



cité

**sciences
et industrie**

La Cité des enfants 2-6 ans

Document pour les enseignants



Département Éducation et Formation
educ-formation@universcience.fr

2026

SOMMAIRE

En un coup d’œil		3
La nouvelle Cité des enfants 2-6 ans		
I	Situation et plans	4
II	Introduction	5
III	Contenu de la Cité des enfants 2-6 ans	
III.1	L’espace central	6
III.2	Dans la forêt	7
III.3	Entre air et eau	10
III.4	Tous au chantier !	12
III.5	L’atelier des Brikabrak	14
III.6	La tribu élastique	16
III.7	Le petit théâtre et l’espace calme	18
IV	Prolonger l’expérience en classe	19
V	Liens avec les programmes scolaires de cycle 1	27
VI	Informations pratiques	33

Les photographies prises dans l’exposition sont à mettre au crédit de A. Robin / EPPDCSI.

Page de l’exposition sur le site internet de la Cité des sciences et de l’industrie
<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-permanentes/cite-des-enfants/cite-des-enfants-2-6-ans>.

En un coup d'œil

La Cité des enfants 2-6 ans est une exposition permanente destinée aux jeunes enfants et aux adultes qui les accompagnent. Elle s'adresse à une période de la vie où l'on découvre beaucoup par le corps, par les gestes, par les sensations, par le jeu et par l'imaginaire.

Ici, l'enfant n'est pas placé devant un parcours à suivre pas à pas. Depuis *l'espace central*, il entre dans les univers qui l'attirent, revient en arrière, change de direction, s'arrête ou repart. La visite se construit ainsi au fil des envies, des rencontres et de ce que chaque enfant ose essayer à ce moment-là.

L'exposition s'organise autour de cinq mondes à explorer. *Dans la forêt* invite à observer, écouter et chercher dans le décor. *Entre air et eau* fait agir sur des phénomènes simples, visibles ou sensibles immédiatement. *Tous au chantier !* propose de construire ensemble et de faire comme les grands. *L'atelier des Brikabrak* ouvre un terrain de fabrication, d'invention et d'entraide. Enfin, *La tribu élastique* engage le corps, les sens et la relation aux autres.

Aucun de ces univers ne repose sur une réussite attendue. Un enfant peut recommencer le même geste, regarder avant de participer, détourner un élément ou partager une découverte avec un autre. Ce qui compte n'est pas d'obtenir une bonne réponse, mais de vivre une expérience qui mobilise l'attention, l'imagination, la motricité, les sens et les premières formes de coopération.

Les adultes jouent un rôle important, mais variable. Ils peuvent accompagner de près, rester simplement disponibles, aider à comprendre une situation ou mettre des mots sur ce que l'enfant vient de vivre. L'exposition laisse de la place à ces différentes postures, selon l'âge de l'enfant, son assurance et le moment de la visite.

Ces cinq mondes sont complétés par deux espaces au statut particulier. *Le petit théâtre* accueille des temps de médiation, lorsqu'ils sont programmés, et propose une autre manière de vivre l'exposition. *L'espace calme* permet de se retirer quelques minutes lorsque la visite devient trop stimulante. Ils rappellent qu'une visite avec de jeunes enfants ne se résume pas à l'action : écouter, s'asseoir, regarder de loin ou ralentir font aussi partie du rythme de la découverte.

Ce document pédagogique propose des repères aux enseignants pour préparer la visite et la prolonger en classe. Il aide à identifier ce que les enfants peuvent expérimenter dans les différents espaces, sans transformer l'exposition en suite d'exercices. Il s'agit d'accompagner l'expérience, non de la cadrer à l'avance.

La nouvelle Cité des enfants 2-6 ans

I Situation et plans

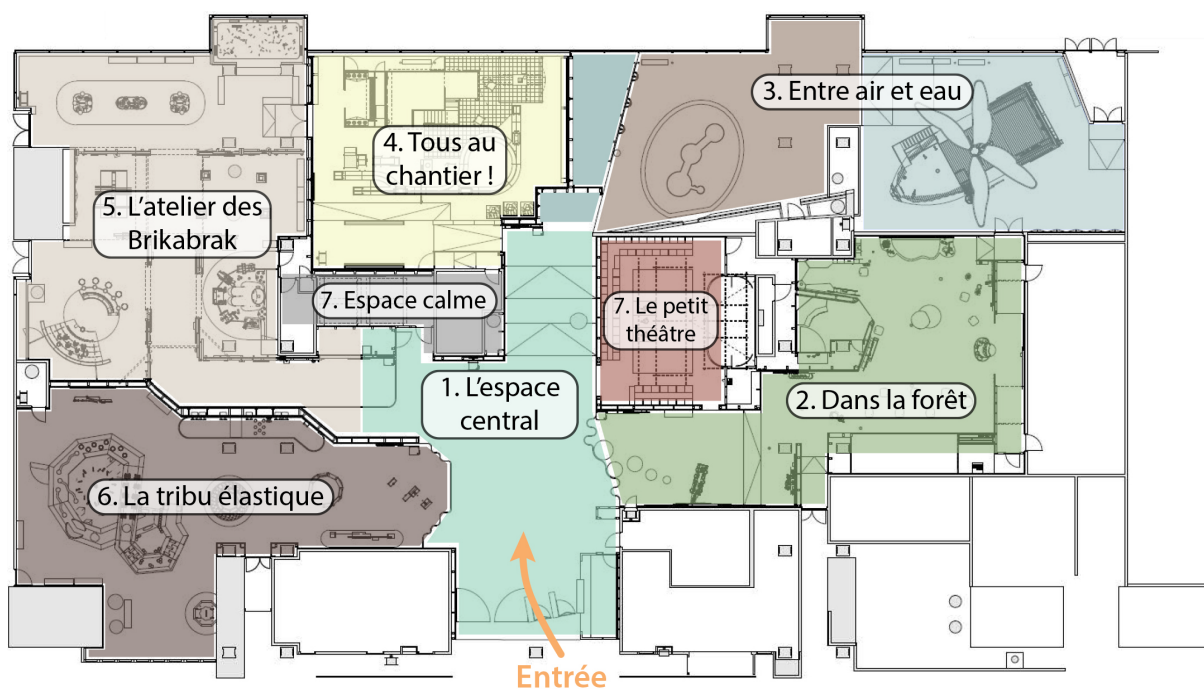
Prenant place au niveau 0 de la Cité des sciences et de l'industrie, la *Cité des enfants 2-6 ans* est un espace permanent composé de plusieurs univers distincts, organisés autour d'une artère centrale, permettant une exploration libre et sécurisée adaptée aux jeunes enfants.

Ses dispositifs reposent principalement sur l'action, l'observation et l'expérience sensorielle. La place du texte y est volontairement limitée, afin de permettre à tous les enfants, quels que soient leur âge ou leur maîtrise du langage, de s'appropriier les situations proposées. Cela permet également aux adultes de lire des éléments de contenu rapidement, alors qu'ils ne sont pas très disponibles dans le contexte d'une visite avec des petits.

L'illustration ci-dessous vous donne la situation générale du niveau 0 et la localisation de l'exposition en son sein.



Situation générale de la Cité des enfants 2-6 ans au niveau 0 de la Cité des sciences et de l'industrie.



Plan schématique de la Cité des enfants 2-6 ans

II Introduction

La Cité des enfants 2-6 ans a été conçue pour les jeunes enfants, mais aussi pour les adultes qui les accompagnent. Ce document s'adresse aux enseignants qui préparent une visite avec leur classe. Il donne des repères pour entrer dans l'exposition, mieux comprendre ce que les enfants peuvent y vivre et prolonger ensuite certaines expériences à l'école.

