

LA CASEmate KIDS



GUIDE DE L'EXPOSITION

Vos contacts :

Armelle Chaléon

Animatrice - Conceptrice

Tél. 04 76 44 88 82

Fax. 04 76 42 76 66

armelle.chaleon@lacasemate.fr

Service accueil / Réservations

Julie et Sabah

Tél. 04 76 44 88 80



Bienvenue à La Casemate, le lieu de médiation, d'expérimentation et d'appropriation des sciences et des innovations technologiques.

Créé en 1979, le CCSTI Grenoble œuvre pour rendre la culture scientifique et technique accessible au plus grand nombre et pour inciter le grand public à s'impliquer dans les débats liés aux enjeux science / société (nanotechnologies, société du numérique, biotechnologies...).

LA CASEMATE

Dans un contexte local dynamique où se côtoient recherche scientifique, enseignement universitaire, industries et innovation

technologique, le CCSTI Grenoble collabore avec l'ensemble des acteurs de la culture scientifique pour proposer et animer des actions ou projets à l'intention de tous les publics.

Les collaborations se veulent transdisciplinaires, le CCSTI étant ainsi associé à l'Atelier Arts-Sciences, un laboratoire commun de recherche qui mêle artistes et scientifique, développé par l'Hexagone de Meylan et le CEA.

Il a également développé depuis de nombreuses années une expérience dans la médiation de la culture scientifique et technique, dans la conception et la mise en œuvre de scénarios d'animation, de stages et d'ateliers, dans le montage de projet et l'ingénierie culturelle, dans la mise en place de projets de technologies numériques.

La Casemate, un lieu d'expression et d'échange sur les enjeux Sciences et Société

La Casemate est une association labellisée «Science et Culture, Innovation» par le Ministère de l'enseignement supérieur et de la Recherche en 2009. Ouverte à toutes les disciplines scientifiques et artistiques, attentive aux attentes et questionnements du public, et en particulier des jeunes, l'équipe de la Casemate est constituée d'une quinzaine de médiateurs issus de la recherche scientifique, de l'action culturelle, et des métiers du journalisme et de la communication. Expositions, ateliers de pratique et/ou de création, débats publics, événements artistiques et culturels, animation de réseaux sociaux et centre de ressources...

Quelles sont nos missions ?

Produire de l'information

- Les informations présentées au public sont issues de laboratoires scientifiques, d'entreprises et d'universités reconnus.

- Des créations spécifiques pour faire comprendre : la Casemate organise des expositions interactives, des ateliers de pratiques scientifiques, des conférences/débats.
- Des approches adaptées à chaque type de public : Adaptés à chaque âge et à chaque thème, les supports utilisés permettent d'accéder à de nouveaux niveaux de compréhension, tout au long de la vie.

Favoriser les échanges

- Articuler les savoirs grâce à une approche pluridisciplinaire : les sciences humaines et sociales et les sciences expérimentales sont associées pour une vision plus claire et plus humaine du savoir scientifique.
- Confronter les points de vue : la Casemate favorise l'échange et le débat entre les différents groupes d'opinion.

Inviter les citoyens à s'approprier les enjeux Sciences et Société

- Renforcer les échanges Science/Société pour favoriser un développement raisonné et durable.
- Réhabiliter auprès des jeunes les carrières scientifiques aujourd'hui délaissées.
- Enrichir le tissu social en développant les savoirs et les initiatives de la population.

L'espace Casemate Kids :

Parce que l'on n'est jamais trop petit pour apprendre, le CCSTI Grenoble propose, au rez-de-chaussée de La Casemate, un espace d'exposition spécialement adapté aux enfants de 3 à 7 ans.

Les enfants, accompagnés de leurs parents ou dans le cadre de visites de groupes, peuvent ainsi s'éveiller à leur rythme, aux sciences.

Objectifs

- Sensibiliser les plus jeunes à la démarche d'observation, expérimentation, compréhension des phénomènes naturels ou produits par la technologie (le corps, l'alternance des saisons, les couleurs, le son, etc.).
- Proposer aux parents, aux enseignants et aux éducateurs un support original d'apprentissage, de socialisation, et de jeu.
- Capitaliser sur l'expérience accumulée par le CCSTI Grenoble en matière d'activité Jeune public.
- Revitaliser les relations entre le réseau des écoles maternelles, des acteurs spécialisés dans la petite enfance et le CCSTI Grenoble.

