- INTRODUCTION -

Ce dossier " Bon point pour ton jardin " vient compléter la collection des dossiers pédagogiques initiés par l'asbl ADALIA dès 2001. Après nous être focalisés sur les coccinelles et leur appréciable rôle au jardin pour lutter contre les pucerons, puis ensuite sur les stratégies adoptées dans la production intégrée de fruits et enfin sur le rôle des papillons et autres pollinisateurs, voici qu'Adalia débarque dans le jardin potager.

Déjà quatre dossiers mais un seul objectif : nous convaincre que des alternatives existent aux pesticides. Respecter notre environnement tout profitant de ce que la nature offre, c'est possible. Le jardin potager en est un exemple frappant. Nous y sommes maître des méthodes de culture. Si on reproche souvent aux légumes et aux fruits de la grande distribution l'incertitude qui règne sur l'emploi massif de pesticides, le jardinier sait ce qu'il y met. A lui donc de choisir.

Ce dossier accompagne le " Jardin des plantes complices ". Ce petit potager miniature d'1 m² va être mis en œuvre par vos élèves. Divisé en neuf part égales, il groupe neufs légumes et fleurs. Ils ont été choisis d'abord pour leur rapidité et leur facilité de croissance. Leur association n'est pas anodine. Certains de ceux-ci s'épaulent ou se protègent mutuellement. La capucine attirera les éventuels pucerons qui s'y égareraient. L'aneth, par son odeur, déroutera la mouche du légume... Vous voyez, au potager, si on y fait attention, rien n'est laissé au hasard. Chaque chose à sa place.

Les 5 leçons de ce dossier ne sont pas un cours de jardinage au sens strict du terme. Elles vont surtout remettre certaines vérités en place. Un légume, ça ne pousse pas au supermarché ou dans une usine.. La leçon **" Rencontre avec une plante "** montre la diversité des fruits et légumes. Diversité de forme ou d'origine. Nous avons préféré plante à un autre terme pour ne froisser ni les fruits les légumes qui d'ailleurs sont souvent des fruits ...

Si les légumes et les fruits sont des plantes, il en ont les besoins ! La leçon **" Les besoins des plantes "** en fait le tour. Voilà donc le jardinier prévenu ! L'un d'eux n'est pas assuré et c'est la perte de la récolte.

Passons maintenant à la pratique. Bêche, râteau, semoir et autres outils dans les bras, abordons la leçon **" Les travaux au jardin "**. Mais attention, chaque geste a sa place dans le potager et le calendrier est serré. Le sol doit être prêt pour les semis qui ne doivent se faire ni trop tôt, ni trop tard.

Voilà, notre potager est en place. Mais que se passet-il ? Voici les salades qui disparaissent, les carottes qui sont mangées par la racine ! Si notre appétit est aiguisé par tant de promesses de récolte, celui des parasites et autres prédateurs l'est encore plus. La leçon **" Amis ou ennemis du potager "** nous rappelle que nos beaux légumes sont des proies faciles. Heureusement, d'autres plantes mais aussi certains animaux peuvent sauver notre récolte, encore faut-il les y inviter.

La dernière leçon, **" Les recettes du jardin "**, nous l'avons voulue comme une fête. Décorations, bricolage en légumes, recettes classiques mais surtout recettes originales voire parfois audacieuses (avez-vous déjà goûté les fleurs de capucine ?). Vous en découvrirez un florilège.

Comme nous le disions plus haut, au terme de ces cinq leçons, vous ne ferez pas de vos élèves de parfaits jardiniers. Ils aurons cependant à l'esprit que ces choses qui garnissent leur assiette tous les jours (enfin, on peut l'espérer), viennent du travail de la terre. La facilité est très certainement d'utiliser une bonne dose de pesticides mais avec un peu d'aide, de bon conseils et quelques petits trucs, il est tout aussi aisé de s'en passer.

Un petit problème de chenilles ? Le mildiou a décidé de passer l'été sur vos patates ? Vos carottes sont de véritables labyrinthes après le passage des mineuses ? Rendez-vous sur le site www.coccinelles.be pour suivre les conseils d'Adalia. Cliquez sur " Quatre saisons sans pesticides " et découvrez-y les fiches conseils.

RÉFLEXIONS DE
l'équipe de rédaction

Imaginons un grand navigateur et ses compagnons qui partirent faire un long voyage au-delà de l'horizon lointain plein de bravoure et de courage, surmontant leurs peurs, les vagues, le mal de mer et les poissons volant… Appelons-le Christophe C., au hasard.

Le guetteur : - " Terre, terre ".

L'ambiance est tendue, un groupe d'indigènes approche….

Christophe C. : " Nous vous apportons la civilisation ! "

Le chef des indigènes : " Ok boy, mais c'est quoi la civilisation ? "

Christophe C. : "Ben heu… Le ragoût aux carottes,… "

Le chef des indigènes : " C'est bon ça ? "

Christophe C. : " Bof… "

Le chef des indigènes : " Nous avons patate, la tomate, le maïs, le café, le cacao, le poivron, le tournesol, l'ananas, le haricot, la fraise

Christophe C. : " Ça va, ça va … et puis on est pas ici pour manger ! Passe nous ton or ! Si on a que des carottes on a aussi des fusils … "

Contrairement à ce que l'on croît, le plus grand trésor que le Nouveau Monde nous ait offert, ce n'est pas son or, mais bien une foule de nouveaux fruits et légumes. Car a part la carotte, rien n'est de chez nous. Les voyages forment la jeunesse mais remplissent surtout nos ventres et nos livres de recettes. Imaginez un cassoulet sans haricots, des moules sans frites, des pizzas sans tomates, des big-fastfoods sans ketchup…

Une longue histoire sépare ces premiers légumes de ceux qui ornent nos potagers. A force de sélection, ils ont grossi, grandi … pour devenir des espèces potagères. D'autres plantes ont été prélevées dans la nature puis améliorées. Des générations de jardiniers se sont efforcées de créer de nouvelles variétés aux noms les plus évocateurs. Dorat di Parma, Jaune de Lescure, Figaro, Jaune paille des vertus sont des oignons. Pas d'OGM ici ! Rien que du temps, un peu de flair et de chance. Leur objectif ? Avoir les plus beaux légumes de la région.