Dans cet espace, l'enfant découvre en faisant. Il n'avance pas dans un parcours à étapes, et il n'a pas à trouver une bonne réponse. Depuis *L'espace central*, il choisit les univers qui l'attirent, revient parfois sur ses pas, s'arrête devant un dispositif ou passe rapidement à un autre. La visite se construit dans ce va-et-vient entre curiosité, essais et rencontres.

L'exposition s'adresse à des enfants dont les besoins sont très différents. Entre deux et six ans, on ne se déplace pas de la même façon, on ne parle pas encore avec les mêmes mots, on ne s'engage pas dans le jeu avec la même assurance. Un même espace peut donc être vécu très simplement par un tout-petit, puis de manière plus intentionnelle par un enfant de grande section. Cette diversité fait partie de l'expérience.

Les univers proposés sollicitent le corps, les sens, l'imaginaire et la relation aux autres. Ces dimensions ne sont pas présentées comme des notions à apprendre. Elles apparaissent dans l'action : lorsqu'un enfant observe un détail, manipule un objet, ajuste son geste, écoute un son, coopère avec un camarade ou invente une histoire à partir de ce qu'il vient de découvrir.

La place des adultes est essentielle, mais elle n'est pas toujours la même. Selon les moments, ils peuvent accompagner de près, rester simplement disponibles ou participer au jeu. Ils aident parfois à comprendre une situation. Ils peuvent aussi mettre des mots sur une action, accueillir une émotion, ou laisser l'enfant essayer seul. L'exposition reconnaît cette variété de postures et ne réduit pas l'adulte à un rôle de surveillance.

Ce document pédagogique propose une lecture des différents espaces de la Cité des enfants 2-6 ans. Il met en évidence les expériences possibles, les compétences qui peuvent être mobilisées et les liens avec les apprentissages du cycle 1. Les prolongements proposés ne cherchent pas à reproduire l'exposition en classe. Ils invitent plutôt à repartir de ce que les enfants auront vécu, retenu, raconté ou eu envie de recommencer.

III Contenu de la Cité des enfants 2-6 ans

III.1 L'espace central

Un espace d'entrée et de repères

La visite commence dans *l'espace central*. C'est le premier temps de l'exposition : un lieu de passage et d'orientation. On n'est pas encore entré dans l'un des univers, mais la visite a déjà commencé.

Depuis cet espace, les enfants aperçoivent les différentes entrées. L'un pointe aussitôt une direction. Un autre ralentit, reste près de l'adulte, regarde les visiteurs passer avant de se décider. Ce premier moment permet à chacun de prendre la mesure du lieu, sans être immédiatement plongé dans une activité.

La carte au sol participe à cette entrée dans l'exposition. Elle indique les chemins vers les différents espaces et donne déjà un aperçu de leurs univers. Les enfants peuvent la suivre comme un jeu, marcher le long des routes tracées, changer de direction, revenir en arrière. Les citations associées aux différents mondes introduisent aussi le parti pris de chaque espace : elles ouvrent une première porte vers ce que l'enfant va y rencontrer.

Pour les adultes, *l'espace central* aide à comprendre l'organisation générale de la Cité des enfants. Pour une classe, il sert aussi de point de regroupement. On peut y attendre une partie du groupe, rappeler une consigne, retrouver ses élèves avant de repartir vers un autre espace.

Ce lieu paraît plus discret que les autres, car il ne propose pas d'activité à proprement parler. Il joue pourtant un rôle important dans le rythme de la visite. On y choisit une direction, on s'y repère, on y revient. C'est aussi l'endroit où certains enfants prennent quelques instants avant d'oser se lancer.

III.2 Dans la forêt

Observer, écouter et chercher dans le décor

Dans la forêt plonge les enfants dans une forêt reconstituée. Il ne s'agit pas d'un milieu naturel réel, mais d'un décor immersif où la nature est évoquée par des images, des sons, des sculptures, des matières et des jeux d'observation. Les enfants y avancent comme dans un paysage à explorer. Ils regardent, cherchent, écoutent, manipulent parfois, et découvrent peu à peu les animaux ou les détails cachés dans l'espace.

Le grand dispositif *Promenons-nous dans les bois* met en scène une forêt qui change au fil des saisons et de l'alternance du jour et de la nuit. Des animaux traversent le paysage, des sons apparaissent, la lumière et les couleurs se transforment. La projection, réalisée en aquarelle sur un décor physique en bois et en tulle, donne l'impression que la forêt s'anime devant les enfants.

Ce dispositif se prête particulièrement bien aux échanges entre enfants et adultes. Les enfants réagissent volontiers à voix haute à ce qu'ils voient ou entendent. L'enseignant peut accueillir ces remarques, les relancer ou poser une question lorsque le moment s'y prête, sans interrompre le plaisir du spectacle.



Quelques questions peuvent aider les enfants à verbaliser ce qu'ils observent :

Quel animal vient de traverser la forêt ?

Quel oiseau entend-on ?

Que se passe-t-il quand la pluie arrive ?

Pourquoi la forêt change-t-elle de couleur ?

Quels changements annoncent l'hiver ?

Que voit-on au printemps, en été, en automne ou en hiver ?

Quel est ce cri grave que l'on entend dans la forêt ?

Ces questions ne sont pas à poser toutes à la suite. Elles peuvent simplement accompagner le regard des enfants, lorsque l'adulte sent qu'un échange est possible.

L'écoute occupe aussi une place importante. Avec *Le DJ de la nature*, les enfants composent un paysage sonore en faisant varier différents bruits de forêt. L'activité peut être vécue seul ou à plusieurs : un enfant, ou l'adulte, peut jouer le rôle du DJ et faire deviner au groupe les sons qu'il déclenche. Le chant des oiseaux propose une autre forme d'attention : il faut écouter, reconnaître, associer un son à l'oiseau qui le produit. L'exposition invite ainsi à comprendre que l'on ne découvre pas seulement un lieu avec les yeux.

Plusieurs éléments demandent de chercher dans le décor. *Le Poste d'observation* permet de regarder de plus près des scènes de la vie d'une mésange bleue : construction du nid, nourrissage des petits, apprentissage du chant. Au cours de leur exploration de l'espace, les enfants rencontrent aussi des sculptures réalistes d'animaux, parfois installés dans leur habitat, comme le hérisson ou le renard tapis dans leur terrier. *La grotte mystérieuse* joue sur une exploration plus discrète : dans l'obscurité, les enfants orientent des projecteurs pour révéler des scènes cachées. *Le Diorama des papillons* prolonge cette attention aux mondes peu visibles et met l'accent sur la délicatesse du vivant.

Sous l'écorce d'un arbre fonctionne comme un « cherche et trouve » autour des petites espèces qui vivent dans ou près du bois mort. Les enfants y repèrent des formes, des détails, des animaux minuscules que l'on ne remarque pas toujours au premier regard. *Le Puzzle des animaux* permet de recomposer des animaux de la forêt, ou d'en inventer de nouveaux. Avec *Chacun son look*, les enfants associent les animaux à leur type de peau : plumes, poils, écailles ou peau nue.

Le Coin des rochers introduit une manipulation plus libre. Les enfants empilent des rochers en feutre, de tailles et de formes variées, cherchent un équilibre, recommencent lorsque l'ensemble tombe. Cet élément est aussi facilement détourné : les rochers peuvent devenir un pont sur la mare, une protection pour le renard ou le hérisson, un abri ou un élément d'histoire inventé sur place.

