

Capitaine futur et la supernature

Exposition de 3 à 103 ans

Du 4 avril au 15 juillet 2018

à la Gaîté Lyrique

Guide de
l'explorateur



Sommaire

Introduction	.03
• La lettre de Capitaine futur	.03
Qui est Capitaine futur ?	.03
Des œuvres à voir, à entendre et à effleurer	.04
1/ Un nouveau monde : cartographie d'un paysage imaginaire	.04
2/ Petit inventaire des espèces sauvages et technologiques	.05
3/ Les propriétés de la Supernature	.06
Ressources	.07
• Mots clefs	.07
• Les artistes présents dans l'exposition	.07
• Le centre de ressources, un espace en accès libre	.08
Informations pratiques	.10
• Ateliers, conférences et projections en lien avec l'exposition	.10
• Horaires	.10
• Tarifs	.10
• Venir en groupe	.10
Livret d'activités détachable	.11

Introduction

La Gaîté Lyrique, pensée comme une plate-forme multidisciplinaire, porte un regard éclairé, critique, décalé ou amusé sur les cultures contemporaines, leurs représentations et leurs formes artistiques émergentes. Elle place, au cœur de ses préoccupations, les cultures numériques et l'innovation.

À travers l'approche de Jos Auzende, à l'origine du programme Capitaine futur, la Gaîté Lyrique s'adresse aux adultes de demain dans un rapport d'égalité, afin de les accompagner dans la découverte de nouveaux contenus interactifs et de médias.

Support de narration, personnage invisible et alter ego des enfants, Capitaine futur fait découvrir le monde à travers les nouveaux domaines de l'art d'aujourd'hui. Par ce décalage fictionnel, Capitaine futur raconte des histoires qui décortiquent le monde, le présent et rêvent l'avenir. Entre imagination, science et vision poétique, il invite les visiteurs à se questionner sur les technologies qui peuplent leur quotidien, à encourager la participation et la réflexion critique et à les familiariser avant tout aux œuvres d'art.

Capitaine futur : le programme art orienté enfants, petits et grands

La démocratisation des outils informatiques touche désormais autant les adultes que les enfants. Personnage aux super-pouvoirs, Capitaine futur est né du désir d'introduire du récit pour appréhender notre monde connecté et de l'impératif citoyen de se construire une culture technologique.

À travers son histoire et des découvertes, l'exposition *Capitaine futur et la supernature* pose des questions critiques sur notre quotidien : comment l'informatique est-elle devenue un élément naturel de nos vies ? Comment le numérique affecte-t-il l'expérience du territoire, redéfinit le paysage et transforme-t-il les espaces et leur perception d'aujourd'hui ?

Qui est Capitaine futur ?

Capitaine futur est un globe-trotter imaginaire dont les folles expéditions traversent les générations. Il présente des attributs liés à son statut d'explorateur de l'art d'aujourd'hui : invisible et discret, sauvage et passionné, excellent observateur et surtout très mobile.

Il déterre les trésors cachés et s'émerveille devant les espèces fragiles : il apprivoise les plus farouches avec les pieds et les mains, les dévore du regard ou les porte à ses oreilles stupéfaites.

En 2018, Capitaine futur entame une nouvelle expédition à travers un environnement où la nature, l'homme et les nouvelles technologies réinventent un nouvel écosystème : la Supernature !

La lettre de Capitaine futur

Chers amis,

Je quitte ma planète pour entamer une nouvelle expédition.
Elle me conduit vers les vastes plaines du Wild Wide Web
façonnées de la main de l'homme,
là où les paysages ridés sont tissés par la Toile,
là où se dressent des forêts de lierre cybernétique.
À bord du Capsulo, je me laisse absorber vers d'envoûtantes profondeurs.

Suivez-moi sans attendre dans cette promenade vagabonde...

Ouvrons nos yeux sur une fantastique biodiversité.
Dansons avec les esprits de la Supernature :
animaux virtuels, plantes mutantes, écrans fétiches, câbles nostalgiques, organismes mathématiques, ordinateurs insatiables, logiciels sauvages...

Emportons dans le creux de nos mains des fragments de ces existences obsolètes :
elles ressemblent à s'y méprendre à des copeaux de miroir qui réverbèrent l'avenir...

Capitaine futur

Des œuvres à voir, à entendre et à effleurer

Métaphore de notre culture numérique, la supernature transcrit le paysage de notre époque où l'homme et la nature fusionnent, où les créatures hybrides foisonnent et où les frontières se perdent.

À travers différents décors et différentes rencontres, Capitaine futur témoigne des immensités nouvelles de cette "techno-écologie" et sa fantastique biodiversité. Chaque œuvre symbolise un fragment du paysage de notre ère technologique. Chaque proposition dispose d'un titre et d'un sous-titre surnaturel. Le visiteur peut alors questionner son rapport aux technologies et leur place dans notre quotidien.

Vous trouverez dans ce guide, la présentation d'une sélection des installations présentées dans l'exposition.

1/ Un nouveau monde : cartographie d'un paysage imaginaire

Avant de pénétrer dans la Supernature, entrez dans la grotte des origines du monde... Surprenez-vous à survoler des paysages extraordinaires avant de découvrir et de toucher du bout des doigts une mousse supersensible !