Editeur responsable : asbl ADALIA

Le potager a été pendant des siècles l'élément indispensable et central de l'alimentation de la famille. Il permettait (et dans de nombreuses régions du monde encore maintenant) un approvisionnement régulier en légumes et en fruits (et, accessoirement, aidait à mémoriser le calendrier des saints car chaque légume avait son saint : planter les pommes de terre à la St Joseph, ...).

Avec la production de masse et la grande distribution, le potager a souvent fait place à un morceau de gazon. Le légume standardisé, calibré, net, propre est roi. Mis en conserves, surgelé, râpé, prédécoupé, il a quitté le potager pour le supermarché et par la même occasion perdu tout lien avec la terre.

Qui peut imaginer la chance d'avoir un bout de potager ? Certes, la récolte est incertaine, les légumes pas très " standards ", parfois trop abondants ou trop maigres. Mais quelle joie de les voir pousser, de les bichonner et les cueillir tout frais pour en faire une soupe aux saveurs inimitables.

On ne naît pas jardinier, on le devient. A force d'essais et d'erreurs, des conseils des voisins (qu'il ne faut pas toujours suivre aveuglément), et souvent d'une pile de bouquins de jardinage, on arrive à un résultat. Le découragement gagne parfois quand des semaines d'efforts sont anéanties par une attaque de chenilles ou de pucerons. La solution facile est l'usage de pesticides. Mais alors, à quoi bon faire pousser ses légumes, autant en acheter.

Que ce dossier **Bon point pour ton Jardin** soit pour vos élèves et peut-être pour vous même l'occasion de renouer ce lien avec la terre. Touchez la terre, sentez la !

Nous voici au bord de notre potager, notre petit sachet de graines à la main. Depuis quatre ans, en compagnie d'Adalia, notre mascotte, de Lépido l'an passé et depuis plus longtemps avec Agaga, notre coccinelle gaffeuse, nous plantons des graines. Le potager semé, il nous faut le quitter à regrets mais nous sommes persuadés que des jardiniers enthousiastes en prennent soin. Le terreau plus au moins mûr est toujours fertile. Arrosez nos graines, ajoutez du compost et ces graines donneront de belles plantes qui porteront une récolte abondante.

Vous l'aurez sans doute compris vous êtes ces jardiniers. Ce ne sont pas des légumes que nous récolterons ensemble mais des petites têtes pleines d'images, de couleurs, qui, souhaitons-le, réclameront aussi un petit bout de jardin pour y installer un petit jardin des plantes complices.

Bon travail en compagnie d'Adalia.

Valérie, Patou, Luc et Pierre

RENCONTRE avec une plante

Le meilleur moyen de rencontrer les fruits et légumes, c'est de se rendre là où ils sont. Si ça ne peut pas être au potager de " Petit Jules ", au bout du village, les marchés hebdomadaires ou l'étal des grandes surfaces sont autant de lieux privilégiés pour aborder ce thème...

Objectifs :

- Définir le concept de légume et de fruit " culinaire ".
- Identifier quelques légumes et quelques fruits courants.
- Identifier ce qui se mange de ce qui ne se mange pas.

A propos de :

Activité de la page 1

Les 12 vignettes proposées peuvent être photocopiées et découpées afin que chaque enfant (ou chaque groupe) en dispose .

Les vignettes représentent les plantes suivantes (de gauche à droite et de bas en haut) : fraise(1) ; pomme (2) ; banane (3) ; tomate (4) ; cerise (5) ; poireau (6) ; carotte (7) ; salade (8) ; radis (9) ; potiron (10) ; oignon (11) ; pomme de terre (12).

Les enfants seront invités à les classer selon différents critères :

- ce que je mange au repas – ce que je mange au dessert.

- ce que je mange cru – ce que je mange cuit.

- les légumes – les fruits.

- ...

On peut très bien imaginer donner des consignes de classements différents à chaque groupe et se rendre compte, lors de la mise en commun que le résultat dépend du type de classement.

Editeur responsable : asbl ADALIA

Pour les plus grands, l'enseignant peut amener le tableau à double entrée suivant et demander de placer les vignettes au bon endroit dans le tableau. Certaines vignettes pourront se placer dans la case " repas " et dans la case " dessert " (la pomme par exemple...)

	Ce que je mange au repas	Ce que je mange au dessert
Les légumes		
Les fruits		

Activité des pages 2 et 3

Amener les enfants à reconnaître certains fruits et légumes du potager soit :

- en plaçant les vignettes de la page 1 au bon endroit dans le dessin ;
- en coloriant selon un code couleur établi par l'enseignant ;
- en montrant la plante demandée ;
- ...

Qu'est-ce qui pousse dans le sol ? Dans les arbres ?

Activité de la page 4

Ces plats ou ces desserts sont préparés avec quoi ?...

Inviter les enfants à s'exprimer, grâce aux bandelettes de la page 1, sur ce qui compose les différents plats et desserts dessinés.

Ainsi,

- les frites → pomme de terre
- les légumes frits → carotte, oignon, poireau,
- la soupe → carotte, potiron, oignon, tomate, pomme de terre, poireau
- le rôti → oignon, pomme de terre
- glace → fraise, banane, cerise
- salade → salade, tomate
- yaourt → fraise, cerise, banane, pomme
- tarte → fraise, pomme, cerise
- tartine de confiture → cerise, fraise

RENCONTRE avec une plante

Le meilleur moyen de rencontrer les fruits et légumes, c'est de se rendre là où ils sont. Si ça ne peut pas être au potager de " Petit Jules ", au bout du village, les marchés hebdomadaires ou l'étal des grandes surfaces sont autant de lieux privilégiés pour aborder ce thème...

Objectifs :

- Définir le concept de légume et de fruit " culinaire " ;
- Décrire les parties de la plante ;
- Identifier quelques légumes et quelques fruits courants ;
- Classer les légumes selon la partie comestible (racine, tige, ...)

A propos de :

Activité de la page 1

Les vignettes seront photocopiées et découpées afin que chaque enfant (ou chaque groupe) puisse en disposer.

Amener les enfants à reconnaître chaque vignette et à les classer en légumes (ce que je mange au repas) et en fruits (ce que je mange au dessert).

Un autre type de classement est de distinguer les plantes qui poussent chez nous et celles qui poussent dans d'autres pays (l'ananas, la banane, le raisin).

