



Titre :

Sport et cycle de la vie au jardin

Objectifs :

Amener des premières notions autour du cycle de la vie au jardin par des activités sportives et ludiques

Séance n°1

Niveau : ULIS + CE2

NB de participants :

Matériel/Ressources :

- chasubles sport
- Tableau de classe et de quoi écrire dessus
- Trousse avec couleur pour dessiner

Apporté par Jaden Lavi :

- Coloriages

Durée : 2h

Étapes 1 :

Présentation des intervenants et du projet, tour des prénoms de la classe.

Étapes 2 :

Explication du jeu et création des équipes :

(Retenez bien car la seconde activité en classe on vous posera des questions sur ça)

- Le Prédateur (Anolis) : Il régule les populations d'insectes. Sans lui, les plantes seraient rasées par les chenilles.
- Le Phytophage (Chenille) : Elle transforme la matière végétale en énergie animale. Elle est le lien entre la plante et le lézard.
- Le Producteur (Plante/Chou) : C'est la base de tout. Mais elle a besoin de "matière organique" pour grandir. En utilisant les restes des animaux (via la décomposition), la plante boucle le cycle : la mort de l'un permet la vie de l'autre.

Étapes 3 :

5 minutes de jeu pause et remise au point puis 5 minutes de jeu + pause plus 5 minutes (les rôles tournent).

Les anolis chassent -> les chenilles mangent -> les choux se nourrissent des corps et déjections des anolis. (L'absorption des nutriments au sol une fois le cycle fini)

Étapes 4 :

-Retour en classe

Demander de raconter leur activité précédente (5minutes)

Étapes 5 : (20 minutes)

En cercle des questions sont posées et des notes prises sur le grand tableau.

Liste de questions à poser en table ronde :

- De quoi une plante a-t-elle besoin pour vivre?
→ faire ressortir : les nutriments par les racines+ expliquer la photosynthèse
- Qui sont les alliés des plantes ?
→ Les oiseaux (mangent les graines et les sèment), les pollinisateurs (abeilles, papillons, chauves-souris, bourdons..)
- Quelles sont les plantes que vous connaissez ? Essayez de les catégoriser
→ faire ressortir : les arbres, les fleurs, les fruits et légumes etc
- Quelles sont les plantes que vous mangez ?
→ Fruits et légume + salade
- Pourquoi c'est important de les manger ?
→ C'est bon pour notre santé !

Étapes 5 : (20 minutes)

Activité de dessin :

-Sur un coloriage de fruit ou un légume chacun doit dessiner un insecte ou un animal qui peut venir manger celui ci dans notre jardin + un allié de la plante (sa nourriture, eau, la terre, le soleil etc).

Étapes 5 : (5 minutes)

Quizz de consolidations des acquis :

Vrai ou faux

- L'anoli protège les plantes. Vrai ou faux ?(il mange les chenilles)
- Les plantes se nourrissent grâce au soleil. Vrai ou faux ? (ça s'appelle la photosynthèse)
- Les abeilles sont les seules insectes à polliniser les plantes ? Vrai ou faux ?
- Je peux manger toutes les plantes. Vrai ou faux ? (demandez à un adulte avant de goûter quelque chose, il y a des plantes toxiques !)



Titre :

Mwen konet se plant jaden la

Séance n°2

Niveau : ULIS + CE2

Objectifs : Faire connaître les espèces de plantes présentes dans le jardin, mettre en valeur leurs bienfaits et créer les écritaux du jardin de l'EHPAD

Matériel/Ressources :

- Pierres / galets plats
- Pâte à fixe
- Feutres permanents / acryliques
- Cartes du memory des plantes ©JadenLavi
- La salle informatique avec feutres à tableau blanc
- Un espace extérieur

Durée : 2h30

Étapes 1 :

Rappel de la séance précédente et du projet Jaden Lavi

Étapes 2 :

Jeu 1 :

Classer

Nourricière, médicinale

(Les plantes que l'on peut manger pour s'alimenter et les plantes que l'on peut utiliser pour se soigner par exemple pour soulager un mal de tête.)