La forêt ménage enfin des moments plus contemplatifs ou plus imaginaires. *La Mare aux nénuphars* propose une projection au sol où l'eau, les végétaux et les animaux réagissent à la présence des visiteurs. Les enfants observent les mouvements, les apparitions, parfois la fuite des animaux. *La Clairière à histoires* invite à s'asseoir pour écouter des récits liés à la forêt. À côté des manipulations, l'espace laisse donc aussi une place à la narration imaginaire.



L'adulte peut accompagner cette exploration sans la diriger. Il aide parfois à repérer un animal, à écouter un son jusqu'au bout, à formuler une comparaison ou à nommer ce que l'enfant vient de découvrir. Dans cet espace, beaucoup se joue dans l'attention portée aux détails : un bruit reconnu, une image qui apparaît, un animal retrouvé.



III.3 Entre air et eau

Faire circuler l'eau, mettre l'air en mouvement

Entre air et eau réunit des dispositifs où les enfants voient immédiatement les effets de leurs gestes. L'eau coule, se retient, repart. L'air, lui, reste invisible, mais il soulève, pousse ou fait danser des objets. L'espace ne demande pas d'explication préalable : les enfants comprennent en agissant.

Les bassins occupent une place centrale dans les jeux d'eau. Les enfants y retrouvent des gestes très simples : remplir, vider, faire passer l'eau, modifier son trajet. *Les pistolets à eau*, très accessibles dès l'arrivée dans l'espace, permettent de faire tourner de petits moulins. Barrages, écluses, pompe à godet ou cylindre basculant rendent visibles les déplacements de l'eau. Avec les petits bateaux, l'activité peut aussi devenir un jeu de voyage ou de circulation.

Le ruisseau propose une expérience plus calme. L'eau s'écoule dans un circuit encastré au sol, sous des dalles transparentes. Les enfants suivent le mouvement des formes colorées, marchent au-dessus du courant, s'arrêtent pour regarder ce qui flotte ou ce qui avance. Ici, l'action est moins directe ; l'observation prend davantage de place.

Avec *Les robinets*, les enfants retrouvent le plaisir d'ouvrir un écoulement et de remplir un récipient. À chaque poste, le geste est simple : tourner une vanne pour ouvrir le robinet, remplir son seau, puis le vider dans le bac placé à côté. Deux bascules déversent aussi leur eau par moments, créant un effet de surprise très apprécié des enfants.



Les jeux d'air produisent un autre type d'étonnement. Dans *La balle volante*, une balle reste suspendue grâce à un courant d'air. Dans *Le tuyau d'air*, les enfants introduisent des balles dans un circuit transparent et les regardent circuler. *La fête des confettis* rend le phénomène plus spectaculaire : en agissant sur un levier, les enfants font varier le flux d'air et observent les formes tournoyer.

Le Bateau rigolo prolonge l'univers de l'air et de l'eau par l'imaginaire du voyage. On y trouve des engrenages, des commandes, une grand-voile à hisser, un poste de pilotage et une salle des machines. Les enfants peuvent s'y rêver membres d'un équipage, tout en manipulant des mécanismes simples : tourner, tirer, visser, dévisser, regarder ce qui s'allume ou se met en mouvement. Ils sont accompagnés dans leur voyage par un compagnon de route étonnant : un poulpe équipé d'une longue-vue.

Dans cet espace, l'adulte peut aider l'enfant à ralentir son regard. Il peut attirer l'attention sur un effet qui vient d'apparaître, inviter à recommencer un geste ou simplement accompagner une découverte. L'enjeu n'est pas de faire une leçon sur l'eau ou sur l'air, mais de soutenir une première expérience des phénomènes : agir, observer, ajuster, puis essayer encore.



III.4 Tous au chantier !

Construire ensemble, faire comme les grands

Dans *Tous au chantier !*, les enfants entrent dans un univers de construction. Ils ne sont pas seulement devant un décor : ils prennent place dans un chantier, avec ses équipements, ses machines et ses gestes. Chacun apprend à trouver sa place et à chercher des solutions avec les autres. L'espace reprend ce jeu de rôle collectif qui a marqué petits et grands à la Cité des enfants.

Avant d'entrer dans l'activité, les enfants peuvent s'équiper avec un casque et un gilet. Ce passage par *Équipe-toi !* marque le début du jeu. On devient ouvrier, peintre, électricien, conducteur de grue ou convoyeur de matériaux. Le changement est immédiat : l'enfant n'est plus seulement visiteur, il a un rôle à jouer dans le chantier.



La Maison inachevée donne un cadre à cette activité collective. Les enfants construisent les murs à l'aide de briques en mousse. Ils les placent, les ajustent, les reprennent si nécessaire. La construction avance rarement de manière linéaire : une brique manque, un mur se défait, un autre enfant propose une solution. Le chantier devient alors un lieu d'essais, de reprises et de coopération.

Les machines du chantier prolongent cette mise en situation. Grue, chariots, brouettes, tapis roulant ou barrière permettent d'acheminer les briques et de faire circuler les matériaux. Ces dispositifs demandent souvent une coordination entre plusieurs enfants. L'un charge, l'autre actionne, un troisième attend que le passage soit libre. Le collectif n'est pas seulement un thème de l'espace : il est inscrit dans les gestes mêmes de l'activité.

L'atelier de peinture introduit une autre manière d'agir sur la maison. À l'aide de pinceaux, les enfants ont l'impression de peindre un mur. Le geste est concret, proche d'une action familière, mais le dispositif en donne une traduction visuelle et ludique. Dans *l'atelier d'électricité*, il s'agit de réaliser des branchements et d'actionner des interrupteurs pour faire fonctionner différents objets. L'enfant manipule, teste, observe l'effet produit lorsque le circuit fonctionne.



Le chantier est donc un espace de faire-semblant, mais aussi d'actions très concrètes. On transporte, on construit, on actionne une machine, on peint, on branche. Les enfants y découvrent que certaines tâches se réussissent mieux à plusieurs. Il faut parfois attendre, laisser passer, demander de l'aide ou tenir compte du geste d'un autre enfant.

L'adulte accompagne sans prendre toute la place. Il peut aider un enfant à enfiler son équipement, soutenir une coopération qui démarre ou mettre des mots sur le rôle joué. Mais l'intérêt de l'espace tient surtout à ce que les enfants y expérimentent par eux-mêmes : faire comme les grands, agir sur un chantier et sentir qu'une construction collective avance grâce aux gestes de chacun.

III.5 L'atelier des Brikabrak

Inventer, réparer, aider

Dans *L'atelier des Brikabrak*, les enfants entrent dans un monde de bric et de broc, habité par un petit peuple d'inventeurs. Dès l'entrée, le diorama *Bienvenue à l'atelier des Brikabrak !* installe le récit : l'atelier croule sous les commandes et les Brikabrak ont besoin d'aide. Chaque atelier est introduit par une lettre de commande, qui donne une mission aux Brikabrak et aux enfants venus les seconder.

L'atelier *Fabriktou* invite à fabriquer de nouveaux personnages. Une bande de copains souhaite s'agrandir : les enfants répondent à cette demande en leur créant de nouveaux amis à partir d'objets du quotidien. Un bras peut être fait avec une cuillère, une tête avec un cube de jeu, un corps avec une boîte de conserve. Une fois terminé, le personnage est présenté au groupe ; il est accueilli par les autres personnages, qui l'applaudissent et l'acclament. La fabrication ne s'arrête donc pas à l'assemblage : elle devient une petite scène d'accueil et de rencontre.