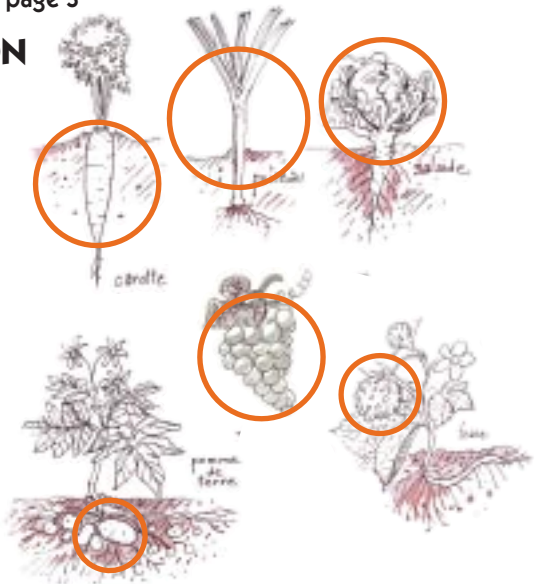
Activité de la page 2

La plante du fraisier et celle du haricot représentées sont bien différentes. Les enfants sont amenés, à travers l'activité proposée, à se rendre compte que les différents composants d'une plante sont bien spécifiques.

Editeur responsable : asbl ADALIA

Activité de la page 3

SOLUTION



Activité de la page 4

Le mot " fruit " est ambigu puisqu'il possède deux définitions qui portent parfois à confusion.

D'un point de vue culinaire (mieux connu des enfants), le mot " fruit " désigne une plante comestible, sucrée en général et qui se mange soit au dessert, soit comme " 10 heures ", soit dans des préparations comme les yaourts ou autres tartes.

Au yeux du botaniste, le mot " fruit " désigne le résultat du développement de l'ovaire des végétaux floriflères (qui produisent des fleurs). C'est à ce titre donc que la tomate, le concombre, le potiron, ... sont des fruits.

Je mange			
Sa partie souterraine	Sa tige	Ses feuilles	Son fruit
- carotte - pomme de terre - radis - oignon	peu de cas : le céleri par exemple	- salade - poireau	- corgette - maïs - potiron - tomate - ananas - banane - cerise - pomme - fraise - raisin

RENCONTRE avec une plante

Le meilleur moyen de rencontrer les fruits et légumes, c'est de se rendre là où ils sont. Si ça ne peut pas être au potager de " Petit Jules ", au bout du village, les marchés hebdomadaires ou l'étal des grandes surfaces sont autant de lieux privilégiés pour aborder ce thème...

Objectifs :

- Définir le concept de légume et de fruit " culinaire " ;
- Décrire les parties de la plante ;
- Identifier quelques légumes et quelques fruits courants ;
- Définir le fruit " botanique " et le fruit " culinaire " ;
- Connaître l'origine géographique de certains fruits et légumes courants.

A propos de :

Activité des pages 3 et 4

Voici deux propositions d'activités pour retrouver les lieux d'origine des fruits et légumes :

1) Compétence : Rechercher et traiter l'information.

Pour chacun des fruits et légumes, réaliser une recherche (livresque, sur Internet, ...) pour trouver leur origine. La lecture de table des matières, l'emploi judicieux de mots-clés sont autant de pistes didactiques intéressantes à exploiter.

2) Compétence : Etablir des liens logiques.

Proposer aux enfants les informations suivantes :

1. La carotte a vu grandir Paris.

2. Le maïs a traversé l'Atlantique.

Editeur responsable : asbl ADALIA

3. L'oignon et le raisin viennent de la même région du monde.

4. L'orange et la banane ne viennent ni d'Amérique, ni d'Afrique.

5. L'ananas vient du même continent que le maïs, mais plus au sud.

6. La rhubarbe provient de Sibérie.

7. L'artichaut et le chou ont voyagé à dos de dromadaire.

Remarque : Le lieu d'origine des différentes plantes proposées n'est pas nécessairement le même que le lieu de culture ! Les informations recueillies pourraient ne renseigner que le lieu de culture. Toutefois, c'est l'occasion de se poser les questions suivantes :

- Quand ces plantes ont-elles " migré " ?
- Comment les échanges commerciaux de l'époque étaient-ils organisés ?
- Où situer les grandes zones de cultures sur le globe terrestre (notion de latitude) ?
- ...

SOLUTION

Europe	Moyen-Orient	Afrique du Nord	Sibérie	Amérique du Nord	Amérique du Sud	Asie du Sud-Est
carotte	oignon raisin	artichaut chou	rhubarbe	maïs	ananas	orange banane

LES BESOINS de la plante

Objectifs :

- Décrire les besoins de base des plantes et faire le lien avec ses propres besoins élémentaires (manger, boire, ...) pour grandir.
- Par le jeu, mettre en évidence que les 4 besoins décrits sont indispensables au développement de la plante.

A propos de :

Activité des pages 2 et 3

LE JEU DES BESOINS DE LA PLANTE

Règles du jeu

(jeu de coopération de 2 à 4 joueurs)

Matériel :

- 1 plan de jeu
- 4 séries de 6 jetons représentant les 4 besoins (eau, terre, air, lumière). Ces besoins sont représentés deux fois sur le plan de jeu.
- des jetons " fleurs " (rond de carton avec une fleur dessinée par les enfants ou autre matériel ...)
- 1 dé (avec possibilité de le transformer : 2 faces " 🍎 "; 2 faces " 🍎🍎 ", 2 faces " 🍎🍎🍎 ")
- 1 pion par joueur

(Les différents pions et jetons sont à prévoir et le nombre de jetons peut varier.)

Editeur responsable : asbl ADALIA

But du jeu :

Récolter le plus possible de jetons de chaque besoin afin de cultiver un maximum de plantes.

Déroulement :

- Placer les 4 séries de 6 jetons sur les cases " besoins " (eau, terre, air, lumière)

- Chaque joueur place son pion sur la case " départ " ; le plus petit commence.

- A chaque lancé de dé, les joueurs déplacent leur pion du nombre de cases indiqué. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case " besoin ", il prend un pion correspondant à ce besoin et le place au centre du jeu. Le joueur suivant lance le dé et ainsi de suite.

- Dès que 4 jetons différents (les 4 besoins) sont rassemblés, ils sont remplacés par une fleur. Les 4 jetons peuvent être replacés dans le jeu ou être écartés.

Fin du jeu :

Le nombre de fleurs à gagner est défini au départ et le jeu est un jeu contre la montre.

