



LE LIEU INSOLITE

SION Deux nouvelles activités ludiques et interactives font découvrir aux jeunes le musée autrement. Elles les questionnent sur les liens entre l'humain et la nature et sur les conséquences de nos modes de vie.

PAR LISE-MARIE.TERRETTAZ
@LENOUVELLISTE.CH /
PHOTOS SABINE.PAPILLOUD
@LENOUVELLISTE.CH



“Retour vers le futur” nous aide à comprendre comment et pourquoi les choix faits par nos ancêtres ont façonné le monde dans lequel nous vivons, de la même façon que ceux que nous faisons aujourd’hui détermineront l’avenir.”

BÉATRICE MURISIER
MÉDIATRICE CULTURELLE DU MUSÉE
DE LA NATURE DU VALAIS



Ces deux nouvelles activités permettent au public de devenir acteur de la visite.

Le Musée de la nature

La porte franchie, on pénètre au cœur de la forêt. Un univers bucolique dans lequel on s’immerge en compagnie des cerfs, biches, faons, loups et autres lynx, et qui invite à la détente.

Mais le carnet de visite qu’on tient à la main nous rappelle notre mission. L’habitant des Alpes qu’on incarne dans cette aventure doit entreprendre un voyage dans le temps, de la préhistoire à l’anthropocène (ndlr: cette nouvelle époque géologique durant laquelle Homo sapiens est devenu le principal facteur des changements environnementaux globaux).

Le musée dont vous êtes le héros

Mésolithique, néolithique, époque moderne puis contemporaine: à chacune de ces périodes correspond une salle du musée. «Le carnet étant calqué sur le modèle du «livre dont vous êtes le héros», chacun peut effectuer ce parcours comme bon lui semble, en passant à son rythme et à sa guise d’une salle à l’autre, décidant dans quelle(s) époque(s) il souhaite s’immerger», explique la médiatrice culturelle du Musée de la nature du Valais, Béatrice Murisier.

Choix individuels, impacts collectifs

A chaque étape, le visiteur doit



faire des choix qui influenceront son avenir personnel mais aussi celui de l'humanité.

A l'époque des chasseurs-cueilleurs, il doit par exemple décider où installer son nouveau campement: en plaine près d'un étang en limite de forêt et au bord de rivières qui lui garantiront des sources de nourriture ou plutôt dans un abri-sous-roche en montagne, riche en minéraux et avec de nombreux animaux à chasser à proximité? Une salle plus loin, au temps des premiers paysans, quand le village dans lequel il vit ne suffit plus à nourrir la communauté, optera-t-il pour un défrichement supplémentaire de la forêt afin de créer de nouvelles cultures ou décidera-t-il de collaborer avec la communauté voisine qui dispose de ressources suffisantes? Chaque choix effectué le propulse vers le scénario suivant, avec de nouvelles décisions à prendre.

Baptisée «Retour vers le futur», cette découverte est l'une des deux nouvelles expériences proposées par l'institution cantonale, à l'intention des jeunes publics. «C'est une nouvelle façon de découvrir le musée, en s'interrogeant sur la relation entre l'homme et la nature et sur l'évolution qui nous a conduits à l'anthropocène», précise la médiatrice culturelle.

Les conséquences de nos modes de vie

Basée sur des faits historiques, cette approche amène le visiteur à prendre conscience de l'impact que peut avoir cha-

cune de ses décisions. «Elle nous aide à comprendre comment et pourquoi les choix faits par nos ancêtres ont façonné le monde dans lequel nous vivons, de la même façon que ceux que nous faisons aujourd'hui détermineront l'avenir.» «Retour vers le futur» est proposé en libre accès aux visiteurs du musée et aux classes du secondaire I et II.

GEOME, un jeu numérique

La seconde innovation s'intitule GEOME et est réservée aux élèves du secondaire I. Elle est accessible uniquement avec la médiatrice culturelle, sur réservation deux semaines à l'avance. Dans ce jeu qui se déroule en deux parties, les élèves deviennent acteurs de leur visite: par groupes de trois, munis d'une tablette, ils interagissent avec les animaux exposés en scannant les QR codes qui leur sont associés.

Dans la première partie, les jeunes incarnent des biologistes qui, perdus dans un mayen, cherchent le moyen de survivre dans un milieu hostile. «Ils doivent puiser des ressources dans leur environnement, principalement chez les animaux. Pour se procurer leurs os, poils, dents, lait, etc., ils peuvent soit les chasser, soit les domestiquer, soit les protéger, tout en veillant à ne pas épuiser les ressources disponibles, symbolisées dans le jeu par une quantité limitée d'énergie mise à leur disposition, et à ne pas trop impacter la planète, représentée par l'arbre de vie», détaille Béatrice Murisier.