L'atelier *Consoltou* met les enfants face à la petite géante, venue chercher de l'aide parce qu'elle a du chagrin. Autour d'elle, plusieurs dispositifs proposent des gestes simples : murmurer des mots gentils, chasser un nuage, jouer une mélodie, serrer un cœur, faire apparaître le soleil. L'espace donne une forme concrète à l'attention portée à l'autre. On n'explique pas l'empathie ; on la joue, on la met en gestes.



Avec l'atelier *Répartou*, les enfants viennent en aide à des oiseaux après une tempête. À l'aide de planchettes de type Kapla®, ils peuvent leur redonner des plumes, reconstruire des abris ou inventer un monde plus libre autour d'eux. L'activité repose sur la construction, mais elle prend appui sur une situation sensible : fabriquer sert ici à protéger, réparer, remettre en état.

L'atelier *Testetou* change encore de registre avec les machines à boules de Pierre Andrès. *La grande machine à boules*, *la tour magique* et *la tour musicale* invitent les enfants à suivre le trajet d'une boule, à actionner un mécanisme, à attendre une réapparition ou un effet sonore. L'attention se porte ici sur la chaîne des actions. Un geste en entraîne un autre, parfois comme prévu, parfois avec surprise.



Dans cet univers, l'adulte peut fabriquer avec l'enfant, l'aider à comprendre une commande ou simplement suivre l'histoire qui se construit. Il intervient surtout pour soutenir une intention : tenir une pièce, relire la mission, encourager un essai, accueillir une explication. L'important n'est pas de produire un bel objet fini, mais d'entrer dans une situation où inventer sert à répondre à quelqu'un ou à faire avancer une petite histoire.

III.6 La tribu élastique

Explorer son corps en mouvement et ses sens

La tribu élastique est un univers consacré au corps en mouvement. Les enfants y bougent, se regardent, touchent, écoutent, testent leur équilibre ou leur adresse. Ils sont accompagnés dans leur découverte par des personnages espiègles, aux longs membres tout en souplesse. L'espace ne cherche pas à expliquer le fonctionnement du corps. Il donne plutôt aux enfants des occasions de l'éprouver directement, dans des situations de jeu.

Plusieurs dispositifs invitent à se découvrir autrement. Dans *La Cabane aux miroirs*, l'enfant voit son image se multiplier ou se déformer. Il observe son visage, sa silhouette, ses gestes. *Le Passe-tête* joue avec cette même idée, mais sur un mode plus collectif : en glissant la tête dans le décor, les visiteurs se retrouvent intégrés aux personnages de la tribu élastique.

Les sens sont également sollicités. *Matières à toucher* propose de comparer des textures et des sensations. *Les Sens en éveil* associe matières, images, sons ou odeurs pour reconnaître un objet ou un être vivant familier. Dans *L'Igloo des sons*, les enfants doivent écouter puis identifier ce qu'ils entendent. L'espace demande alors moins de bouger que de prêter attention.



La tribu élastique propose aussi des défis plus ponctuels. *Et que ça saute !* invite les enfants à sauter pour toucher des étoiles placées à différentes hauteurs. Avec *Oh ! Hisse !*, ils tirent sur des cordes pour faire apparaître des personnages ; la coopération peut devenir nécessaire pour aller jusqu'au bout. *Tout doucement...* demande au contraire de ralentir le geste : il faut guider un anneau le long de la jambe d'un personnage sans la toucher.

Au fond de l'espace, *Le Grand parcours* viendra compléter cet univers par une expérience plus motrice. Son ouverture est prévue en septembre 2026. Les enfants y seront amenés à changer de posture et de hauteur : faire de grands pas, se faufiler, grimper, ramper, marcher en équilibre ou traverser des arches. Le parcours leur fera vivre l'espace avec tout le corps : dessus, dessous, entre deux éléments, plus haut ou plus bas.



Dans cet univers, l'adulte accompagne selon les moments. Il peut rester à distance pendant *le Grand parcours*, encourager un enfant qui hésite, nommer une sensation ou jouer avec lui devant un miroir. *La tribu élastique* laisse ainsi place à des expériences très variées : se dépenser, se concentrer, écouter, toucher, rire de son reflet ou sentir qu'un geste devient plus facile à plusieurs.

III.7 Le petit théâtre et l'espace calme

Changer de rythme pendant la visite

La Cité des enfants 2-6 ans est un lieu très solliciteur. Les enfants passent d'un univers à l'autre, croisent d'autres visiteurs, découvrent des dispositifs qui attirent le regard et appellent l'action. Cette intensité fait partie du plaisir de la visite. Elle peut aussi, pour certains enfants, devenir fatigante au bout d'un moment.

Le petit théâtre propose une autre manière de vivre l'exposition. On n'y vient pas pour manipuler un dispositif en autonomie, mais pour partager un temps commun. Il accueille des médiations qui prennent la forme d'un petit spectacle, avec un conte et un moment plus interactif. Le rythme change. Les corps se posent, l'attention se déplace vers ce qui est raconté, montré ou joué.

Ces médiations ne sont toutefois pas proposées à toutes les séances. Elles ont lieu une fois par séance les mercredis et les week-ends pendant les périodes scolaires, et tous les jours pendant les vacances scolaires. Cette information est importante pour les enseignants : une visite peut donc se dérouler sans temps de médiation au *petit théâtre*, selon le jour et la période de venue.

Les animations proposées ne reprennent pas nécessairement les thématiques déjà présentes dans les cinq mondes de l'exposition. Elles permettent plutôt d'ouvrir d'autres sujets, qui complètent l'expérience de visite. Dans la programmation actuelle, le premier spectacle, joué jusqu'à l'automne 2026, aborde par exemple le Soleil et le cycle du jour et de la nuit.



L'espace calme répond à un autre besoin. Il n'ajoute pas une activité à la visite, mais offre la possibilité de se retirer quelques minutes lorsque le bruit, la fatigue ou l'agitation deviennent trop présents. Il a notamment été conçu pour les publics appartenant au spectre du trouble autistique, mais il s'adresse plus largement à tous les visiteurs qui peuvent avoir besoin d'un temps de retour au calme.

Un enfant peut y rester près d'un adulte, retrouver un environnement moins chargé, puis repartir lorsqu'il est prêt. Ce temps de retrait n'est pas une parenthèse extérieure à la visite. Il permet à certains enfants de continuer l'expérience dans de meilleures conditions.

Ces deux espaces rappellent qu'une visite avec de jeunes enfants ne se construit pas seulement dans l'action. Écouter, attendre, regarder de loin, se poser ou rester simplement auprès d'un adulte sont aussi des manières de vivre l'exposition. Pouvoir ralentir aide souvent à poursuivre la découverte dans de meilleures conditions.

IV Prolonger l'expérience en classe

La visite de la Cité des enfants 2-6 ans ne s'arrête pas à la sortie de l'exposition. De retour à l'école, elle revient par petites touches. Un enfant reprend un geste vu sur une machine. Un autre veut raconter comment l'eau circulait. Dans la cour, un bruit, une feuille, une flaque ou un morceau de carton peuvent réveiller un souvenir de visite.

