



## LIVRET PEDAGOGIQUE

### Exposition « à l'école de la biodiversité »

#### Contexte

Dans le cadre de la campagne de sensibilisation « à l'école de la biodiversité », la Région Champagne-Ardenne a commandé une série de cinq expositions conçues par la FCPN sur les thématiques suivantes :

- Qu'est-ce que la biodiversité ?
- La mare miraculeuse
- La haie épatante
- Le verger du paradis
- Le jardin sauvage

Les outils ainsi créés permettront d'apporter un soutien lors des animations réalisées en vue de l'aménagement d'un « **espace de biodiversité** » mis à disposition de l'enseignant et de sa classe par la commune.

#### Public cible

- Scolaires des écoles primaires, collèges et lycées => **animation cadre scolaire et/ou loisirs**
- Grand public (majoritairement familial) => **exposition statique ou animation**

#### Utilisateurs

- Enseignants
- Clubs nature (majoritairement CPN)
- FCPN (lors d'événements)
- animateurs de structures d'EEDD
- Structures extrascolaires (commune, bibliothèque, centre culturel, CDI, CDDP, centre de loisirs, ...)

#### Disponibilité

- En prêt sous convention à la FCPN
- En téléchargement libre sur le site de la FCPN => <http://www.fcpn.org/pre-expositions/le-jardin-sauvage/>

#### Utilisation des panneaux

L'exposition est un **outil pédagogique conçu pour être utilisé en animation**. Les animations liées aux panneaux sont proposées mais l'utilisateur empruntant l'exposition (école, organisme EEDD, ...) est invité à s'approprier l'outil selon son utilisation tout en pensant à bien adapter les activités au niveau du public ciblé. L'animation ne doit pas être conçue à partir du panneau mais à l'inverse, le panneau doit être un support utile lors de l'animation créée sur la thématique !

Ainsi, les panneaux sont utilisables indépendamment les uns des autres et s'insèrent dans un projet de découverte de la biodiversité. L'utilisateur peut au choix utiliser tous les panneaux sur plusieurs séances ou utiliser seulement ceux qui lui sont nécessaires en fonction de ses buts et objectifs. L'outil se veut accessible et pratique et incite à l'action concrète.

De plus, les panneaux doivent pouvoir être utilisables dans le cadre d'une exposition statique, c'est-à-dire qu'ils doivent pouvoir être en majeure partie compréhensibles par le grand public sans l'intervention d'un animateur et comporter une certaine cohérence. Dans ce cadre-là, des outils à associer à l'exposition sont suggérés.



## Exposition pédagogique « le jardin sauvage »

5 panneaux bâches 80\*120 cm



### Finalité

Apporter un autre regard sur le jardin et donner envie de créer un jardin sauvage chez soi.

### Enjeux

- La création de lien avec son environnement proche.
- La découverte et la protection de la biodiversité associée à l'écosystème du jardin.

### Objectifs généraux ou éducatifs

- Faire découvrir et comprendre l'écosystème « jardin » : son potentiel, sa richesse et son équilibre.
- Apporter des connaissances naturalistes sur la faune et la flore communément liées au jardin et permettre aux participants d'identifier ces espèces.
- Faire prendre conscience aux participants de l'utilité et de la complémentarité de certaines espèces dans le jardin.
- Faire découvrir l'écosystème lié au muret : son évolution et les espèces qui lui sont inféodées.
- Faire connaître les aménagements facilement réalisables pour favoriser la biodiversité au sein du jardin.

### Résumer des panneaux

#### 1. Jardin, vous avez dit jardin ?

Comparatif d'un jardin « propre » et d'un jardin sauvage.

##### Objectifs :

- Recueillir les représentations initiales sur le jardin.
- Redéfinir ce que l'on entend par jardin sauvage et en quoi il favorise la biodiversité.



#### 2. L'herbier des herbes folles

Planches d'identification des « herbes folles » les plus communes du jardin.

##### Objectifs :

- Reconnaître et identifier les principales plantes spontanées du jardin et découvrir leur utilité/rôle.
- Comprendre que l'herbe du jardin ce n'est pas seulement du gazon.



### 3. Ça grouille dans le jardin...

Jeu sous forme d'enquête pour découvrir le rôle des principaux auxiliaires du jardin.

#### Objectifs :

- Découvrir et identifier la petite faune du jardin et comprendre son utilité.
- Visualiser le jardin sous la forme d'un écosystème (prédateurs, décomposeurs et pollinisateurs).



### 4. Le muret vivant

Étapes de colonisation du muret par la faune et la flore avec le calcul de l'indice de biodiversité murale (IBM). Représentation des espèces phares/typiques présentes sur le muret.

#### Objectifs :

- Découvrir l'écosystème associé au mur et l'évolution de sa biodiversité au cours du temps.
- Apprendre à utiliser l'indice de biodiversité murale.



