

Disponibilité
Toute l'année



Durée
2h



Objectifs

Comprendre comment le potager est un espace organisé et aménagé par l'homme pour produire des légumes, en satisfaisant les besoins des végétaux.

Notions abordées lors de l'animation



Les légumes sont des parties comestibles de plantes cultivées. Il peut s'agir de racines, feuilles, fruits... Le terme légume est culturel, et n'a pas de sens du point de vue biologique. Les plantes légumières sont différentes les unes des autres mais elles ont des besoins communs pour pousser : eau, lumière, chaleur, sol fertile, pollinisation lorsqu'il s'agit de plantes à fleurs dont on consomme les fruits.

Ces plantes sont cultivées dans des potagers, qui sont des espaces organisés et aménagés pour répondre à ces besoins. On y trouve des outils et des techniques pour apporter de l'eau aux plantes ainsi que de la chaleur et de la lumière. Dans un jardin potager, il peut y avoir de la vie sauvage à l'image des insectes pollinisateurs, qui circulent de fleurs en fleurs pour se nourrir du pollen et du nectar, pollinisant ainsi les légumes fruits ; et des animaux du sol qui décomposent les débris de végétaux et aèrent la terre.

Certaines techniques de jardinage et de maraichage favorisent la présence d'insectes et plus globalement de faune sauvage : présence de plantes sauvages, de points d'eau, de matière organique en décomposition... à l'inverse de techniques pour lesquelles la vie sauvage est peu présente car il y a peu d'endroits pour l'héberger. Enfin, on rencontre également des méthodes gourmandes en énergie avec des serres qui sont parfois chauffées.

Le vocabulaire qui sera appris par les élèves

Maraichage, noms des espaces du potager, (serre, buttes de cultures, rang de légumes...), noms des techniques (semis, tuteurage, plantation...), noms des outils et matériaux (compost, amendement, paillage...) catégories d'espèces utiles au jardinier : pollinisateurs, auxiliaires.

Avant

A PRÉVOIR AVANT DE VENIR

Former des équipes de 3 élèves pour le rallye (10 équipes maximum par classe).

Vêtements adaptés à la météo (bottes notamment), bouteilles d'eau en cas de chaleur.

Le Jour J

Cette animation se déroule en trois phases : les élèves observent quelques plantes légumières pour se rappeler qu'un légume est une partie d'une plante comestible.

Ils participent ensuite à un rallye en étoile par équipe, leur permettant de comprendre comment les besoins de ces plantes sont satisfaits au jardin grâce à différents aménagements et techniques. Enfin, ils comparent ce qu'ils ont observé dans le jardin « de démonstration » avec un vrai espace de production maraîchère.

Après

QUELS PROLONGEMENTS POSSIBLES EN CLASSE

Mettre en culture des semis réalisés par les élèves (potager à l'école)

Identifier les autres fonctions d'un jardin, espace-vert ou espace de campagne : loisir, promenade, production agricole, habitat pour la biodiversité...

S'intéresser à d'autres productions agricoles (élevage, cultures...).

Déroulement de l'animation

Lieu investi Durée	Déroulement	Organisation du groupe
Salle 5 min	Accueil Présentation du site, de l'animation. Rappel des besoins principaux des plantes.	Groupe classe
Potager 20 min	Zoom sur les légumes <u>Objectifs</u> : Comprendre la notion de légume en tant que partie d'une plante comestible (racines, feuilles, fruits...). Observer que les légumes ont des caractéristiques morphologiques différentes. <u>Mise en œuvre</u> : Déplacement dans le potager et observation de 2 ou 3 plantes, questionnement.	Groupe classe
Potager 40 min	Rallye du potager <u>Objectifs</u> : Identifier des techniques et des aménagements qui répondent aux besoins des plantes cultivées et aux objectifs de production, tout en préservant l'environnement. <u>Mise en œuvre</u> : Rallye en étoile : chaque équipe mène des missions à mener à bien dans le potager. Pour chaque mission validée, l'équipe remporte des graines. Chaque équipe dispose d'un carnet qui rappelle les consignes de chaque mission, donne des indications, et permet d'inscrire les réponses aux questions posées. Un accompagnateur est mobilisé pour aider l'animateur au point central à la distribution des missions. <u>Exemples de missions</u> : Besoins en eau (trouver 3 objets qui apportent de l'eau aux plantes, mesurer le niveau d'eau dans la réserve, compléter le schéma du circuit d'eau...), besoins en chaleur et lumière (mesurer la température dans et hors de la serre, dans et hors le paillage, tester le désherbage...), besoins en sol fertile et pollinisation (comparer des sols, trouver des décomposeurs dans le compost...)	Maximum 10 équipes de 3 élèves
Potager 15 min	Comment fonctionne un potager ? <u>Objectifs</u> : Synthétiser les connaissances abordées lors du rallye, assimiler les fonctions d'un potager et la manière dont cet espace est cultivé par les humains pour répondre aux besoins des plantes. <u>Mise en œuvre</u> : Discussion avec l'animateur.	Groupe classe
Serre 15 min	Semis de graines potagères <u>Objectif</u> : Participer à une étape de la production agricole d'un légume : le semis. <u>Mise en œuvre</u> : Semis des graines gagnées par les équipes sous la direction de l'animateur (pots à ramener en classe). Un guide d'entretien sera fourni.	Groupe classe
Zone de production 25 min	Comment fonctionne un maraîchage ? <u>Objectif</u> : Comparer le jardin observé avec une zone de production maraîchère « intensive » <u>Mise en œuvre</u> : Le groupe se déplace vers le maraîchage (hors zone publique) pour comparer les pratiques. La discussion et des photographies permettront d'aborder des pratiques plus intensives et leurs conséquences : non bio, serres chauffées... Retour au bâtiment d'accueil	Groupe classe



En cas de mauvais temps...

En cas d'intempéries trop importantes, on peut prévoir de maintenir le rallye, en prévoyant un point central abrité ; ou de supprimer le rallye en maintenant une visite du potager, qui intègre la séquence 1, en réalisant à l'intérieur les missions de type 3 du rallye, en passant plus de temps sur les impacts.

Liens avec les programmes scolaires

ORIGINE DES ALIMENTS CONSOMMÉS : UN EXEMPLE DE CULTURE (LE MARAÎCHAGE)

IDENTIFIER LES ENJEUX LIÉS À L'ENVIRONNEMENT

-  Interactions des organismes vivants entre eux et avec leur environnement
-  Identifier quelques impacts humains dans un environnement
-  Exploitation raisonnée et utilisation des ressources (eau, biodiversité, sol)