LES BESOINS de la plante

Objectifs :

- Identifier les besoins d'une plante que la nature offre ;
- Amener à comprendre l'intervention de l'homme pour enrichir certains besoins (engrais, compost, ...)
- Par le jeu, comprendre que le nombre de graines semées ne correspond pas au nombre de plantes récoltées.
- Vivre une expérimentation scientifique dans sa mise en place, dans l'émission d'hypothèses. En retirer des constats après observations.

A propos de :

Activité de la page 3

L'expérimentation proposée est l'occasion de suivre des démarches d'éveil scientifiques telles que se poser des questions, émettre des hypothèses, placer un dispositif qui permettra de les vérifier, observer, constater, généraliser, ...

Le matériel et les graines de haricot sont à rassembler par vos soins. Le tableau de la page 4 propose une observation après 3 jours, 8 jours et 15 jours. On peut bien sûr le moduler...

SUGGESTIONS

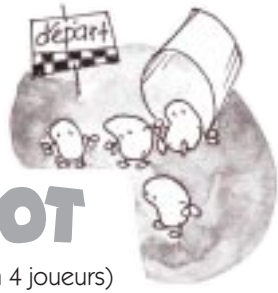
- Lorsque les conditions idéales ont été constatées (dans la terre ou terreau, à la lumière et à l'humidité, l'expérience peut être revécue avec des graines différentes. Le but sera alors de se rendre compte de la variété des plantes (elles ne sont pas toutes les mêmes) et surtout de la durée différente de leur développement.

Activité de la page 2 : CORRIGÉ de la théorie

① - a ② - c ③ - b ④ - c ⑤ - d

Editeur responsable : asbl ADALIA

Activité de la page 4



LE JEU DU HARICOT

Règles du jeu (de 2 à 4 joueurs)

Matériel :

- 1 plan de jeu par joueur

- 1 dé

- Un godet par joueur dans lequel 10 jetons ou haricots secs (ou plus...) sont placés

- 2 cartes joker (carte " arrosoir " et carte " engrais ")

Les godets et les jetons sont à prévoir. Le nombre de jetons peut varier.

But du jeu :

Arriver à la fin du jeu avec un maximum de haricots dans son godet.

Déroulement :

- Les godets sont placés sur la case " départ " au début du jeu. Le plus âgé commence.

- Chaque joueur avance son godet d'une case et lance le dé :

  - Si celui-ci indique un nombre pair, rien ne se passe ;
  - Si celui-ci indique un nombre impair, le joueur retire 1, 3 ou 5 haricots comme exigé par le dé ;
  - Chaque joueur peut utiliser ses cartes joker (les deux ont la même valeur) quand il le souhaite pour ne pas devoir retirer de haricots. Celle-ci n'est valable qu'une fois, après quoi, elle est écartée du jeu.

- Lorsque les joueurs sont arrivés au terme du circuit, chacun multiplie le nombre de haricots dans le godet par 10. Cette opération symbolise le nombre moyen de haricots récoltés par graine plantée.

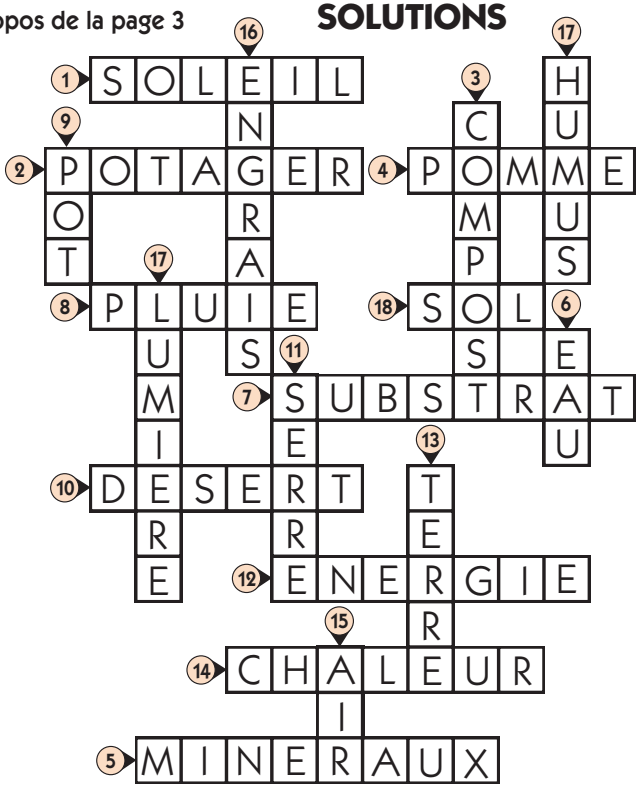
LES BESOINS de la plante

Objectifs :

- Identifier les besoins de la plante en suivant les étapes de sa croissance
- Amener la notion de besoins différents en fonction du type de plante
- Amener à comprendre l'intervention de l'homme omniprésente dans la culture du potager
- Par le jeu, intégrer les différentes conditions indispensables au développement des plantes.

A propos de la page 3

SOLUTIONS



Editeur responsable : asbl ADALIA

A propos de la page 4

LE JEU DES BESOINS DE LA PLANTE

Règles du jeu (par équipe de 2)

Matériel :

- 1 plan de jeu (page 4) - 1 dé

- 1 carte " croissance " par équipe (avec les 5 stades de l'évolution de la plante 1 à 5)

- 3 pions par équipe (chaque joueur en dispose 1 sur le plan de jeu ; 1 pour la carte " croissance ")

- 5 séries différentes de 6 jetons, correspondant aux 5 besoins (eau-terre-air-lumière-chaleur)

(Les différents pions et jetons sont à prévoir et le nombre de jetons peut varier...)

But :

La première équipe qui arrive au stade 5 de la carte " croissance " gagne la partie.

Déroulement :

- Chaque joueur place son pion sur la case " départ " au centre du jeu et le troisième pion sur le stade 1 de la carte " croissance ".

- les 5 séries de 6 jetons se placent respectivement surs les 5 cases besoins (les cases à chaque sommet du plan de jeu)

- Si un joueur s'arrête sur une case " besoins ", il prend un jeton et le garde près son équipe. Remarques :

- La case " arrosoir " a la même valeur que la case " eau "
- La case "compost" a la même valeur que la case "terre"
- La case "ampoule" a la même valeur que le soleil " Lumière"
- La case " radiateur " a la même valeur que le soleil " chaleur "
- Il existe deux cases " air " ayant la même valeur.