DEEP IN THE SHADOW - La grotte au bord des ténèbres

Philippe Beau et Clément Debailleul [FR]

Avant de suivre Capitaine futur dans les paysages du 21^e siècle et de plonger dans un paysage surnaturel, le visiteur-explorateur est invité à pénétrer dans une grotte étrange, monde perdu des origines, afin de se connecter aux esprits de la supernature... Chacun peut alors convoquer des créatures étranges en créant des ombres chinoises et invoquer les anciens esprits.



Création

© Philippe Beau et Clément Debailleul

MÈCHANÈ - L'étrange vallée

Chevalvert [FR]

Comme dans un rêve devenu réalité, le voyageur surplombe, du bout des doigts, le paysage fantastique et familier de l'étrange vallée. Le visiteur agit sur le paysage, créant ainsi des modifications du décor et du climat grâce à une interface de contrôle par le geste permettant de se déplacer et d'influencer la projection d'un territoire imaginaire. L'œuvre nous invite à nous demander comment le numérique transforme notre perception du paysage.

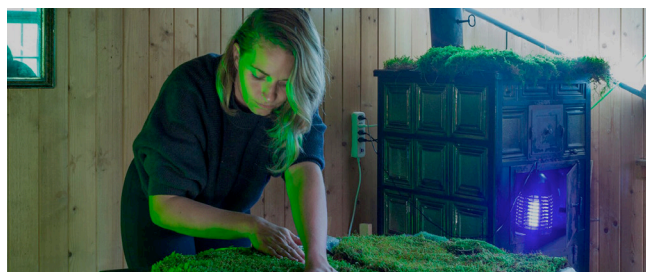


© Studio Chevalvert

MOSSPHONE - Le tapis vert moussu

Vanessa Lorenzo Toquero [ES]

Humble et résistante, la mousse verdoyante qui a calmement vu pousser les plaines, les mers, les déserts et les humains qui les traversent, s'étend pour recouvrir les surfaces blessées de la planète et joue, pour qui veut l'entendre, une mélodie électronique. MossPhone est une interface hybride, un système à la fois organique et électronique qui permet de ressentir, et d'imaginer de nouvelles manières de percevoir et d'interagir avec la nature.



© DR

Découvrez également l'atelier **Appli'quons nous!** Cartographier la supernature et ses nouvelles immensités et l'atelier **Cartographies Imaginaires** de Chevalvert (p.10)

Activités

- Grâce à Google Earth, prends de la hauteur et explore les aspects surnaturels de la Terre
- Dessine ton paysage surnaturel

Références

- *L'Allégorie de la caverne de Platon*, pour questionner notre perception de la réalité, notre capacité à nous émanciper de nos idées reçues sur le monde
- *Le voyageur contemplant une mer de nuages*, de Caspar Friedrich : vertige et solitude d'un homme face à l'immensité d'une nature cachée et inconnue

2 / Petit inventaire des espèces sauvages et technologiques

Dans cet écosystème hybride, chaque être vivant, artificiel, naturel ou connecté, vit en symbiose avec les autres. Capitaine futur dresse l'inventaire d'une faune et d'une flore vivant en parfaite harmonie.

Création



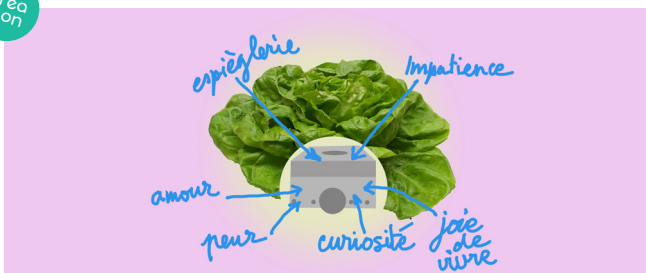
© DR

CAIRNS - La faille transformante

Bruyant [FR]

Partant du postulat que la division est un principe fondamental permettant la renaissance des organismes, le jeu grandeur nature Cairns propose d'endosser, à un ou plusieurs, le costume d'un être à la perception surnaturelle. Les joueurs découvrent alors que la collaboration et la synchronisation sont les clés du succès et peuvent questionner notre vision du monde et la perception de la réalité, qu'elles soient individuelles ou collectives.

Création



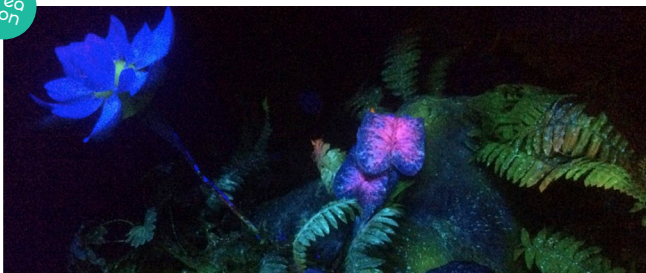
© Thomas Suire

SUPERLAITUE - La salade agitée du bocage

Thomas Suire en collaboration avec Guillaume Evard [FR]

Curiosité de la nature, la superlaitue déambule en murmurant. Peut-être exprime-t-elle sa joie d'exister, peut-être délire-t-elle un peu ; qu'importe, elle est aimée pour ce qu'elle est ! Objet connecté façonné par l'homme, l'existence nouvelle de cet être laisse entrevoir une nouvelle forme de vie domestiquée : peut-être la superlaitue sera-t-elle un nouveau remède à la solitude ?