Publics

- Tous les enfants âgés de 3 à 7 ans
- Les enfants atteints de handicaps
- Les familles (association de parents d'élèves)
- Les éducateurs
- Les enseignants (maternelle et primaire CP et CLIS)

L'exposition 1, 2, 3... 5 sens!

L'être humain a 5 sens à sa disposition pour découvrir le monde, pour l'appréhender. Les systèmes sensoriels se mettent en place bien avant la naissance, ils demanderont ensuite diverses stimulations pour s'éveiller, se développer de façon harmonieuse.

Chaque sens a son importance et leurs interactions permanentes sont primordiales. D'où la nécessité de développer les sens, les uns avec les autres, mais aussi d'identifier et de préciser le rôle de chacun.

Il s'agit d'amener l'enfant à (re)découvrir qu'il utilise quotidiennement les 5 sens, pour en prendre conscience en les exploitant par les manipulations proposées.

1, 2, 3... 5 sens est une exposition ludique créée par Le Forum des Sciences de Villeneuve d'Ascq pour les enfants de 3 à 7 ans. La démarche interactive par le jeu amène les enfants à expérimenter, c'est-à-dire faire et refaire, réfléchir, se questionner pour comprendre et réutiliser leurs découvertes dans la vie quotidienne.

Elle propose d'amener l'enfant à (re)découvrir l'utilisation des 5 sens dans la vie quotidienne, le conduire l'enfant à s'interroger sur les sens, leur localisation corporelle, leurs fonctions, les liens qui les unissent et prendre conscience qu'ils peuvent aussi nous tromper.

Agencement

L'exposition est composée de 20 modules sur lesquels se répartissent les différentes manipulations. A chaque manipulation est associée une consigne écrite et une illustration.

Les modules sont composés d'un ou deux thèmes. Chaque thème est abordé à travers une ou plusieurs manipulations qui permettent chacune de conduire une animation avec huit enfants. Les enfants découvrent les modules les uns après les autres avec leurs accompagnateurs.

Des codes couleurs permettent de regrouper les modules par sens :

- **bleu clair pour la vue**
- **jaune pour le goût et l'odorat**
- **rouge pour le toucher**
- **bleu foncé pour l'ouïe**

Déroulement de la visite

Accueil – Introduction

La visite animée pour les groupes dure environ 1 heure. Le groupe est accueilli par l'animateur qui introduit le thème des 5 sens pour susciter la curiosité des enfants et aussi leur permettre de s'exprimer sur leurs connaissances. Cette introduction va permettre d'inciter les enfants à découvrir, expérimenter et communiquer sur leurs découvertes.

L'exploration

La classe (ou le groupe) est ensuite séparée en plusieurs sous groupes (max 4), chacun encadré par un adulte. **Il est conseiller de préparer les sous groupes au préalable afin de ne pas perdre de temps.**

Chaque groupe débute sur un îlot (correspondant à un sens) et l'explore pendant une dizaine de minutes.

Les adultes accompagnateurs guideront les enfants à travers l'exploration en s'aidant des panneaux textes :

- **Les panneaux « texte d'accueil »** : une consigne simple et courte qui renseigne l'enfant sur ce qu'il peut faire, **c'est le protocole d'action** (repère visuel : illustration d'enfant)
- **Les panneaux « textes de sortie »** : une explication qui permet à l'adulte de développer un retour oral avec l'enfant. **Elle permet de mettre des mots sur l'expérience vécue**, d'utiliser un vocabulaire approprié (repère visuel : illustration d'un animal)

Conclusion

Lorsque l'exposition a été entièrement exploitée, l'animateur regroupe les enfants pour terminer la séance par un jeu de questions-réponses.

Les modules de manipulation

La vue



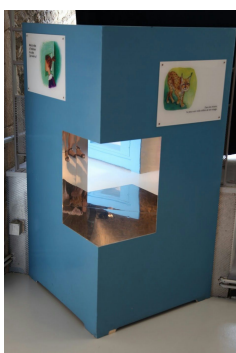
→ **Sens par lequel les stimulations lumineuses donnent naissance à des sensations spécifiques (lumière, couleur, forme, dimension et distance) organisées en représentation de l'espace.**

Chez l'être humain en particulier, ce sens a ses limites : il faut obligatoirement de la lumière, on voit devant soi et non derrière, on voit mal sur les côtés, l'angle est limité.

