arthropodes. Les arachnides et crustacés en font également partie. Le nombre d'espèces d'insectes est impressionnant, elles sont les plus nombreuses :

Nom du groupe		Nombre d'espèces
Bactéries		10 600
Champignons		100 000
Végétaux vasculaires		245 500
Vertébrés		50 900
Nématodes		20 000
Mollusques		117 500
Arthropodes	Arachnides	74 500
	Insectes	827 000
	Crustacés	22 700
	autres	32 200
Autres groupes		259 700

A quoi servent les arthropodes ?

Trois rôles principaux : les pollinisateurs, les décomposeurs, les prédateurs

1. Les abeilles, pollinisatrices, se nourrissent du nectar des fleurs. En volant de fleurs en fleur, du pollen se dépose sur leurs pattes. Ce pollen agglutiné se colporte ainsi vers d'autres fleurs tout au long du parcours de l'abeille.

Les mouches, les bourdons, les papillons, les coléoptères sont aussi des pollinisateurs. Peux-tu les reconnaître ?



2. Les décomposeurs se nourrissent de reste de cadavres, ou de végétaux, d'excréments. Ils recyclent les éléments en débarrassant la terre de ses déchets en les mangeant ensuite ils enrichissent le sol grâce à leurs propres excréments.

Les vers de terre, les escargots, les cloportes, les mille-pattes, les fourmis sont des décomposeurs.



3. Les prédateurs sont les régulateurs des populations d'insectes et autres arachnides. Ils exercent une forme de contrôle biologique dans la plupart des milieux.

Les pucerons, les cochenilles, les acariens et des milliers d'autres sont ainsi appelés prédateurs.