Création



© DR

THE TIMID WILDERNESS - La roseraie électronique

Miranda Moss [ZA]

La roseraie électronique invite l'explorateur à observer les fleurs qui poussent en silence et à réfléchir sur son rapport à la nature : ces fleurs bioluminescentes, apparemment sans vie, profitent de l'absence humaine pour évoluer. Elles réagissent aux humains et se cachent au moindre bruit. La communication invisible des fleurs entre elles et avec leur environnement n'est pas sans nous rappeler les modes de communication actuels : machines connectées en wifi, bluetooth... parfois perçus comme des phénomènes surnaturels.

Activités

- Dresse les fiches d'identités d'animaux extraordinaires (milieu de vie, alimentation, portrait...)
- Crée une plante surnaturelle à l'aide de matériaux recyclés, de colorant alimentaire, d'encre, de peinture...
- Imagine des empreintes d'animaux surnaturelles en utilisant de la feutrine, du carton...

Références

- *Le Jardin des délices*, de Jérôme Bosch : quelle supernature imaginait-on au 16^e siècle ?
- *Bestiaires du Moyen-âge* : découvre l'exposition virtuelle de la BnF, et joue avec les créatures fantastiques d'autrefois expositions.bnf.fr/bestiaire/

Découvrez également l'atelier **Superfleur** en lien avec **The Timid Wilderness** de Miranda Moss et l'atelier **Multimonstres** du Studio Bruyant (p.10)

3 / Les propriétés de la supernature

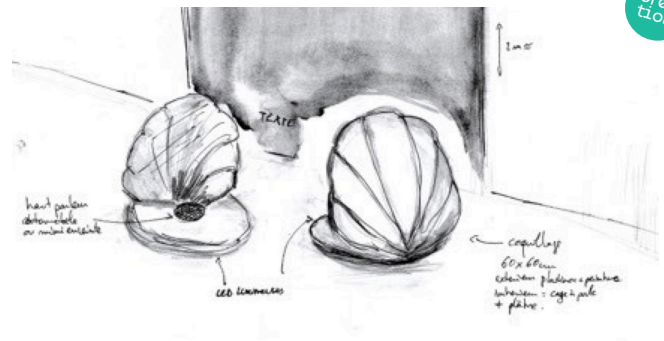
Dans cette supernature, les organismes vivants se développent et inventent de nouveaux moyens de communication, métaphore de la nature des réseaux. Chaque élément, dans son unicité, s'adapte, trouve son rôle, et instaure de nouvelles relations entre les êtres ainsi qu'entre les êtres vivants et les machines.

SUR LA PLAGE ABANDONNÉE

La baie des coquillages amoureux

Léa Portier [FR]

Deux coques sont en pleine rupture amoureuse. Pour tenter, une dernière fois, de s'entendre, elles puisent dans le vivier de la chanson française et offrent à leur histoire un ultime karaoké en morse. Ces êtres lumineux nous permettent de questionner les méthodes de communication entre les êtres vivants à l'ère du numérique. Quels rapports les hommes entretiennent-ils aujourd'hui les uns vis à vis des autres ou avec les outils technologiques qui peuplent notre quotidien (téléphone, réseaux sociaux). Quelles incidences peut-on observer sur nos modes de vies ?



© DR

AURELIA 1+HZ / PROTO VIVA GENERATOR

Les médusantes abysses

Robertina Šebjanič [SI]

La méduse Aurélie, ou Méduse de la lune, est la plus répandue dans les océans et les mers du monde. Elle est une espèce parmi les plus anciennes, existant depuis plus de 500 millions d'années et s'adapte aux changements des océans. La méduse dispose de nerfs sensoriels à la base de ses tentacules qui lui permettent de percevoir la lumière, de sentir et de s'orienter. Plutôt que d'être contrôlés par des intelligences artificielles, Robertina Šebjanič permet à des robots d'être activés par des corps vivants. Le processus de collaboration qu'elle propose entre les méduses et les machines nous conduit à découvrir une forme de « vitalité » partagée.



© Miha Fras

VESSELS - L'étang des nénuphars rétroéclairés

Sofian Audry, Stephen Kelly, Samuel St Aubin [CA]

Sur la surface lisse de l'étang, des nénuphars rétroéclairés glissent pour prélever des données. Ils se nourrissent de la mesure de la qualité de l'eau et de l'air, de la température et de la pression atmosphérique, de la lumière ambiante et de l'intensité du son. Après la sieste, quand ils les ont digérés, ces aliments numériques influencent le comportement de chaque individu mais aussi de l'ensemble de la colonie.



© Catherine Aboumrad

Activités

- Décris les rituels amoureux chez les êtres vivants (les mammifères par exemple), quelles différences fais-tu ?
- En partant des œuvres, imagine d'autres superpouvoirs de cette nouvelle biodiversité

Références

- *La naissance de Vénus*, par Botticelli : reprise de la mythologie de la déesse romaine de l'amour et de la séduction, née de l'écume de la mer, au cœur d'un coquillage

Ressources

Mots clefs de la supernature

• Bioacoustique

Science qui étudie la réception et la production de sons et de signaux acoustiques chez les êtres vivants.

• Biodiversité

Désigne l'ensemble des différentes variétés d'écosystèmes et d'êtres vivants que l'on trouve sur la Terre.

• Bioluminescence

Production et émission de lumière par un organisme vivant via une réaction chimique. La luciole est bioluminescente.

• Cybernétique

Science qui étudie les théories relatives au contrôle et à la régulation chez les machines et les être vivants. Elle permet notamment de mettre en parallèle les systèmes de communication du monde numérique et du monde végétal.

