



**LE RALLYE DES ŒUVRES**  
**Parcours Cycle 2**

# informations pratiques

## HISTOIRE DU PROJET

La première édition de la Forêt Monumentale s'est déroulée de septembre 2019 à septembre 2021 en Forêt Verte. Elle a déplacé plus de 400 000 visiteurs.

Cette nouvelle édition est ouverte du 29 juin 2024 à septembre 2026 en Forêt de Roumare à Canteleu.

## ACCÈS EN TRANSPORT EN COMMUN

Depuis Rouen **via le TEOR 3 direction « Monet » arrêt « Hôtel de ville Jaurès »** puis marche de **15 min pour rejoindre le parcours.**

**Le parcours de la Forêt Monumentale est accessible gratuitement 7 jours/7.**

Il est accessible aux vélos. Les œuvres *Camels*, *Origine* et *Gargan le géant* se situent sur des portions de chemins forestiers naturels, et ne sont pas accessibles en fauteuil roulant.

Le stationnement d'autocar est possible sur le parking de la piscine Aqualoup ou sur le Boulevard Claude Monet.

**ATTENTION : pas de dépose-minute possible à l'entrée de la forêt.**

**ATTENTION : ni toilettes, ni point d'eau ne sont disponibles sur place.**

## TEMPS DE MARCHÉ

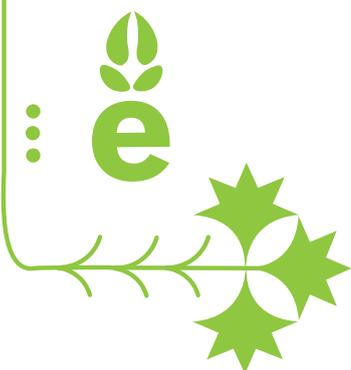
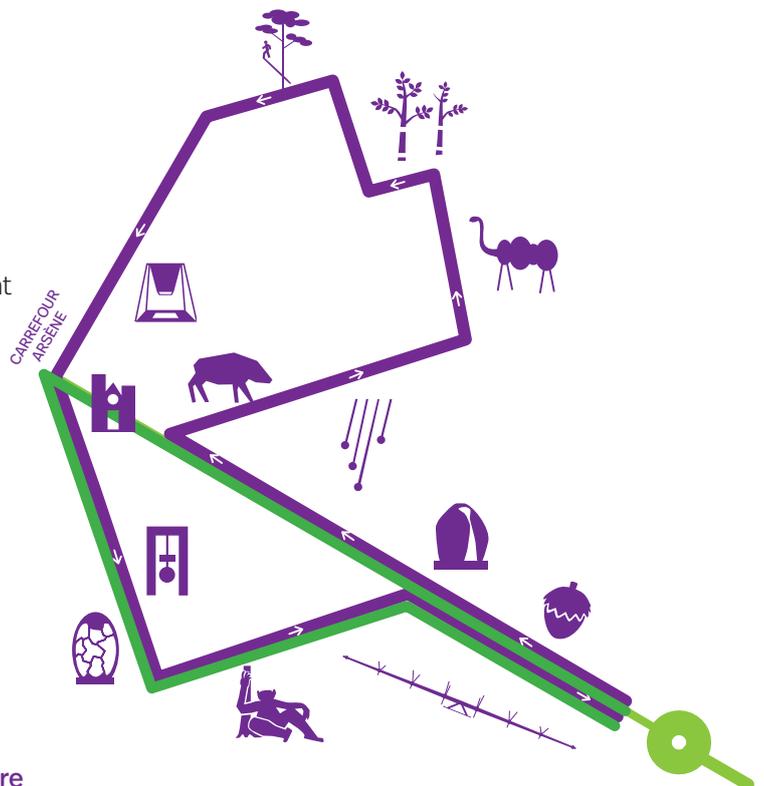
La visite s'effectue sur environ 4 kilomètres. Elle dure entre 45 minutes et 1h15 en fonction de votre rythme.

## TEMPS DE JEU

À vous de le définir :

■ **Parcours complet (13 œuvres) :** 2h10 d'activités et 1h de marche

■ **Parcours court (7 œuvres) :** 1h10 d'activités et 40 min de marche



### POUR VOTRE SÉCURITÉ :

Vous devez informer l'ONF de votre visite et ce simplement par mail : [frank.ferrand@onf.fr](mailto:frank.ferrand@onf.fr) ou [eric.segura@onf.fr](mailto:eric.segura@onf.fr) si possible un mois avant votre sortie

De plus, **il est fortement recommandé de rester sur les chemins**, n'en sortez que pour vous approcher des œuvres.

