





Š † ~ ) • □ „ f

### +++

l'orange franc des murets et des portails crée une ambiance dynamique et stimulante où l'on se sent bien et prêt à « toucher » à tout. Ainsi, trois grandes aires accueillent

les enfants : une pour les 3-5 ans (niveau maternelle) et deux pour les 6-13 ans (élémentaire et début du collège), complétées par un petit espace pour les 2-3 ans. Chaque thème scientifique, auquel la signalétique associe une couleur, se retrouve dans un « îlot ». Les thèmes abordés sont variés et ciblent différentes tranches d'âge auxquelles s'adresse essentiellement de la physique, la chimie, les sciences naturelles, l'environnement et les technologies et les communications. Pour les plus jeunes, c'est la découverte soi-même par les sens qui est privilégiée. Pour les niveaux « école élémentaire », sera l'observation et l'expérimentation active des technologies (production d'énergie d'origine renouvelable, fabrication de robots...), en stimulant la créativité et donner envie d'inventer les métiers qui n'existent pas encore !

## Les différents espaces

### L'espace des deux-trois ans

La zone des tout-petits propose un espace adapté aux découvertes sensorielles et motrices (La perception de mon corps avec stimulant le partage entre l'enfant et l'adulte qui l'accompagne. Dans Le petit bois, bambino va découvrir et appréhender une petite maison, un miroir, la nature avec un ravin, une tanière, une grotte et même une rivière, de quoi créer aussi des émotions

### L'espace des trois-cinq ans

Dans la zone des 3-5 ans, trois activités sont proposées : Les mains dans l'eau, les autres et Le monde qui m'entoure. Les 3-5 ans, équipés de cirés, vont appréhender et s'approprier l'eau en jouant avec des cuves, des barrages, la maîtrise avec des pompes de cale ou en testant des jets d'eau capables de soulever des balles. C'est à elle émanent plusieurs, sur un « vrai » chantier et avec un casque, qu'ils vont apprendre à construire une maison avec des grues, des chariots, des briques et tout ce qui est nécessaire, ou encore découvrir le monde extérieur en éprouvant la force du vent, reconnaître avec le toucher, voire avec l'expérimentation miroirs déformants...

### L'espace des six-treize ans

Pour les 6-13 ans, la démarche concerne essentiellement le vivant, les technologies et la physique. Le monde vivant est abordé par une fourmière géante construite avec ses éléments de base (dôme, restaurant, cimetières), où l'on examine directement le comportement et l'organisation en société des fourmis rouges ; l'observation s'effectue au-dessus et en dessous du sol et à travers un tunnel. Un étang creusé dans l'argile, avec deux bassins séparés abritant des spécimens de tortues, montre l'importance de l'environnement sur la continuité d'une espèce, la température de l'incubation déterminant le sexe des nouveau-nés. L'investigation va jusqu'à l'usage de binoculaires et de microscopes électroniques

WeporTV est un véritable studio de télévision, avec ses parois de verre l'isolant du monde extérieur, qui permet d'apprendre avec des professionnels les secrets de la télévision (mise en page visuelle) et les métiers du métier, ainsi qu'à se défendre contre les pièges des médias en développant son sens critique. L'émission réalisée est ensuite postée sur le web et diffusée sur la chaîne locale. Le Digiwall (mur d'escalade informatisé) combine les caractéristiques d'un vrai mur d'escalade à la technologie des jeux informatiques, associant agilité physique et agilité intellectuelle, où des prises éclairées pour former la voie au milieu des sons et de musique. Des jeux-expériences permettent d'aborder le concept d'énergie, ses différentes formes et ses transformations, ainsi que la production de sources d'énergie renouvelables. Un jeu d'ombres interactif permet de simuler une cascade de sable. L'utilisation de l'optique met en évidence des effets sur la perception visuelle en perturbant la liaison œil-cerveau : illusions d'optique, miroirs déformants, erreurs de perspective (chambre d'Ames, chaise de Beuchet). Un banc de fabrication de bulles de savon de différentes formes permet de rapprocher physique et mathématiques. On peut aussi reconstituer l'aventure transatlantique d'un paquebot en jouant, s'initier au Morse, faire des nœuds, découvrir les routes de migration et fabriquer un compas pour calculer l'azimuth. Au total, un beau programme, avec plus de 90 animations interactives !

## L'encadrement

Six animateurs, diplômés universitaires, dont deux en sciences de l'éducation, deux en sciences de l'environnement, un en sciences forestières et un en sciences chimiques, constituent l'équipe d'encadrement. De mars à juin, mois les plus chargés, le Consortium Agorà recrute des étudiants et de jeunes diplômés (de 23 à 35 ans), sciences humaines pour travailler avec les enfants plus jeunes, et en sciences plus âgés.