Pour chaque plante l'équipe rappelle la propriété principale.

Étapes 3 :

Discussion sur les plantes découvertes dans le jeu : fun facts ou propriété des plantes

Récréation

Étapes 4 :

Jeu 2 :

Mémoire des plantes créé par Jaden Lavi

→ deviner le nom pour gagner la paire

En parallèle

Création des écriteaux sur les galets avec des feutres spéciaux : moustaches de chat (orthosiphon blanche)- gros thym - patate douce- thé pays- capucines- étoile égyptienne rouge + blanche -



Titre :

Bouturage

Séance n°4

Niveau : ULIS + CE2

Objectifs : Mettre les mains dans la terre, créer de nouvelles plantes, faire voyager le jardin pour créer d'autres jardins.

Matériel/Ressources :

- Petits pots/godets (peut être des pots de yahourts)
- Terreau
- Plante facile à bouturer (ici gros thym)
- Gants
- Pelle



Durée : 1h00

Étapes 1 :

Accueil et socialisation avec les résidents (tour des prénoms), rappel de la séance précédente et du projet Jaden Lavi.

Étapes 2 :

Créer des groupes de 5/6 pour l'écoute et la gestion et déterminer un animateur par pôle (un à la terre, un à la coupe et un à l'eau).

Explication de l'activité et du but : "Prélever un petit bout de plante pour créer une nouvelle plante à planter dans votre école"

Être très clair sur le fait que ça ne marche pas avec toutes les plantes et qu'il ne faut pas arracher plus que demandé.

-Qu'entendez-vous comme mot que vous connaissez dans "bouturage" ? "BOUT"

Étapes 3 :

Le groupe va donc remplir de terre ses petits pots → rejoindre l'animateur à la coupe (la coupe doit se faire au niveau d'un "nœud" de manière nette à 5 cm de tige minimum, seulement 2-3 feuilles tout au-dessus doivent être gardées et le reste retiré). → rejoindre l'animateur à l'eau pour mouiller son terreau → enfoncer la tige en la calant s'il le faut avec des cailloux au-dessus pour la stabiliser.

Étapes 4 :

Nettoyage du matériel et des espaces avant de repartir avec sa bouture.



Titre :

Jeu Memory

Séance n°3

Niveau : ULIS + CE2

Objectifs : Découvrir les plantes du jardin créole de manière ludique, développer la mémoire et la concentration, apprendre à distinguer plantes nourricières et médicinales

Matériel/Ressources :

Option 1 : version avec imprimante

- Ordinateur + Canva (ou autre outil de design ou traitement de texte/image)
- Imprimante
- Feuilles A4
- Plastifieuse (optionnel)
- Ciseaux

Option 2 : version sans imprimante

- Feuilles ou papier cartonné
- Feutres / crayons
- Ciseaux

Durée : 1h00

Étapes 1 :

Sélectionner 20 plantes locales : 10 plantes nourricières et 10 plantes médicinales.
Par exemple, pour les plantes nourricières : manioc, banane, patate douce, mangue
Et pour les plantes médicinales : atoumo, gros thym, citronnelle, zèb a pik...

Étapes 2 :

Option 1 (version avec imprimante) → Créer les cartes sur Canva (ou autre outil)
Ajouter une image de la plante + le nom (français et/ou créole)
Imprimer et plastifier les cartes pour plus de solidité
Découper en petits carrés pour créer les cartes individuelles

Option 2 (version sans imprimante) → Dessiner chaque plante directement sur le papier, écrire le nom en dessous, créer deux cartes identiques pour chaque plante et découper les cartes

Total : 40 cartes (20 paires)

Étapes 3 :

Mélanger et retourner toutes les cartes face cachée.
Chaque joueur retourne 2 cartes : s'il trouve une paire → il la garde ; sinon → il les retourne et c'est au suivant

Étapes 4 :

Une fois le jeu terminé, proposer aux enfants de classer les cartes en deux catégories : les plantes nourricières ("ça se mange") ou les plantes médicinales ("ça soigne")



Liste non-exhaustive des structures qui peuvent être utile pour un projet de jardin créole social en Guadeloupe.

