



MiaBW

Musée d'interprétation archéologique du Brabant Wallon

019/51.96.82

Rue Armand Dewolf, 2, 1357 Héléciné

Visite en autonomie - Scolaire -

Age conseillé :

Thème Préhistoire - de 6 à 16 ans
Thème Antiquité - de de 10 à 16 ans

Accès au MiabW



MUSÉE
ARCHÉOLOGIQUE

Mia
BW

BRABANT WALLON

019/51.96.82



Bienvenue au MiaBW !

Bienvenue au "Musée Interprétation Archéologique du Brabant Wallon" ou "MIABW". Le musée conserve des collections datant de la Préhistoire jusqu'au Moyen-Age. Il est le descendant du "Musée Archéologique de Orp-le-Grand", situé maintenant au château d'Hélécine. Ce musée met la culture à la portée du plus grand nombre et attire l'attention sur le passé national et régional.

L'accent est mis sur le **contact avec le visiteur** et la **pédagogie active pratiquée par des archéologues-médiateurs**. Vous pouvez retrouver notre catalogue d'activité sur notre site MIABW.com

Le musée est aussi une institution en perpétuelle évolution qui s'adapte aux demandes du public. Notre but est de rester en adéquation avec les demandes pédagogiques des établissements scolaires. C'est pour cela que de nouveaux dispositifs pédagogiques, animations et aménagements sont envisagés chaque année.

Archéologue, mais quel drôle de métier !

A quoi servent les archéologues et l'archéologie ?

L'archéologie est l'étude des vestiges laissés par les humains. Ces vestiges permettent de comprendre comment vivaient les hommes, les femmes et les enfants du passé. Attention, l'archéologie n'est pas la même chose que la paléontologie. Un paléontologue étudie les restes fossiles de la vie du passé, dont ceux des êtres humains, autrement dit, les os, alors que l'archéologue s'intéresse aux objets.

Ici, vous êtes dans un musée qui **parle principalement de Préhistoire**. Cette période commence avec l'apparition de l'homme et se termine avec l'apparition de l'écriture.

Salle néolithique

A la fin de la préhistoire le climat devient plus clément. La forêt tempérée s'installe. Les groupes de chasseurs profitent des animaux qui se sont sédentarisés. Des groupes humains et des idées vont arriver du Levant et progressivement un nouveau mode de vie va s'imposer. Ces nouveaux venus vont se sédentariser et devenir des producteurs qui chassent, pêchent et qui cueillent encore. Cette idée n'est donc pas née chez nous. Les plus anciennes traces seraient localisées en Chine et en Corée.

La première vitrine, à droite, montre la **domestication** des plantes et des animaux et les différents produits obtenus à l'aide de ce nouveau mode de vie. Les céréales vont donner **du pain**, les animaux vont donner **leur viande, leur lait, leur poils,...**

A la fin de la préhistoire certains loups se sont rapprochés des hommes et vice versa. Cela déclencha un processus d'**apprivoisement** et un peu plus tard des tentatives de domestication. Les **chiens** seraient présents depuis 30 000 ans et certainement depuis 14 000 ans. Vers le 8^{ème} millénaire (au Proche-Orient) les humains vont domestiquer les aurochs qui deviendront des **vaches**, les bouquetins qui deviendront des **chèvres**, les sangliers qui deviendront des **cochons** et les mouflons qui deviendront des **moutons**. A gauche dans la vitrine on peut voir un crâne de mouflon domestiqué donc un mouton. Si le mouton présente encore certaines caractéristiques de son ancêtre, certaines autres ont été **sélectionnées par les humains**. c'est la **sélection artificielle (des animaux qui se défendent moins, de plus longs poils, etc)**.

A droite de la vitrine on peut voir un crâne de chevreuil indiquant que la chasse n'a pas été abandonnée.

La vitrine de gauche montre les conséquences de la **néolithisation**. Les humains vont augmenter leur emprise sur la forêt en inventant l'**herminette** et la **hache**.



La pierre qui jusque là était taillée va en plus être polie afin de rendre les tranchants plus résistants aux coups.



Les grands défrichages vont commencer d'abord pour faire de la place, ensuite pour construire leurs maisons et quelles maisons ! De grandes maisons (jusqu'à plus de 45 mètres de long) faites d'un squelette de bois, de murs en torchis et de grands toits à doubles pentes.



En sortant de la salle dans la vitrine de droite, on découvre la transformation des céréales et autres plantes. C'est durant cette période qu'apparaît l'aliment de base de l'humanité : le pain.