**Pour réduire le risque des tiques**, portez des vêtements longs et chaussures fermées, et ne marchez pas dans les fougères..



# Seesaw

**TEMPS DE JEU :** environ 10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** jeu libre



## L'artiste

**Jan Tyrpekl**

| architecte | Tchèque



Il réalise des expériences sous sa propre direction, dans lesquelles il s'intéresse à des formes primitives de construction et à des budgets réduits.

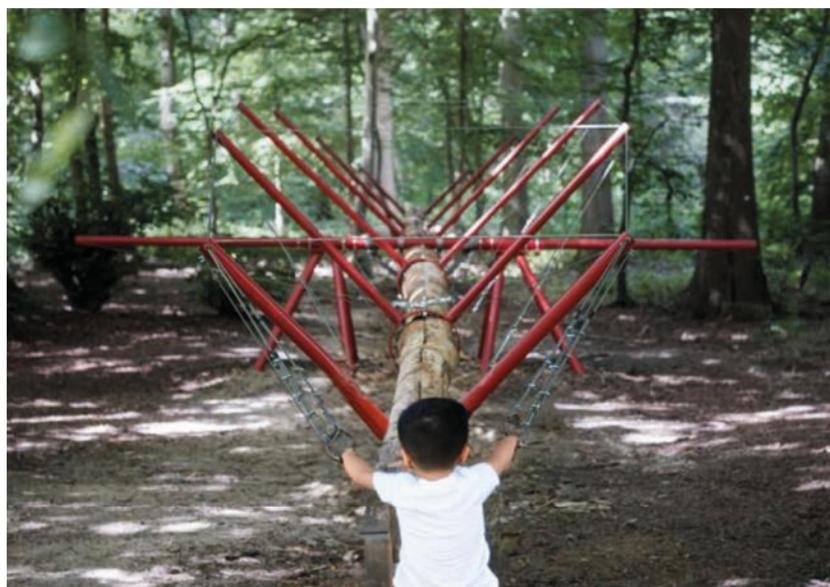
## L'œuvre

### Seesaw

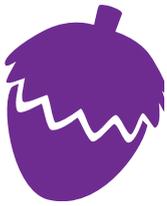
Cette balançoire géante au design intéressant se veut à la fois un objet d'art en soi, et une véritable balançoire utilisable par les promeneurs de tous âges.

- Installez la classe devant l'œuvre et prenez une photo de groupe.
- Laissez les enfants évoluer librement autour de l'œuvre.

Parce que le jeu libre c'est bien aussi !



**ATTENTION :** une personne par assise



# Le monde dans un gland



**TEMPS DE JEU :** environ 10 à 15 minutes

**MATÉRIEL :** imprimer 5 memory

**BUT DU JEU :** à qui sont ces fruits ?

## L'artiste

**Linfeng Zhou**

| architecte et designer |

Canada-Chine



L'artiste aime se promener entre les disciplines et les cultures.

## L'œuvre

### Le monde dans un gland

Formant un énorme gland en pleine germination, sa coquille se fissure gracieusement avant que la radicule n'émerge, créant ainsi une entrée accueillante.

- Après avoir profité de l'œuvre, **divisez les élèves en groupes.**
- Profitez des cercles de bois installés au sol non loin et **distribuez le memory** en expliquant les règles du jeu.



- Les élèves vont devoir **retrouver les trios chacun leur tour : feuille / fruit / écorce.** Pour cela un joueur retourne au hasard 3 tuiles, si c'est le bon trio il continue à jouer, sinon il retourne les tuiles faces cachées et c'est au tour du prochain joueur.
- Une fois toutes les tuiles faces visibles, **le jeu est terminé.**

Voici la correction :



**ATTENTION :** l'œuvre ne peut accueillir qu'un petit groupe.



# Les chaumes



**TEMPS DE JEU :** environ 5 à 10 minutes

**MATERIEL :** images imprimées

**BUT DU JEU :** retrouver les animaux cachés /camouflage

## L'artiste

### Atelier YokYok

| design et architecture |

France



Il explore, à travers des installations immersives, le rapport au corps, la matière, l'expérience sensorielle, la géométrie et le paysage. Parfois in situ, parfois nomades, ces installations jouent avec l'architecture et remettent en cause leur environnement en décalant ses fondamentaux.

## L'œuvre

### Les Chaumes

Par leur présence au milieu de la forêt, des objets à l'allure totémique interpellent. A l'approche, on découvre une œuvre en matière et en volume. Trois silhouettes en chaume semblent attendre d'être visitées.

