

# MALLETTE PÉDAGOGIQUE





# SOMMAIRE

**01.**  
INTRODUCTION

**02.**  
AVANT-PROPOS

**03.**  
FICHES  
PÉDAGOGIQUES

**04.**  
SOURCES

01.

## INTRODUCTION

Salut, nous sommes le collectif "6 pieds sur terre". Pendant notre service civique, on s'est lancé dans un projet qui met l'accent sur la transition écologique et solidaire. Ce petit livret que tu tiens en main, c'est le résultat de notre travail.

Notre projet visait à sensibiliser les individus de différentes villes de Rennes Métropole à l'importance de protéger la biodiversité. Pour y parvenir, on a créé une boîte pédagogique avec 15 animations. Dans ce livret, on a rassemblé toutes les fiches pédagogiques qu'on a faites, et dans la boîte, tu trouveras le matériel nécessaire pour certaines des activités

A travers nos animations, on veut simplement encourager les gens à se reconnecter avec la nature. On parle notamment du "syndrome de manque de nature" et on les pousse gentiment à passer plus de temps dehors, à s'amuser dans les espaces verts.



# AVANT - PROPOS

Avant de plonger dans nos fiches pédagogiques, je crois qu'il serait bien de jeter un coup d'œil rapide à ce que signifie la biodiversité et définir le concept du "syndrome de manque de nature".

## La Biodiversité

BLAH  
BLAH!!  
BLAH

La biodiversité est l'ensemble de tous les êtres vivants de la Terre. C'est un mot composé à partir des mots « biologie » et « diversité ». On appelle biodiversité, la variété de la vie. La biodiversité est présente à tous les niveaux de la vie :

- à l'intérieur des espèces vivantes, dans leurs gènes.
- dans une espèce animale ou végétale. Par exemple : la diversité des tomates, qui peuvent être de formes et couleurs différentes.
- au niveau de la planète entre les différents milieux de vie, les écosystèmes.

La biodiversité change dans le temps. Elle n'est pas la même qu'à la préhistoire, et différente de ce qu'elle sera dans 10 ans par exemple, parce que des espèces vivantes auront changé, muté ou disparu. Aujourd'hui, on estime que pour une espèce vivante connue, dix restent à découvrir.

Pour l'homme, perdre la biodiversité, c'est perdre des millions d'années de reproduction, de l'évolution de la terre. C'est aussi perdre des ressources, comme les animaux comestibles. Par exemple, si on pêche trop de poissons, cela entraîne une perte de la biodiversité. Cela s'appelle la surpêche. Lorsqu'il y a surpêche d'une espèce de poissons, les petits n'arrivent plus à l'âge adulte, les poissons sont de moins en moins nombreux et l'espèce peut se trouver menacée. Il faut donc la préserver pour préserver la vie sur Terre.

## Le syndrome de manque de nature

Le syndrome du manque de nature, c'est quand on ne passe pas assez de temps en contact avec la nature, surtout si on habite en ville ou dans des endroits très urbanisés. Ça peut affecter notre bien-être.

Protéger la biodiversité joue un rôle super important pour lutter contre ce syndrome :

Interagir avec la nature a un impact positif sur la santé mentale.

La préservation de la biodiversité implique la conservation et la restauration des habitats naturels ( forêts, prairies, zones humides...). Ces écosystèmes fournissent des espaces où les individus peuvent se reconnecter à la nature.

La présence de diverses espèces végétales et animales dans ces habitats contribue à créer des environnements naturels riches et stimulants pour les sens.

L'observation de la faune et de la flore peut être une source d'émerveillement et de fascination, contribuant ainsi à réduire le syndrome de manque de nature.

Apprendre et avoir des connaissances sur la nature grâce à l'éducation et à la sensibilisation à la biodiversité, peut nous aider à mieux comprendre la nature et à se sentir plus connecté. Comme on dit, "on protège ce qu'on aime, et on aime ce qu'on connaît", Jacques Cousteau.

Si on perd de plus en plus de biodiversité, on perd aussi des endroits naturels sains et variés. Pourtant, ces endroits sont super importants pour combattre le syndrome du manque de nature. Ils aident notre santé mentale et nous permettent de rester en lien avec la nature.