.../...

LES BESOINS de la plante

... suite

- Chaque équipe a le droit de faire une réserve de jetons mais pas plus de un par besoin. Exemple : une équipe est au stade 2 et possède le besoin " terre ". S'il tombe à nouveau sur la case " terre ", il peut garder le jeton pour le passage du stade 3 au stade 4 mais ne pourra plus prendre de jeton " terre " tant qu'il n'est pas sur le stade 3

- Si un joueur s'arrête sur la case " gel " ou la case " sécheresse ", il passe un tour.

- Si un joueur s'arrête sur une des deux cases " chance ", il peut prendre un jeton au choix

- Un joueur qui fait 5 peut rejouer.

- Dès qu'une équipe a récolté 5 besoins différents, elle peut passer au stade suivant sur la carte " croissance ". Les jetons sont remis sur le plan de jeu.

- Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs a atteint le niveau 5 de la carte " croissance "

LE JEU DES BESOINS DE LA PLANTE

LES TRAVAUX au jardin

Objectifs :

- Découvrir les principaux travaux du jardinier tels que bêcher, semer, arroser, désherber, récolter ;
- Découvrir la chronologie de ces différentes tâches ;
- Reconnaître quelques outils du jardinier, dire leur fonction.

A propos de :

Activité de la page 1

La notion de temps s'installe peu à peu chez un enfant. Les cinq dessins à remettre dans l'ordre sont un élément supplémentaire à la mise en place de cette notion.

L'enseignant permettra aux enfants de justifier leur choix en les faisant verbaliser.

Activité des pages 2 et 3

- la bêche → retourner la terre
- la binette → désherber, aérer le sol (un bon binage vaut deux arrosages...)
- le plantoir → planter les poireaux, les bulbes, ...
- le râteau → égaliser le sol, émietter la terre (préparation au semis de fines graines comme la carotte)
- le sécateur → couper, tailler
- le taille-haie → idem

Editeur responsable : asbl ADALIA

Comptine de la page 4

La comptine

Bien sûr, celle-ci peut être poursuivie avec d'autres légumes comme la tomate, la laitue, le cerfeuil, la pomme de terre, le chou-fleur, ...

A votre imagination !...

LES TRAVAUX au jardin

Objectifs :

- Identifier les principaux travaux au potager ;
- Etablir une chronologie de ces différents travaux dans le temps ;
- Associer les travaux au potager avec leur dessin correspondant

A propos de :

Activité des pages 1 à 3

Découper les blocs " question-réponse " ainsi que les dessins de la page 3. Mélanger pour ensuite proposer de les remettre dans le bon ordre chronologique et d'y associer les dessins.

On peut également, pour les plus grands, séparer les questions et réponses. La première étape sera de reconstituer les blocs " question-réponse " puis ensuite de les classer et d'associer les dessins. Chaque mot a évidement une importance.

.../...

CORRIGÉ du calendrier de la page 4

Les semis et récoltes dépendent bien entendu de la région où on se trouve (gelées tardives, ...), des variétés utilisées (hâtives, tardives, de printemps, d'hiver, ...) mais un calendrier plausible des opérations pourrait être :

Janvier : épandre le fumier
Février : retourner le potager
Mars : tailler les fruitiers
Avril : planter les petits pois
Mai : sortir les semis et planter les plants de tomate
Juin : semer les salades
Juillet et août : arroser le potager
Septembre : récolter les poireaux
Octobre : installer les nichoirs
Novembre : récolter les poireaux

Editeur responsable : asbl ADALIA

- Lorsque le printemps revient, que fais-tu dans le potager ?

② - Avant tout, je retourne la terre en la bêchant. Elle sera ainsi plus facile à travailler. Ensuite, je la prépare pour semer ou planter.

- Comment t'y prends-tu pour semer ou planter ?

⑤ ⑥ - Ca dépend… Parfois je creuse un petit trou pour y placer la graine avant de le reboucher, comme pour les haricots. Mais je peux aussi semer "à la volée", comme pour le persil.

- Il n'y a plus qu'à attendre que ça pousse ?

⑦ - Bien sûr que non ! Certaines plantes ont besoin d'eau en suffisance. Il faut donc les arroser régulièrement.

④ Les carottes et les salades doivent être éclaircies, c'est à dire que, lorsqu'elles sont encore petites, il faut en retirer une partie pour que celles qui restent aient bien de la place pour grandir.

- Pourquoi certaines plantes sont appelées "mauvaises herbes" ?

⑪ - On les appelle comme ça parce que ce sont des plantes indésirables au potager. Il faut les enlever car elles prennent la nourriture des légumes et les empêchent de se développer correctement. Mais ces "herbes indésirables" sont très bien dans d'autres milieux, le long des fossés ou dans les prés fleuris.

- Pourquoi certains légumes poussent-ils sous une serre ?

⑨ - Si tu souhaites manger de la salade au printemps, alors que les nuits sont encore fraîches, il faut semer les graines sous une couche ou dans la serre. Ainsi, elles ne souffriront pas du gel.

Par ailleurs, les plants de tomates ont besoin de chaleur pour se développer. La serre leur en procurera suffisamment. N'oublie pas de les arroser !

- Et la récolte, c'est pour quand ?

① ③ - Tous ne poussent pas à la même vitesse. Mais lorsque les légumes sont prêts à être cueillis, quelle joie de les récolter !

- En hiver, il n'y a rien à faire. Tu te reposes ?

⑩ ⑧ - Il y a toujours à faire, même en hiver : répandre le compost ou le fumier sur le potager pour enrichir la terre ou repeindre et réparer les nichoirs, …

LES TRAVAUX au jardin

Objectifs :

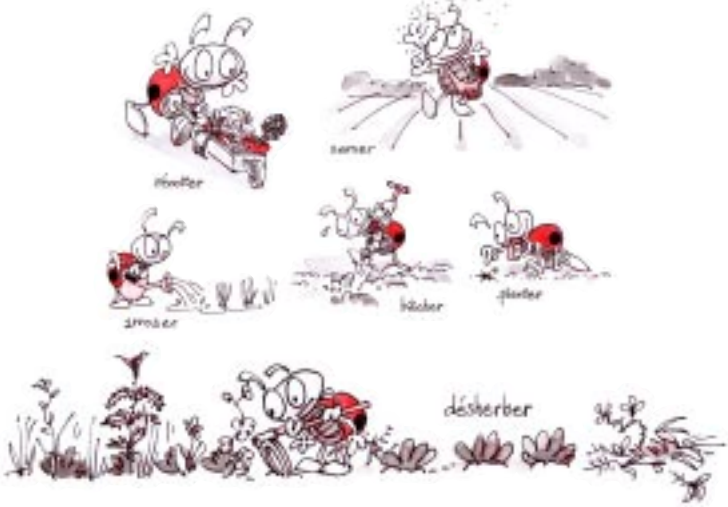
- Etablir la liste des principaux travaux au potager ;
- Amener la notion de rotation des plans de culture et leur nécessité ;
- Amener la notion de plantes associées.

