

## DOSSIER DE PRESSE

### CONTACT PRESSE

Maude LYAUDET

Chargée de communication

maude.lyaudet@emse.fr

Tél. 04 77 42 02 65

16 avril  
23 juillet 2022

📍 La Soucoupe

# MONDO MINOT

Expo-ateliers  
pour les 2-7 ans

Entrez dans Le  
Monde des Rêves

Illustration & graphisme : Le Boudoir Graphique

Infos et réservation  
[laronde-sciences.com](http://laronde-sciences.com)  
04 77 42 02 78

# DOSSIER DE PRESSE

Mondo Minot

## MONDO MINOT, DE RETOUR À LA SOUCOUE !

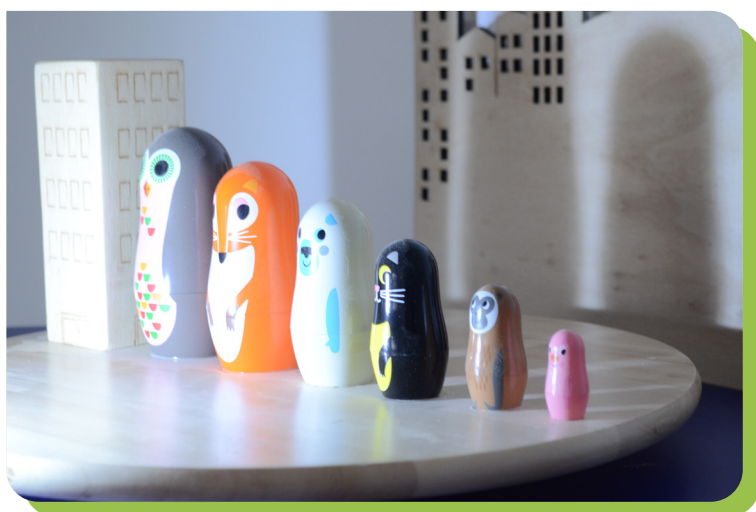
Créée par **La Rotonde** en 2012, l'exposition-ateliers **Mondo Minot** fait son grand retour à la Soucoupe 10 ans après sa création.

Cette exposition propose un voyage à la découverte des sciences, un périple dans les mondes rêvés de deux jeunes héros, **Lilian** et **Capucine**.

Au cours de ce voyage, le public s'amuse avec une trentaine de jeux, de contes, d'expériences articulés autour de 5 mondes :

- le monde du sommeil,
- le monde du vivant,
- le monde de la lumière,
- le monde du virtuel
- et le monde des 5 sens.

Depuis 10 ans, l'expo-ateliers Mondo Minot a été reconfigurée par **Science Animation** en co-production avec La Rotonde pour proposer une nouvelle version de l'exposition. Le graphisme a été modernisé, et les parcours améliorés pour que les niveaux de lecture soient adaptés à chaque enfant. Enfin, le monde virtuel, a été entièrement repris, en incluant des modules innovants pour une exposition destinée au jeune public.



## UNE EXPOSITION POUR LES 2-7 ANS... MAIS PAS QUE !

Accompagné par leurs proches, les enfants de 2 à 7 ans réinventent le monde, s'émerveillent, se questionnent sur ce qui les entoure, dans un décor basé sur l'imaginaire.

Avec le retour de Mondo Minot, La Rotonde souhaite à nouveau proposer une exposition ludique avec du contenu scientifique pour les tout-petits. Cette proposition permet véritablement de s'amuser avec les sciences **dès le plus jeune âge**.





## LA CHAMBRE

Avant de commencer l'exposition-ateliers, passage obligé dans la chambre de Capucine et Lilian !

Chaque soir, Lilian et Capucine ont hâte d'aller se coucher. Car, à peine endormis, ils franchissent les portes de l'armoire de leur chambre et pénètrent alors dans un monde rêvé, fait de découvertes et d'expériences scientifiques.

C'est dans cette même chambre que commence l'aventure des visiteurs de Mondo Minot. Une véritable chambre d'enfant avec des lits, des livres, des jeux, des vêtements... et la fameuse armoire magique !