# DÉTECTIVE NATURE



## Intérêts pédagogiques

- Développer le sens de l'observation



Age

Tout Public



Durée

20/30min



## Matériel

- Nappes, draps ou torchons
- Éventuellement quelques boîtes d'allumettes ou petits récipients pour y déposer temporairement des bestioles



## Déroulement

**1** : L'animateur collecte en amont des feuilles, des mousses, des écorces ou des petits récipients pour y déposer temporairement ses objets.

**2** : Exposez les objets collectés sur un tissu puis invitez les enfants à bien observer chaque élément.

**3** : Recouvrez vos trouvailles sur un tissu puis invitez les enfants à bien observer chaque élément.

**4** : Étendez une pièce de tissu au sol par enfant. Demandez au public de partir à la recherche des mêmes éléments que vous et de les déposer sur leur torchon.

**5** : Une fois la récolte terminée, comparez ce qu'ils ont ramené avec la collecte d'origine.



## Sensibilisation

Lors de la collecte, veillez à ne pas maltraiter d'animaux même tout petits. Prenez le temps de faire remarquer précisément aux individus l'endroit où ils ont trouvé leurs bestioles pour qu'ils les ramènent au même endroit à la fin du jeu.



## Fin de l'activité

Prolongez la découverte en aidant à identifier leurs découvertes avec des miniguides Salamandre ou d'autres guides de détermination. Vous pouvez faire le même jeu dans une prairie, au bord d'une rivière ou même en pleine ville dans un parc.

## 2

# RECONNAISSE VÉGÉTALE



### Intérêts pédagogiques

- sensibiliser aux plantes adventices / plantes sauvages
- sensibiliser aux sciences participatives (moyen d'agir)



**Age :** Adultes / enfants accompagnés



**Durée :** 45min / 1h



### Matériel :

- livre "Sauvage de ma rue" de Nathalie Machon (1 pour 2 personnes environ)
- feuille imprimée du protocole de sciences participatives de Vigie Nature École (1 feuille pour 2 personnes environ) ->version école plus abordable
  - la fiche terrain
  - la clé de détermination
- stylo/ crayon à papier (1 pour 2 personnes environ)
- support pour écrire (planchettes ou autre)
- (pas obligatoire) smartphone avec :
  - l'application "PlantNet
  - un appareil photo
- Imprimer les formes de feuilles en couleur



### Déroulement

**1 :** Expliquer l'érosion de la biodiversité : focus végétal, que les techniques d'entretien des espaces verts ont changés : zéro phyto, adventices, et le rôle des adventices / plantes sauvages.

**2 :** Expliquer protocole de sciences participatives

**3 :** Rechercher une rue/ espace intéressant avec des adventices : commencer le protocole => noter dans la fiche terrain

**4 :** Début de la reconnaissance dans le lieu choisi (environ 30/45min)

- Ne pas hésiter à s'aider de l'application PlantNet quand on ne trouve pas via le livre ou quand on hésite) => noter dans la fiche terrain



### Sensibilisation

- Parler de l'érosion de la biodiversité écologique, de la nature dans les centre-villes, des adventices (anciennement "mauvaises herbes"), de refuges pour la biodiversité, de continuité écologiques...
- Apprenti.e.s scientifiques : aider les scientifiques aguerri.e.s à connaître nos plantes sauvages pour mieux les protéger !



### Fin de l'activité

Récupérer le matériel : livres, stylos, feuilles (fiches) : débriefs

- redonner le nom du site des sciences participatives
- après la séance : rentrer les données à l'attention de Vigie Nature



  
3

# LA BOÎTE À MYSTÈRE



## Intérêts pédagogiques

- Reconnexion avec la nature
- Expérience sensorielle (orienté sur le touché)



Age : Tout public



Durée : 10min



## Matériel :

- boîtes
- mousse
- terre
- noix ou noisette
- bourgeons
- brindille
- système racinaire



## Déroulement

1 : Mettre en place les objets dans les boîtes, puis poser sur la table

2 : La personne met sa main dans la boîte

3 : La personne touche et analyse

4 : Elle fait des supposition

5 : La personne doit deviner



## Sensibilisation

On incarne une personne qui a des problèmes de vue ou qui est aveugle, mais cette personne a le sens du toucher très développé