La vision peut-être perturbée par des illusions d'optiques, par des organes visuels défaillants : myopie, astigmatisme, hypermétropie, presbytie, amblyopie.

S'il n'y a pas de lumière, il fait noir, nous ne voyons rien, les couleurs non plus. Si on éclaire (il y a de la lumière), on voit les couleurs, c'est donc bien grâce à la lumière « projetée » sur les objets que nous voyons les couleurs de ces objets. Un objet vert par exemple reçoit les couleurs de la lumière, l'objet absorbe toutes les couleurs sauf le vert (l'objet renvoie le vert). La lumière du soleil est nommée lumière blanche. En réalité, elle est composée de toutes les couleurs dont le mélange apparaît blanc. Seule une infime partie de la lumière solaire, le spectre visible, est perçue par l'œil. Le spectre visible se compose de lumière rouge, orange, jaune, verte, bleue, indigo et violette.

Voici les manipulations qui composent l'îlot:



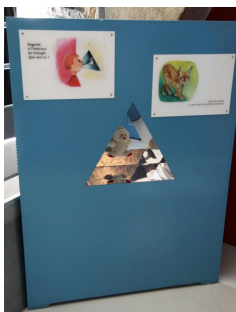
Mille reflets 1

Un cube composé de plexi miroir traverse le module. L'enfant en y entrant la tête, peut découvrir de multiples reflets de son visage.

Textes :

Mets ta tête à l'intérieur du cube. Que vois-tu ?

Dans les miroirs, tu peux voir mille reflets de ton visage.



Mille reflets 2

Un triangle composé de plexi miroir traverse le module. L'enfant peut découvrir de multiples reflets de l'oursin.

Textes :

Regarde à l'intérieur du triangle. Que vois-tu ?

Dans les miroirs, tu peux voir mille reflets de l'oursin.



A l'endroit, à l'envers

L'enfant observe son visage dans une louche.

Textes :

*Regarde-toi dans le creux de la louche, puis de l'autre côté.
Comment te vois-tu ?*

Dans le creux tu te vois à l'envers.



La lumière

L'enfant, par le trou d'une serrure, voit apparaître un personnage quand il presse sur un bouton et l'éteint lorsqu'il lâche le bouton.

Textes :

*Regarde par le trou de la serrure. Que vois-tu ?
Lorsque tu appuies sur le bouton. Que vois-tu ?*

Dans le noir tu ne vois rien. Il faut de la lumière pour voir les objets.



Plus gros, plus petit

L'enfant observe une illustration avec les jumelles.

Textes :

*Observe les deux images avec les jumelles. Ensuite, retourne-les.
Quelle est la différence ?*

***Par le petit côté, tu vois grand.
Par le grand côté, tu vois petit.***



Les couleurs

Un ours en peluche apparaît derrière un disque composé de 3 parties en couleur et une transparente.

Textes :

*Regarde l'ourson. Quelle est sa couleur ?
Tourne la roue. Et maintenant, de quelle couleur est-il ?*

En tournant la roue, l'ourson devient rouge, bleu ou jaune. Les écrans colorés changent les couleurs que tu vois.

L'odorat



→ **Sens par lequel on perçoit les odeurs.**

Nous pouvons détecter environ 10 000 odeurs différentes et 100 000 pour les professionnels du parfum.

L'olfaction est l'une des formes de sensibilité chimique, dont les stimuli sont des molécules véhiculées par l'air. Les récepteurs de l'odorat sont localisés dans la partie postérieure du nez, au sein de la muqueuse olfactive.

10 000 fois plus sensible que la gustation, qui lui est intimement liée, l'olfaction joue un grand rôle social et émotionnel, comme en témoigne l'histoire des parfums et des mythes qui s'y rattachent.

Les capacités olfactives sont relativement modestes chez l'homme par rapport à certains animaux. Cependant, ce sont de très grandes sources d'informations. Notre mémoire olfactive est considérable.