- Après avoir profité de l'œuvre, **rassemblez les élèves.**
- **Expliquez-leur le concept de camouflage :** les animaux dans la nature doivent se faire discrets afin soit de chasser leurs proies, soit d'échapper aux prédateurs. Pour cela, ils se rendent le plus souvent invisibles en étant de la même couleur que leur milieu de vie.
- **Saurez-vous trouver les animaux camouflés** dans les photos suivantes ?
- **Montrez-leur les images les unes après les autres** en leur laissant bien le temps d'observer.



Crapaud sonneur à ventre jaune



Papillon Robert le Diable



Criquet



Araignée crabe



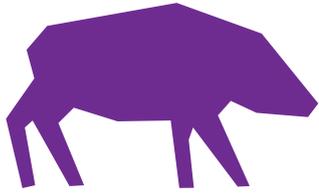
Chouette laponne



Engoulevent d'Europe



**ATTENTION :** les œuvres contiennent des échelles qui nécessitent de la surveillance.  
On ne tire pas sur les chaumes.



# Herd



**TEMPS DE JEU :** environ 10 à 15 minutes

**MATERIEL :** liste des questions

**BUT DU JEU :** apprendre de manière ludique la vie du sanglier

## L'artiste

**Ewa Dabrowska**

| artiste sculptrice et  
musicienne |

Pologne



Ses créations naviguent entre installations, happenings, sculptures traditionnelles, dessins et land art. Elle travaille principalement avec des matériaux légers tels que la mousse, le papier, l'éponge et les branches ramassées dans la forêt.

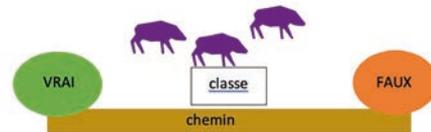
## L'œuvre

### Herd

*Herd* met en scène un troupeau d'animaux évoquant des sangliers et traversant des chemins forestiers. Cette installation est composée de 9 sculptures réalisées à partir de branches torsadées.

• **Vous allez jouer à un vrai/faux.** Pour cela, matérialisez les camps des vrais et des faux par des adultes accompagnateurs de chaque côté du chemin.

• **On donne une affirmation, on rappelle les deux réponses**



**possibles**, et les enfants vont devoir se déplacer vers la bonne réponse. Personne ne reste au milieu !

*Exemple : les sangliers ont-ils des yeux ? Les enfants se déplacent pour choisir leur réponse. Une fois que tout le monde a choisi son camp, on corrige. Dans ce cas c'est vrai ! Retour au centre pour la deuxième question et ainsi de suite.*

• **Le vrai/faux :**

- **Les sangliers sont des mammifères** (réponse : **VRAI**).
- **Les petits du sanglier sont des mocassins** (réponse : **FAUX** ce sont des marcassins).
- **Un sanglier a une très bonne vue** (réponse : **FAUX** sa vue est peu développée, il ne voit pas le rouge. Mais il compense avec un bon odorat et une bonne ouïe).
- **Le sanglier peut courir jusqu'à 40 km/h** (réponse : **VRAI**).
- **Les sangliers sont omnivores** (réponse : **VRAI** ils mangent de tout, à la fois des plantes et des animaux. Ils peuvent même manger des animaux déjà morts : ils peuvent être charognards).
- **Les sangliers ne savent pas nager** (réponse : **FAUX** ce sont de bons nageurs, ils traversent régulièrement la Seine à la nage).
- **Les sangliers se baignent dans la boue pour être en meilleur santé** (réponse : **VRAI** le bain de boue leur sert à retirer les parasites : puces, poux et tiques).

**ATTENTION :** L'œuvre n'est pas une structure de jeu, les enfants n'ont pas le droit de monter dessus ou de s'y suspendre. Il ne faut pas arracher les poils des sangliers.



# Attrape-brume

**TEMPS DE JEU :** 5 à 10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** prendre le temps de se concentrer sur un de ses sens



## L'artiste

**Mathilde Caylou**

| artiste verrière |

France



C'est dans les ateliers de l'école qu'elle découvre le verre et se laisse aussitôt conquérir par ses possibilités de travail, ses capacités de transformation et son pouvoir d'évocation..

## L'œuvre

**Attrape-brume**

Elle est composée de câbles et de cadres en acier et de verre. L'installation est accrochée entre les arbres, telle une toile d'araignée à la fois aérienne, légère et monumentale.

- **Expliquez aux enfants que vous allez faire un temps d'écoute des bruits qui vous entourent.** Pour cela, ils vont d'abord devoir être bien installés : soit assis au sol en ronde, soit positionnés contre les arbres (si le sol est mouillé).