Les pistes proposées ici ne cherchent pas à reconstituer l'exposition en classe. Elles partent plutôt de ce que les enfants ont éprouvé sur place : l'envie d'essayer, de regarder de plus près, de fabriquer, de recommencer autrement ou de faire avec les autres. Ces prolongements peuvent trouver leur place dans la classe, dans la cour, en salle de motricité ou lors d'une sortie.

Certaines activités gagnent à être menées rapidement, quand les souvenirs sont encore présents. D'autres peuvent revenir plus tard, à l'occasion d'un projet ou d'une remarque d'enfant. L'essentiel est de laisser l'expérience circuler : dans les mots, dans les gestes, dans les jeux, puis dans de nouvelles explorations.

Après *Dans la forêt*

De retour en classe, l'univers *Dans la forêt* peut se prolonger par des activités d'observation et d'écoute. Les enfants n'ont pas visité une vraie forêt, mais un décor qui les a invités à chercher, reconnaître, écouter, comparer. C'est cette posture qui peut être reprise à l'école.

On peut commencer par une collecte très simple dans la cour ou lors d'une sortie : feuilles, morceaux d'écorce, petites branches, pommes de pin, cailloux ou traces laissées par la pluie. Ces éléments deviennent des objets à regarder de près. Les enfants les touchent, les comparent, remarquent une nervure, une surface rugueuse, une couleur qui change. Une loupe suffit parfois à transformer un morceau de bois ou une feuille abîmée en petit terrain d'enquête.

Les feuilles ramassées peuvent être gardées plusieurs jours. Elles sèchent, pâlisent, se recroquevillent, deviennent friables. Certaines se déchirent au moindre contact. Placées sur de la terre humide, elles commencent à brunir et à se transformer. L'observation peut revenir régulièrement, comme un court rituel de classe. On regarde ce qui a changé depuis la veille. On comprend peu à peu qu'une feuille morte ne disparaît pas d'un coup : elle se décompose lentement et retourne au sol.



L'écoute offre un autre prolongement direct. Dans l'exposition, les enfants ont rencontré des sons de forêt et des chants d'oiseaux. En classe, dans la cour ou pendant une promenade, on peut leur proposer d'écouter un lieu pendant le temps d'un sablier. Il ne s'agit pas d'obtenir un silence parfait. Au contraire, l'expérience montre qu'il reste toujours quelque chose à entendre : un pas dans le couloir, une porte, le vent, un oiseau, une voiture au loin, des travaux. Les enfants découvrent qu'un paysage sonore se compose de sons proches et lointains, attendus ou inattendus.

On peut aussi reprendre l'idée du « cherche et trouve ». À partir d'une image de forêt, d'une photographie prise dans la cour ou d'un petit coin aménagé en classe avec quelques éléments naturels, les enfants cherchent des détails : une feuille trouée, une trace, une forme cachée, un animal dessiné ou une couleur particulière. Cette activité prolonge le plaisir de repérer ce qui n'apparaît pas au premier regard.

Les animaux de la forêt peuvent donner lieu à des classements simples, sans transformer l'activité en leçon. On observe des images ou des figurines : qui a des plumes ? qui a des poils ? qui vit dans un nid, dans un terrier, près de l'eau ? Les enfants justifient parfois leur choix avec leurs mots. L'important est moins de tout nommer correctement que d'apprendre à regarder un détail et à s'en servir pour comparer.

Enfin, les histoires permettent de retrouver la dimension imaginaire de l'espace. Après une lecture ou l'écoute d'un court récit, les enfants peuvent inventer ce qui se passe dans une mare, sous une écorce, dans une grotte ou sur une branche. La forêt devient alors un lieu de langage. On y raconte ce qu'on a vu, ce qu'on croit entendre, ce qui pourrait se cacher juste derrière le décor.

Après *Entre air et eau*

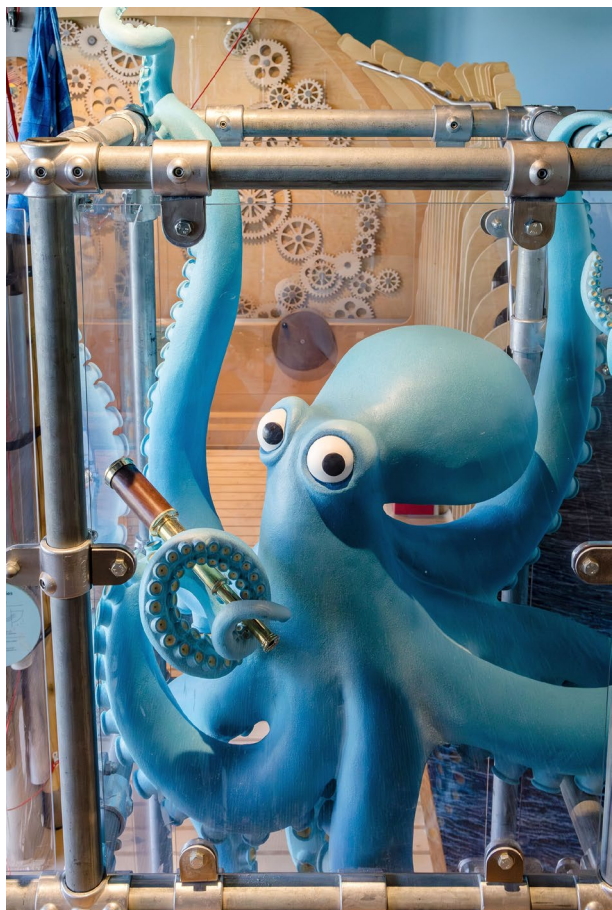
L'espace *Entre air et eau* peut se prolonger en classe à partir d'un principe très simple : un geste produit un effet que l'on peut observer. Les enfants retrouvent là quelque chose de l'exposition, même avec du matériel ordinaire. Une bassine, quelques gobelets, un entonnoir ou une bouteille percée suffisent à faire circuler l'eau, à l'arrêter un instant ou à modifier son trajet.

Les premières explorations sont souvent très directes. Un enfant verse trop vite, recommence, regarde l'eau déborder. Un autre bouche un trou avec son doigt et constate que l'écoulement s'arrête. Les remarques viennent alors de l'action elle-même : « ça coule plus vite », « ça déborde », « celui-là flotte ». Ces phrases simples peuvent être reprises par l'enseignant, non pour faire une leçon, mais pour aider les enfants à observer ce qu'ils viennent de provoquer.

L'air se travaille autrement, puisqu'on ne le voit pas. En classe, les enfants peuvent le rendre perceptible en soufflant sur une plume, un morceau de papier, un ruban ou une balle légère. Certains objets partent tout de suite ; d'autres résistent. Un petit moulin tourne si le souffle est bien orienté. On peut aussi proposer de faire avancer un objet sans le toucher, uniquement avec l'air. Le jeu reste très simple, mais il fait sentir que l'air agit sur les choses.

Le Bateau rigolo peut donner lieu à des prolongements plus orientés vers les mécanismes et le jeu symbolique. En classe, les enfants peuvent manipuler de grands engrenages en carton, en bois ou en plastique, observer comment une roue entraîne une autre, essayer de faire tourner un petit dispositif. Des jeux de vissage et de dévissage, avec du matériel adapté aux jeunes enfants, permettent de retrouver d'autres gestes du bateau. On peut aussi installer un coin « poste de pilotage » avec un volant, quelques commandes factices, une longue-vue ou une carte imaginaire. Les enfants y font semblant de conduire le bateau, de surveiller la mer, de donner des indications à l'équipage ou de partir en voyage.