A propos de :

Activité des pages 1 à 3

Après la lecture des pages 1, 2 et 3, on peut demander aux enfants de rédiger un planning des activités à faire au potager. Ce planning permettra de visualiser plus rapidement les travaux au potager et le moment de les réaliser.

La construction et la lecture d'un tableau à double entrée prendra alors tout son sens...

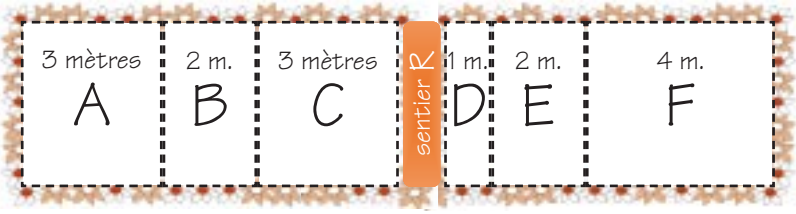


Editeur responsable : asbl ADALIA

LA ROTATION DES LÉGUMES JEU LOGIQUE

Le jeu repose sur la propriété de la commutativité de l'addition.

La partie à gauche du sentier a une longueur de 8 mètres tandis que celle de droite est de 7 mètres.



VOICI QUELQUES SOLUTIONS

AMIS OU ENNEMIS du potager

Note générale :

Même si certains animaux ne sont pas appréciés des jardiniers, et on peut le comprendre, il est important de ne pas faire passer le message de la toute puissance de l'Homme pouvant se permettre de " liquider " une espèce animale (ou végétale) sous prétexte de garder un potager ou un jardin à l'image de ce que l'on se fait de la perfection.

Même si les chenilles sont effectivement friandes de nos salades repiquées avec soin et affection, il n'en est pas moins qu'elles deviendront de jolis papillons que nos enfants poursuivront en riant...

On peut donc les combattre mais sans trop d'excès et de manière " loyale " et propre...

Objectifs :

- Par l'échange, amener à citer quelques animaux amis et ennemis du jardinier, comme :
  - amis : mésange, hérisson, ver de terre, abeille, coccinelle
  - ennemis : limaces, chenilles, pucerons

A propos de :

Activité de la page 1

Le support du potager n'est pas proposé dans ce dossier ; il doit être choisi par l'enseignant. De même, celui-ci peut imaginer d'utiliser d'autres matériaux supplémentaires (pâte à modeler, papier crépon, ...).

Editeur responsable : asbl ADALIA

Activité de la page 4

Les animaux qui aident le jardinier sont :

SOLUTION

AMIS OU ENNEMIS du potager

Objectifs :

- Amener à connaître le lombric comme étant un allié du jardinier
- Amener la notion de relations prédateur/proie/végétaux (pyramide alimentaire dans le potager)
- Comprendre l'efficacité de la haie à travers ses multiples fonctions.

A propos de :

Texte page 1

Les nombres indiqués n'ont pas beaucoup de significations pour les enfants de cet âge. On pourrait préparer avec eux 500 bandelettes de 10 cm sur 0,5 cm et poser ces " vers de terre " sur une superficie de 1 m² (au passage, c'est l'occasion de présenter des surfaces d'1m² de formes différentes...)

Texte page 2

Le dossier 1 pomme propose la réalisation d'un potager. Celui-ci peut également faire l'objet d'un projet pour les enfants de 5 à 8 ans.

Activité de la page 3

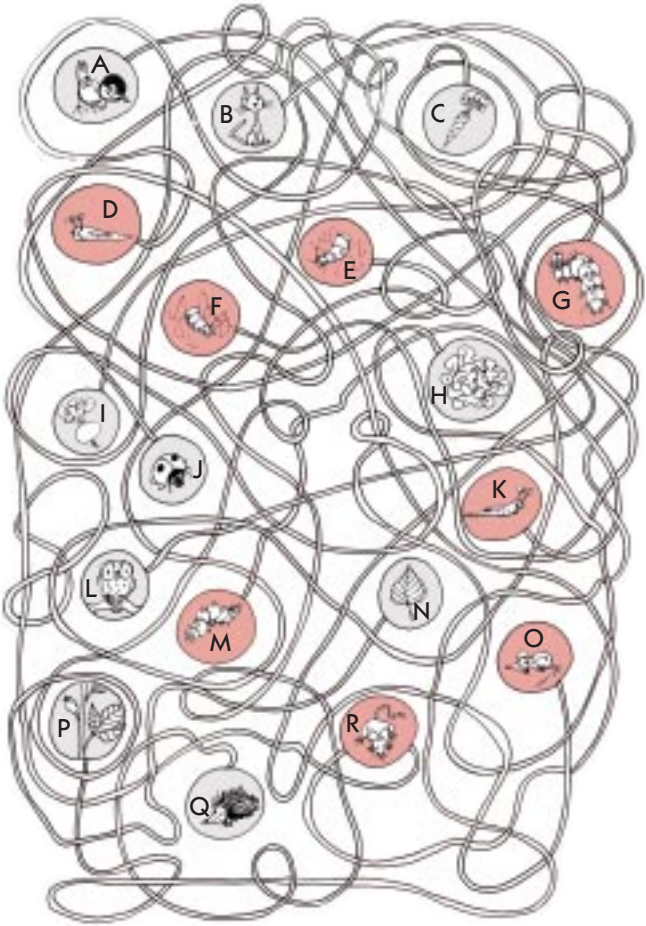
DU JEU DES RELATIONS

C'est l'occasion d'étendre cette notion de chaîne alimentaire au-delà du potager. Amener à faire prendre conscience que toute la nature est régie par cette règle-là et que, parfois, l'Homme intervient de manière déséquilibrante.