Pain néolithique, exceptionnellement préservé, trouvé près de Montmirail (Neuchâtel) en Suisse.

Dans la partie droite de la vitrine on peut voir des poteries rubanées, (nommées ainsi à cause de leurs gravures en forme de ruban) les plus anciennes ont été trouvées dans nos régions.



Nomadisme et Chasseur-Cueilleur

Passons maintenant à la salle suivante.

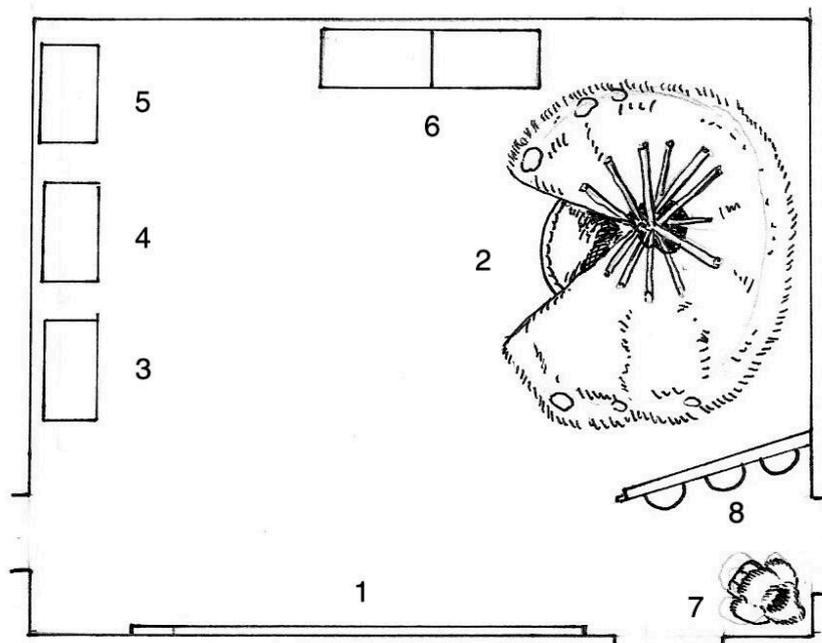


Tableau (1)

Observez bien le tableau situé à votre droite ?

- Que représente ce tableau ?
- Que peut-on déduire des tribus préhistoriques en observant les protagonistes ? Voyez-vous des jeunes ? des vieux ?
- Quels sont les outils et à quoi servent-ils ?

Sur le mur de la grande salle on peut voir une grande peinture qui représente une fin de chasse au renne fructueuse. L'animal mort a été écorché et une petite famille est en train de manger certaines parties crues très riches en protéines, comme le foie. On reconnaît l'animal à sa tête (sur la droite) qui porte des bois typiques. En dessous, on représente le travail qui suit une fois l'animal découpé. Pour les sociétés de chasseurs, **l'animal abattu est en lui-même un magasin**. Tout ou presque sera utilisé et transformé. Ainsi la peau sera grattée, étirée et tannée pour en faire des vêtements, des couvertures et éventuellement un habitat (ce que vous pouvez voir dans la salle). Les os peuvent être taillés en baguettes pour faire des aiguilles, des boutons ou même des pointes de sagaie. Les dents peuvent être employées comme bijoux. Quant aux bois, ils fournissent un os de qualité exceptionnelle . Ils sont aussi durs que l'os classique mais moins fragiles. Il peut servir à confectionner des percuteurs tendres, des aiguilles, des pointes de sagaie, des pointes de harpon etc...

Sur la scène principale, on peut voir le partage des meilleurs morceaux avec un enfant, ceux-ci prenaient probablement une part très active à la vie des clans. On voit aussi une momie préhistorique. Bien loin de constituer des poids morts pour ces communautés, les anciens devaient être des sources de savoir (expérience et mémoires de la communauté). Momie porte des peintures qui ont été réalisées à l'ocre ainsi que des bijoux.

Nomadisme (2)

Comme les ressources alimentaires sont rares pour les animaux dans cet environnement, ceux-ci étaient condamnés à une errance perpétuelle et à des migrations saisonnières entraînant dans leurs sillages leurs prédateurs, dont les hommes. Au milieu de la pièce trône une évocation d'un habitat préhistorique reconstitué à partir des traces observées sur le site de Orp-le-Grand et sur des données ethnologiques.