Les sensations olfactives semblent étroitement liées à l'émotion. Notre mémoire est très stimulée par ce sens et elle persiste très longtemps.

Aujourd'hui, on a plutôt tendance à « chasser les mauvaises odeurs », que l'on remplace par des odeurs synthétiques. L'enfant a parfois comme référence une odeur synthétique avant de connaître l'odeur naturelle.

Sa mémoire olfactive se développe peu à peu, et là encore, l'éducation joue un rôle. Il lui est parfois difficile de décrire l'odeur qu'il ressent (problème de vocabulaire). Il procède alors, par analogie, par exemple : « c'est l'odeur de la piscine ! ». Le sens de l'odorat s'éduque, s'affine avec la maturation, l'habitude. Il est dépendant de l'environnement de chacun, de son état émotionnel.

Voici les manipulations qui composent l'îlot:



Odeurs jumelles

Deux séries de 3 pots de confitures sont installés sur le module. Chaque couvercle est perforé. Deux pots de confiture sur les 3 contiennent la même odeur, un pot est vide d'odeur.

Textes :

Parmi ces trois odeurs, deux sont semblables. Lesquelles ?

Grâce à ton nez, tu as sûrement reconnu les deux odeurs de fraise.



Bonnes ou mauvaises odeurs

Dans la cuisine se trouvent :

- Un four, avec une porte amovible, dans lequel il y a une odeur de brioche.
- Un plat à fruits avec des oranges odorantes.
- Un pot rempli de fraises
- Dans le placard on trouve la poubelle et ses mauvaises odeurs.
- Dans la casserole on peut sentir une odeur de champignons.

Textes :

*Promène ton nez dans la cuisine : dans le four, la poubelle, le bocal, la casserole.
Pour toi, quelles sont les bonnes et mauvaises odeurs ?*

A chacun ses goûts, ou plutôt ses odeurs !

Mais ne trouves-tu pas qu'elle sent mauvais la poubelle ?

Le goût



→ **Sens grâce auquel l'homme et les animaux perçoivent les saveurs : sucré, salé, acide, amer.**

Indissociable de l'odorat, une grande partie du pouvoir discriminatoire attribué au goût est dû à l'olfaction.

Les bourgeons du goût, situés dans les papilles permettent de déterminer quatre saveurs : l'amer, l'acide, le sucré et le salé.

Dans le goût, entrent en jeu les sensations olfactives, thermiques, visuelles et auditives dont l'enfant a peu conscience. De plus, il dépend essentiellement de l'ambiance familiale : identification aux parents dont la formation du goût dépend d'eux. Plus tard, l'enfant va faire le contraire pour chercher à se différencier (développement de l'identité).

Manger invite à découvrir, identifier, prendre du plaisir mais aussi discerner et nommer les goûts et saveurs différentes.

Voici les manipulations qui composent l'îlot:



La langue et les papilles

L'enfant observe sa langue dans le miroir et découvre les papilles

Textes :

Regarde ta langue dans la glace. Que vois-tu ?

Les petits points que tu vois sur ta langue s'appellent les papilles.



Les saveurs et le jeu des quatre saveurs

Ce module est composé de deux étapes.

Quatre distributeurs contenant quatre poudres pour quatre saveurs : sucré, salé, acide et amer.

Des images magnétiques d'aliments sont mélangées dans un bac. L'enfant va devoir classer et ranger les aliments par saveur sur l'ardoise au dessus de chaque tirette.

Textes :

D'abord goûte les poudres.

Laquelle est sucrée ? Salée ? Acide ? Amère ?

Puis, regarde ces images d'aliments. Tu dois les coller sur le rond selon les quatre saveurs.

Grâce aux papilles, tu peux sentir quatre saveurs : sucrée comme la confiture, salée comme les biscuits apéritifs, acide comme le citron, amer comme le pamplemousse.



Saveurs mêlées

Un distributeur contenant un mélange de poudre de saveurs.

Textes :

Goûte la poudre.

Deux saveurs sont mélangées. Lesquelles ?

Grâce à tes papilles, tu as peut-être reconnu le mélange sucré – salé.