### 5. Créer une réserve de biodiversité dans son jardin

Illustration d'un jardin avec les aménagements réalisables pour favoriser la biodiversité au jardin avec des espèces « phares » du jardin à associer.

#### Objectifs :

- Présenter les aménagements favorisant la biodiversité.
- Faire comprendre en quoi, et pour quelles espèces ces aménagements sont utiles.





## Panneau 1 : Jardin, vous avez dit jardin ?

« *Un excellent jardinier vaut un excellent poète.* »

Alphonse Karr

### Objectifs

- Recueillir les représentations initiales sur le jardin
- (Re)définir ce qu'est un jardin et un jardin sauvage
- Apprendre à évaluer le potentiel de biodiversité d'un jardin
- Réfléchir aux aménagements que l'on souhaite réaliser et dans quel but

### Suggestion d'animation

Il est conseillé d'utiliser ce panneau lors d'une séance d'introduction sur le jardin sauvage.

- Pour cela, demander aux enfants de dessiner individuellement UN jardin ou LEUR jardin ou ce à quoi ressemble selon eux un « jardin sauvage » ou encore le jardin dont ils rêvent ! On peut aussi leur demander oralement (brainstorming) ce que l'on peut trouver dans un jardin. L'animateur peut alors rassembler les informations récoltées pour les poser (scotch, pâte à fixe, post-it, ...) sur le panneau à l'emplacement du dessin d'une pelouse nue.
- L'animateur peut alors présenter les 2 types de jardin « propre » et « sauvage » illustrés sur le panneau pour les comparer au(x) jardin(s) des enfants. À ce stade, il est important d'expliquer qu'ici **le jardin n'est pas SEULEMENT un potager mais que le potager fait partie du jardin.** L'animateur peut alors définir ce que l'on entend par jardin sauvage, aussi appelé « au naturel », qui n'est ni une friche à l'abandon, ni une jungle remplie d'animaux sauvages !
- L'animateur peut alors proposer aux enfants de donner une note (petit test) au « jardin d'expérimentation » (espace de biodiversité mis à disposition dans le cadre du dispositif « à l'école de la biodiversité » ou jardin de l'école) pour estimer la biodiversité qu'il peut abriter. L'animateur peut alors ouvrir le débat sur la biodiversité, sur la nécessité de préserver des espaces sauvages et sur ce que les enfants ont envie de faire de leur jardin !
- Selon le niveau du public, il est possible d'aborder la problématique de l'entretien du jardin pour tenter de créer un jardin à la fois agréable (esthétique), accueillant pour la biodiversité et facile d'entretien. L'animation peut alors conduire à déterminer (ou introduire) les 10 règles d'or du jardin sauvage.

### Suites possibles

Les représentations initiales du jardin ainsi que les projets et envies des enfants récoltés, via cette animation, peuvent être conservés pour être réutilisés à la fin du projet pour voir l'évolution de l'espace de biodiversité mis à leur disposition avec le recalcul du test sur la biodiversité au jardin.

Dans le cadre d'une inauguration et/ou d'une visite du jardin par la population locale, une exposition retraçant l'avancée du projet peut être créée en parallèle et les représentations du jardin réalisées par les enfants peuvent y être mises en valeur vis à vis des aménagements réalisés.

### Outils pour une utilisation statique

Lors d'une utilisation en exposition statique, il est intéressant de placer à côté de ce panneau un cahier à disposition des visiteurs pour les inviter à dessiner leur propre jardin ou ce que représente pour eux un jardin sauvage ou encore le jardin de leur rêve...

Ainsi, les visiteurs peuvent s'exprimer et aussi regarder et comparer les représentations du jardin de chacun (et peut-être même trouver des idées à appliquer à leur propre jardin !). De plus, ils peuvent être invités à calculer le niveau de biodiversité de leur jardin en réalisant le test du panneau.



## Panneau 2 : L'herbier des herbes folles

**« Il y a des fleurs partout pour qui veut bien les voir »**

Henri Matisse

### Objectifs

- Découvrir que l'herbe du jardin ce n'est pas seulement du gazon
- Reconnaître et identifier les principales « herbes folles » du jardin
- Apprendre à observer et décrire les fleurs et les plantes
- Comprendre que les « mauvaises herbes » ne sont pas « mauvaises »
- Apprendre l'utilité et le rôle des herbes folles

### Suggestion d'animation

Ce panneau est utilisable lors d'une séance de découverte de la flore commune du jardin.