Tipi

- Comment est fait ce tipi ?
- A quoi sert-il ?
- Quelle trace a-t-il laissé aux archéologues ?
- Pourquoi y a-t-il un tipi dans ce musée ?

Les archéologues retrouvent souvent les traces d'habitat laissées sur le sol mais aucune élévation.

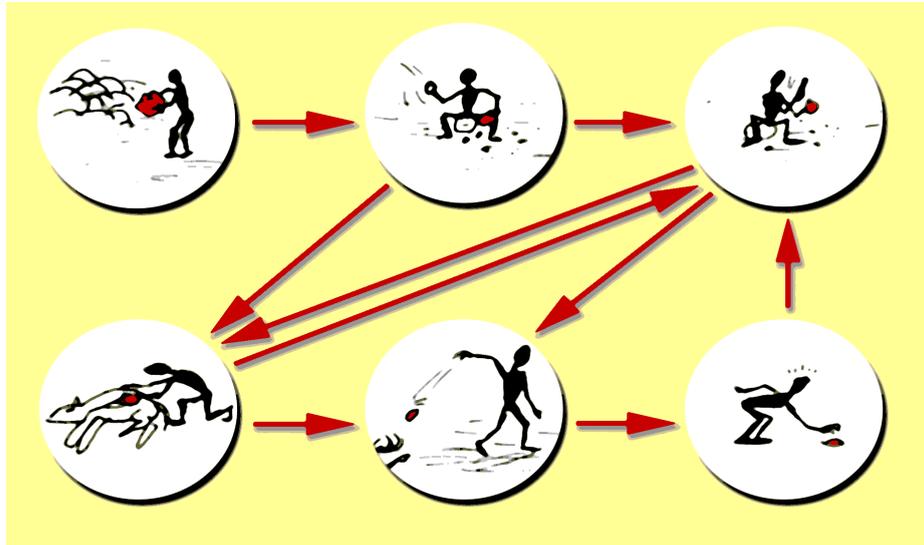
Orp (3)

Le site de Orp a livré des milliers de **silex taillés**. La plupart du temps, il s'agit de déchets de taille abandonnés. Cela nous permet de savoir que les hommes ont occupé ce site durant un temps certain, mais aussi de déterminer à quelle époque ils sont passés. Ce qui caractérise le plus les humains, ce sont leurs cultures (on ne s'habille pas de la même manière partout). La taille du silex obéissait aux mêmes règles. Si les grandes lignes sont communes, certaines différences indiquent la signature d'une culture. On peut donc dater le passage des gens qui se sont installés à Orp.

Dans la première vitrine, vous pouvez voir quelques-uns des outils retrouvés sur le campement de Orp.

Le silex est très important pour nous, archéologues. Tout d'abord parce qu'il se conserve, à l'inverse de la plupart des autres matériaux utilisés à la Préhistoire. Ensuite parce que ces outils en silex nous permettent de dater l'occupation d'un site. En effet, on ne taille pas de la même façon durant toute la Préhistoire.

A gauche vous avez les percuteurs ou outils destinés à la taille. Ils sont soit en pierre soit en matière tendre comme le bois de renne ou d'élan par exemple. En haut au milieu quelques exemples de matériaux employés pour la taille. Le reste montre une chaîne opératoire



depuis une pierre brute mise en forme (nucleus). Celui-ci est destiné à faire des produits comme les lames pour enfin le mettre en forme afin d'en faire des outils comme les burins, les grattoirs ou les pointes à dos destinées à armer les sagaies.

En haut à droite vous pouvez voir une reconstitution d'un grattoir emmanché. Les traces sur certains silex ont en effet montré que ceux-ci étaient équipés d'un manche qui s'est décomposé.

Le feu (4)



Dans cette vitrine vous pouvez voir les outils et matériaux destinés à produire le feu. La vitrine illustre deux techniques qui ont été utilisées. La plus ancienne documentée est la technique dite par percussion. On frappe une pyrite à l'aide d'un outil en silex robuste (briquet) pour produire des étincelles chaudes (contrairement à la croyance populaire, le choc de deux silex ne produit que des étincelles froides).

La pyrite est un minéral de fer et de soufre qui se trouve en abondance dans certaines régions. Chez nous, une "boule" (nodule) de pyrite a été découverte dans la grotte de Chaleux près de Dinant. L'allume feu de la Préhistoire est un mystère pour les périodes anciennes mais pour le début de l'âge des métaux (découverte de "l'homme des glaces" sur un glacier en Italie), il était constitué par des morceaux d'un champignon parasite, l'amadouvier qui fournira les allumes feu..