*The End*

## Fin de l'activité

Changer l'ordre des boîtes

  
4

# 7 FAMILLES INSECTES



## Intérêts pédagogiques

- Apprendre les noms des différentes familles d'insectes



Age : Tout public



Durée : 20/30 min



## Matériel :

- Le jeu se compose de 7 familles différentes : Hyménoptère, Arachnide, Mollusque, Hémiptère, Diptère, Orthoptère et Lépidoptère
- Chaque famille est composée de 6 cartes qui se réfèrent aux thèmes des insectes



## Déroulement

Distribuer 7 cartes à chacun, celles qui restent constituant la pioche. Le premier joueur demande à un autre s'il a la carte dont il a besoin pour constituer une famille. S'il l'a, il doit la donner. S'il ne l'a pas, le demandeur doit piocher. Si la carte piochée est la bonne, le joueur doit dire « bonne pioche ». Si ce n'est pas la bonne, il passe son tour et c'est au joueur situer à sa gauche de demander la carte de son choix au joueur de son choix. Un joueur ne peut demander une carte que s'il possède déjà une carte de la même famille.



## Sensibilisation

jeu de carte qui permet de découvrir et comprendre les insectes qui nous entourent

The End

## Fin de l'activité

Ranger les cartes

  
5

# MIKADO BOIS



## Intérêts pédagogiques

- Se reconnecter à la nature.
- Améliorer sa dextérité et son attention visuelle.



Age : Tout public



Durée : 20/30 min



## Matériel :

- Aucun matériel au début.
- Mais peut prévoir des morceaux de bois de taille ou d'épaisseur similaire au cas où (11 / 21 / 31 / 41).



## Déroulement

**1** : Trouver 11 / 21 / 31 : 41 bâtons de bois, de taille et d'épaisseur similaire.

**2** : Pour commencer une partie de Mikado, l'une des personnes qui joue doit tout d'abord prendre l'ensemble des bâtons entre ses 2 mains. Puis, la personne les laisse simplement tomber en éventail sur une table.

**3** : Dans le sens des aiguilles d'une montre, la personne jouant tente de retirer une baguette de son choix. Lors de cette action, elle ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'elle y parvient, elle gagne la baguette retirée et peut continuer à retirer d'autres baguettes.



## Sensibilisation

- Utiliser les éléments de la nature.
- S'amuser avec ce qu'il y a autour de soi.

*The End*

## Fin de l'activité

Il ne reste plus de bâtons à retirer, la personne qui en a le plus à gagné la partie !

# 6

## QUIZZ - QUI VEUT SAUVER DES MILLIONS ?



### Intérêts pédagogiques

- Sensibilisation à la biodiversité



Age : Tout public



Durée : 5/45min



### Matériel :

- Cartes quiz
- Plusieurs Buzzers.



### Déroulement

**1** : Former plusieurs équipes. Chacune d'entre elles doit choisir un nom d'équipe avant de commencer le quiz

**2** : L'animateur-trice A présente rapidement le jeu et introduit les thématiques (biodiversité, faune, flore,..)

**3** : A pose la première question (choix multiple). Un délai de 10 à 30 secondes (en fonction du public) est accordé aux équipes pour se concerter, l'équipe qui buzz la première répond en premier : un point par bonne réponse.

**4** : A l'issue des questions, l'équipe qui a le + de points remporte la partie !



### Sensibilisation

- Présentateur d'une émission de télévision

*The End*

### Fin de l'activité

Remporter le plus de points possibles pour remporter le titre de Sauveur de millions !

7

## CIEL TERRE MER



### Intérêts pédagogiques

- Brise glace, éviter la gêne.
- Mémorisation et connaissance d'un sujet



Age : Tout public



Durée : 10/15 min



### Matériel :

- Pas de matériel
- Ou sinon des outils pour délimiter les espaces.



### Déroulement

**1** : Trouver un endroit où l'on peut diviser en trois parties (ciel / terre / mer).

**2** : Placer les personnes en ligne.

**3** : Raconter une histoire ou dire des mots qui s'associent aux éléments (ciel / terre / mer).

Ex : Oiseau qui correspond au ciel, poisson pour la mer, hérisson pour la terre.

**4** : Les gens se déplacent à l'endroit avec lequel le mot s'associe.

- La dernière personne arrivée à temps à son élément/ emplacement raconte l'histoire suivante ou dit un mot associé à un des 3 éléments.