On ouvre les portes de l'armoire, on traverse les vêtements... Et on bascule aussitôt dans les 5 mondes indépendants (le sommeil, le vivant, le virtuel, la lumière et les 5 sens) !

Dans ces 5 mondes, le public déambule, se questionne, rit et s'émerveille... en compagnie des médiateurs et médiatrices de La Rotonde, présents pour les guider afin que la compréhension et l'amusement soit optimum.

L'équipe d'animation peut ainsi conseiller des parcours selon l'âge des enfants, pour que tout le monde y trouve son compte.



## LE MONDE DU SOMMEIL

Dans un espace douillet et rassurant, sous une véritable yourte mongole, les enfants découvrent, à travers des manipulations, des contes et des jeux, le monde des rêves et appréhendent ainsi mieux celui du sommeil.

**Que se passe-t-il quand je dors ?**

**Quand est-ce que je rêve ?**

**Pourquoi dormons-nous ?**

**Les chiens et les chats dorment-ils plus que nous ?**

Autant de questions auxquelles le public peut répondre grâce à des jeux, des contes et des expériences dans une ambiance chaleureuse.

### LE TRAIN DU SOMMEIL

Les enfants doivent réparer, à travers un puzzle, le petit train du sommeil pour comprendre les différentes phases de notre nuit. Une fois le train constitué, lorsque toutes les pièces sont en place, une histoire audio raconte les phases du sommeil aux enfants.

### LE SOMMEIL DES ANIMAUX

Un petit jeu fait découvrir les caractéristiques du sommeil de quelques animaux.

### LA MACHINE À RÊVES

Enfants et adultes s'amuse à inventer un rêve.

### UNE YOURTE, DES CONTES ET DES SPECTACLES

Dans la yourte mongole, des livres sont mis à disposition des visiteurs. Les plus petits pourront demander à leurs proches de leur lire une histoire tandis que les plus grands pourront consulter les ouvrages à leur guise.

Des séances de contes et des mini-spectacles seront régulièrement proposés dans ce lieu atypique tout au long de la durée de l'exposition.





## LE MONDE DU VIVANT

Un univers étonnant ! Entre les arbres de couleur, les champignons ou les végétaux, les enfants sont amenés à questionner les mondes animal et végétal. Ils mobilisent leurs 5 sens pour appréhender les différents concepts. Idéal pour expérimenter, toucher, observer, écouter, entendre grâce à de nombreuses manipulations !



### AU FIL DES SAISONS

Quelles différences entre les différentes saisons ? Grâce à un jeu interactif et ludique, les enfants apprennent les différences au sein des saisons !

### LES ODEURS MYSTÈRES

Sans la vue, retrouver des odeurs peut être parfois très compliqué. C'est le défi que nous donnons à nos jeunes explorateurs et exploratrices ! Dans ce jeu, petits et grands doivent reconnaître 6 odeurs sans aucun autre indice : défi accepté ?

### JOUR ET NUIT

Un décor étrange attend le public : sur un panneau très coloré, nous pouvons apercevoir un chat blanc derrière un buisson, un lapin courant à toute allure ou encore une grenouille qui tire la langue ! Mais munis de lunettes magiques, les visiteurs découvrent une toute autre scène devant eux : une chouette s'est, par exemple, glissée dans le paysage. En réalité, les lunettes magiques de Mondo Minot permettent de voir les animaux vivant la nuit !

### QUI SUIS-JE ?

Voilà que le public se retrouve perdu au milieu de la nature à jouer à cache-cache avec les animaux. Ils sont tous partis se cacher ! La seule façon de gagner la partie est de les reconnaître en ouvrant grand ses oreilles. Car contrairement à nous, les animaux ne peuvent pas parler. Cependant, ils poussent des cris pour communiquer entre eux, ce qui nous permet aussi de les reconnaître.

### À PLUMES, À POILS, À ÉCAILLES

Ici les enfants découvrent différentes matières et textures qu'ils peuvent retrouver dans la nature grâce à un mur sensoriel !