- Une fois qu'ils sont bien installés, **annoncez que vous allez compter jusqu'à 3 : les bouches et les yeux seront alors fermés, afin qu'ils puissent mieux se concentrer sur leurs oreilles.** Et pendant un petit moment, ils devront écouter puis chercher à deviner ce qui a fait les bruits qu'ils ont entendus. Ils devront tout garder en tête, et ce jusqu'à ce que vous leur posiez des questions.

- **Lancez le temps d'écoute.** Vous pouvez laisser quelques petits bruits parasites mais pas de prise de parole ou de rire.

- **Le temps d'écoute peut durer une minute ou moins si nécessaire** (inutile de continuer si le groupe s'agite avant la fin du temps). N'hésitez pas à toujours féliciter les élèves pour avoir bien écouté, il n'est pas simple de fermer les yeux et de lâcher prise.

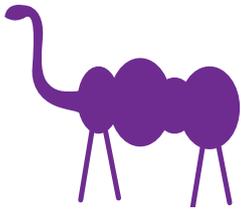
- **Puis on passe au temps des questions :** Qu'avez-vous entendu ? Mais qui a fait ce bruit ? ...

- **À vous de voir et d'ajouter les bruits** que vous avez perçus avec vos oreilles d'adulte. Souvent les enfants peuvent s'arrêter aux sons uniquement forestiers et omettre ceux de la ville toute proche.

- **Une fois que les oreilles sont bien grandes ouvertes vous pouvez lancer un temps de contemplation de l'œuvre.** Nous vous conseillons de les faire s'installer au pied des arbres, puis de les inviter à lever les yeux vers les suspensions. Restez ainsi quelques minutes. Vous pouvez faire un retour sur leurs sensations, s'ils ont aimé ou pas, ...



**ATTENTION : Ne pas taper dans l'œuvre.**



# Camels



**TEMPS DE JEU :** environ 10 à 15 minutes

**MATERIEL :** prendre cette liste ou la copier

**BUT DU JEU :** être attentifs à ce que nous avons autour de nous, utiliser nos sens

## L'artiste

**Jan Sajdak**

| artiste sculpteur |

Pologne



L'artiste expérimente dans son travail de nombreux domaines artistiques, avec une prédilection pour le land art et les créations réalisées à partir de matériaux naturels.

## L'œuvre

### Camels

L'installation présente 3 grandes sculptures tressées en osier et se voulant une représentation ludique, symbolique et synthétique de chameaux. Il s'agit de formes abstraites montées sur de fines pattes, évoquant de manière ronde et poétique ces animaux du désert.

- **Divisez la classe en plusieurs groupes** en fonction du nombre d'accompagnateurs puis lancez la chasse aux trésors !

- **Chaque groupe doit rester à vue de l'enseignant.**

Les déchets (papier, verre, plastique et métal) ne font pas partie du jeu, on n'a pas le droit de les ramasser ! Les champignons et les animaux vivants non plus.

Voici la liste de ce que vous devrez rapporter :

- quelque chose de rond
- quelque chose de jaune
- quelque chose de droit
- quelque chose de vert
- quelque chose de doux
- quelque chose de blanc

- Une fois tous les objets trouvés ou à la fin du temps de jeu, **sonnez le rassemblement et vérifiez les petits trésors des groupes.**



**ATTENTION :** il n'est pas possible de grimper sur l'œuvre ou d'aller chercher les matériaux de construction de celle-ci.

# La Forêt sacrée

**TEMPS DE JEU :** environ 5 à 10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** jouer avec une œuvre et se l'approprier



## L'artiste

### Collectif Boa Mistura

| En collaboration avec les étudiants de l'ESADHAR |

Espagne



Collectif artistique issu du graffiti et né à Madrid. Leur travail se développe principalement dans les espaces publics.

## L'œuvre

### La Forêt sacrée

Elle explore le parallèle entre la cathédrale et la forêt. Réalisée sous la direction du collectif avec des étudiants de l'ESADHAR, École supérieure d'art et de design Le Havre – Rouen.

- Expliquez aux enfants que vous allez donner une couleur et qu'ils vont devoir courir pour aller toucher cette couleur sur le tronc des arbres à leur hauteur (on ne grimpe pas !).

- Commencez par des couleurs simples : bleu, jaune, rose...

Vous pouvez ensuite jouer sur des variations : bleu clair, bleu foncé, violet, ...

- Pour les plus grands vous pouvez passer en anglais : blue, yellow, pink,... Vous pouvez aussi jouer avec les variations : light blue, dark blue, purple ...