### Sensibilisation

- Jeu qui se déroule à plusieurs mais de façon individuelle.
- Le rythme peut être accéléré pour rendre la tâche plus difficile.
- La personne qui gagne X fois d'affilée peut devenir le.a maître.sse du jeu et relancer un nouveau thème.
- Une version où la dernière personne est éliminée et peut devenir le.a maître.sse du jeu.
- Dire un thème mais aller à l'opposé (oiseau ⇒ terre à la place du ciel).



### Intérêts pédagogiques

- connaître les différentes essences d'arbres
- reconnecté à la nature



Age : Tout public



Durée : 20min



### Matériel :

- Foulard



### Déroulement

**1** : Arrêtez-vous en forêt dans un endroit plaisant.

**2** : Bandez les yeux d'un.e premier.e concurrent.e puis faites le tourner sur lui/elle-même pour qu'il/elle perde ses repères.

**3** : Guidez la personne ensuite vers un arbre.

**4** : Laissez le/la palper longuement l'écorce, puis ramenez-le/la au point de départ en tournant pour le/la désorienter à nouveau.

**5** : Dégagez ses yeux. Le/la joueur.euse doit alors essayer de retrouver l'arbre et lui donner un nom.



### Sensibilisation

un après-midi ensoleillé, le moment idéal pour aller en forêt et entrer en contact avec les arbres.



### Fin de l'activité

Connaître les différentes espèces d'arbres locale.

  
9

## CROIX DU BÛCHERON



### Intérêts pédagogiques

- Estimer la hauteur d'un arbre de façon naturelle.
- Utiliser les éléments de la nature comme outils de mesure.

 **Age :** Tout public

 **Durée :** 10/20min

 **Matériel :**

- Foulard

 **Déroulement**

**1 :** Chaque personne va chercher ses bâtons de la même longueur.

**2 :** Il faut placer un bâton horizontalement près de l'œil et l'autre verticalement au bout du premier.

**3 :** En reculant ou en avançant, cela fait correspondre le bas du bâton avec la base du tronc et le haut du bâton avec le sommet de l'arbre.

**4 :** Une fois que cela correspond, la distance qui te sépare de l'arbre mesuré correspond à la hauteur de l'arbre + ta taille.  $X \text{ pas} = X \text{ mètres}$  (faire des pas d'un mètre environ). Une fois que tu as additionné le nombre de pas et ta taille, tu obtiens la taille de l'arbre !

 **Sensibilisation**

Chaque personne donne une estimation sur la hauteur de l'arbre. GAGE pour la personne qui perd ! Exemple : faire le tour de l'arbre à cloche pieds ou à quatre pattes.

*The End* **Fin de l'activité**

Fais de grands pas jusqu'au pied de l'arbre. D'après la "méthode de la croix du bûcheron", le nombre de pas additionnée à ta taille correspond à la hauteur de l'arbre.

  
10

## MÉMOY FEUILLES D'ARBRES



### Intérêts pédagogiques

- découvrir de nombreuses espèces d'arbres et reconnaître leurs feuilles
- travailler la mémoire



Age : Tout public



Durée : 10/20min



### Matériel :

- Feuilles de chaque sortes (chênes, érables, etc)
- Cartes avec le nom des feuilles d'arbres ramassées

ou

- cartes memory



### Déroulement

- 1 : Expliquer les règles du jeu.
- 2 : Etaler les cartes face cachées.
- 3 : Le/La premier.e joueur.euse retourne une carte avec une feuille ou un mot et doit retrouver le mot ou la feuille associée. Si les images sont identiques, il/elle gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il/elle les repose face cachée là où elles étaient et c'est au/à la joueur.euse suivant.e de jouer.
- 4 : La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paire.
- 5 : Recommencer ou ranger les cartes.



### Sensibilisation

Vous êtes un.e apprenti.e dendrologue (spécialiste de l'étude du bois, des arbres) et vous devez identifier les feuilles d'arbres.

The End

### Fin de l'activité

Retrouver les feuilles des arbres autour de vous





### Intérêts pédagogiques

- découvrir de nombreuses espèces d'oiseaux
- travailler la mémoire



**Age :** Tout public



**Durée :** 10/20min



### Matériel :

- cartes memory



### Déroulement

- 1 : Expliquer les règles du jeu.
- 2 : Etaler les cartes face cachées.
- 3 : Le/La premier.e joueur.euse retourne une carte avec une feuille ou un mot et doit retrouver le mot ou la feuille associée. Si les images sont identiques, il/elle gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il/elle les repose face cachée là où elles étaient et c'est au/à la joueur.euse suivant.e de jouer.
- 4 : La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paire.
- 5 : Recommencer ou ranger les cartes.