Editeur responsable : asbl ADALIA

CORRIGÉ DU JEU DES RELATIONS

- A (une mésange) mange G (une chenille)
- B (un chat) mange R (un mulot)
- O (un mulot) mange C (une carotte)
- D (une limace) mange H (une salade)
- E (un puceron) mange P (une plante)
- J (une coccinelle) mange F (un puceron)
- L (une chouette) mange R (un mulot)
- M (une chenille) mange N (une feuille)
- Q (un hérisson) mange K (une limace)
- O (Un mulot) mange I (un radis)



AMIS OU ENNEMIS du potager

Activité de la page 4 :

LE JEU DU LOMBRIC

Règles du jeu (au moins deux joueurs)

Matériel :

- un plan de jeu - un dé - un crayon de couleur par joueur

Tu es un lombric et tu creuses des galeries dans le sol en te nourrissant de la terre sur ton passage.

- Pour commencer, chaque joueur se place où il veut autour du jeu, au départ d'une ligne.

- But du jeu : avoir avalé la plus grande quantité de terre (avoir colorié le plus grand nombre de traits).

- A tour de rôle, le dé est lancé :

- de 1 à 3, le lombric se déplace de haut en bas
- de 4 à 6, le lombric se déplace de gauche à droite
- jamais de déplacement en diagonale

- A chaque déplacement, le joueur colorie le chemin parcouru.

- Si un joueur se déplace sur des traits déjà coloriés, il ne peut pas les colorier à son tour mais doit les emprunter.

- Le joueur se déplace d'autant de traits qu'indique le dé sauf s'il rencontre un obstacle.

- S'il n'y a qu'une direction pour se déplacer, le joueur est obligé de la prendre.

- Exemple : Le joueur se trouve à droite d'un obstacle et joue 5 au dé. Il est donc obligé de se déplacer de 5 traits vers la droite. S'il sort du jeu avant d'arriver à 5, il a perdu...

- Le joueur peut choisir de revenir sur ses pas mais il n'y a plus rien à manger.

- Un joueur qui sort du jeu est mangé par une taupe ou une mésange... Il compte alors le nombre de traits de couleur qu'il a réalisés...

Editeur responsable : asbl ADALIA

AMIS OU ENNEMIS du potager

Activité de la page 4 :

LE JEU DU LOMBRIC

Règles du jeu (au moins deux joueurs)

Matériel :

- un plan de jeu - un dé - un crayon de couleur par joueur

Tu es un lombric et tu creuses des galeries dans le sol en te nourrissant de la terre sur ton passage.

- Pour commencer, chaque joueur se place où il veut autour du jeu, au départ d'une ligne.

- But du jeu : avoir avalé la plus grande quantité de terre (avoir colorié le plus grand nombre de traits).

- A tour de rôle, le dé est lancé :

- de 1 à 3, le lombric se déplace de haut en bas
- de 4 à 6, le lombric se déplace de gauche à droite
- jamais de déplacement en diagonale

- A chaque déplacement, le joueur colorie le chemin parcouru.

- Si un joueur se déplace sur des traits déjà coloriés, il ne peut pas les colorier à son tour mais doit les emprunter.

- Le joueur se déplace d'autant de traits qu'indique le dé sauf s'il rencontre un obstacle.

- S'il n'y a qu'une direction pour se déplacer, le joueur est obligé de la prendre.

- Exemple : Le joueur se trouve à droite d'un obstacle et joue 5 au dé. Il est donc obligé de se déplacer de 5 traits vers la droite. S'il sort du jeu avant d'arriver à 5, il a perdu...

- Le joueur peut choisir de revenir sur ses pas mais il n'y a plus rien à manger.

- Un joueur qui sort du jeu est mangé par une taupe ou une mésange... Il compte alors le nombre de traits de couleur qu'il a réalisés...

Editeur responsable : asbl ADALIA

AMIS OU ENNEMIS du potager

Objectifs :

- Reconnaître quelques animaux nuisibles et quelques alliés du jardinier ;
- Amener la notion de chaîne alimentaire et établir des relations entre certains animaux fréquentant le potager ;
- Comprendre la notion de plantes associées.

A propos de :

A partir du texte des pages 1 et 2, on peut demander aux enfants de réaliser un plan de texte.

- Quels sont les informations importantes ?
- De qui parle-t-on ?
- Que dit-on à propos des différents animaux ?

On peut demander aux enfants d'imaginer le plan du potager idéal en tenant compte de l'association des légumes. Chacun présentera alors son potager aux autres et le commentera.

Activité de la page 3 LE QUIZZ

A partir du texte des pages 1 et 2. Le quizz peut être l'occasion de travailler le savoir-écouter. Complète ou coche la bonne proposition.

Editeur responsable : asbl ADALIA

LES RÉPONSES DU QUIZZ

① Les limaces ne sont pas les bienvenues dans le potager parce que :

- [ ] elles laissent des traces sur le sentier
- [ ] elles creusent de profondes galeries dans le sol
- [x] elles mangent les choux et les salades

② Le hérisson est un ami du jardinier parce que :

- [x] il se nourrit de limaces
- [ ] il chasse la pluie
- [ ] il aère le sol grâce à ses piquants

③ La haie est intéressante au potager parce que :

- [ ] elle empêche le voisin de voir ce que tu as semé
- [x] elle est un coupe-vent
- [ ] elle sépare les différents légumes

④ Un nichoir près du potager, c'est utile car :

- [ ] les légumes aiment le chant des oiseaux
- [x] les oiseaux sont des prédateurs de chenilles
- [ ] ça met de la joie au potager

⑤ Relie " se plante près de... "

le thym	ail
la tomate	au bord du potager
l'oignon	la pomme de terre
	la carotte
	le haricot

beaucoup de txt

AMIS OU ENNEMIS du potager

Activité de la page 4 :

LE JEU DU LOMBRIC

Règles du jeu (au moins deux joueurs)

Matériel :

- un plan de jeu - un dé - un crayon de couleur par joueur

Tu es un lombric et tu creuses des galeries dans le sol en te nourrissant de la terre sur ton passage.

- Pour commencer, chaque joueur se place où il veut autour du jeu, au départ d'une ligne.

- But du jeu : avoir avalé la plus grande quantité de terre (avoir colorié le plus grand nombre de traits).

- A tour de rôle, le dé est lancé :

- de 1 à 3, le lombric se déplace de haut en bas
- de 4 à 6, le lombric se déplace de gauche à droite
- jamais de déplacement en diagonale

- A chaque déplacement, le joueur colorie le chemin parcouru.