L'autre technique est la friction ou le frottement de deux bois soit à la main ou, comme ici à l'aide d'un arc à feu. Le but est de produire une braise sur un petit tas de sciure. Cette technique n'a jamais été attestée archéologiquement chez nous. Quelle que soit la méthode de production, ces méthodes ne produisent pas de flammes, pour en avoir il faut constituer un petit nid d'herbes sèches ou toute autre matière inflammable et transférer la braise dans celui-ci.

La maîtrise du feu a permis aux humains de se protéger, de se chauffer, de s'éclairer et de cuire les aliments ce qui les rendra plus digestes et exempts de toute maladie (vers parasites, bactéries,...).

La vitrine vous montre aussi comment le feu a pu être transporté afin d'être employé jusqu'au fond des grottes et ce dans le but, non pas d'y vivre, mais d'y peindre. Les deux lampes en pierre sont des copies de la célèbre lampe à graisse trouvée dans la grotte de Lascaux. Le combustible est fait de graisse, de mousse séchée et de morceaux de bois.

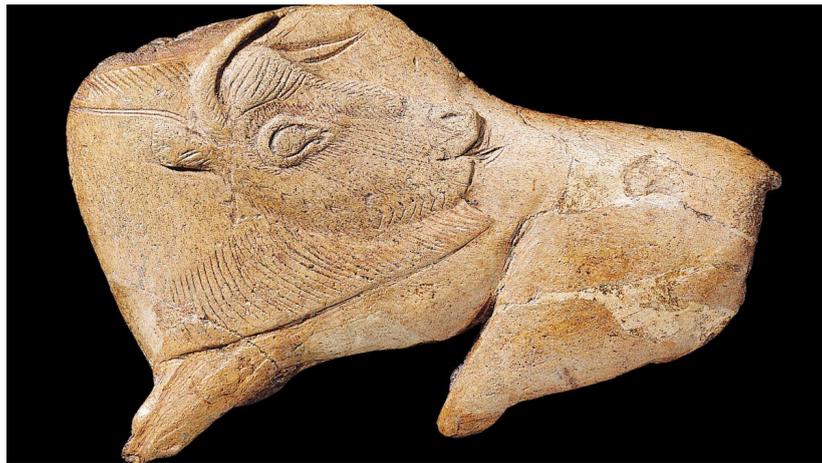


L'art (5)

Dans cette vitrine nous avons rassemblé quelques-uns des témoins les plus remarquables de l'art préhistorique. De gauche à droite, la gravure sur support mobile ou immobile (paroi des grottes) est très présente. Si la plupart de ces gravures ne sont que des traces, de lignes et formes géométriques certaines d'entre elles figurent des animaux comme ici un mammoth ou encore ce thaumatrope (ancêtre du cinéma). Chaque côté est gravé d'un animal qui est figuré dans une position un peu différente. En tournant l'objet devant les yeux, on a alors l'illusion d'un animal en mouvement.

[thaumatrope préhistorique demo.gif \(538x238\) \(wp.com\)](#)

La sculpture : ici avec le bison se léchant le flanc ou la dame à la capuche de Brassempouy.



La peinture qui n'a jamais encore pu être attestée en Belgique mais qui est assez répandue dans les grottes de France et d'Espagne. Vous voyez ici les pigments destinés à produire la peinture (ocre rouge, jaune, craie, manganèse noir). Cette peinture était soit soufflée à la bouche, soit étalée au pinceau ou avec d'autres moyens comme des tampons.



La partie droite de la vitrine permet de découvrir un art qui n'a presque pas laissé de traces. Quelques instruments de **musique** ont tout de même été retrouvés. Trois reconstitutions de flûtes en os d'oiseau,



un rhombe, une phalange sifflante ainsi qu'une évocation d'une sonnaille. Certains instruments de musique n'ont laissé aucunes traces, en particulier ceux qui étaient fabriqués avec des matériaux qui pourrissent comme la peau et le bois.

La vitrine des ateliers (6)

Cette vitrine montre les facs -simile qui nous permettent de réaliser certains de nos ateliers de gestes qui amènent nos visiteurs à **essayer des copies d'outils préhistoriques en pierre ou en os** afin de prendre conscience des gestes qui étaient posés pour chacune d'entre elles. Nous proposons, lors de **visites animées**, un atelier de grattage de la peau, un atelier de rainurage de l'os, de polissage de l'os, de couture etc...