• Diorama

Système de mise en scène inventé au 19^e siècle, donnant l'illusion de paysages réels et de mouvements aux spectateurs plongés dans l'obscurité grâce à des variations d'éclairage.

• Écosystème

Ensemble formé par une communauté d'êtres vivants en symbiose avec leur environnement.

• Globe-trotter

Personne qui passe le plus clair de son temps à voyager, à parcourir le monde, le plus souvent seule et en quête de rencontres.

• Hacker

Personne qui cherche à contourner les protections d'un logiciel ou à s'introduire dans un système informatique afin de l'améliorer ou d'y apporter de nouvelles fonctionnalités.

• Hybride

Composé d'éléments de différentes natures. Croisement entre deux espèces ou variétés distinctes.

• Intelligence artificielle

Ensemble de théories et de techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence.

• Logiciel

Programme qui apporte à un ordinateur un lot de fonctionnalités qui ne sont pas forcément présentes à l'origine.

• Mēchanē

Système de grue utilisé dans le théâtre grec antique qui permettait notamment de faire "voler" les acteurs, pour faire entrer en scène une divinité, par exemple.

• Lumière noire

lumière composée de violet, et de proche ultraviolet, qui donne donc un éclairage assez sombre, et permet de faire ressortir les substances fluorescentes, ou encore le blanc des tissus synthétiques.

• Morse

Code de télécommunication basé sur un alphabet de traits et de points.

• Wild Wide Web

littéralement "La large Toile sauvage". Interprétation surnaturelle du World Wide Web.

Les artistes présents dans l'exposition

Bruyant [FR]

www.studiobruyant.com/fr

Camping Design [FR]

www.campingdesign.com

Chevalvert [FR]

chevalvert.fr

Clément Debailleul [FR]

www.1420.fr

Cyprien Nozières [FR]

cypriennozieres.com

Eric Benquē [FR]

www.benque.org

Florian Dusopt [FR]

fddstudio.com

Interactive architecture Lab [UK-NL]

www.interactivearchitecture.org/

Joseph Callioni [FR]

Léa Portier [FR]

Miranda Moss [ZA]

mirandamoss.wordpress.com

Philippe Beau [FR]

www.ombromane.com

Robertino Šebjanič [SI]

robertina.net

Samuel St Aubin [CA]

www.samuelstaubin.com/

Sofian Audry [CA]

sofianaudry.com/fr

Stephen Kell [CA]

Thomas Suire [FR]

Vanessa Lorenzo Toquero [ES]

vlorenzolana.myportfolio.com

Victoria Roussel [FR]

victoriaroussel.com

Vincent Houzē [FR]

www.foliativ.net

Le centre de ressources, un espace en accès libre

Bêtes chimériques sur papier et écrans, animaux surnaturels à dessiner: Capitaine futur propose aux enfants-explorateurs des territoires à géométrie variable dont les géographes n'ont jamais parlé. Le centre de ressources de la Gaîté Lyrique rassemble des contenus multimédia accessibles, sur place, à tous.

Son applab permet aux enfants, parents et artistes de faire l'expérience créative des applications. Ses tables à dessiner en formes d'animaux amphibies créées par Guillaumeit aiment qu'on leur raconte avec des crayons des histoires hautes en couleurs.

Voici une sélection de livres, applications, films et jeux vidéo à retrouver au centre de ressources.

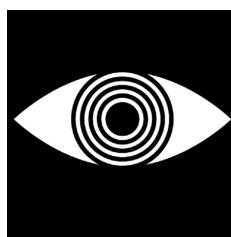
APPLICATIONS CRÉATIVES



CREATURE GARDEN

Tinybop
Royaume-Uni, 2017

Compose tes animaux fantastiques et peuple tes paysages des créatures les plus folles !
tinybop.com/apps/the-creature-garden



OKO

Nadya Suvorova
Suisse, 2012

Voyage à travers les images satellitaires de la NASA et découvre les paysages de notre planète en trouvant les bonnes combinaisons des puzzles.
nadezdas.com/project/oko



TOCA LAB : PLANTS

TocaBoca
Suède, 2017

Botaniste en herbe, viens créer de toutes nouvelles espèces de plantes, afin de découvrir et prendre soin d'incroyables personnages végétaux !
tocaboca.com/app/toca-lab-plants/

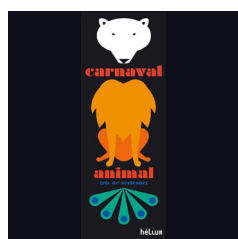


POLYFAUNA

Radiohead & Universal Everything
Royaume-Uni, 2014

Au rythme des mélodies du fameux groupe britannique, explore d'étranges mondes aux paysages fantastiques.
universaleverything.com/projects/polyfauna/

LIVRES POUR ENFANTS



CARNAVAL ANIMAL

Iris de Vericourt
Éditions hélium, 2011

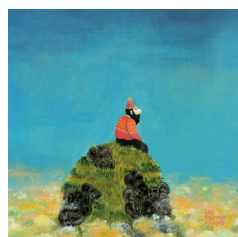
A travers ce pop up animalier haut en couleur, on compose des animaux à la manière d'un cadavre exquis, mélangeant tête de lion, corps de homard et queue de caméléon !



BESTIAIRE TRANSGÉNIQUE

Julie Lannes
Éditions L'atelier du poisson soluble, 2017

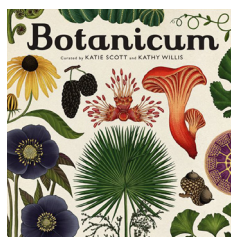
Découvre une galerie d'étranges animaux issus de manipulations génétiques.