L'ouïe



→ **Sens qui permet la perception des sons.**

L'enfant est baigné dès la naissance (et même avant) dans un monde sonore important : l'entourage, mais aussi la présence de la télévision, de la radio souvent allumées, ou des bruits extérieurs : voitures, tracteur, scie, marteau piqueur, etc. ... Or, ce n'est pas pour autant que l'enfant écoute ce qu'il entend.

Voici les manipulations qui composent l'îlot :



Tuyaux à secret

Des tuyaux enroulés sont fixés sur la paroi, les deux embouchures sont accessibles pour que les enfants se parlent et s'écoutent.

Textes :

Parle dans un tuyau et écoute-toi en mettant ton oreille sur l'autre extrémité. Que se passe-t-il ?

Tu peux aussi parler à un camarade ou l'écouter.

Le son de ta voix se déplace dans le tuyau et arrive à l'autre extrémité.



Fort, pas fort

Une fenêtre que l'enfant ouvre ou ferme lui permet de percevoir les bruits de la rue plus ou moins fort.

Textes :

Approche toi de la fenêtre. Qu'entends-tu ?

Maintenant ouvre la fenêtre. Que se passe-t-il ?

En ouvrant la fenêtre, tu perçois les bruits de la rue plus fort.



Grave ou aigu ?

Des dispositifs permettent à l'enfant d'écouter puis de distinguer des cris d'animaux...

Textes :

Place ton oreille sur les grilles. Tu entends le cri d'un lion et d'une souris.

Quelles différences remarques-tu ?

Le cri du lion est un son grave.

Le cri de la souris est un son aigu.



Quel est ce bruit ?

L'enfant colle son oreille sur les oreillettes afin de discerner les sons et ainsi reconnaître des bruits de machines.

Textes :

Place ton oreille sur une grille. Qu'entends-tu ?

Tu as reconnu le bruit de : la sonnerie du téléphone, l'aspirateur, et la chasse d'eau.

Le toucher



→ **Sens correspondant à la sensibilité cutanée et qui intervient dans l'exploration des objets par palpation**

Connaissances utiles pour aborder le thème :

A la différence des autres sens, le toucher impose un contact immédiat de notre corps avec les autres corps matériels.

Les sensations sont des impressions produites immédiatement en nous par la stimulation des nerfs sensoriels, tandis que la perception résulte d'opérations mentales sur les sensations.

La peau peut différencier les textures, elle est l'organe le plus étendu du corps humain.

Les mains peuvent tâter, palper, agripper. Nous pouvons toucher un objet avec les bras, le pied, l'épaule mais seuls les

doigts sont capables de l'explorer activement, de nous fournir des informations détaillées sur sa forme, son orientation, sa texture, sa consistance.

Les récepteurs du toucher sont répartis sur toute la surface de la peau et donc du corps, et non plus uniquement sur le visage comme pour les autres organes sensoriels. L'excitation de la peau donne naissance à des sensations tactiles et thermiques ainsi qu'à la douleur et au plaisir.

La sensibilité tactile est donc plus étendue que le sens du toucher, qui lui, se concentre au niveau de la main.

Voici les manipulations qui composent l'îlot:



Chaud et froid

L'enfant glisse sa main dans des ouvertures verticales, un vent souffle sur la peau, chaud ou froid ?

Textes :

Place ta main dans chaque fente. Que sens-tu ?

Grâce à ta peau, tu sens le chaud et le froid.



Mou et dur

Deux bancs (matière et aspect identique) attendent les enfants pour qu'ils s'installent dessus et différencient leurs consistances.

Textes :

*Assieds-toi sur ces deux bancs et compare les.
Que sens-tu avec tes fesses ?*

***Grâce à ta peau, tu perçois des différences comme le mou et le dur.
Et oui, on ne touche pas qu'avec les mains.***



Doux, lisse, rugueux et piquant

L'enfant touche avec la paume de la main différents animaux pour découvrir différentes sensations :

- piquant : un hérisson dont le corps est recouvert d'une brosse
- rugueux : un rhinocéros dont le corps est recouvert de litinge
- lisse : otarie dont le corps est en plexi
- doux : un chien dont le corps est recouvert d'une fourrure synthétique

Textes :

Touche les quatre animaux. Que sens-tu ?

Grâce à ta peau, tu perçois des différences comme le rugueux et le lisse, ou le piquant et le doux.



