

Vacances de Février Programme du 16 au 26 février 2010

Pour les CLSH

10H30 : Le muséum propose deux jeux (voir fiches en annexes) :

« L'Oasis » Jeu de rôle traitant la notion de développement durable pour les enfants de 10 à 14 ans.

« Le Braconnier » jeu ayant pour thème la connaissance et la protection des espèces animales sauvages adapté aux enfants à partir de 6ans.

13H30 et 15H00 : Visite guidée de l'exposition temporaire « autour du singe » par un animateur scientifique du Muséum. A partir de 8 ans. Durée 45 minutes.

14h30: Contes d'hiver par les conteurs de l'association « Paroles et Merveilles »
A partir de 6 ans. Durée 45 min.

Réservation obligatoire pour toutes ces activités et renseignements au 04 91 14 59 54 de 9H00 à 15H00.

Pour tous publics

14H30 : Visite guidée de l'exposition temporaire « autour du singe » par un animateur scientifique du Muséum. A partir de 8 ans. Durée 45 minutes.

15H30 : Contes d'hiver par les conteurs de l'association « Paroles et Merveilles »
A partir de 6 ans. Durée 45 min.

Réservation non obligatoire.

Renseignements au 04 91 14 59 54.

Exposition temporaire « autour du singe »

« Autour du singe » du 3 février au 2 mai 2010

A partir des collections des muséums de Marseille, Grenoble, Aix-en-Provence, ou Toulon, cette exposition est l'occasion de revisiter la très longue histoire de parenté entre le singe et l'homme. Au-delà du cousinage homme/singe, proche pour certains spécialistes, plus lointain pour d'autres, se pose aussi la question de la survie d'un patrimoine vivant. Aujourd'hui, alors que la plupart des grands singes sont désormais placés dans une inquiétante réduction de leurs populations, se pose la question : qu'est ce qui différencie véritablement l'*Homo sapiens* des autres espèces de primates. Cette exposition devrait alors nous interpeller sur notre responsabilité vis-à-vis des menaces qui pèsent sur la biodiversité et les immenses possibilités de connaissances qu'elle renferme pour l'explication de la grande aventure de la Vie.

C'est également l'occasion de revenir sur une vision phylogénétique des primates, revisiter la parenté, les grades, les familles et les regroupements des primates.

Cette exposition reprend également des informations développées en 2005 par la Cité des Sciences dans leur dossier "Les grands singes vont-ils disparaître ?", mais aussi une documentation photographique aimablement prêtée par le zoologue et primatologue Benoît Goossens, des suivis réalisés par les associations internationales de protection des grands singes, ainsi que de nombreux films scientifiques traitant du comportement chez l'animal et le jeune enfant.

Exposition réalisée par le Muséum de Grenoble, la Cité des Sciences et de l'Industrie et le Muséum de Marseille

Jeu n°1 : Le jeu du braconnier

Thème : la protection de la biodiversité animale

Cette animation a pour but de faire prendre conscience aux enfants que l'implication personnelle peut contribuer à la protection des espèces. Cette implication peut se traduire directement par des actions écocitoyennes au quotidien, visant à s'informer afin d'éviter une plus forte dégradation de leur environnement immédiat, mais également par son engagement au sein du milieu familial et amical à modifier certains comportements à l'origine de la mise en danger de certaines espèces animales ou végétales (achats de plantes ou d'animaux sauvages, cueillettes, achats de produits d'origine naturelle) et de leurs habitats (dégradations et pollutions).

Objectif principal : respect de l'environnement, sensibiliser les enfants sur la nécessité de protéger les différentes espèces animales sur les cinq continents.

Objectifs secondaires : identifier un animal, se repérer dans l'espace, travailler en groupe.

Valeurs, attitudes, comportements valorisés : Respect des êtres vivants, respect de la planète, curiosité, sensibilité, esprit d'équipe, protection de l'environnement et du patrimoine.

Durée moyenne de l'animation : 45 minutes environ

Le jeu

Le but du jeu est de libérer tous les animaux des différents continents avant d'avoir reconstitué le puzzle du braconnier qui les avait capturés. L'intérêt de ce jeu de société est que les enfants ne sont plus dans une optique de confrontation, du "c'est moi le plus fort", mais dans la coopération. Ils jouent ensemble contre un braconnier qui capture des animaux sur tous les continents.

Le jeu se joue à cinq équipes de trois à cinq enfants maximum . Chaque équipe, si elles sont constituées d'enfants de moins de douze ans, doit être impérativement encadrée par un adulte.

Cette animation se déroule en une séance de 45 minutes.

Les outils utilisés

une roue permettant le tirage au sort des continents
un puzzle de braconnier

un plan du parc

20 photos d'animaux (Format 60x120) réparties dans le parc.

20 clés

Règles du jeu

Une équipe commence en faisant tourner la roue. Il a six quartiers de couleur (jaune pour l'Afrique, vert clair pour l'Europe, vert foncé pour l'Asie, orange pour les Amériques, blanc pour les pôles et rouge pour l'Océanie) et un quartier noir.