## LE MONDE DE LA LUMIÈRE

Plongés dans une pénombre éclairée par un ciel étoilé, les enfants partent à la découverte de la lumière grâce à des faisceaux lumineux et des objets aux formes et aux couleurs surprenantes. Dans le monde de la lumière, les petits doivent faire preuve de logique, d'imagination, d'observation... et laisser place à la rêverie !

### JE SUIS CACHÉ

Les visiteurs arrivent devant un plateau tournant muni de poupées russes alignées les unes à côté des autres et éclairées par une source lumineuse. En faisant tourner ce plateau, les enfants voient les ombres des poupées se déplacer, s'agrandir et ne faire plus qu'une lorsqu'elles sont toutes alignées, face à la lumière.

### EN SCÈNE

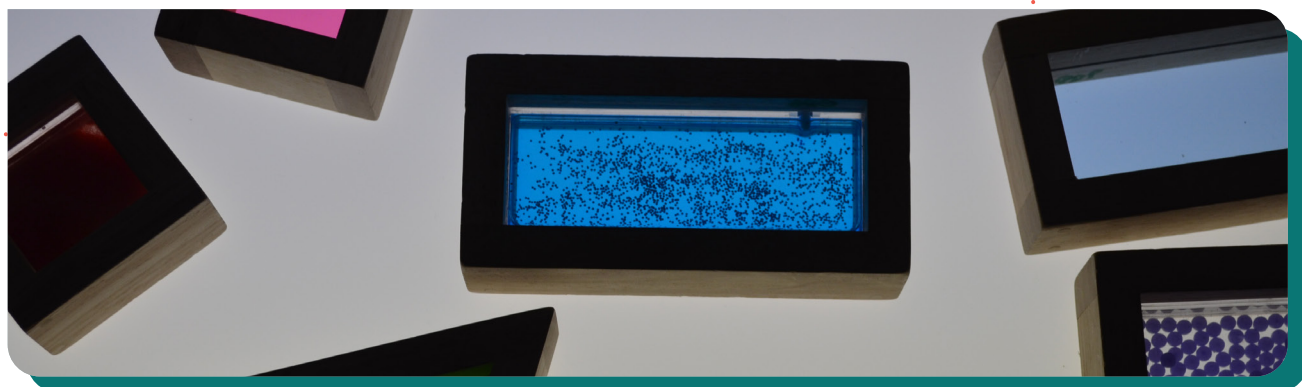
Dans cet espace, les petits essaient de se faire rire et de faire rire en inventant une histoire sous la forme d'un théâtre d'ombres. De nombreux objets sont à leur disposition pour l'aider à imaginer, agrémenter son histoire et déclencher le rire de son public.

### CIEL ÉTOILÉ

Un mur brille dans le noir. En s'approchant un peu plus près, les enfants découvrent une multitude de petites étoiles. En piochant des étoiles dans les malles qui sont à leur disposition, ils peuvent alors compléter le ciel étoilé et pour les plus grands, créer des constellations.

### DE TOUTES LES COULEURS

Que se passe-t-il lorsque l'on mélange plusieurs couleurs primaires ? Que se passe-t-il lorsque l'on mélange des formes différentes ou un objet opaque avec un objet transparent ? Le public peut tout expérimenter avec une table rétro-éclairée !



## LE MONDE DU VIRTUEL

Ordinateurs, tablettes, consoles, objets connectés... Le monde qui nous entoure est rempli de nouvelles technologies. **Mais comment fonctionne un ordinateur ? Comment un robot fait-il pour avancer ?**

Quatrième monde de Mondo Minot, le monde du virtuel essaie de comprendre ce qui se passe en arrière-plan de la machine et de percevoir la créativité 2.0.

Pour cela, des ateliers ont été pensés pour initier les enfants dès 2 ans à la logique du code, la réalité augmentée, la robotique et les mails !

### PAS À PAS

À l'instar d'un escape game, il faut être la première équipe à sortir d'un labyrinthe. Pour cela, il faudra faire preuve de logique et d'une bonne communication. Et surtout, attention aux bugs !