Exercice :

- Pourront-ils reconnaître les outils en silex et leur fonction ?

(7) En sortant dans la salle à droite de la porte, vous pouvez voir une copie d'un costume d'inspiration inuit en peaux de renne tannées. Ce costume pourrait ressembler à ce que pouvaient porter les hommes préhistoriques durant l'époque glaciaire. Cependant, aucun vêtement n'a jamais été retrouvé, donc cette reconstitution n'est qu'une hypothèse.

(8) A droite trois bulles présentent successivement de la plus grande à la plus petite : la parure, des perles, de l'ocre et des aiguilles en os avec fil en tendons.

L'environnement

C'est dans la nature que Cro-Magnon trouve les ressources nécessaires à sa subsistance. Il devait avoir une connaissance aiguë de la nature. A l'époque, pas d'internet ni de magasins ! Il se débrouillait par lui-même.

En entrant dans la salle, la vitrine de droite on peut y voir les différentes ressources utilisées par les hommes préhistoriques ainsi que la manière de les utiliser.

A l'étage du dessous on commence par le silex qui sera la pierre à tout faire pour les hommes de la préhistoire européenne. Il n'y pas du silex partout. A droite différentes ressources comme la viande, le poisson mais aussi les crustacés. Au milieu à gauche on découvre l'art de la sculpture qui est réalisée sur de la pierre (à gauche avec la vénus de Willendorf) ou de l'argile (à droite avec la vénus de Dolni Vestonice). Au milieu, des pigments comme l'ocre et la craie sont employés pour peindre dans les grottes. Au dessus à gauche on peut voir des ressources issues de la cueillette comme les fruits, les champignons, etc. Toutes ces ressources n'étaient pas tout le temps accessibles à n'importe quelle époque. Elles ont été utilisées à certains moments et à certains endroits car l'âge glaciaire est tout sauf un climat uniforme. En haut on peut y voir un massacre de cerf comme on en a retrouvé sur certains sites indiquant



l'importance que les bois d'animaux pouvaient revêtir. Enfin à droite un moulage de la toute petite tête en ivoire de la dame de Brassempouy chef d'œuvre de l'art mondial.

La seconde vitrine parle de la chasse et de la pêche.

Au centre de la vitrine se trouve une pointe d'épieu durcie au feu. Cette arme qui pouvait être soit une arme pour piquer ou lancée furent les plus vieilles jamais retrouvées (400 000 ans). La partie gauche de la vitrine est consacrée au propulseur et à l'arc. Même si on ne connaît pas les dates d'apparition de ces armes avec certitude, le propulseur est utilisé de manière certaine vers 20 000 ans et l'arc vers les 10 000 ans. Au centre de la vitrine on voit un objet en os perforé et une pointe de sagaie en os. L'hypothèse la plus probable est celle du redresseur de pointe de sagaie. Cet objet est aussi un des plus célèbres objets décorés de Belgique. Il montre une fine gravure d'un saumon.

Sur la gauche de la vitrine, on peut voir deux rennes de Laponie naturalisés. Le renne était un animal très abondant lors de la dernière glaciation. Ils constituaient des troupeaux de milliers de tête que les hommes préhistoriques voyaient tous les jours et qui leur servaient de ressource alimentaire. Les chevaux et les bisons étaient aussi souvent chassés.

Ensuite, vous vous trouvez face à la dernière vitrine de cette salle.

Elles contiennent les restes de quelques-uns des animaux de l'époque de la dernière glaciation (-100 000 à -10 000). On peut y voir des fossiles authentiques de rhinocéros laineux, de hyène des cavernes, de cheval, de renne, de mégacéros. Au milieu trône un moulage d'un des plus grands crânes d'ours des cavernes jamais trouvé. Le bas de la vitrine et tout le côté droit est occupé par l'animal qui a donné son nom à l'environnement dans lequel il vivait: la steppe à mammoth. On peut y voir une omoplate, un fémur partiel, un os de l'avant bras complet ainsi que des dents, un morceau de défense et même des poils. Ce matériel exceptionnel nous sert comme support pédagogique lors des visites animées. Il est alors possible de l'approcher et même de le toucher.

Parlons un peu de nous, les humains.

Qui sommes-nous ? D'où vient-on ?