### Sensibilisation

Vous êtes un.e apprenti.e ornithologue (spécialiste de l'étude des oiseaux) et vous devez identifier les différents oiseaux.



### Fin de l'activité

La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires. Recommencez ou ranger les cartes.



### Intérêts pédagogiques

- Découvrir le chant de différents oiseaux familiers. Apprendre à les reconnaître
- Développer l'écoute, l'attention



**Age :** Tout public



**Durée :** 10/20min



### Matériel :

- Appaux de différents oiseaux (instrument avec lequel on imite le cri d'un oiseau) ou via le site internet oiseaux.net et
- enceinte pour diffuser le cri des oiseaux
- Liste des oiseaux : chouette effraie, canard, moineau, pie bavarde, pigeon ramier, grand corbeau, héron cendré, faucon pèlerin, geai des chênes, mouette rieuse, mésange bleu, rouge gorge.
- Cartes des oiseaux et de leurs têtes en double.
- Fiches des oiseaux à compléter



### Déroulement

Sur le même principe qu'un béret classique. L'équipe qui gagne la manche remporte une lettre pour compléter le nom d'un oiseau.

**1 :** Dans chaque équipe, chaque enfant prend le nom d'un oiseau.

**2 :** L'animateur permet à chacun de bien mémoriser le cri de son oiseau.

**3 :** L'animateur dépose au sol les images d'oiseaux en double et distribue les têtes des oiseaux à chaque membre de l'équipe (A & B).

**4 :** L'animateur donne la tête d'un oiseau à l'enfant pour pouvoir vérifier s'il a bien le bon oiseau.

**5 :** Au lieu d'appeler un numéro, l'animateur fait entendre le cri de l'oiseau.

**6 :** L'enfant court vers le centre pour récupérer la carte qui correspond à son oiseau. L'enfant qui arrive le plus vite de son côté remporte la manche et gagne une lettre pour compléter son oiseau.

**7 :** Lors de l'attribution des lettres, possibilité de les donner dans le désordre pour qu'il essaye de réfléchir au nom de l'oiseau.



### Sensibilisation

C'est la période de migration, vous vous êtes perdus dans le ciel. Il faut que vous retrouviez vos compagnons.



### Fin de l'activité

Une fois que l'équipe a pu compléter la fiche de son oiseau



### Intérêts pédagogiques

- Sensibilisation à la biodiversité, au rôle des insectes pollinisateurs
- Agir pour la biodiversité et le vivant



**Age :** Tout public



**Durée :** 10/20min



### Matériel :

- -Photos de plantes mellifères (expliquer le terme)
- -Recette de bombes à graines.
- -1 récipient
- -Du terreau
- -De l'argile (en poudre si possible)
- -De l'eau
- -Des graines mellifères
- -1 torchon ou de l'essuie-tout
- -1 fiche ressource du rôle du bousier et l'histoire de la bombe à graine
- -Apporter un seau pour se laver les mains



### Déroulement

- 1 : Expliquer le rôle du bousier.
- 2 : Expliquer l'histoire de la bombe à graine (USA...).
- 3 : Mettre au sol des plaques ou cartons pour délimiter les espaces.
- 4 : Suivre la recette :
  - Dans récipient verser 10 doses de terreau, 6 doses d'argile et 1 dose de graines mélangées. Attention ne pas mettre trop de graines qu'elles aient la place de grandir.
  - Mélangez le tout en humidifiant au fur à mesure. L'objectif est d'obtenir la consistance de pâte à modeler. Ajustez avec de la terre ou de l'eau si trop humide ou sec.
  - Prendre une quantité de terre de la taille d'une balle de ping-pong et en faire une boule avec les deux mains.
  - Une fois les boules prêtes, il est temps de les lancer ! Attention ne pas les lancer sur des gens, du béton, sur des surfaces où l'on marche ou dans des potagers car c'est un acte citoyen et responsable.