LA MONTAGNE

Carmen Chica & Manuel Marsol
Éditions Les fourmis rouges, 2018

Le conducteur d'un camion fait une petite pause sur le chemin, et entre dans une forêt apparemment banale. Au moment de reprendre la route pourtant, il se perd, tourne en rond, explore, et commence alors une escapade fantastique...



BOTANICUM

Katie Scott & Kathy Willis
Éditions Casterman, 2016

Entre dans ce grand jardin de papier, majestueusement illustré, rassemblant les plus incroyables végétaux qui parsèment notre planète !

COURT-MÉTRAGES D'ANIMATION



PUGONGYING (2016)

ShiYii Xiong
durée : 2 min

Dirigé et produit par ShiYii Xiong.
Une nature belle et mystérieuse sert d'écrin aux déambulations d'une petite fille entre angoisse et allégresse.



MIGRATION (2014)

Yin Ko Lee & Jacques Khouri
durée : 6 min

Produit par Fluorescent Hill
Dans un monde d'un autre temps, de drôles de créatures migrent vers une nature insaisissable.

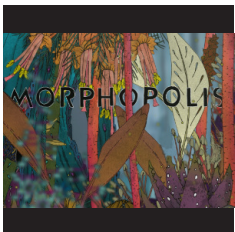


A DIFFERENT PERSPECTIVE (2011)

Chris O'Hara
durée : 2 min

Dirigé et produit par Chris O'Hara.
La visite d'une forme de vie inconnue va changer, à bien des égards, la perspective de ce petit monde en noir et blanc.

JEUX VIDÉO



MORPHOPOLIS (2014)

Ceri Williams & Dan Walters

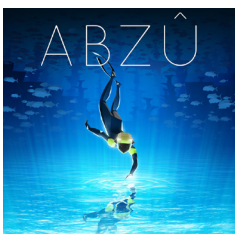
Plonge dans le monde du minuscule et aide un insecte dans sa mue en résolvant une suite d'énigmes et de puzzles.



THOMAS WAS ALONE (2012)

Bithell Games

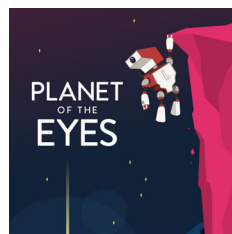
Découvre l'histoire des premières intelligences artificielles en assistant un groupe de petits rectangles et en utilisant leurs différentes capacités afin de franchir une série d'obstacles.



ABZÛ (2016)

Giant Squid

Explore les profondeurs marines et perce ses mystères à travers cet univers poétique, sa faune et sa flore riches et variées.



PLANET OF THE EYES (2017)

Cococucumber

Guide un petit robot solitaire dans son aventure sur une mystérieuse planète et découvre des paysages aussi énigmatiques qu'inhospitaliers.

Informations pratiques

Autour de l'exposition

Entre science, art et culture Do It Yourself (à faire toi-même), Capitaine futur propose huit ateliers originaux dont quatre développés dans le cadre du volet européen de Capitaine futur, Les Voyages de Capitaine futur. Retrouve les tutoriels de ces ateliers sur lesvoyagesdecapitainefutur.com

Ateliers

- 1. Superfleur - Fabrique ta fleur aux super-pouvoirs**
Les samedis 7 et 14 avril, le mercredi 18 avril | 15h30
- 2. Robigami - Construis ton robot en origami**
Les samedis 21 avril et 5 mai, le mercredi 25 avril | 15h30
- 3. Multimonstres - cr  ton Gif anim **
Les dimanches 22 avril, 27 mai et 10 juin | 15h30
- 4. Jungle sonore - Compose un paysage sonore**
Les samedis 12 mai, 2 et 9 juin | 15h30
- 5. Cartographies imaginaires - Compose un paysage sonore**
Les samedis 26 mai et 23 juin | 15h30
- 6. Arbre interactif - Fabrique des fruits connect s**
Les samedis 16, 30 juin et 7 juillet | 15h30
- 7. Appli'quons nous! - D couvre des applis sur tablettes**
Le mardi 17 avril | 15h30
- 8. Jouer en famille! - Partage un moment avec tes parents**
Les jeudis 19 et 26 avril | 15h30

Conf rences

- 1. Voyage au c ur de l'intelligence artificielle**
Le 10 mai | 16h
- 2. Pars sur la trace des habitants de la supernature**
Le 24 juin | 16h

Concerts/Spectacles

Haut les mains! L' cole de th r mine
Le vendredi 27 et samedi 28 avril

- 1. Superparade adventures**
Le 29 avril | 15h30
- 2. La horde surnaturelle**
Le 20 mai | 15h30
- 3. Dream machines**
Le 8 juillet | 15h30
- 4. Maulw rfe**
Le 17 juin | 15h30

Projections

1. Carte blanche   Chlo  Mazlo
Le 13 mai | 16h

1. Carte blanche   Mon Premier Festival
Le 1^{er} juillet | 16h

Horaires

Exposition Du 4 avril au 15 juillet 2018

Mercredi, samedi et dimanche de 12h   19h
Pendant les vacances scolaires
Du mardi au dimanche de 12h   19h
Renseignez vous sur notre site

Tarifs de l'exposition

Tarif unique : 7 
Gratuit pour les moins de 3 ans
Tarif tribu : 4 
Devenez adh rent   la Ga t  Lyrique pour visiter gratuitement les expositions, autant de fois que vous le voulez, et faites b n ficier ceux qui vous accompagnent d'un tarif tribu !