- Profitez aussi de l'œuvre pour prendre la classe en photo !



# A ladder to Heaven

**TEMPS DE JEU :** 5 à 10 minutes

**MATERIEL :** planches, feuilles, crayons à papier et gommés, pinces à linge

**BUT DU JEU :** observer et apprendre à retranscrire en dessin



## L'artiste

### Bayona studio

| Xevi Bayona et Cristina

Montero / architectes |

Espagne



Avec son atelier au cœur de la Ville d'Olot, cet artiste en constante expérimentation navigue entre architecture, urbanisme, art, paysage et lumière, un mélange de disciplines qui se nourrissent les unes des autres et se retrouvent toutes précisément à leurs limites.

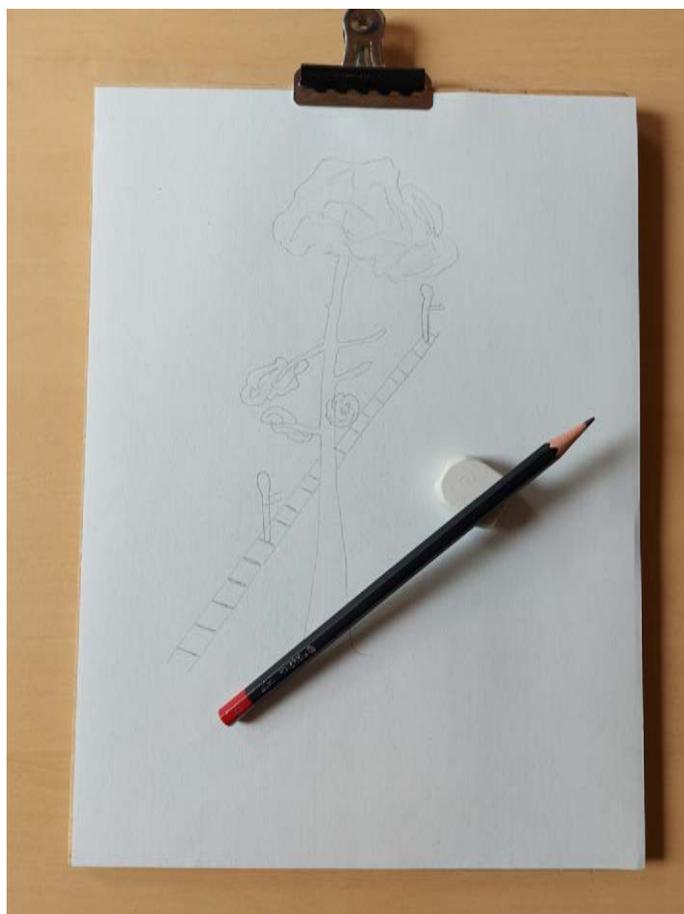
## L'œuvre

### A ladder to Heaven

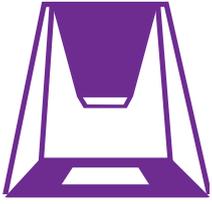
C'est une installation visant à éprouver l'échelle d'un paysage et son rapport avec l'humain. Cette échelle très haute, atteignant le sommet de l'arbre, met en scène deux personnages en ascension, créant la sensation de se rapprocher du ciel.

• Les enfants vont devoir redessiner l'échelle accrochée à son arbre et pourquoi pas le personnage à son sommet.

Et oui, pas simple de la dessiner !



• **Conseils :** Pour rendre le travail plus agréable vous pouvez fournir des « planches » pour dessiner dessus. D'autres supports peuvent faire l'affaire, comme une pochette cartonnée ou un cahier de classe. Vous pouvez aussi accrocher le dessin au support avec des pinces à linge pour parer aux coups de vent !



# Compluvium

**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge, environ 5-10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** faire de la musique tout en étant inventif, respecter un rythme



## L'artiste

**Francisco Parada  
et Laura R.  
Salvador**

| P + S Estudio de  
Arquitectura | Espagne



Ces architectes concentrent leur travail sur la recherche des processus d'indétermination, d'appropriation spontanée et d'incertitude, en les appliquant à la pratique de l'architecture et de l'urbanisme à différentes échelles.

## L'œuvre

### Compluvium

C'est une allégorie de l'eau. Sa géométrie, tout en apparaissant en contraste avec l'environnement naturel, lui permet de se fondre dans le paysage grâce à un subtil travail de peaux de lin et de fibre de verre.