- L'animateur peut utiliser le panneau comme appui pour l'élaboration d'une clé de détermination simple et/ou d'un herbier selon le niveau des enfants et les objectifs de l'animateur.
- L'animation est soit liée à l'observation préliminaire du terrain utilisé pour créer l'espace de biodiversité, soit en lien avec l'activité « Gestionnaire en herbe » du classeur « à l'école de la biodiversité ». Il peut également être lié au « jeu de l'explorateur » et les enfants reclasseront eux-mêmes les espèces trouvées selon les planches du panneau.
- Cette activité permet de redéfinir le terme de « mauvaise herbe » et de montrer le rôle et l'utilité de ces plantes à la fois pour le jardin et pour l'homme (notamment au travers d'anecdotes).

NB : il sera nécessaire à l'animateur d'utiliser des ouvrages de détermination pour compléter le panneau.

### Suites possibles

Ce panneau peut être le point de départ d'un projet d'animation sur les plantes partir des herbes folles présentent dans tous les jardins pour dériver ensuite sur les thématiques des plantes mellifères, des plantes aromatiques, des plantes à cuisiner...

### Outils pour une utilisation statique

Pour accompagner ce panneau, il est intéressant d'avoir une jardinière avec les herbes folles décrites mais cela nécessite de la préparer à l'avance le temps que les plantes poussent.

Un herbier et des ouvrages botaniques sur les plantes « sauvages », sur les recettes, sur les remèdes... peuvent être mis à disposition pour donner l'envie au visiteur de s'interroger sur le sujet et libre à lui par la suite d'approfondir ses connaissances s'il le souhaite.



### Panneau 3 : Ça grouille dans le jardin...

**« Le bout du monde et le fond du jardin contiennent  
la même quantité de merveilles. »**

Christian Bobin

#### Objectifs

- Découvrir et identifier la petite faune du jardin
- Comprendre l'utilité de la faune au jardin que l'on qualifie « d'auxiliaire »
- Visualiser le jardin sous la forme d'un écosystème avec ses interactions

#### Suggestion d'animation

L'animation se base autour d'une énigme permettant de découvrir et déterminer les rôles des auxiliaires du jardin.

- Avant d'utiliser le panneau, l'animateur peut recueillir les représentations initiales des enfants en leur demandant, selon eux, quels animaux vivent dans le jardin et qu'est-ce qu'ils y font. Ensuite, avec le panneau, l'animateur peut présenter quelques un des animaux qui ont pu être cités et donner pour mission aux enfants (en petits groupes) de résoudre l'énigme et pour les aider, il est intéressant de déterminer le mode de vie de ces auxiliaires (alimentation, abri, reproduction) pour ensuite créer des liens entre la faune et la flore du jardin.
- Le panneau peut être utilisé pour présenter les trois grands rôles des auxiliaires : décomposeurs, pollinisateurs et prédateurs. La notion de réseau trophique et d'écosystème au sein du jardin (vision systémique) peut être abordé en interrogeant les enfants sur ce qu'il se passe si l'on ôte un ou plusieurs de ces auxiliaires.
- L'animation peut également consister en l'observation directe de ces auxiliaires en action (abeille qui butine, ...) ou la recherche de leurs traces sur le terrain (feuilles mangées par les limaces, ...) pour aider à la résolution de l'enquête.
- Ce panneau peut également être utilisé en guise d'évaluation après une (ou plusieurs) séquence d'animation sur les auxiliaires du jardin pour voir si les enfants ont retenu les noms et les rôles des différents auxiliaires.

#### Suites possibles

Plusieurs sujets peuvent être abordés suite à cette animation en lien avec les auxiliaires du jardin. La notion d'écosystème et l'observation de son équilibre peut être développé et élargi à des écosystèmes d'une plus grande échelle ou sur d'autres lieux (forêt, mare, ville, ...) ce qui permet d'aborder la préservation ou la reconstruction des corridors écologiques (trames vertes et bleues) d'où l'intérêt du jardin sauvage.

Il peut être intéressant de travailler en lien avec le réseau trophique sur l'adaptation des espèces liée aux contraintes et aux avantages de leur milieu de vie (mécanismes de prédation/protection, mimétisme, fleurs adaptées pour attirer les insectes, choix des abris, ...). La question du jardin « bio » peut être soulevée au travers du jardin sauvage aussi dit « au naturel ». Il est intéressant de constater que tous (flore et faune) ont un rôle même si quelques fois il est « nuisible » pour le jardinier.

#### Outils pour une utilisation statique

En vue d'une visite libre de l'exposition, il est possible de préparer des fiches « enquête » à destination du visiteur pour retrouver qui mange qui au sein de l'illustration du panneau et jouer sur les chaînes alimentaires au sein du jardin. Il peut être intéressant de créer des cartes d'identité des auxiliaires pour expliquer leur mode de vie et leur rôle.



## Panneau 4 : Le muret vivant !

« *Le vieux lierre soutient le mur qui l'avait longtemps soutenu.* »

Gide André

### Objectifs

- Découvrir l'écosystème associé au mur avec sa faune et sa flore spécifique
- Comprendre l'évolution de la biodiversité murale au cours du temps
- Apprendre à utiliser l'indice de biodiversité murale (IBM)

### Suggestion d'animation

La meilleure des animations consiste à être en présence d'un muret soit pour étudier sa biodiversité soit pour le restaurer.