BWAKAPAB

(ACHAT DE PLANTE ET TERRE) L'association Bwa Kapab a pour mission de proposer des loisirs et de la vie sociale, via la découverte de la biodiversité avec des jardins partagés et solidaire.

LAÔ

Éco-lieu autonome + hébergement dans les hauteurs de Deshaies

RÉZILYANS 971

L'association promeut diverses alternatives durables : La permaculture, l'écoconstruction, la recherche d'autonomie alimentaire. Tout le monde peut venir participer et apprendre

Bwalansan

Gère un jardin créole biologique et pédagogique sur le site de la Sylvathèque

ARTEGWA

(Association pour la Recherche en Techniques agroécologiques Westindies et Guadeloupe) Promeut l'agroécologie tropicale : permaculture, jardin créole...

Association jardin créole / troc de plantes

Valorise le patrimoine jardin créole via : troc de plantes, foires, ateliers, koudmen, plantothèque, jardins partagés, animations socioculturelles.

APLAMEDAROM Guadeloupe

Association pour les Plantes Médicinales et Aromatiques de Guadeloupe Fondée en 2000, ~60 membres (scientifiques, pharmaciens, botanistes). Recherche, valorisation des "rimèd razyé", formation, lien avec le réseau TRAMIL caribéen.

Archipel des Sciences (CCSTI de Guadeloupe)

Jardin créole pédagogique à l'Agrothèque (Domaine de Duclos, Petit-Bourg). Visites, expositions, animations grand public.

INRAE Guadeloupe-Guyane

Couvre les problématiques agri-environnementales insulaires et continentales tropicales. Ses équipes pluridisciplinaires axe leur recherches sur du renforcement de la sécurité alimentaire et environnementale.

Université des Antilles

Depuis 2025 il y a un jardin créole pédagogique entretenue par les élèves .

Mangeuse d'herbe

Promeut l'alimentation locale et savoir traditionnels (sur instagram)

Come And Do

Association animant des ateliers sont ludiques toujours connectés au réel : fabriquer un objet utile, comprend une astuce numérique, découvrir un geste écologique, ou tout simplement s'amuser en créant ensemble.



Conseils du jardin

Choisis un emplacement malin et observe d'abord.

Place le jardin là où il reçoit le bon équilibre soleil/ombre selon les cultures (plantes potagères 5-7 h de soleil, aromatiques un peu moins).

Observe le vent, les zones d'eau stagnante et les saisons des fortes pluies pendant une semaine avant de planter. Trace un petit plan : chemins, zones de compost, puis sois prêt à ajuster.

Convie voisins, amis et écoles : échanges de semences, ateliers.

Rends visible le planning (tableau, carnet) : qui arrose, qui récolte, qui entretient. Crée des mini-événements (atelier cuisine créole, journée semis) pour garder la motivation

Rencontre un maximum de professionnels ainsi que des gens utilisant des techniques te permettant de développer les techniques utilisées ainsi que les points de vue vis-à-vis du jardin.

Assure toi d'avoir un moyen de transport fiable afin de réaliser votre projet. Cela permet à un maximum de personnes de se coordonner avec un horaire particulier.

Lance toi avant tout dans des objectifs réalisables . En effet il est préférable d'établir de petits objectifs et de les réaliser plutôt que des objectifs massif et difficile d'accès

Entretien une ambiance conviviale avec l'équipe construite . Le projet peut s'avérer difficile pour certains en termes de déplacement, disponibilité, etc. Adapte la situation avec calme et patience

Amuse-toi, en effet, le projet ne sera pas forcément toujours amusant, il y aura des hauts et des bas, alors, traite les tâches à réaliser tranquillement tout en maintenant une cadence sérieuse en prenant du plaisir.