Consistances jumelles

L'enfant touche les matières (5 différentes : mousse, papier de verre, moquette épaisse, liège, fourrure synthétique) qui sont posées sur un module. 8 trous permettent à l'enfant d'y glisser une main pour découvrir par le toucher les matières, et retrouver les matières jumelles (entre celles posées et celles cachées).

Textes :

Mets ta main dans un des quatre trous.

Que sens-tu ? Compare avec l'un des disques collés sur la table.

C'est grâce à ta peau que tu reconnais les matières.



Formes cachées

L'enfant touche les 5 formes différentes (rond, carré, triangle, étoile, croissant de lune) et glisse sa main dans les trous pour y retrouver les formes touchées précédemment.

Textes :

Mets ta main dans un des quatre trous. Que sens-tu ?

Compare avec l'une des formes collées sur la table.

C'est aussi en touchant que tu reconnais les formes.

Les sens associés

Dans la perception de notre environnement, rares sont les situations où un seul sens nous informe, nous renseigne, nous sensibilise.

La vue joue un rôle important dans la découverte du monde. Elle ouvre l'appétit. Elle donne des informations sur les couleurs, dimensions, reliefs...

La vue a quelque fois tendance à ôter le pouvoir d'un autre sens.

Par exemple, un mets au goût délicat ne sera pas mangé s'il est mal présenté.

On reconnaît le violon visuellement sans prendre le temps de discerner sa musique.

On peut reconnaître la texture d'un vêtement, sans même l'avoir touché, la vue interpelle la mémoire tactile.

L'odorat a un rôle prédominant dans la dégustation. Il permet le déclenchement de l'appétit et de la satiété.

Voici les manipulations qui composent l'îlot:

La campagne



Une illustration représente la campagne avec des arbres, des fleurs, des oiseaux.

Le plexi est perforé, il permet de diffuser une odeur de fleur.

Le tronc de l'arbre est recouvert de papier de verre.

Le bouton déclenche une bande sonore des bruits de la campagne.

Un puzzle en huit parties reprend l'illustration.

Textes :

Fais ce puzzle puis écoute, sens, vois et touche ce qui est représenté.

A la campagne, tu entends le chant des oiseaux, tu sens l'odeur des fleurs et tu vois les couleurs.

Avec ta peau, tu peux toucher l'écorce des arbres et sentir qu'elle est rugueuse.



La ville

Une illustration représente la ville avec ses véhicules à moteur, ses arbres, ses trottoirs...

Le plexi est perforé, il permet de diffuser un odeur de gâteau.

Un bouton déclenche une bande sonore de la ville.

Un puzzle de huit parties reprend l'illustration.

Textes :

Fais ce puzzle, puis écoute, sens, vois et touche ce qui est représenté.

Quand tu marches dans la rue, tu vois le feu rouge, tu entends le bruit des voitures et tu sens l'odeur du pain devant la boulangerie.

Avec ta peau, tu peux toucher les murs et sentir qu'ils sont granuleux.

Coin lecture

Les modules d'exposition s'accompagnent d'un coin lecture à disposition du public pour prolonger la visite...

Voici la liste des livres proposés :

BARTON, Jill, Bébé canard et les méchantes lunettes - Ed. Mijade.

BERTRAND, Philippe, Manger - Ed. Seuil - Cool. Petits bobos

BESINSKI Pierrick, Regarde, Babilou - Ed. L'École des loisirs.

BOUJON, Claude, Bon appetit, Monsieur Lapin! - Ed. L'École des loisirs.

BOURRE, Martin, J'aime la galette - Ed. Didier Jeunesse.

CARTER, Noelle et David, Mandarine, la petite souris - Ed. Albin Michel

CE, Raphaëlle, Quelle salade! - Ed. Le Patio - Coll. L'imaginaire et les cinq sens.

CE, Raphaëlle, Sous dessus dessous - Ed. Le patio - Coll. L'imaginaire et les cinq sens.

Ce, Raphaëlle, Tom et les nuages - Ed. Le patio - Coll. L'imaginaire et les cinq sens.

CHILD, Beurk les tomates - Ed. Albin Michel.

CIBOUL, Adèle, Les cinq sens - Ed. Nathan, Coll. Kididoc.