### PIXEL 1 - COULEUR O

À l'aide de pièces noires et blanches, sauriez-vous reproduire un modèle de dessin pixelisé ?

### DESSIN ANIMÉ

Place à la création et à l'imagination ! Ici, votre dessin colorié prend forme et s'anime comme par magie sur un mur !

### PAYSAGE AUGMENTÉ

À l'aide de petits cubes en bois, le but est de construire tous les éléments possibles montant plus ou moins haut. Selon la hauteur, la construction va changer de couleur !



### PROGRAMME TON ROBOT

M. Cubetto est un petit robot qui oublie souvent son chemin pour rentrer de l'école. Une console de jeux avec des pièces de couleurs permet à l'enfant de programmer le chemin que va devoir faire M.Cubetto pour rentrer chez lui en plaçant les pièces dans le bon ordre.

### LAISSEZ-MOI UN MESSAGE

Laissez un message pour les prochains visiteurs !







## LE MONDE DES 5 SENS

À travers l'alimentation, les enfants sont amenés à découvrir ou redécouvrir leurs 5 sens. Assiettes, couverts, aliments, recettes, les petits sont plongés dans l'univers de la cuisine !

### LES 5 SENS

Grâce à nos 5 sens, nous pouvons découvrir le monde : froid, chaud, collant, doux, piquant, mou, dur... Venez-vous amuser avec ce dispositif pour nommer et identifier les différentes parties du corps qui y sont associés !

### MON PLATEAU D'ODEURS

Il s'agit ici de reconnaître une série d'odeurs provenant de la cuisine de Lilian et Capucine. Les visiteurs vont donc devoir utiliser le nez, leur odorat, pour sentir les différents parfums et les nommer.

### RECETTE DES P'TITS CHEFS

La recette de Lilian est tachée. Pour aider nos deux héros à compléter leur recette, il faudra faire preuve d'analyses et de mémoire pour sauver le repas !



### TOUCHER C'EST GAGNÉ !

Sur ce dispositif, Lilian et Capucine se sont amusés à cacher des aliments dans des sacs en tissus opaques. Pour retrouver les bons aliments, il faut utiliser uniquement les mains. Sans la vue, ce n'est pas un exercice facile !

### EN CUISINE

Les bruits dans la cuisine jouent aussi un rôle important dans un repas. Au menu de ce jeu, vous pourrez reconnaître certains bruits issus de la cuisine. Certains font référence à des souvenirs ou donnent tout simplement l'eau à la bouche !

### LES SAVEURS DE MON ASSIETTE

C'est l'heure de se mettre à table ! Face aux visiteurs se dresse une table aux multiples saveurs. En se positionnant devant l'une des quatre assiettes, le visiteur découvre plusieurs aliments et les nomme un par un. **Lui sont-ils familiers ? Les apprécie-t-ils ? Quelle saveur leur sont associée ?** Il s'agit d'exprimer ses préférences et ses souvenirs en lien avec chaque ingrédient.





## INFORMATIONS PRATIQUES

L'exposition-ateliers **Mondo Minot** est présente dans la Soucoupe, lieu historique de La Rotonde, au 158 cours Fauriel à Saint-Étienne, **du 16 avril au 23 juillet 2022**.

La Rotonde veille au respect des mesures sanitaires.

Nous appliquons les règles en vigueur. N'hésitez pas à consulter notre site internet pour en savoir plus.

### HORAIRES

#### En période scolaire

Les mercredis et samedis après-midi  
à 14h et 16h

#### Durant les vacances scolaires

Du mardi au vendredi, matin et après-midi  
à 10h, 14h et 16h

Samedi après-midi  
à 14h et 16h

### DURÉE DE L'EXPOSITION

1h30 environ

### PUBLIC

De 2 à 7 ans, à partager en tribu  
50 personnes maximum par séance

### TARIF

Tarif unique de 4€ par personne

### INFOS & RÉSERVATION

[larotonde-sciences.com](http://larotonde-sciences.com)

04 77 42 02 78

[larotonde@mines-stetienne.fr](mailto:larotonde@mines-stetienne.fr)



# SOUCOÙPE