Venir en groupe

Que vous soyez enseignant,  ducateur, animateur ou simple curieux, d couvrez la Ga t  Lyrique   travers des visites, rencontres, ateliers avec l' quipe des relations aux publics.
> renseignements et r servation publics@gaitelyrique.net
> formulaire de r servation en ligne "venir en groupe"

Se pr parer   la visite

L' quipe des relations aux publics de la Ga t  Lyrique propose des visites pr paratoires de l'exposition. L'occasion de se rencontrer et d' changer autour de la visite et sur les modalit s de collaboration entre la structure partenaire et la Ga t  Lyrique.

Organisez votre venue en groupe du 5 avril au 15 juillet

Les groupes sont accueillis par l' quipe des relations aux publics ou des m diateurs sur les horaires de l'exposition (dur e de la visite 1h).

Prolongez votre visite par un atelier (1h)

> **Appli'quons-nous !** Atelier autour d'applications cr atives en lien avec l'exposition autour de deux th mes
Le bestiaire fantastique, de 6   10 ans
Cartographeur la supernature, de 6   14 ans

Afin de profiter des ateliers, merci de contacter l' quipe des relations aux publics.

L'accompagnateur reste responsable du groupe et doit veiller au respect du lieu, des autres et des  uvres.

Apr s la visite

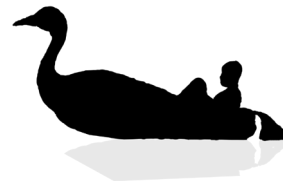
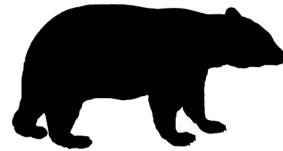
Vous trouverez dans ce guide des pistes d'activit s.

Livret d'activités

proposé par Caroline Joly, enseignante en classe préparatoire, Paris 11^e

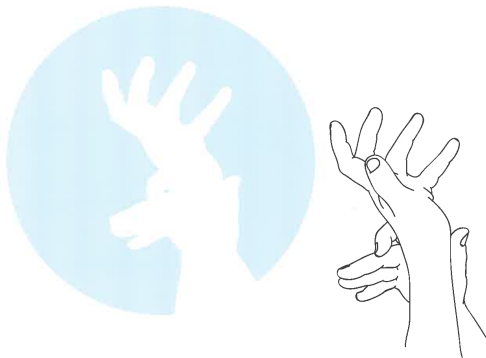
DEEP IN THE SHADOWS

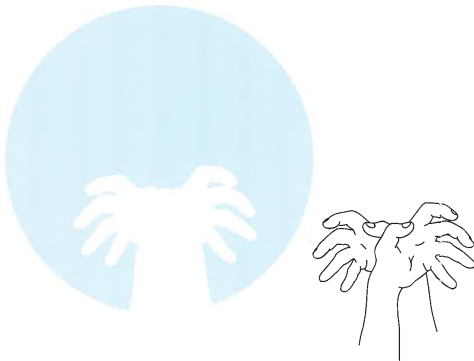
Relie les créatures à leur ombre



DEEP IN THE SHADOWS

Devine qui je suis...