La cour offre d'autres occasions. Après la pluie, une flaque devient un petit terrain d'observation. L'eau s'y accumule, s'écoule parfois vers une grille, transporte un peu de terre ou une feuille. Un bâton suffit à tracer un chemin et à regarder ce qui change. Les jours de vent, un sac léger, un ruban accroché à une barrière ou des feuilles au sol permettent de poursuivre l'exploration sans dispositif particulier.



L'enseignant ou l'ATSEM accompagne en aidant les enfants à prendre le temps. « Peux-tu refaire ? », « Qu'est-ce qui a changé ? », « Et si tu souffles moins fort ? ». Ces questions n'interrompent pas le jeu. Elles l'ouvrent un peu. Elles invitent les enfants à passer d'un geste spontané à une première forme d'expérimentation.

✚ Après Tous au chantier !

Après *Tous au chantier !*, les enfants peuvent retrouver en classe le plaisir de construire, transporter, réparer, faire semblant d'être sur un chantier et jouer à plusieurs. Il n'est pas nécessaire de disposer d'un grand espace. Quelques cartons, briques en mousse, caisses, tubes, rouleaux ou planches légères suffisent à créer une situation de départ : une maison à terminer, un mur à refaire, un passage à aménager.

Le jeu peut commencer par l'équipement. Un casque en carton, un gilet, un badge ou un simple accessoire symbolique aident les enfants à entrer dans un rôle. Ils deviennent constructeurs, peintres, livreurs de matériaux, responsables du passage ou réparateurs. Les rôles n'ont pas besoin d'être distribués à l'avance. Ils apparaissent souvent dans l'action, puis changent au fil du jeu.

La classe peut aussi proposer un petit chantier organisé. Un espace sert à stocker les matériaux, un autre à les transporter, un autre à construire. Les enfants déplacent, empilent, alignent, démontent, recommencent. Une tour tombe, un carton ne tient pas, un passage devient trop étroit. Ces difficultés font partie de l'activité. Elles obligent à regarder autrement ce que l'on vient de faire et à chercher une solution avec les autres.

Certains prolongements peuvent reprendre plus directement les gestes rencontrés dans l'exposition. Peindre un grand carton au pinceau, faire circuler des objets sur un tapis ou dans une gouttière, actionner une petite grue fabriquée avec une ficelle, charger et décharger des matériaux : autant de situations simples qui permettent aux enfants d'agir, de coordonner leurs gestes et de voir immédiatement le résultat.

L'atelier d'électricité peut être prolongé avec beaucoup de prudence, en utilisant uniquement du matériel adapté à la classe : piles, fils, interrupteurs et petites ampoules prévus pour les activités scolaires. Les enfants peuvent alors chercher comment « faire s'allumer » un élément de la maison. L'activité reste très concrète : on branche, on observe, on modifie, on essaie de nouveau.



Après le jeu, un temps plus calme permet de revenir sur ce qui a été construit. Les enfants dessinent leur chantier, racontent le rôle qu'ils ont joué ou expliquent pourquoi une construction a tenu ou s'est effondrée. Ce retour transforme une activité très active en langage et en représentation.

L'enseignant accompagne surtout en garantissant la sécurité et en aidant le jeu à durer. Il peut proposer un matériau supplémentaire, rappeler une règle de circulation ou attirer l'attention sur une idée trouvée par un enfant. Le résultat final compte moins que les essais, les ajustements et les coopérations qui apparaissent en cours de route.

Après L'atelier des Brikabrak

L'atelier des Brikabrak trouve facilement sa place en classe, car il part de matériaux ordinaires et du plaisir de les transformer. Des bouchons, des cartons, des rouleaux, des tissus, des morceaux de ficelle, des boîtes ou des papiers colorés peuvent être rassemblés dans des bacs accessibles. Les enfants choisissent, rapprochent, assemblent et recommencent. Un bouchon devient un œil, un tube devient un bras, un morceau de tissu devient une cape ou une couverture.



Pour retrouver l'esprit de l'atelier, il vaut mieux éviter le modèle unique à reproduire. On peut proposer une situation de départ : fabriquer un personnage, construire un abri pour un oiseau, inventer un objet pour aider quelqu'un, réparer quelque chose d'imaginaire. La consigne reste ouverte. Certains enfants ont très vite une idée ; d'autres commencent par manipuler les matériaux et découvrent peu à peu ce qu'ils veulent faire.

Ces fabrications passent souvent du bricolage au récit. Un personnage nouvellement assemblé peut recevoir un nom, une maison, un ami, un problème à résoudre. Une machine devient un appareil à consoler, à chasser les nuages ou à faire revenir le soleil. Un abri construit pour un oiseau se transforme en village. L'activité rejoint alors le langage, le jeu symbolique et l'imaginaire collectif.

Le travail peut aussi prendre une dimension d'entraide. On peut inviter les enfants à fabriquer pour quelqu'un : un refuge pour une figurine, une couverture pour un animal en peluche, un cadeau pour un personnage triste, une réparation pour un objet cassé. Les enfants ne produisent pas seulement un objet. Ils cherchent une solution, protègent, consolent ou inventent pour aider.

L'atelier peut enfin se prolonger par de petites machines à tester. Avec des tubes, des rampes, des gouttières, des boîtes ou des rouleaux, les enfants font circuler une balle ou une bille d'un point à un autre. Le trajet ne fonctionne pas toujours du premier coup. Il faut incliner davantage, rapprocher deux éléments, retenir la balle, modifier le passage. On retrouve alors le plaisir d'essayer, d'observer l'effet produit, puis d'ajuster.

Les traces ont ici toute leur importance. Une création peut être photographiée avant d'être démontée, dessinée dans un carnet, présentée au groupe ou intégrée à un coin jeu. Certains enfants aiment expliquer comment ils ont fait ; d'autres préfèrent montrer sans beaucoup parler. Dans tous les cas, l'enseignant valorise la démarche : l'idée trouvée, le matériau détourné, l'essai repris, la coopération entre deux enfants.

Comme dans l'exposition, l'intérêt de l'atelier réside moins dans l'objet final que dans ce qui se passe pendant sa fabrication. Les enfants choisissent, hésitent, assemblent, démontent, racontent, partagent une trouvaille. C'est souvent dans ce cheminement qu'ils s'approprient le plus fortement l'expérience.

Après *La tribu élastique*

La tribu élastique peut se prolonger en classe ou en salle de motricité par des activités qui engagent le corps de plusieurs façons. Dans l'exposition, les enfants ont pu se déplacer, grimper, ramper, sauter, toucher, écouter, se regarder dans des miroirs ou ajuster un geste. C'est cette diversité d'expériences corporelles que l'on peut retrouver à l'école.

Un parcours simple permet de reprendre les sensations vécues dans le *Grand parcours*. Quelques plots, cerceaux, bancs, tapis, tunnels souples ou coussins suffisent à proposer des passages variés : passer dessus, dessous, entre deux éléments, marcher en équilibre, changer de hauteur, ralentir avant un obstacle. L'intérêt n'est pas de faire réussir un parcours parfait, mais d'aider les enfants à prendre conscience de leurs appuis, de leurs gestes et de la place de leur corps dans l'espace.

Les jeux de miroir offrent un autre prolongement. Deux enfants se placent face à face : l'un fait un geste lent, l'autre essaie de le reproduire comme s'il était son reflet. On peut aussi installer de vrais miroirs, observer son visage, faire des grimaces, suivre le mouvement d'une main ou d'un pied. Ces activités amusent beaucoup les enfants, tout en les aidant à mieux percevoir leur corps et leurs expressions.