### Sensibilisation

Nous sommes des activistes de la biodiversité/ climat et on veut agir de manière pacifique en fleurissant nos espaces de vies.



### Fin de l'activité

-Lancer les bombes à graines.

- Lavage de main.



### Intérêts pédagogiques

- Expression libre
- Apprendre à faire de l'encre naturelle



**Age :** Tout public



**Durée :** 10/20min



### Matériel :

- pinceaux
- éponges
- peinture
- petit bocal avec un couvercle
- 1 cuillère à café
- poudre de charbon
- huile végétale (tournesol, arachide, colza, lin...)
- drap
- plantes/ fleurs : herbe, primevères, boutons d'or, pissenlits, ...



### Déroulement

- 1 : Expliquer l'activité.
- 2 : Suivre la recette de la peinture
- 3 : Faire l'encre naturelle :
  - Préparez un petit bocal avec un couvercle. Versez-y 2 cuillères à café de poudre de charbon.
  - Ajoutez-y délicatement de l'huile végétale (tournesol, arachide, colza...) en remuant jusqu'à l'obtention d'un liquide bien lisse (ressemblant à de l'encre de Chine).
- 4 : Demandez aux gens de dessiner de manière collaborative



### Sensibilisation

Se reconnecter au vivant à travers des éléments naturels et éveiller la curiosité et la créativité en utilisant les couleurs naturelles



### Fin de l'activité

Se laver les mains



## Intérêts pédagogiques

- Éveil et culture générale autour de la biodiversité
- Apprendre les mécanismes de jeu de société



**Age :** Tout public



**Durée :** 45min/1h



## Matériel :

- 30 cerceaux (1 pour chaque case, ici 30)
- 2 plots (1 pour le départ et 1 pour l'arrivée).
- 1 carte plateau de jeu : pour savoir où placer les cerceaux etc
- 1 dé (géant de préférence)
- 1 joueur = son pion
- Les cartes mystère, action, question, anecdote/funfact
- Puzzle de feuille (feuilles d'arbres + ciseaux)
- Fiche "jeu de l'oie biodiv - le suivi
- Fiche "jeu de l'oie biodiv - les règles
- Fiche "jeu de l'oie - tableau/ plateau: disposition"



## Déroulement

**1 :** Installer les cerceaux de 1 à 30 par code couleur + les plots arrivée et départ (voir la disposition avec la fiche tableau)

**2 :** lancer l'activité en suivant les règles (voir la fiche règle) et le déroulement du jeu (voir la fiche suivi) pour le maître du jeu

**3 :** Rigolez et amusez-vous

**4 :** Ranger le matériel



## Sensibilisation

Vous êtes perdu en pleine nature, vous devez traverser différents milieux naturels avant de retrouver votre chez vous. Vous en profitez pour découvrir les espèces proches de chez vous et ce sans trop les déranger. Lancez vous dans ce jeu de l'oie de la biodiversité pour rentrer !



## Fin de l'activité

- Demander quelle information/ moment les joueurs ont le plus aimé
- Rangez le matériel

## SOURCES QUE NOUS AVONS CONSULTÉES

- La Salamandre, 3 magazines nature pour tous les âges. (2023, août 18). La Salamandre. <https://www.salamandre.org/>
- Vicent, B. (2022, 22 mars). Faits divers insolites dans le monde. projetecolo.com. <https://www.projetecolo.com/faits-divers-insolites-dans-le-monde-602.html>
- Blaising, G. (s. d.). Les oiseaux dans la ville. <https://www.oiseaux.net/dossiers/gilbert.blaising/les.oiseaux.dans.la.ville.html>
- Rédac, L. (2021b). C'est quoi, la biodiversité ? 1jour1actu.com. <https://www.1jour1actu.com/science-et-environnement/biodiversite>
- Lopez, P. M. (2021, 7 avril). Différents types de feuilles - schémas, classification et images. projetecolo.com. <https://www.projetecolo.com/differents-types-de-feuilles-schemas-classification-et-images-6.html>
- Animaux en voie de disparition. (s. d.). projetecolo.com. <https://www.projetecolo.com/animaux-en-voie-de-disparition/>



Mars 2023 / Septembre 2023



MERCI

6 PIEDS SUR TERRE

« ON PROTÈGE CE QU'ON AIME, ET ON AIME CE QU'ON CONNAÎT » JACQUES COUSTEAU