COLLECTIF, Les cinq sens - Ed. Mes premières découvertes.

CORENTIN, Philippe, Les deux goinfres - Ed. L'École des loisirs.

CORENTIN, Philippe, Zigomar n'aime pas les légumes - Ed. L'École des loisirs

DE MONFRAID, Dorothée, Le gâteau - Ed. L'école des loisirs.

DINGERSHEIM, Charles, Les cinq sens - Ed. Mango Jeunesse.

DOLTO, Catherine, Dans tous les sens - Ed. Gallimard.

GAY, Michel, Câline-mi et Câline-moi - Ed. L'École des loisirs.

GODON, Ingrid, Nelly et César : toucher, goûter et autres sensations - Ed. Casterman.

HOLZWART, Werner, De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête - Ed. Milan.

PATOUILLE, Mes cinq sens - Ed. Mango.

PITTAU francesco, GERVAIS bernadette, Prout! - Ed. Seuil.

PRACHE, Denis, Les plus belles illusions optiques - Ed. Circonflexe.

SPIER, Peter, Crac! Boum! Tut : Le livre des sons - Ed. Circonflexe.

STOJIC, Manya, Voilà la pluie - Ed. Circonflexe.

TEULADE, Pascal, Agathe - Ed. L'École des loisirs.

VAN FLEET, Mattew, Un petit canard jaune - Ed. Casterman.

WELLS, Rosemary, Yoko -

Vous trouverez également à l'accueil de La Casemate un espace boutique proposé par la librairie *Les Modernes* avec de nombreux albums, documentaires et jeux sur le thème des 5 sens.

Infos pratiques

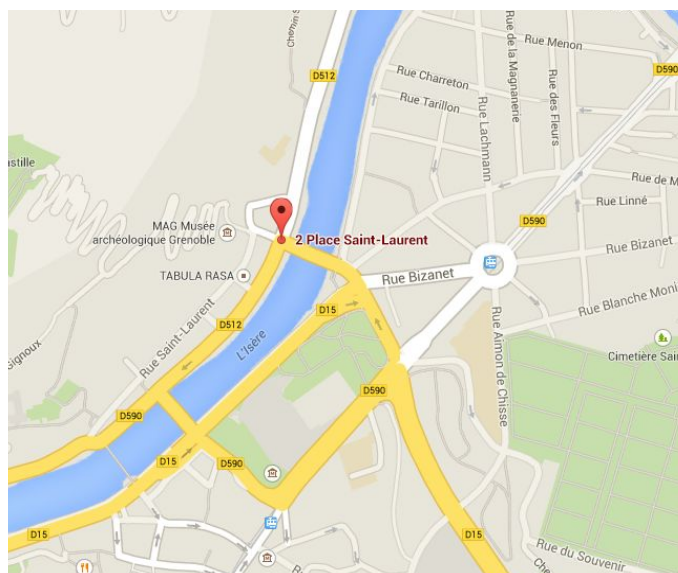
Notre espace d'exposition est ouvert :
du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 13h30 à 17h30
le samedi, dimanche et jours fériés de 14h à 18h
Fermeture annuelle : 1^{er} janvier, 1^{er} mai et 25 décembre.

Durée de la visite : environ 1h

Tarif en visite libre : 2,5€ par enfant et 1€ pour les accompagnateurs
Tarif en visite animée : 3€ par enfant et gratuit pour les accompagnateurs

Pour une visite dans de bonnes conditions, nous vous conseillons d'arriver 10 minutes avant le début de la visite afin d'accéder aux vestiaires ainsi qu'aux toilettes. Tout retard (même indépendant de votre volonté) entraînera une réduction de la durée de visite.

Plan d'accès :



La Casemate
2 place St Laurent
38000 GRENOBLE

En transport en commun :
Tramway : ligne B arrêt Ile Verte
Bus : ligne 16 arrêt Saint-Laurent

Si vous arrivez en car :
nous vous conseillons de stationner le car devant l'école Porte St Laurent – 22 quai des Allobroges – 38000 GRENOBLE et de longer le trottoir pour accéder à La Casemate à pied.

INFORMATIONS & RÉSERVATIONS : 04 76 44 88 80

www.lacasemate.fr