Le toucher peut être repris avec un petit parcours de matières. Les enfants manipulent ou foulent différentes surfaces : tissu doux, carton ondulé, tapis rugueux, mousse, papier froissé, plaque lisse. Ils cherchent les mots pour dire ce qu'ils sentent. Ça gratte, ça glisse, c'est mou, c'est froid, c'est agréable ou non. On peut ensuite classer les matières, non pas selon une réponse attendue, mais à partir des sensations exprimées par les enfants.

L'écoute peut elle aussi trouver sa place. L'enseignant propose quelques sons enregistrés ou produits en classe : papier que l'on froisse, grelot, eau versée, pas sur le sol, fermeture éclair, objet que l'on fait rouler. Les enfants écoutent sans voir, puis essaient de reconnaître l'origine du son. Cette activité prolonge les expériences sonores de l'exposition en demandant de ralentir, de se concentrer, puis de mettre des mots sur ce que l'on pense avoir entendu.

Certains jeux peuvent enfin reprendre l'idée d'un geste à ajuster. Les enfants sautent pour toucher un objet suspendu à différentes hauteurs, tirent doucement sur une corde pour déplacer un élément, guident un anneau le long d'un fil ou transportent ensemble un objet léger posé sur un tissu. Ces situations font apparaître la force, l'équilibre, l'attente, la précision. Quand l'activité se fait à plusieurs, il faut aussi tenir compte du rythme des autres.

Après ces jeux, un court temps de retour peut aider les enfants à verbaliser ce qu'ils ont vécu. Qu'est-ce qui était facile ? Qu'est-ce qui demandait d'aller doucement ? À quel moment a-t-on eu besoin d'un camarade ? Les réponses restent souvent simples, mais elles permettent de relier l'action, la sensation et le langage.



V Liens avec les programmes scolaires de cycle 1

La Cité des enfants 2-6 ans n'a pas été conçue comme une séance de classe. Les enfants n'y suivent pas un parcours d'apprentissage défini à l'avance et les situations proposées ne visent pas une acquisition immédiate de compétences. La visite repose d'abord sur le jeu, l'action, la curiosité, les échanges et les initiatives des enfants.

Pour autant, ce que les enfants y vivent rejoint fortement les apprentissages de l'école maternelle. Dans les différents espaces, ils engagent leur corps, utilisent le langage, observent, manipulent, coopèrent, imaginent, recommencent. Autant d'expériences qui font écho aux grands domaines du cycle 1, même lorsqu'elles ne prennent pas la forme d'une activité scolaire.

Les liens présentés dans cette partie ne sont donc ni des objectifs à atteindre pendant la visite, ni une grille d'évaluation. Ils proposent plutôt une lecture après coup. Ils peuvent aider les enseignants à repérer ce que la visite a mobilisé chez les enfants et à imaginer comment ces expériences peuvent être reprises, enrichies ou prolongées en classe, dans la durée.

Le développement moteur et la structuration de l'espace

À l'école maternelle, le corps est un moyen essentiel pour agir, entrer en relation et comprendre le monde. À ce titre, plusieurs expériences proposées dans la Cité des enfants 2-6 ans font directement écho au domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ».



Dans l'exposition, les enfants se déplacent dans des espaces variés. Ils franchissent un obstacle, passent dessous ou dessus, tirent, portent, sautent, cherchent leur équilibre, ajustent leur geste. Ces actions ne relèvent pas seulement de la dépense physique. Elles aident l'enfant à mieux connaître ses possibilités, à gagner en assurance et à adapter son comportement à ce qu'il rencontre.

La structuration de l'espace se construit elle aussi dans l'action. Un enfant comprend ce que signifie passer entre deux éléments, contourner un obstacle, avancer jusqu'à un point donné, revenir en arrière ou laisser la place à un autre. Ces repères spatiaux prennent du sens parce qu'ils sont vécus par le corps avant d'être formulés avec des mots.

Les univers comme *La tribu élastique*, *Tous au chantier !* ou *Entre air et eau* offrent ainsi des contextes très différents pour organiser son action. On n’y agit pas de la même manière selon qu’il faut traverser un parcours, manipuler un mécanisme, déplacer un objet ou coopérer avec un camarade. L’enfant apprend peu à peu à anticiper, à ralentir, à recommencer autrement, parfois à demander de l’aide.

Ces expériences contribuent aussi au développement du langage. Après la visite, elles peuvent servir de support pour raconter un parcours, décrire un geste ou nommer une position : dessus, dessous, devant, derrière, à côté, plus haut, plus bas. Le lien avec les apprentissages ne se fait donc pas seulement pendant l’action, mais aussi dans les moments où l’enfant revient sur ce qu’il a vécu.

La découverte du monde et la démarche d’exploration

À l’école maternelle, les enfants découvrent le monde en agissant sur les objets, les matières et les phénomènes qui les entourent. Ils observent ce qui se passe, comparent, recommencent, modifient leur geste. La Cité des enfants 2-6 ans rejoint pleinement cette manière d’apprendre.



Dans l’exposition, plusieurs espaces invitent les enfants à provoquer un effet visible ou sensible. Dans *Entre air et eau*, l’eau circule, s’arrête, déborde ou entraîne un objet. L’air, même invisible, soulève une balle, met des confettis en mouvement ou fait circuler des objets dans un tuyau. L’enfant agit d’abord. Il constate ensuite que son geste a produit quelque chose.

Cette démarche se retrouve aussi dans d’autres univers. Dans *L’atelier des Brikabrak*, on assemble, on teste, on démonte, on recommence autrement. Dans *Tous au chantier !*, une action peut faire avancer une construction, déclencher un mécanisme ou résoudre un petit problème. Dans *la forêt*, l’exploration passe davantage par l’observation et l’écoute : reconnaître un animal, repérer un détail, associer un son à ce que l’on voit.

Ces expériences ne demandent pas aux enfants d’expliquer tout de suite ce qu’ils ont compris. Elles leur permettent d’entrer progressivement dans une attitude d’exploration : porter attention à un effet, remarquer une différence, refaire pour vérifier, changer un paramètre. Ce sont des gestes très simples, mais essentiels pour construire les premiers rapports au monde physique, au vivant représenté et aux objets techniques.

Le langage accompagne peu à peu cette découverte. Un enfant peut dire que « ça coule », que « ça tourne », que « ça tombe », que « ça marche » ou que « ça ne marche pas ». L'adulte peut reprendre ces mots, les préciser, inviter à comparer deux essais. Le passage par la parole aide alors à organiser ce qui a été vécu dans l'action.

Ainsi, la visite ne transforme pas l'enfant en petit scientifique au sens scolaire du terme. Elle lui offre plutôt des occasions nombreuses d'être curieux, d'essayer, de s'étonner et de comprendre qu'en observant mieux, on voit apparaître des relations entre ses gestes et le monde qui l'entoure.

La socialisation et le vivre-ensemble

La visite de la Cité des enfants 2-6 ans met les enfants en présence les uns des autres. Ils partagent des espaces, utilisent parfois les mêmes objets, se croisent, s'observent, s'imitent ou cherchent à agir ensemble. Ces situations rejoignent pleinement les apprentissages de l'école maternelle autour de la socialisation et du vivre-ensemble.



Dans l'exposition, l'enfant ne joue pas toujours seul. Il doit parfois attendre qu'un camarade ait terminé, laisser un passage libre, demander un objet, accepter qu'une construction prenne une autre direction ou qu'un jeu se transforme. Ces ajustements sont très concrets. Ils ne relèvent pas seulement d'une règle énoncée par l'adulte ; ils naissent souvent de la situation elle-même.