Des liens complexes entre les êtres vivants

La deuxième partie se présente sous forme d'énigmes. «Par exemple, des pêcheurs accusent la loutre d'avoir mangé toutes les truites de la rivière et les élèves doivent décider si ce témoignage est fiable ou non. Pour remplir cette mission, ils s'aident d'indices disséminés dans le musée et, là encore, scannent les QR codes associés. Ainsi, ils obtiennent des informations sur les espèces d'animaux, leur milieu et doivent faire des liens entre tous ces éléments», reprend la médiatrice.

Comme pour «Retour vers le futur», un moment d'échange conclut ces deux phases, pendant lequel les élèves discutent des décisions qu'ils ont prises, des actions réalisées et de leurs effets sur l'environnement. Ce qui les amène, là encore, à comprendre que les choix individuels entraînent des conséquences sur la collectivité.

Développé dans le cadre du projet de recherche PLAY financé par le Fonds national suisse et mené par le Laboratoire d'innovation pédagogique de l'Université de Genève, ce jeu veut amener les jeunes à prendre conscience de la complexité des liens qui unissent les êtres vivants, de la richesse de leurs interactions, et leur montrer que l'humain fait partie intégrante de ce système.

Pas de fatalisme

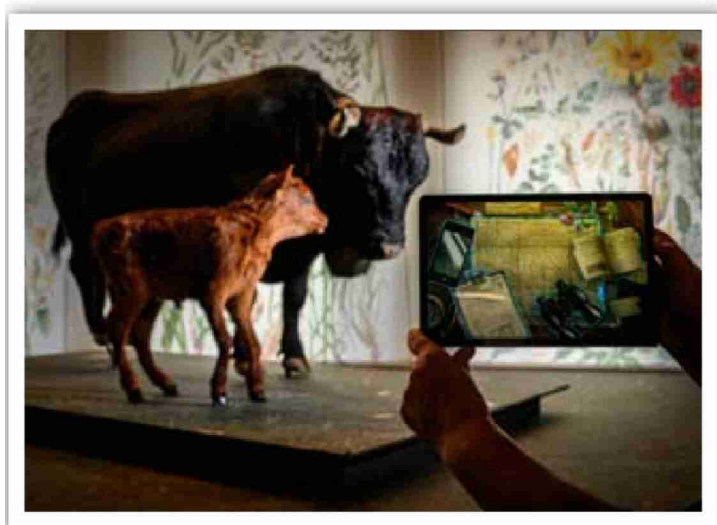
Dans le contexte actuel – parfois anxiogène – marqué par les changements climatiques et des catastrophes naturelles



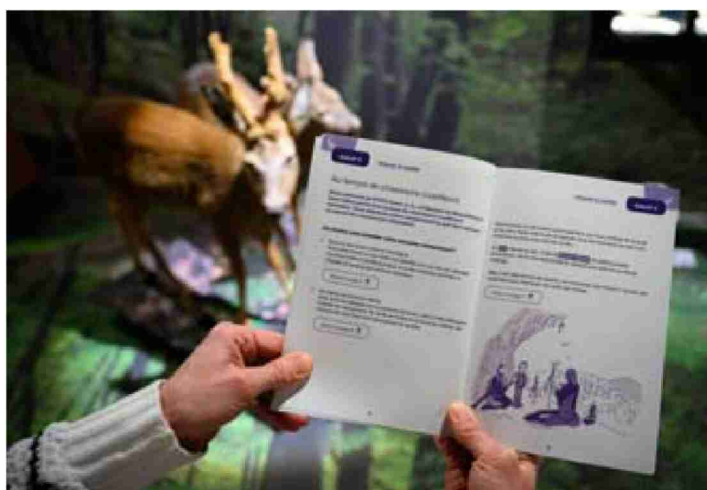
à répétition, cette approche n'a rien de fataliste, selon Béatrice Murisier. «Au contraire, elle montre que des choix sont possibles et que rien n'est jamais fini.»

«Retour vers le futur» en accès libre pour les visiteurs individuels (dès 12 ans), aux heures d'ouverture du musée. Pour les classes, les deux activités sont gratuites et accessibles avec une

médiatrice culturelle les mardis, jeudis et vendredis de 9 à 17 heures, uniquement sur réservation deux semaines à l'avance. Infos et réservations: sc-museesmediation@admin.vs.ch. Toutes les infos sur www.musees-valais.ch



GEOME Dans ce jeu numérique, les élèves utilisent une tablette pour interagir avec les animaux exposés au musée.



«**RETOUR VERS LE FUTUR**» Calqué sur le modèle du «livre dont vous êtes le héros», ce carnet de visite permet à chacun de choisir son propre parcours dans le musée.