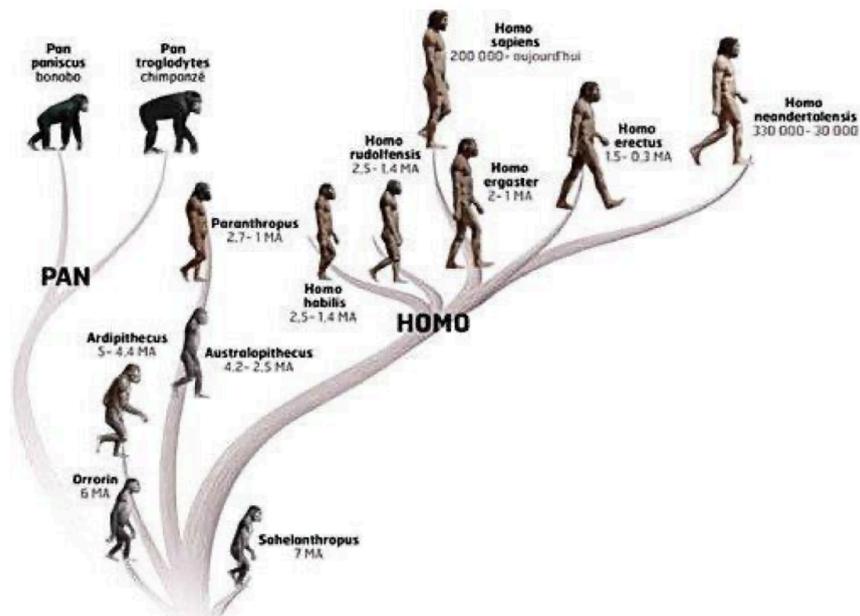
L'évolution est une suite de transformations (mutations) qui se produisent au **hasard** et qui ne suivent donc pas un schéma préétabli. Dans la nature la plupart de ces changements n'apportent souvent rien. Parfois les individus porteurs de ces transformations vont, au gré des changements environnementaux et autres (disparitions par exemple) être **avantagés**. En se reproduisant il vont donc perpétuer leur lignée avec une plus grande efficacité. C'est ce qu'on appelle la **survie du plus apte** et non du plus fort.

Commençons par le commencement. Nous sommes des **animaux**. Nous appartenons à la famille des mammifères : ce sont des animaux qui nourrissent leurs petits avec le **lait** de leurs **mamelles**.

Nous faisons partie de la famille des primates : plus simplement dit, la famille des **singes**. Cette grande famille de mammifères est divisée en deux familles principales, les singes du nouveau monde (Amérique) et les singes de l'ancien monde (Afrique et Asie).

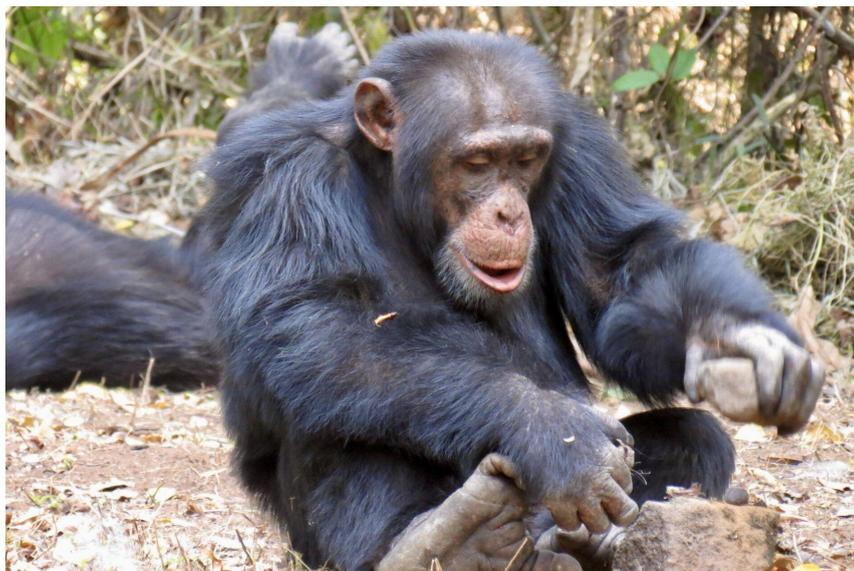
Nous sommes des **singes bipèdes** d'origine africaine. Nous avons migré sur les autres continents quand les passages nous étaient favorables.