Certains espaces rendent cette dimension particulièrement visible. Dans *Tous au chantier !*, les enfants peuvent se répartir des rôles, transporter des briques, coordonner leurs gestes autour d'une construction. Dans *Le Bateau rigolo*, au sein de l'espace *Entre air et eau*, le jeu de navigation appelle facilement une organisation collective : l'un pilote, un autre manipule une commande, un troisième observe ce qui se passe dans la salle des machines ou hisse la voile. Les enfants peuvent ainsi jouer à faire équipe. Dans *La tribu élastique*, le corps de l'autre compte également : on se croise, on se regarde, on agit parfois à plusieurs.

Ces expériences font aussi apparaître des émotions. La joie de réussir ensemble, la frustration d'attendre, l'envie d'avoir le même objet qu'un autre, la peur de s'engager dans une action nouvelle ou la fierté de montrer ce que l'on a fait peuvent surgir au cours de la visite. Elles constituent ensuite des points d'appui pour la classe : on peut les raconter, les reconnaître, apprendre peu à peu à les exprimer.

Le langage joue ici un rôle essentiel. Demander, proposer, refuser, expliquer ce que l'on veut faire, raconter ce qu'un autre enfant a fait : toutes ces paroles accompagnent l'entrée dans la vie collective. Elles permettent de transformer une situation parfois confuse en échange compréhensible par les autres.

La visite contribue ainsi à des apprentissages fondamentaux du cycle 1. Elle donne aux enfants des occasions de faire avec les autres, d'accepter des contraintes, de tenir compte d'un groupe et de comprendre progressivement que l'on peut agir ensemble sans toujours vouloir la même chose au même moment.

Le développement du langage oral

Le langage occupe une place centrale à l'école maternelle. Il se construit dans les moments spécifiquement consacrés à la parole, mais aussi dans toutes les situations où l'enfant agit, observe, échange, raconte. La visite de la Cité des enfants 2-6 ans offre de nombreuses occasions de mobiliser ce langage, pendant l'expérience puis au retour en classe.



Dans l'exposition, les enfants parlent souvent en faisant. Ils nomment ce qu'ils voient, commentent un effet, appellent un adulte, expliquent ce qu'ils essaient de faire. « Regarde, ça tourne », « L'eau passe ici », « J'ai trouvé l'oiseau », « On construit la maison ». Ces paroles peuvent sembler simples, mais elles accompagnent directement l'action et donnent forme à ce que l'enfant est en train de vivre.

Après la visite, le langage change de fonction. Il ne s'agit plus seulement de parler pendant l'action, mais de revenir sur ce qui s'est passé. Les enfants peuvent raconter un espace qu'ils ont préféré, expliquer comment ils ont fait circuler une balle ou une boule, décrire un animal repéré dans la forêt, évoquer un moment vécu avec un camarade. Ils passent alors progressivement du langage en situation au langage d'évocation.

Ces temps de reprise sont importants. Ils permettent de remettre en ordre des souvenirs parfois fragmentaires, de préciser un vocabulaire, de construire des phrases plus longues. L'enfant apprend à s'adresser à quelqu'un qui n'a pas forcément vu la même chose que lui. Il doit alors choisir ses mots, préciser un lieu, une action, une émotion, un enchaînement.

Le rôle de l'adulte est déterminant. L'enseignant accueille les formulations des enfants, les reformule, les enrichit sans les remplacer. Il peut aider à passer de « ça marchait pas » à « la balle ne montait pas parce que le tuyau était mal placé », ou de « j'ai fait la maison » à « tu as transporté des éléments pour construire une partie de la maison ». Ces reprises donnent aux enfants des modèles langagiers plus précis.

Le langage est aussi un outil de relation. Demander un objet, proposer une idée, écouter le récit d'un camarade, attendre son tour de parole ou réagir à ce qui vient d'être dit participent pleinement aux apprentissages du cycle 1. La visite devient ainsi un support pour parler, mais aussi pour apprendre à parler avec les autres.

L'expression artistique et l'imaginaire

À l'école maternelle, l'expression artistique ne se limite pas à produire un objet ou une image. Elle permet aux enfants d'essayer, de choisir, de transformer, de raconter et de donner forme à une idée. Plusieurs espaces de la Cité des enfants 2-6 ans rejoignent cette approche, en laissant une large place à l'invention et au jeu symbolique.



Dans *L'atelier des Brikabrak*, les enfants fabriquent des personnages, construisent des abris, inventent des objets ou répondent à une situation imaginaire. Un matériau ordinaire peut changer de fonction selon la manière dont il est regardé ou assemblé. Le résultat final importe moins que le chemin suivi : choisir une pièce, la déplacer, l'associer à une autre, changer d'idée, recommencer.

L'imaginaire traverse aussi les autres univers. Dans *Tous au chantier !*, les enfants endossent des rôles et entrent dans une situation de faire-semblant. Dans *la forêt*, ils cherchent des animaux, écoutent des histoires, imaginent ce qui se cache dans une grotte, sous une écorce ou près d'une mare. *Le petit théâtre* prolonge cette dimension en donnant une place au récit, au spectacle et à l'attention partagée.

L'exposition elle-même donne aussi à voir le travail de création de nombreux professionnels. Les univers ont mobilisé des illustrateurs, des sculpteurs, des artistes du papier, des réalisateurs de films, des décorateurs ou encore des concepteurs de dispositifs interactifs. Les enfants ne rencontrent donc pas seulement des activités à faire : ils évoluent dans des décors, des images, des matières et des formes qui relèvent pleinement d'une démarche artistique.

Ces expériences peuvent nourrir le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques », sans prendre nécessairement la forme d'un atelier artistique au sens strict. Elles encouragent l'initiative, la sensibilité, la transformation des matériaux, l'entrée dans la fiction et la mise en récit. Elles montrent aussi que créer ne consiste pas toujours à suivre un modèle : c'est parfois détourner, assembler, interpréter ou inventer une suite à ce que l'on vient de vivre.

Le langage accompagne naturellement ces démarches. Un enfant peut présenter son personnage, expliquer à quoi sert une machine imaginaire, raconter ce qui arrive à un animal ou décrire le rôle qu'il a joué dans un chantier. La création devient alors support de parole, d'échange et de récit.

En donnant forme à une idée, même très simple, l'enfant développe aussi sa confiance. Il voit que son geste peut produire quelque chose, que son invention peut être regardée, reprise ou racontée. La visite offre ainsi des situations riches pour prolonger en classe le lien entre imagination, expression personnelle, langage et construction de soi.

VI Informations pratiques

Adresse

Cité des sciences et de l'industrie
30 avenue Corentin-Cariou
75019 Paris
www.cite-sciences.fr

Accès

Métro : Porte de la Villette (Ligne 7)
Bus : 71, 139, 150, 152, 249
Tramway : Porte de la Villette (Ligne 3b)

Horaires d'ouverture

Du mardi au samedi de 10 h à 18 h, le dimanche de 10 h à 19 h.
Fermeture le lundi ainsi que les jours fériés suivants : 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre.

Réservation groupes

Vous trouverez, sur cette page, toutes les informations nécessaires à votre venue : les modalités de réservation, les tarifs et d'autres renseignements pratiques.

<https://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/informations-pratiques-et-reservation>



resagroupescite@universcience.fr



01 40 05 12 12