• Grâce à ce qu'ils trouvent autour d'eux, les enfants vont devoir fabriquer des instruments de musique. Voici quelques idées de percussions pour les aider :

- Deux bâtons peuvent se transformer en **claves**, en les tapant l'un contre l'autre,
- Un bâton et un tronc d'arbre lisse peuvent se transformer en **tambour**,
- Un bâton et un tronc d'arbre rugueux peuvent se transformer en **guiro**, en raclant le bâton contre l'écorce.



• Une fois que chaque enfant a trouvé son instrument de musique, vous pouvez **constituer un petit orchestre** pour remercier la forêt de vous avoir accueillis. **Vous êtes le chef d'orchestre : vous donnez le top départ et le silence, ainsi que le rythme si vous le souhaitez.**

**N'oubliez pas de faire applaudir les enfants !**

Si vous cherchez une option plus calme vous pouvez proposer **de leur faire écouter une bande son de médiation**. Pause garantie !



# Cathédrale de vert



**TEMPS DE JEU :** environ 10 minutes

**MATERIEL :** appareil photo/vidéo ou smartphone, les coloriages imprimés et coloriés, des pinces à linge (facultatif)

**BUT DU JEU :** jouer avec une œuvre et se l'approprier

## L'artiste

**Olivier Thomas**

| architecte, scénographe,  
artiste | France



Cet architecte se consacre aujourd'hui principalement à des créations scénographiques hybrides, mêlant spectacle vivant et arts plastiques. Il affectionne de plus en plus le plein air et la nature dans son travail.

## L'œuvre

**Cathédrale de vert**

Elle souligne le lien évident entre Rouen, sa cathédrale, et les nombreuses forêts avoisinantes. Expérience immersive et contemplative, elle invite à prendre le temps de l'observation, à entrer en communion avec l'environnement naturel.

• Nous vous proposons de relever un défi : celui de rendre ses couleurs à cette cathédrale.

• En effet cette cathédrale de verdure a perdu ses couleurs, à vous de l'utiliser **comme lieu d'exposition. Accrochez les œuvres des enfants sur le filet avec des pinces à linge.** Nous vous recommandons de les accrocher par l'intérieur de la structure pour éviter de piétiner les jasmins. Vous pouvez aussi disposer les enfants le long du filet, chacun tenant son coloriage, et les prendre en photo !

Alors, défi relevé ?

**Vous pouvez aussi imprimer les réalisations sur du papier calque pour donner une impression de vitrail.**





# Une rivière sonore du possible

**TEMPS DE JEU :** variable selon l'âge, environ 5-10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** jouer avec une œuvre et se l'approprier



## L'artiste

**Will Menter**

| plasticien musicien |

Angleterre / France



Il développe son travail de sculpture sonore en se concentrant sur les sons non transformés des matériaux naturels.

## L'œuvre

### Une rivière sonore du possible

Les sons sont produits par des planches de chêne lorsqu'elles se percutent pour créer une musique douce en harmonie avec la forêt.

• Les enfants vont pouvoir jouer librement avec l'œuvre et faire leur propre mélodie.



• Vous pourrez attirer leur attention sur le fait que la série de droite donne des sons plutôt typés africains et que ceux de gauche donne des sons plus européens.



**ATTENTION :** Ne pas grimper ni se suspendre sur l'œuvre



# Origine

**TEMPS DE JEU :** environ 5 à 10 minutes

**MATERIEL :** aucun

**BUT DU JEU :** utiliser notre imagination et les ressources que l'on a autour de soi



## L'artiste

**Collectif les Plastiqueurs  
Fabrice Deperrois  
et Pauline Thebault**

| artistes scénographes |

France



Ce collectif cherche à investir l'espace public et transformer sa réalité à travers des créations plastiques in situ, reposant le plus souvent sur le recyclage et le détournement d'objets.

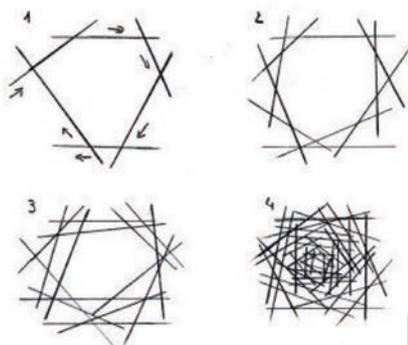
## L'œuvre

### Origine

Le milieu forestier par essence suscite pour l'humain une multitude d'interactions, de sensations et d'émotions. Cette œuvre ludique offre au paysage forestier environnant un effet vortex, poétique et fragmenté.