L'évolution n'est **pas linéaire** mais plutôt **arborescente**. Cela signifie que les ancêtres généralement présentés à la queue leu leu étaient en réalité sur les branches d'un arbre ressemblant à un buisson.



Regardez dans la vitrine près de vous. Commençons par l'étage du bas.

En numéro 8 : Crâne de chimpanzé femelle. C'est l'espèce de grand singe la plus proche de notre espèce. Cette espèce est très intelligente. Les chimpanzés sont des utilisateurs d'outils. Certains outils sont juste récupérés dans la nature et ne sont pas modifiés avant utilisation. (comme le galet dans la vitrine le suggère). Cet objet est employé par les communautés de chimpanzés pour briser les fruits à coques.. D'autres sont de vraies fabrications (cane à pêche à termites et épieu de chasse).



Numéro 7 : L'Australopithèque (1ère silhouette) est un hominidé de petite taille qui se déplace sur ses deux jambes. La découverte de pistes d'empreintes a définitivement confirmé ce fait, les australopithèques étaient bipèdes exclusifs. Ils sont donc marcheurs mais peuvent aussi grimper. Ce sont des fabricants et utilisateurs d'outils en pierre.



Numéro 6: Le Paranthrope. Il s'agit d'un descendant très végétarien des australopithèques. Son crâne très large, présente une face plate inclinée, des mâchoires immenses et des dents énormes.



Numéro 5 : L' *Homo habilis* (2ème silhouette) ressemble fortement aux Australopithèques. Il a été classé dans le genre Homo car il est associé à des outils en pierre (plus récemment, il a été démontré que les australopithèques en fabriquaient aussi). La différence entre les deux hominidés serait plus subtile : les habilines tendent à avoir un cerveau plus gros comparé à la taille de leur corps. Ils présentent aussi des dents qui indiqueraient un régime alimentaire plus omnivore.



Numéro 4 : Les Erectines (3ème silhouette) sont fort différents des Hominidés précédents. Ils sont plus grands, élancés, avec de longues jambes. Ce sont des marcheurs-coueurs. Leurs crânes sont grands, allongés, les arcades sourcilières sont très grosses, la face est légèrement projetée en avant.



C'est parmi eux que l'on trouverait les premiers Hominidés qui ont émigré hors d'Afrique. A côté de ce crâne, vous pouvez voir un fac similaire d'un biface (outils qui servait comme scie, racloir et grattoir).

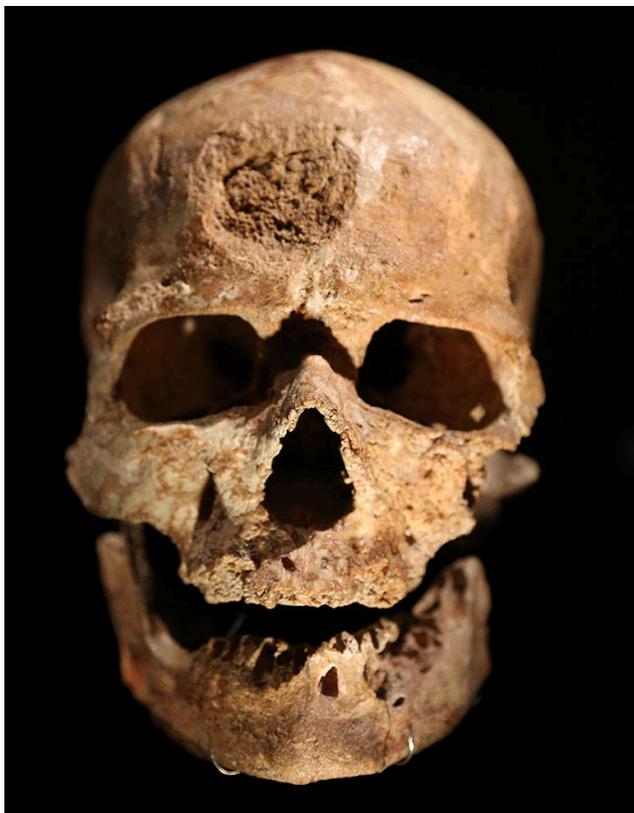


Regardez maintenant à côté de la troisième silhouette. Vous voyez un long bout de bois pointu. C'est une évocation d'un épieu, une arme de chasse dont certains exemplaires ont été retrouvés. Les érectines pratiquaient donc une chasse active. La pointe de celui-ci est durcie au feu.



Même si l'utilisation du feu semble plus ancienne, c'est à partir des érectines que son utilisation devient systématique.