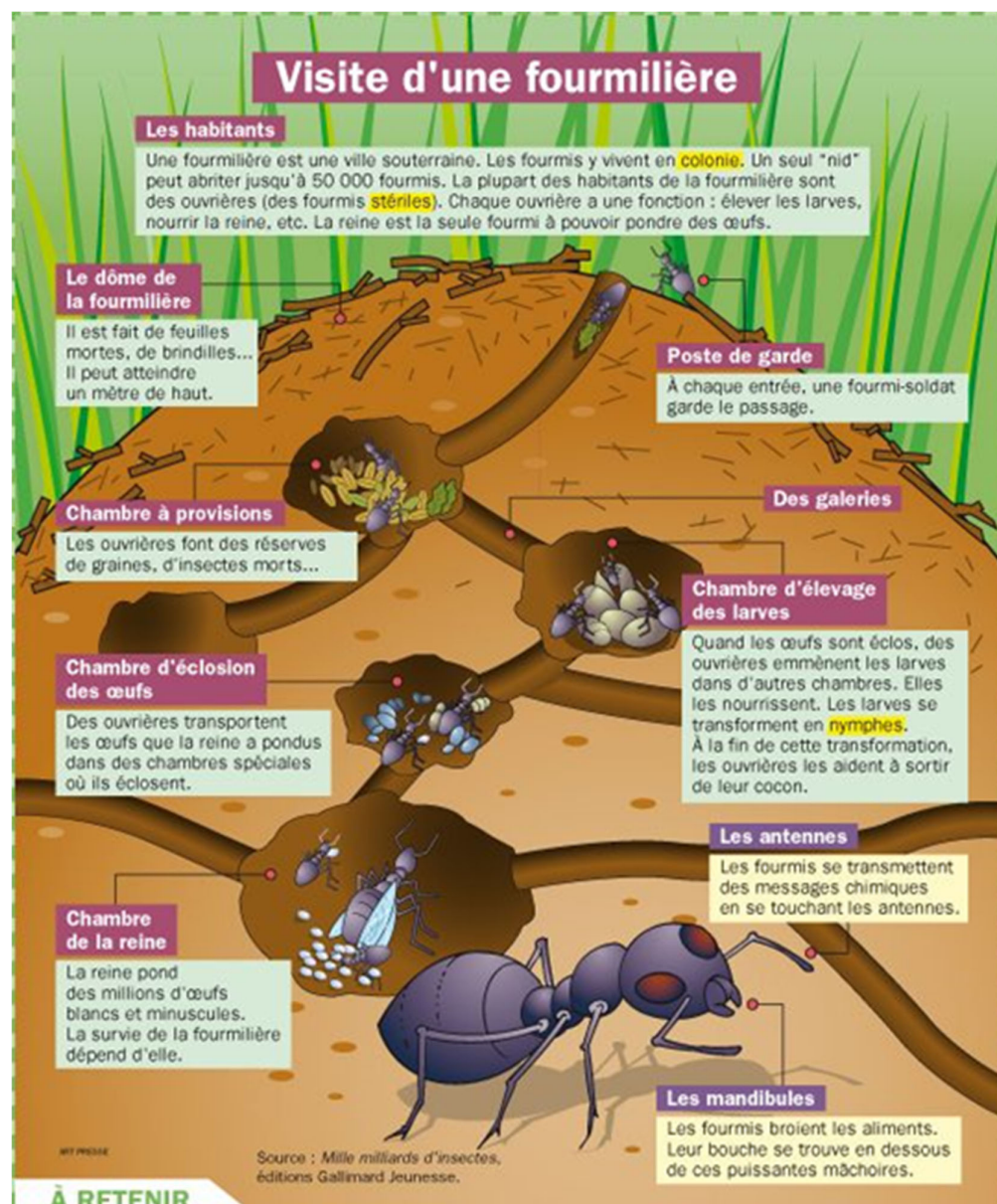


La fourmi est un exemple de vie en groupe. Nous allons nous attarder sur cet insecte dont le niveau de vie sociale est comparable à celui de l'abeille. Les fourmis vivent en colonie avec des mâles, la reine et des ouvrières. Chacune d'entre elles a un rôle bien précis. Ce type de fonctionnement accroît la sécurité du groupe. Les fourmis communiquent entre elles en touchant leurs antennes, en émettant des sons et surtout en sécrétant des substances chimiques odorantes appelées phéromones. Les fourmis travaillent en équipe. Une fourmi seule ne peut pas vivre longtemps par elle-même.

La reine est la plus grande bête de la colonie. Elle pond des œufs et dirige tout ce petit monde. Elle peut vivre de dizaines d'années.

Les ouvrières construisent et aménagent le nid. Elles l'approvisionnent en nourriture, le protègent et nourrissent les larves.

Les mâles fécondent les fourmis destinées à devenir reine, ils meurent aussitôt après.



Comment reconnaître un insecte ?

Afin de nommer les différentes petites bêtes, il existe un tableau appelé « Clé dichotomique » qui va nous aider à retrouver le nom des différents animaux observés. C'est ici qu'intervient la loupe, cet objet grossit les caractéristiques de ces minuscules êtres vivants et nous permet ainsi de trouver qui ils sont.

On pose des questions comme « possède » ou ne « possède pas », des ailes, des pattes, des yeux ... en passant d'une question à l'autre on parvient ainsi à déterminer le nom de l'animal.

1.0	Les ailes sont évidentes. Les ailes antérieures ont la même texture que les ailes postérieures. Elles peuvent être membraneuses et parfois couvertes d'écailles comme chez les papillons (Lépidoptères) ou bordées de soies comme chez les thrips (Thysanoptères). 2.0 
1.1	Les ailes sont totalement absentes (auquel cas on peut voir les trois segments du thorax) ou, si on distingue des ailes, les ailes antérieures ont une texture différente des ailes postérieures. Les ailes antérieures sont entièrement ou partiellement cornées et opaques et recouvrent les ailes postérieures translucides qui sont dessous. 15.0 
2.0 (1.0)	Les ailes sont opaques et recouvertes de petites écailles microscopiques visibles à la loupe. Les pièces buccales ont la forme d'un tube en spirale. Ordre des Lépidoptères (Papillons). 
2.1	Les ailes sont au moins partiellement translucides. 3.0

Extrait de Clé d'identification des ordres d'insectes adultes. Gilles Bourdonnais d'après Borror et White, 1970.
Cégep de Sainte-Foy

Foire aux questions :

Pourquoi les arthropodes sont-ils importants ? Araignées, fourmis, abeilles ... quels sont leurs rôles ?

Vivent-ils tous au même endroit ?

Se déplacent-ils tous de la même manière ?

Vivent-ils seuls ou en groupe ?

Pourquoi faut-il prendre soin de la biodiversité ? Qu'est-ce que c'est ?

Certains arthropodes sont en voie de disparition. Est-ce grave ?

Coin philo :

As-tu peur des araignées ? Pourquoi avons-nous peur des insectes ? Est-ce que connaître quelque chose nous aide à ne plus en avoir peur ? Est-ce que c'est normal d'avoir peur de ce qu'on ne connaît pas ? Qu'est-ce qui t'aide à surmonter ta peur ?