- Après avoir profité de l'œuvre, les enfants, par groupe, vont devoir refaire un nid sur le sol à l'aide d'éléments naturels (brindilles, feuilles, ...) récoltés juste là autour d'eux. Vous pouvez ramasser le bois au sol mais il ne faut rien arracher ou casser.
- Merci de faire ces nids en dehors de la zone de passage de l'œuvre.

Petite aide à la construction :



Exemple de réalisation possible :



**ATTENTION :** les blocs de miroirs sont fragiles et peuvent être coupants. Ne pas se suspendre comme sur un tourniquet. Méfiance les poignées sont à hauteur de tête.



# Gargan le géant



**TEMPS DE JEU :** environ 10 minutes

**MATERIEL :** le conte imprimé

**BUT DU JEU :** s'ouvrir à un monde imaginaire dans la forêt

## L'artiste

**Thomas Dambo**

| Sculpteur | Danemark



Artiste recycleur, ayant été sensibilisé dès son plus jeune âge à la valeur du recyclage, de la durabilité et de l'imagination illimitée.

## L'œuvre

**Gargan le géant**

Au cœur de la forêt, émerge une œuvre pérenne d'une beauté sobre et profondément connectée avec la nature.

• Installez-vous au pied du géant et demandez aux enfants de faire une ronde devant vous.

**Histoire à écouter :** Gargan le géant et le village de bois et de broc

*Il était une fois, Gargan un géant fait de bois, voyageur et solitaire. Au fil de ses voyages, il arrive dans la forêt de Roumare, ici à Canteleu. Un endroit calme et frais, parfait pour se reposer un peu. A son réveil, après une sieste bien méritée, il entend les pleurs d'un oiseau posé sur lui. C'est une mésange charbonnière.*

*Gargan lui demande pourquoi elle est aussi triste. Tout d'abord apeurée qu'un arbre lui parle, Mésange se rend compte qu'elle est posée sur le géant de bois. Mésange explique qu'elle se sent seule et qu'elle recherche un lieu sûr pour s'abriter. Gargan lui aussi se sent seul, il veut aider Mésange.*

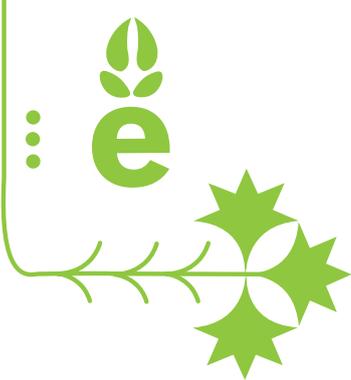
**Et hop !** Il construit un nichoir à l'aide du bois qu'il trouve dans les environs. Il se révèle être bon menuisier ! Mésange adopte immédiatement le joli nichoir. L'oiseau lui explique que la forêt est le lieu de vie de plein d'animaux, qui eux non plus, n'ont pas la chance de pouvoir se fabriquer des abris.

**Et hop !** Le géant se met au travail, il construit une première cabane toute en bois, puis une seconde. Mais deux cabanes, ce n'est pas assez pour abriter autant de futurs amis. Le bois va finir par manquer ! C'est alors que Mésange lui dit que les humains jettent beaucoup de choses encore utiles dans leurs poubelles.

**Et hop !** Une fois la nuit tombée, Gargan collecte une multitude de matériaux pour continuer la construction des cabanes. Mélangeant le bois et les matériaux de récupération, c'est un vrai village qui émerge de la forêt, composé de cabanes, de plateformes et de nichoirs faits de bois et de broc. Les animaux de la forêt ont vite vent de ce nouveau village et tous veulent s'y installer. Gargan et Mésange sont aux anges, entourés de tous ces nouveaux compagnons avec qui partager de bons moments ! Les deux amis étant devenus inséparables, Gargan prend la décision de porter le nichoir de Mésange autour de son cou. Depuis ce temps, en forêt de Roumare, vous pouvez observer ce nichoir au cou de Gargan le Géant et l'ensemble du village de bois et de broc. Vous aurez peut-être la chance d'observer Mésange aussi !



