

drave dédrave

ramener l'équilibre

TITRE

Drave dédrave – Ramener l'équilibre

PUBLIC CIBLE

Pour tous. Contenu adapté aux familles (7 ans et +), textes en français et anglais.

CONTENUS

- 3 modules d'introduction et de conclusion
- 8 cubes empilables sur la dédrave
- 8 cubes empilables sur la réhabilitation de la faune
- 1 vidéo (envoyé par fichier numérique)
- 1 œuvre en anamorphose
- 2 panneaux autoportants
- 4 interactifs
- 3 artéfacts

* Le matériel de nettoyage sanitaire est sous la responsabilité de l'emprunteur.

AIRE D'EXPOSITION REQUISE

Entre 80 m² et 120 m²

DISPONIBILITÉ

À partir de l'hiver 2022

COÛT DE LOCATION

6 000 \$ + taxes

Excluant les frais de transport, les assurances et les frais de déplacement d'un technicien pour le montage et le démontage de l'exposition.

MATÉRIEL D'ACCOMPAGNEMENT

- Un cahier d'activités à imprimer localement
- Outils promotionnels : une affiche à adapter et imprimer localement
- Rapport de condition pour l'exposition et les artéfacts

RENSEIGNEMENTS

Marie-Claude Hawry

Responsable des expositions et des projets – Patrimoine
Culture Trois-Rivières
mhawry@v3r.net
819 372-4633

TEXTE PROMOTIONNEL

La drave fait partie de l'histoire québécoise et canadienne. Que reste-t-il de cette époque? D'anciens barrages, ponts, billots échoués ; des traces qui parfois bouleversent l'écosystème. Au Parc national de la Mauricie, une vaste opération de dédravage est en cours pour redonner sa place à la nature. Venez découvrir le travail méconnu des dédraveurs dans cette exposition familiale et interactive qui vous transportera dans le monde fascinant de la restauration écologique.

Une exposition réalisée par Boréal, Centre d'histoire de l'industrie papetière en collaboration avec le parc national de la Mauricie (Parcs Canada)

L'ensemble de l'exposition a été conçu dans un souci de développement durable.

EXPLICATIONS DES INTERACTIFS

En plus d'aborder les thèmes de la drave et de la restauration de la faune, le contenu de l'exposition est bonifié de quatre interactifs amusants pour les visiteurs de tous âges.

Le premier, inspiré du jeu *rush hour*, nécessite de déplacer les plaquettes de bois afin de faire passer la plaquette « Restauration physique » de l'autre côté de la planche de jeu. Chaque plaquette représente une étape de la restauration d'un lac. L'objectif est donc d'illustrer les nombreuses étapes nécessaires à la restauration des écosystèmes. Les visiteurs sont invités à utiliser leurs pieds pour faire bouger les plaquettes dans le contexte sanitaire actuel.

Le second interactif, reprend le principe du jeu perfection. Les visiteurs abaissent le plateau de jeu et déclenche la minuterie. Ils ont une minute pour remettre les poissons dans le jeu. Il y a des poissons de fleuve qui n'ont pas de case. Les poissons exotiques sont en bleu alors que l'omble de fontaine est en rouge puisque c'est le seul poisson qui a sa place dans le lac. Le but est de faire comprendre qu'on ne peut pas restaurer de n'importe quelle façon.



Troisièmement, le jeu de recherche et trouve entraîne les enfants à faire le tour de l'exposition pour trouver certaines réponses. Les réponses sont accessibles avec un code QR. Le but est de faire remarquer aux gens que même si tout nous semble beau et naturel, la nature peut être dégradée et il faut être attentif aux signaux qu'elle nous envoie.

Enfin, la balance se trouve dans le module de la conclusion. Elle est posée sur une tablette avec une grosse roche qui la fait pencher d'un côté. Les petites roches tout autour représentent des actions que les gens peuvent poser pour rétablir l'équilibre de la nature. L'objectif est de faire réaliser aux visiteurs que la nature a souvent besoin de nous pour se réparer.

L'ŒUVRE DE L'EXPOSITION

C'est une anamorphose de Richard Purdy. Pour profiter de l'œuvre, tentez de trouver le bon point de vue vous permettant de voir l'omble de fontaine non déformée. Tout comme une illusion d'optique, il faut regarder l'œuvre sans faire trop de focus pour la voir apparaître correctement.