Pourquoi les fourmis travaillent-elles ensemble ? Est-ce que les humains devraient faire la même chose ? Qu'est-ce qui est plus important : le groupe ou l'individu ?

Préfères-tu vivre seul ou en groupe ?

Dans quelles situations devons-nous agir seul ? En groupe ? En équipe ? En étant organisé ? Avec des adultes ? Donne des exemples de situations

Contrairement aux fourmis, nous pouvons choisir ce que nous serons plus tard. Et toi, que voudrais-tu faire comme métier ?

Est-ce que les insectes choisissent ce qu'ils font ou sont-ils obligés de le faire ? Est-ce que nous avons toujours le choix dans ce que nous faisons ?

Qu'est-ce qui rend un insecte beau ? Est-ce qu'il est plus important d'être beau ou d'être utile ? Peut-on être les deux ?

Pourquoi les insectes doivent-ils se cacher ? Est-ce que nous devons parfois nous adapter ou nous cacher dans la vie pour survivre ou pour être heureux ?

Est-ce que la chenille et le papillon sont la même créature ? Comment changeons-nous en grandissant ? Est-ce que nous sommes toujours nous-mêmes, même si nous changeons ?

Jeux :

1. Cadavre exquis : une feuille pliée en accordéon passe auprès de chaque enfant. Chacun à son tour dessine une partie du corps d'une petite bête : patte, queue, tête, abdomen, poils....
2. Transforme-toi en insecte ou en arachnide/ Lequel choisis-tu ? Pourquoi ? Fabrication de costumes, d'antennes, de pattes crochues ...

Ensuite mime qui tu es pour que les autres devinent ton nom et ton rôle.

3. Jeux de groupe : créer des cartes de situations par exemple :
 - La fourmilière est en danger, un frelon essaie d'entrer
 - Il n'y a plus de nourriture, il a fait trop froid cet hiver
 - La reine pond ses œufs, attention fragile
 - La rivière déborde et risque d'emporter la fourmilière

Sur chaque carte situation sont inscrits les différents rôles que nécessite la situation : 5 ouvrières, 1 reine, 5 soldats, 5 bébés, un attaquant ...

Préparer des accessoires pour l'intervention : œufs, des sacs de nourriture, des sacs de terre,

- 
4. Les enfants incarnent un insecte (par exemple, un papillon). Ils passent par les différentes étapes de la métamorphose : d'abord en œuf (ils s'accroupissent), puis en chenille (ils rampent), ensuite en chrysalide (ils restent immobiles), et enfin en papillon (ils volent autour).
 5. Apprendre comment les insectes interagissent avec les autres êtres vivants dans la chaîne alimentaire.

Matériel : Cartes avec des insectes, des plantes et des animaux qui mangent des insectes (oiseaux, araignées, grenouilles, etc.).

Les enfants sont disposés en cercle. Chaque enfant reçoit une carte (plante, insecte, prédateur).

Le but est de créer une chaîne alimentaire en reliant les cartes. Par exemple, la plante nourrit la chenille, la chenille est mangée par un oiseau, etc.

Lorsque la chaîne est complète, on peut discuter des impacts d'un insecte qui disparaît sur l'ensemble de la chaîne.

Parler de l'importance des insectes dans les chaînes alimentaires et ce qui pourrait arriver si certains insectes disparaissaient.

Sources d'information

Formation équipe et réalisation des boîtes à arthropodes :

Isabelle Coppé, Société Royale d'Entomologie asbl, www.srbe-kbve.be

Formation équipe : asbl Tournesol - Zonnebloem vzw - www.tournesol-zonnebloem.be

Autres sources :

[C'est pas sorcier – Le génie des fourmis](#), Bernard Gonner, France Trois.



Cette 17^{ème} exposition « Des Ailes pour grandir » est conçue et construite par l'équipe du Musée des Enfants.

avec le soutien de :

La Région de Bruxelles Capitale
La Fédération Wallonie Bruxelles
La Commune d'Ixelles
La Vlaamse gemeenschap commissie
Lhoist
Frère Bourgeois
CERA

et avec les partenaires suivants :

Spadel
Ricoh
Delen
MCA Recycling
Soyez & Mamet
Camber
Eq|a
Les Jeunesses Scientifiques de Belgique
La Fédération belge de la Slackline
La Fédération belge d'entomologie
La Ligue Braille
La Fondation Roi Baudouin
Phileas et Autobulle

et grâce aux généreux donateurs et donatrices du Musée des Enfants

MERCI !