**ATTENTION :** Merci de ne pas grimper sur l'œuvre.



# Le monde dans un gland

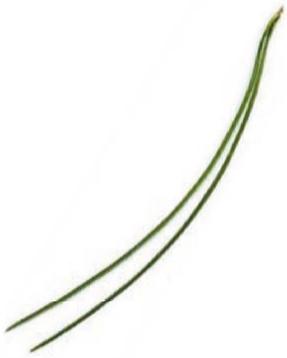
# Matériel des jeux



LE CHÊNE



LE BOULEAU



LE PIN



LE CHÂTAIGNIER



LE GLAND



LE CHATON



LA POMME DE PIN



LA CHÂTAIGNE



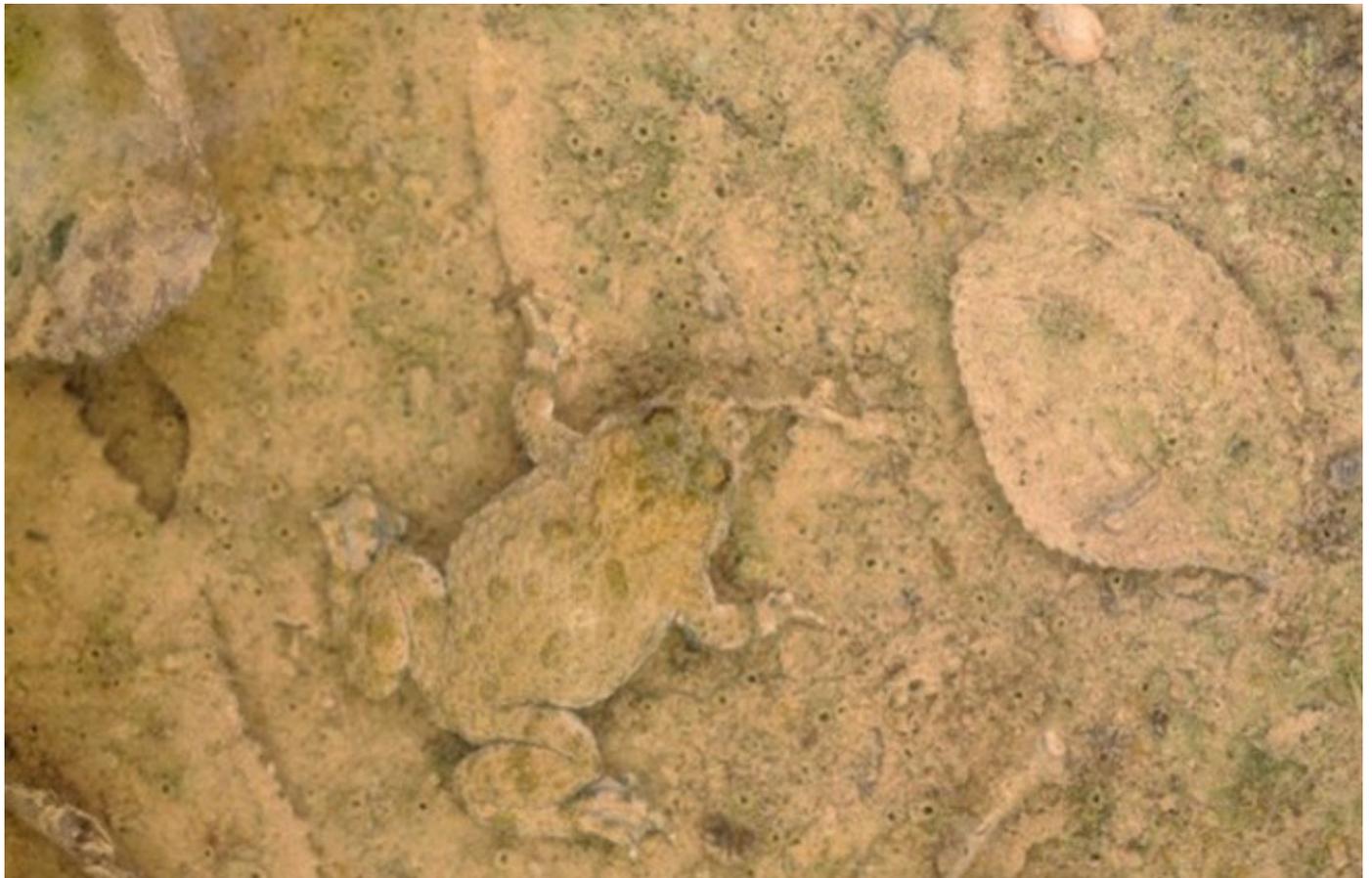
LA FAÏNE



LE HÊTRE



# Les chaumes





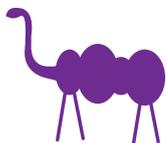
# Les chaumes





## Les chaumes





# Camels

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc

**Trouvez  
et ramassez  
quelque chose  
dans la liste  
suivante :**

Quelque chose de rond

Quelque chose de jaune

Quelque chose de droit

Quelque chose de vert

Quelque chose de doux

Quelque chose de blanc



# Cathédrale de Vert