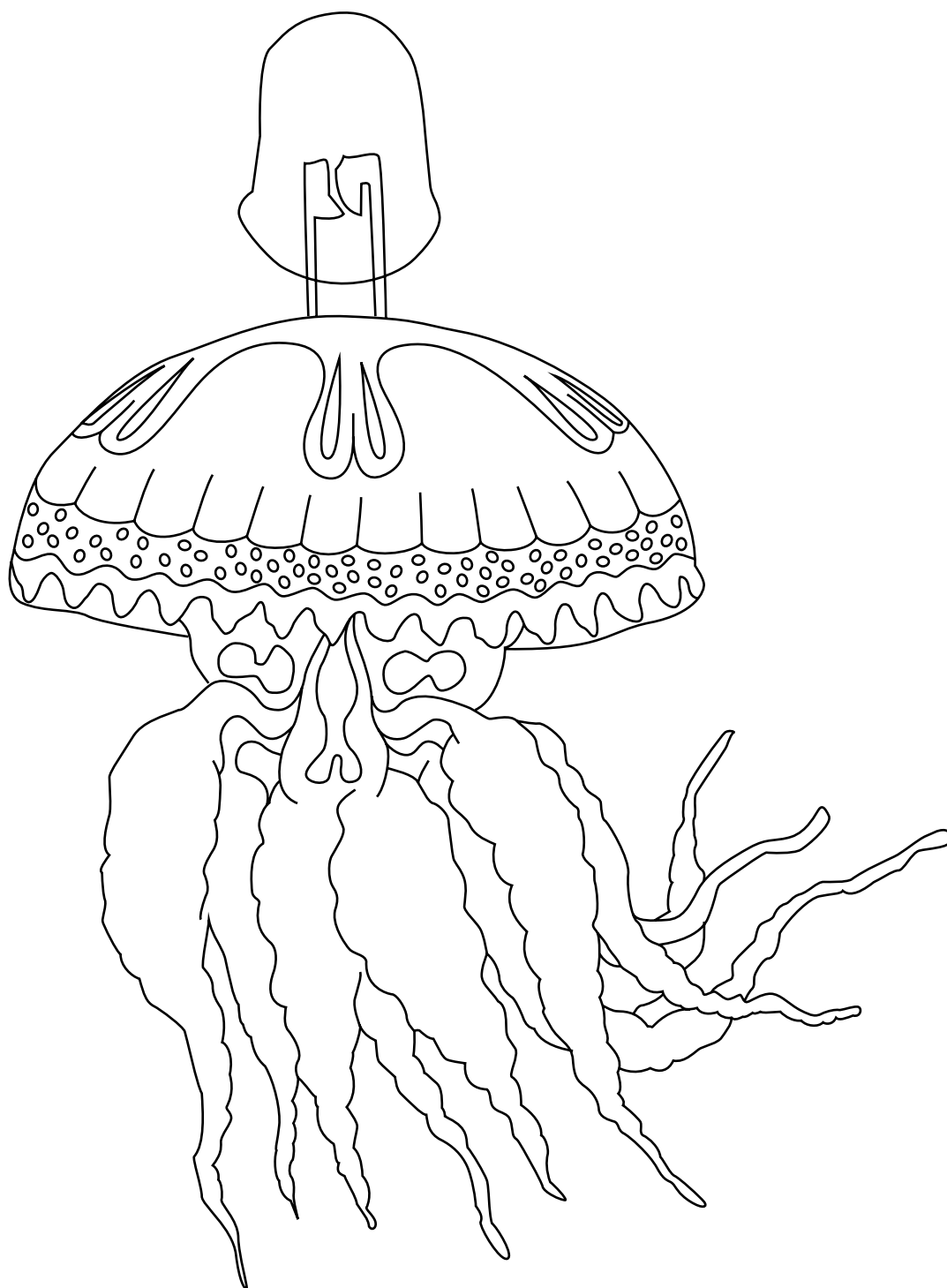






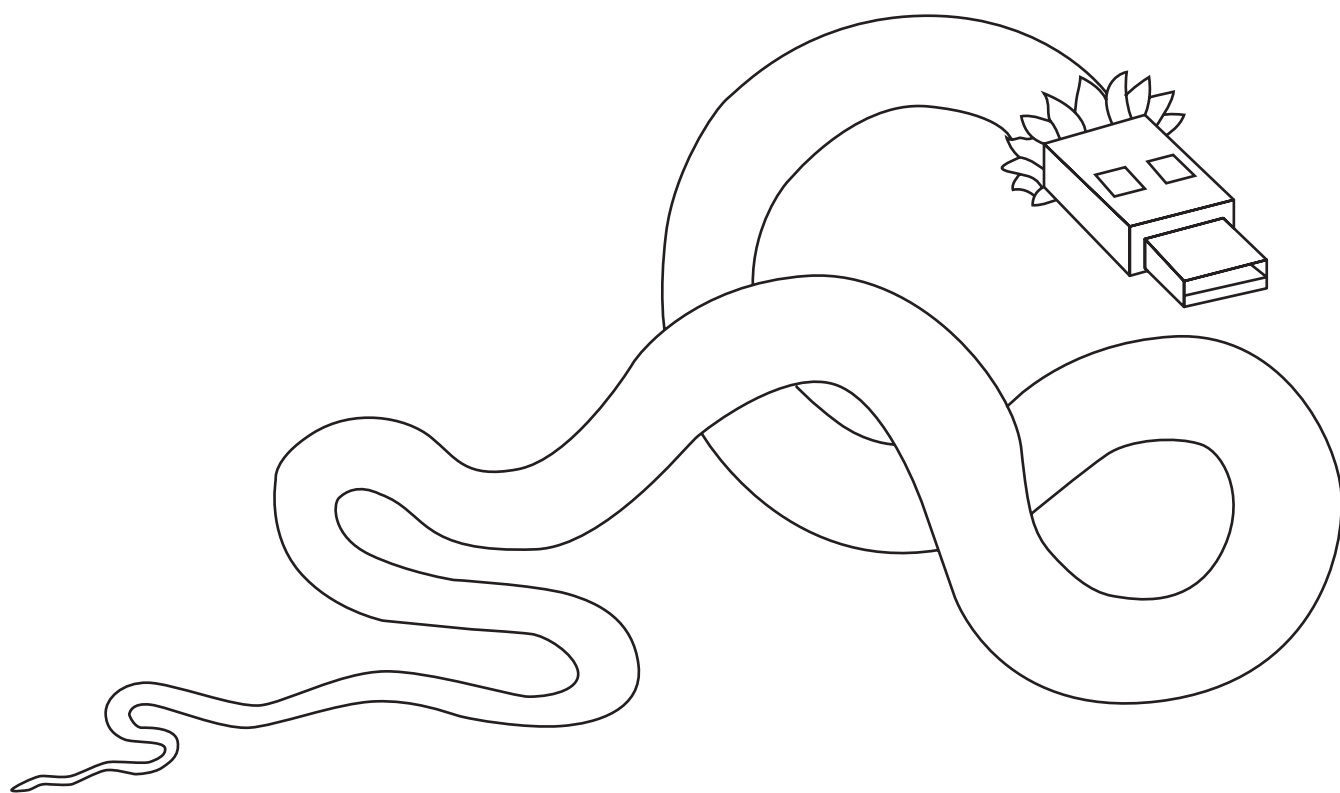
COLORIE
TA
MÉDUSE

Colorie les animaux supernaturels



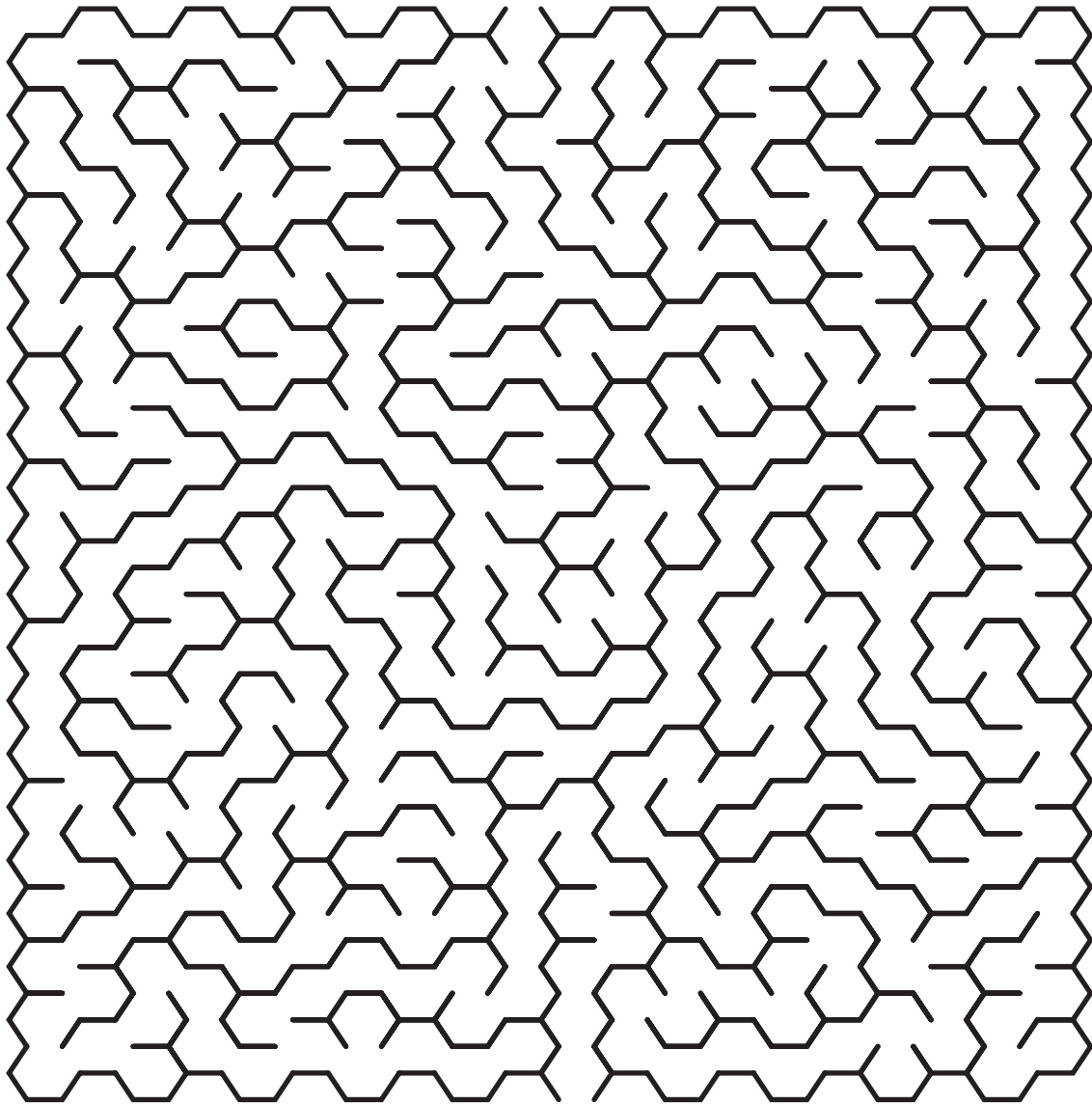
COLORIE
TON
SERPENT USB

Colorie les animaux supernaturels



SUPER LAITUE

Aide la superlaitue à rejoindre la sortie



Supernature

Trouve les mots cachés

V Ç Q
Z R W W G I
N U M E V G B E E
W X B H K R S V M
Q Ç F J X R X M D U
K M L N O W G Z O U
Z E Ç M C I E Z J X V R W S V H H W Q R A J
P J C H Q G M U O H G O O Y R K Y R V Ç B T
B I O L U M I N E S C E N C E U O W I U
P W I E W N Z E E X Ç L T P Q
R B M E O B T T U
L A I T U E W P I F D O R
D H H S Z K C Y E E O T C V D
Q K P M O U S S E D N C Z A E E M J X
U S U N N U P O V X I U R O B J M G K G C
U N F B P P M O M A L R I Y S W X V G M O
Z E T O Y F C C Z T Q B I O D I V E R S I T E
N H A C K E R X I Y D G J K N Q Y R K S W
C L L A D P I P R U U L Y T K B E B U Ç W
K U O Q U F A J R W Ç O I Z W D Q H I
G B P S F C F R V K Y E E Z Z P N
B X V Q G A N G M N R I Q
D F L N B Q E T I
X Z A
W H A

BIODIVERSITE
BIOLUMINESCENCE
CAPITAINEFUTUR
CAPSULO
ECOSYSTEME
GROTTE
HACKER
LAITUE
MEDUSE
MORSE
MOUSSE
NENUPHAR

Et maintenant à toi d'imaginer ta supernature !

Dessine ta plante supernaturelle