- Si un joueur se déplace sur des traits déjà coloriés, il ne peut pas les colorier à son tour mais doit les emprunter.

- Le joueur se déplace d'autant de traits qu'indique le dé sauf s'il rencontre un obstacle.

- S'il n'y a qu'une direction pour se déplacer, le joueur est obligé de la prendre.

- Exemple : Le joueur se trouve à droite d'un obstacle et joue 5 au dé. Il est donc obligé de se déplacer de 5 traits vers la droite. S'il sort du jeu avant d'arriver à 5, il a perdu...

- Le joueur peut choisir de revenir sur ses pas mais il n'y a plus rien à manger.

- Un joueur qui sort du jeu est mangé par une taupe ou une mésange... Il compte alors le nombre de traits de couleur qu'il a réalisés...

Editeur responsable : asbl ADALIA

AMIS OU ENNEMIS du potager

Activité de la page 4 :

LE JEU DU LOMBRIC

Règles du jeu (au moins deux joueurs)

Matériel :

- un plan de jeu - un dé - un crayon de couleur par joueur

Tu es un lombric et tu creuses des galeries dans le sol en te nourrissant de la terre sur ton passage.

- Pour commencer, chaque joueur se place où il veut autour du jeu, au départ d'une ligne.

- But du jeu : avoir avalé la plus grande quantité de terre (avoir colorié le plus grand nombre de traits).

- A tour de rôle, le dé est lancé :

- de 1 à 3, le lombric se déplace de haut en bas
- de 4 à 6, le lombric se déplace de gauche à droite
- jamais de déplacement en diagonale

- A chaque déplacement, le joueur colorie le chemin parcouru.

- Si un joueur se déplace sur des traits déjà coloriés, il ne peut pas les colorier à son tour mais doit les emprunter.

- Le joueur se déplace d'autant de traits qu'indique le dé sauf s'il rencontre un obstacle.

- S'il n'y a qu'une direction pour se déplacer, le joueur est obligé de la prendre.

- Exemple : Le joueur se trouve à droite d'un obstacle et joue 5 au dé. Il est donc obligé de se déplacer de 5 traits vers la droite. S'il sort du jeu avant d'arriver à 5, il a perdu...

- Le joueur peut choisir de revenir sur ses pas mais il n'y a plus rien à manger.

- Un joueur qui sort du jeu est mangé par une taupe ou une mésange... Il compte alors le nombre de traits de couleur qu'il a réalisés...

Editeur responsable : asbl ADALIA

LES RECETTES du jardin

Les activités proposées dans cette 5ème leçon ne sont pas spécifiques à une tranche d'âge (, , ou) et leur classement dans le dossier est aléatoire.

L'enseignant peut y puiser des idées ici et là en fonction de ses élèves et/ou de ses propres souhaits.

C'est pourquoi, l'organisation générale diffère quelque peu des 4 premiers thèmes.

Objectifs :

- Développer chez l'enfant sa créativité (développement artistique)
- Réaliser des recettes à base de fruits ou de légumes (potages, galettes, salades, ...)
- Approcher le monde des fruits et légumes par le goût, l'odorat, le toucher
- Découvrir l'importance des fruits et légumes dans l'alimentation ( )

A propos de :

La soupe aux orties...

Horreur !!! De la soupe avec ces plantes urticantes, que l'on massacre à coups de bâton lors de nos promenades dominicales !

Et pourquoi pas ? D'abord, ce potage est très bon (vous m'en direz des nouvelles !). Ensuite, c'est l'occasion rêvée de se réconcilier avec l'ensemble de ces plantes qui nous agressent quand on les caresse. O bien sûr, il faut prendre un minimum de précautions pour les manipuler, mais le résultat en vaut la peine. Non seulement nos papilles gustatives s'émerveillent au contact de ce breuvage mais nous nous serons (définitivement) fait une image moins rude de ces plantes que l'on croyait inutiles...

Editeur responsable : asbl ADALIA

Liste des activités proposées dans cette leçon.

- Réalisation de figurines et de personnages en fruits et légumes

• On peut exploiter l'œuvre du peintre milanais du 16° siècle Giuseppe Arcimboldo, l'automne, dans lequel il utilise des fruits, des fleurs ou des coquillages pour son tableau en proposant de réaliser des chefs d'œuvre en s'inspirant de la forme des fruits et légumes mis à disposition.

- Reconnaître des légumes, soit par leur forme uniquement (en boule, allongé, lourd, léger, ...), soit en citant leur nom, soit par leur odeur, ...

- Des réalisations :

• un personnage chevelu avec du cresson
• des glaçons à sensation

- Réaliser une exposition selon divers thèmes :

• les valeurs énergétiques des fruits et légumes
• l'origine des fruits et légumes dans le monde
• un herbier composé des feuilles des fruits et légumes
• ...

- Des recettes :

• une limonade de sureau
• une soupe aux orties
• une salade aux mille couleurs
• une salade " à la libanaise "
• une vinaigrette à l'aneth
• un potage aux 4 légumes
• une galette de carotte et de pommes de terre

Cette liste n'est pas exhaustive ! A vous de la compléter... avec prudence néanmoins pour ce qui est des recettes à base de plantes sauvages.

Bon appétit !

- REMERCIEMENTS -

Notre saison en compagnie d'Adalia dans le potager se termine. " Bon point pour ton jardin " n'aurait pas été possible sans la collaboration et la complicité des collègues de Luc Louette, instituteur à l'école des Ursulines de Tournai et plus précisément Mme Chantal et Mme Sylvie, pour les jeux testés, leurs précieux avis et leurs conseils pédagogiques et didactiques. Merci à leurs élèves et spécialement aux classes de 3èmes et 5èmes primaire et de la 3ème maternelle pour avoir consacré quelques récréations à jouer sur des plans de jeux en élaboration...

Merci également à Louis le Jardinier qui se reconnaîtra ici.

Nos remerciements vont ensuite à Christine Veeschkens, attachée au Service Sensicom de la Région wallonne, qui a bien voulu nous éclairer de ses conseils et de ses corrections.

Enfin, l'équipe de rédaction souhaite remercier Isabelle Bourge, coordinatrice de la campagne "Des coccinelles plutôt que des pesticides", et M. Philippe Marc, président de l'asbl Adalia.

L'équipe de rédaction