## Conclusion

La con guration des activités permet de stimuler l'observation, la manipulation, l'expérimentation, mais aussi le doute et le droit à l'erreur en développant une pensée critique et responsable. Les nombreux ateliers favorisent l'apprentissage coopératif tout en laissant chacun s'exprimer. « spectaculaire » (dimensions des expériences, p.ex. les lampes RVB permettent de faire des ombres à taille humaine) est utilisé à l'escient pour frapper et favoriser l'attention et l'observation. L'utilisation des nouvelles technologies sans excès n'interdit pas de présenter par exemple une « exposition d'appareils de radio plus anciens et de leur environnement de tous les jours et son évolution aux technologies plus récentes.

La Città est pilotée par L'Associazione Festival della Scienza, association de promotion, de valorisation et de diffusion de la culture scientique et technique. Les contenus scientiques des animations sont enrichis par des partenariats avec les services éducatifs de la ville de Gênes et la Faculté d'architecture de l'université (Industrial Design),

et par des collaborations étroites : Cité des enfants (Universcience), Universités de Gênes et de Rome, Conseil National de la Recherche (CNR) italien. La mise en scène est soignée jusqu'à faire intervenir des « grands » du métier, comme la société allemande Hüttinger Interactive Exhibitions. La Città dei bambini e ragazzi de Gênes, la plus grande d'Italie, est en permanente évolution et recon guration. Elle vient accueillir, par exemple, un Tinkering labo (lieu dédié au « faire soi-même »), à l'image de celui de l'Exploratorium de San Francisco. Elle se démarque d'autres musées scientiques pour la jeunesse par son implantation originale, structurée à la fois suivant l'âge ou plutôt le niveau affectif/scolaire et par thématique ; c'est une des rares à avoir développé une unité enfant ou le pré-adolescent y trouve ses parents et se sent chez lui, avec peut-être une densité d'écrans moindre qu'à la maison ; on y agit réellement en contact avec la matière et la vie. On n'a pas l'impression, comme à Nemo (Amsterdam) ou même Eureka (San Sebastian), d'être happé par une structure géante. La Città est une unité à part entière, sans être rattachée à un ensemble plus vaste, et cette intimité de lieu favorise l'implication du visiteur. ■

## Visites organisées

Des visites sont organisées sur inscription pour les groupes et les scolaires dès la maternelle.

Un large choix est possible avec des objectifs bien définis, adaptés aux différents niveaux (de la maternelle au collège).

La liste des possibilités, accessible dans le « guide de l'enseignant » (*Guida Docenti*) téléchargeable, est classée selon les critères : approfondissement thématique, activités, laboratoire (travaux pratiques). Elle offre porte, en particulier, sur l'eau et l'air, la créativité liée aux contes de fées, la nutrition, les cinq sens, les facultés sensorielles, l'environnement (voyager avec Darwin, la pollinisation...), la physique (propriétés de l'eau : décantation, canalisation, mélanges...), la chimie (réactions en chaîne), la géométrie (puzzle chinois anagram pour les 3 ans), l'astronomie (étoiles, planètes et leurs secrets). Les animations sont étudiées pour solliciter le sens critique et pour encourager la formulation d'hypothèses qui expliquent le pourquoi des phénomènes observés. Les activités sont limitées à 20 mn et la durée des visites à 1 h 20.

La Città propose également des animations au sein des établissements scolaires.

Dans le cadre de la loi imposant la formation en alternance, La Città accueille chaque année de nombreux étudiants en didactique, elle reçoit les enseignants pour coordonner ses offres avec leur enseignement...

En fin de semaine, La Città dei bambini e dei ragazzi propose à son jeune public des animations spéciales sur des thématiques toujours actuelles, instructives et amusantes.

Chaque année, début décembre, un programme spécial célèbre l'anniversaire de l'institution, qui participe aussi activement au Festival des sciences de Gênes fin octobre.

### Informations pratiques

**La Città dei Bambini e dei Ragazzi**  
Magazzini del Cotone, Modulo 1,  
1° piano – Area Porto Antico, 16128 Genova  
Tel : +390102485790 – 791 – 792

La cité est fermée le lundi (hors vacances).

Site internet :  
[www.portoantico.it/strutture/la-citta-dei-bambini-e-dei-ragazzi/](http://www.portoantico.it/strutture/la-citta-dei-bambini-e-dei-ragazzi/)

Contact : [info@cittadeibambini.net](mailto:info@cittadeibambini.net)