Si la roue s'arrête sur un quartier de couleur, l'animateur du jeu lit une carte correspondant à un animal vivant sur le continent tiré au sort. L'équipe doit reconnaître l'animal grâce aux indications lues et retrouver sa photo cachée dans le parc à l'aide du plan pour y récupérer une clé.

Si l'équipe tombe sur le quartier noir, il place une des pièces de puzzle du braconnier.

Le jeu continue par l'équipe suivante.

S'il n'y a plus d'animaux à délivrer sur un continent, le joueur passe son tour. Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils ont réussi à libérer tous les animaux capturés par le braconnier. Les joueurs perdent ensemble si le puzzle du braconnier de 6 pièces est reconstitué entièrement avant qu'ils n'aient pu délivrer tous les animaux.

Une fois le jeu terminé les différentes équipes présentent les animaux qu'ils ont sauvés et l'animateur les informe pour chaque espèce des dangers qui les menacent et les solutions mises en place à l'heure actuelle pour essayer de les sauver.

Le public s'approprie ainsi des notions de diversité biologique et prend conscience de la nécessaire obligation de protéger l'environnement. Il est incité à adopter des comportements adaptés à la sauvegarde des espèces végétales et animales et de leurs habitats.

Jeu n°2 : L'Oasis

Thème : Le développement durable

Cette animation a pour objectif d'expliquer le concept du développement durable souvent limité, dans l'esprit du public, à son aspect environnemental. Dans ce jeu de rôle, l'exemple de l'aménagement touristique d'un oasis a été choisi car c'est un milieu clos dont les paramètres physiques et biologiques environnementaux, humains et économiques en nombre réduit sont connus. Ainsi, les composantes sociales et économiques venant s'ajouter à la protection de l'environnement permettent de comprendre le principe du développement durable et la complexité de la mise en œuvre d'une telle démarche.

Objectif principal : compréhension de la notion de développement durable, appréhender la complexité du monde.

Objectifs secondaires : protection de l'environnement, avoir un comportement positif lors d'un débat citoyen, travailler en groupe.

Valeurs, attitudes, comportements valorisés : Respect des êtres vivants, respect de la parole des autres, curiosité, écoute, sensibilité, esprit d'équipe, protection de l'environnement.

Durée moyenne de l'animation : 45 minutes.

Le jeu

Le but de ce jeu de rôle est d'initier une discussion argumentée sur les conditions d'un aménagement touristique d'un oasis entre des personnages ayant des intérêts divergents: habitants (agriculteurs ou artisans), entrepreneur, hôtelier, professionnels du tourisme..

L'intérêt de ce jeu est de faire prendre conscience au public, au cours de la discussion, de la complexité de prendre en compte les intérêts particuliers face aux différentes contraintes du milieu : manque d'eau, isolement... et à l'intérêt général.

Le jeu se joue à quatre équipes d'un à cinq joueur maximum. Cette animation se déroule en une séance de 45 minutes.

Les outils utilisés :

Une bâche sur laquelle est imprimée une photo aérienne d'oasis (150 X 150 cm).

Elements de maquettes : hôtel, village piscines, champs cultivés, panneaux solaires, pompes...

Fiches personnages / arguments

1 fascicule contenant les caractéristiques du milieu et des différents éléments participant aux différents aménagements possibles : volume de la nappe phréatique, consommations en eau et en électricité d'un hôtel, volume des déchets, nombres d'habitant avant et après les différents aménagement

Règle du jeu

Après avoir constitué 4 équipes et piocher pour chaque groupe une carte personnage.

Prendre les éléments correspondant aux personnages tirés (éléments de la maquette et arguments).

Lire les objectifs de chaque personnage.

Lire les arguments et les ranger par ordre d'importance selon chaque groupe.

Une première discussion à lieu à l'intérieur de chaque groupe et chaque joueur s'approprie des arguments qu'il devra défendre. Les joueurs étoffent leurs arguments à partir des éléments lu sur le fascicule.

L'animateur donne le départ de la discussion entre les équipes et sert de modérateur (c'est le « sage »). Il distribue les temps de parole dans l'ordre suivant :

Les touristes donnent leurs désirs et leurs exigences à l'entrepreneur afin qu'il puisse construire un hôtel correspondant à leurs attentes

Les entrepreneurs doivent répondre aux attentes des touristes. Certains peuvent avoir une démarche de tourisme durable, d'autres non.

Les agriculteurs certains sont contre l'implantation de l'hôtel (destruction de leur champ) et d'autres sont pour (développement du commerce : ventes directes)

Les villageois certains sont contre l'implantation de l'hôtel (perte des ressources, perte culturelle) et d'autres sont pour (confort de vie, perspectives d'emplois, désenclavement)

Respecter l'ordre de jeu

Proposer aux autres personnages ses idées et se justifier à l'aide des arguments.

Ecouter ceux-ci s'ils ont des contestations.

S'il y a des constructions à effectuer, poser les éléments sur la maquette toujours en justifiant ses choix.

Discuter ensemble des conséquences des différents aménagements d'un point de vue économique, social et environnemental.

Lorsque toutes les possibilités d'aménagements ont été discutés. L'animateur tente une synthèse mettant en avant les points d'accord et la prise en compte de l'intérêt général.