- L'animateur peut confier la mission aux enfants d'identifier les principales espèces animales et végétales présentes grâce aux espèces emblématiques proposées sur le panneau ou à l'inverse de retrouver les espèces du panneau sur le mur. Ils pourront alors voir à quelle étape de colonisation se trouve le muret.
- L'animateur présente l'IBM afin que les enfants puissent évaluer la richesse de la biodiversité du mur mis à leur disposition.
- L'animateur peut alors proposer une analyse du muret en tant qu'écosystème en mettant en évidence les conditions de vie particulières et les interactions entre les diverses espèces qui le peuplent. Le panneau permet alors d'illustrer l'évolution de la colonisation du mur et d'expliquer la gestion qui peut être faite de celui-ci.
- L'animation peut déboucher sur une réflexion et une intervention sur le mur soit pour préserver sa biodiversité soit pour l'améliorer.

### Suites possibles

Le programme d'animation peut se dérouler sur plusieurs séances qui comprendraient l'observation et l'analyse d'un ou plusieurs murets. Le panneau peut être lié à un projet de construction ou de restauration d'un muret afin d'observer sa « reconquête » par la biodiversité au cours de l'année scolaire : réalisation du chantier à l'automne et observation de la colonisation du printemps à l'été.

### Outils pour une utilisation statique

En exposition statique, le panneau peut être accompagné de boîtes de pétri ou herbiers avec des échantillons de lichens, de mousses, de plantes assortis ou non de planches d'identification et de clés de détermination.

La meilleure des utilisations en visite libre de ce panneau reste en extérieur au côté d'un muret existant. Le visiteur serait alors invité à identifier des espèces, à calculer l'IBM et à en déduire le niveau de colonisation du mur et sa richesse en matière de biodiversité.





## Panneau 5 : Créer une réserve de biodiversité dans son jardin

**« Le jardin est la prolongation naturelle d'une conception de la vie. »**

Erik Orsenna

### Objectifs

- Présenter les aménagements possibles pour favoriser la biodiversité au jardin
- Faire comprendre en quoi et pour quelles espèces ces aménagements sont utiles
- Aider au choix des aménagements à réaliser

### Suggestion d'animation

Ce panneau est utile pour le choix des aménagements qui seront réalisés au sein du jardin.

- L'animation peut débuter par la recherche des animaux présents sur le panneau pour ensuite trouver quel(s) aménagement(s) leurs seront utiles (alimentation, reproduction, abri, ...). Les enfants seront alors amenés à réfléchir sur ce qui se trouve actuellement dans leur jardin et ce qu'ils aimeraient pour le futur.
- L'animateur peut alors expliquer que la biodiversité disparaît car les abris naturels et les lieux de reproduction et de nourrissage disparaissent lorsque nous entretenons trop notre jardin. Il devient alors nécessaire de recréer les micro-milieus perdus via l'installation de gîtes artificiels ou d'aménagements naturels.
- Le panneau peut être intéressant pour montrer tous les aménagements possibles et permettre de visualiser où et comment les répartir au sein du jardin. L'animation peut donner suite à la « fabrication » d'un ou plusieurs aménagements en ayant eu une réflexion préalable sur l'aménagement global de l'espace biodiversité en fonction de l'usage de notre jardin.

NB : il est intéressant de compléter le panneau avec des fiches sur la fabrication ou l'aménagement des différents refuges du jardin sauvage présents sur le panneau.

### Suites possibles

Ce panneau peut également être utilisé en vue d'une « porte ouverte » sur un site aménagé par l'école (ou club CPN) afin d'expliquer aux visiteurs toutes les réalisations et leurs objectifs.

L'animateur explique de quelle façon préserver la biodiversité par la création et la multiplication des micro-habitats dans son jardin. Ceci montre les possibilités offertes à chacun pour améliorer son environnement proche (chez soi) à sa propre échelle en fonction de ses capacités et de la taille de son jardin (ou balcon !).

### Outils pour une utilisation statique

Le panneau peut être accompagné de nichoirs, de gîtes divers, de mangeoires, de jardinières fleuries... en démonstration pour illustrer les aménagements réalisables et donner envie aux visiteurs d'agir en lui montrant la « facilité » avec laquelle il peut rendre son jardin plus sauvage.

Des guides ou des fiches explicatives sur les constructions peuvent être mises à disposition en libre-service pour que le visiteur puisse reproduire ces aménagements chez lui.

Il peut être proposé un jeu de memory (pour les visiteurs en groupe ou en famille notamment) où il faudrait relier les aménagements et leurs hôtes.