Numéro 3 : Les Néandertaliens (4ème silhouette) est une évolution des érectines en Eurasie. Ils ont hérité de leurs ancêtres un crâne allongé et de gros bourrelets au-dessus des yeux. Certains d'entre-eux se sont **mélangés** (hybridés) avec les *Homo sapiens* et on peut donc dire qu'ils n'ont pas totalement disparus. Présenté comme une brute (le mot Néandertal est même parfois employé comme insulte), les découvertes récentes montrent qu'ils avaient développé des techniques de taille très complexes, des cultures, croyances et pratiques très élaborées.



Numéro 2 : *L'Homo sapiens* ou Cro Magnon (5 ème silhouette) est une évolution des érectines d'Afrique qui leur ressemblent beaucoup pour les individus anciens mais plus nous nous rapprochons d'aujourd'hui plus ils vont prendre l'aspect que nous connaissons. Un grand crâne arrondi, un grand front, une face plate, un menton, un squelette gracile, etc..Le spécimen le plus célèbre est l'homme de Cro-Magnon. On peut voir qu'il nous ressemble à un tel point que le doute n'est plus permis: nous sommes des Cro-Magnon!

Salle gallo-romaine.

A la fin de la préhistoire de **multiples migrations** vont se produire amenant chaque fois de nouvelles populations au contact des anciennes. Nous avons déjà vu que cela s'est produit très anciennement lorsque les premiers erectines ont quitté l'Afrique mais cela va se poursuivre avec les sapiens à de multiples reprises. De nombreuses populations vont migrer vers l'Europe parfois dans des conditions très difficiles. A la fin de la préhistoire le climat devient plus chaud et plus humide ce qui a permis à la forêt de se réinstaller. C'est dans ces conditions que les derniers peuples chasseurs vont voir arriver les premiers migrants qui apporteront tour à tour, l'agriculture, puis l'usage des métaux.

Parmi ceux-ci il y a un peuple qui va s'installer chez nous en Gaule Belgique ce sont les **celtes** . Partis d'Europe orientale et probablement d'encore plus loin ils vont déferler sur l'Europe en allant chatouiller les grecs et puis les romains (épisode de oies du capitole) avant de s'installer en Gaule leur donnant le nom sous lequel ils sont les plus connus: les **gaulois** . Ces derniers prospèrent durant environ 500 ans avant que les **romains** , avides de conquêtes ne les vainquent et **annexent** purement et simplement la **gaule** aux **territoires romains** puis enfin à l' **empire** .

Cette dernière salle montre quelques témoignages de ces gaulois annexés devenus des gallo-romains. En entrant dans la salle on peut voir à gauche des facs-simile d'une cuisine de cette époque.

Les vitrines de la salle montrent des éléments de la **vaisselle** de l'époque soit importée soit produite dans les territoires annexés, des objets en métal et des céramiques de stockage. Certains de ces objets proviennent d'un site tout proche du musée et situé à Braives. Il s'agissait d'une étape sur la célèbre **voie romaine** allant de Bavais à Cologne.

Au centre de la pièce on peut y admirer une pièce unique au monde: il s'agit d'une **maquette d'une villa romaine** . Cet ensemble montre ce mode de vie très particulier et qui s'est répandu dans différentes parties de l'empire et consistant à rassembler en un seul lieu une structure permettant de vivre en quasi **autarcie** . Les villae concentrent en effet des activités qui ne sont généralement pas groupées. Elle est divisée en trois parties.

La *pars urbana*: ou espace de logement des propriétaires. Ces bâtiments intègrent souvent toutes les innovations des romains, parmi lesquelles des chauffages centraux par hypocaustes ou encore des termes privatifs.

La *pars rustica*: c'est la plus grande partie. Elle est constituée de toute une série de bâtiments dont certains étaient probablement de facture plus rustiques que ceux montrés ici. (Cette maquette montre une villa hypothétique de la Gaule du sud ou narbonnaise). Nos *villae* intégraient probablement des bâtiments gaulois (masures) au milieu de bâtiments de facture plus romaine. On y trouve tout ce qu'il est possible de produire, allant de l'agriculture jusqu'à la transformation de la viande, mais aussi des potiers, des boulangers, des forgerons, etc.

La *pars fructuaria*: Il s'agit d'une partie de la villa qui intègre le verger.

Cette fabuleuse maquette nous sert lors d'animations pédagogiques durant laquelle elle prend vie.