

# BORÉALIS

Musée de l'industrie  
papetière

## Cahier d'accompagnement- 2e et 3e cycle primaire



# TABLE DES MATIÈRES

## Activités 2e cycle primaire:

- De la nature à l'écriture\_\_\_\_\_ p.3
- Le mystère des voûtes\_\_\_\_\_ p.5
- On n'est pas sorti du bois\_\_\_\_\_ p.7
- Trois-Rivières six pieds sous terre\_\_\_\_\_ p.9
- Ouvriers initiés\_\_\_\_\_ p.11

## Activités 3e cycle primaire:

- De la nature à l'écriture\_\_\_\_\_ p.3
- Le mystère des voûtes\_\_\_\_\_ p.5
- On n'est pas sorti du bois\_\_\_\_\_ p.7
- Trois-Rivières six pieds sous terre\_\_\_\_\_ p.9
- Ouvriers initiés\_\_\_\_\_ p.11
- L'accès pour tous\_\_\_\_\_ p.13

- Informations pratiques\_\_\_\_\_ p.15
- Suggestions d'activités de préparations\_\_\_\_\_ p.16
- Séance de cinéma-école\_\_\_\_\_ p.19
- Le vocabulaire forestier\_\_\_\_\_ p.20
- Contact\_\_\_\_\_ p.24

# DE LA NATURE À L'ÉCRITURE



DURÉE: 60 MINUTES

1ER, 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE

AUSSI  
DISPONIBLE  
EN CLASSE

AUSSI  
DISPONIBLE  
EN ANGLAIS

Connaissez-vous les étapes de fabrication du papier? Vos élèves vont mettre les mains à la pâte pour confectionner leur propre feuille de papier.

## EN BREF

MANIPULATION

DEXTÉRITÉ

DÉVELOPPEMENT DURABLE

CONFECTION/FABRICATION

### Savoir:

- L'histoire de l'usine de filtration et la mission actuelle de Boréalys;
- La recette et le procédé de fabrication du papier;
- Le recyclage du papier.

### Savoir-faire:

- Recycler les feuilles de papier pour en faire du nouveau;
- Faire du papier de ses propres mains;
- Avoir un esprit créatif.

### Savoir-être:

- Comprendre l'importance de l'eau et du bois en tant que ressource naturelle à préserver;
- Adopter un comportement responsable face à la question du recyclage du papier et du développement durable.

# NATURE À L'ÉCRITURE (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences;
- Interagir en français.

### *Sciences et technologies*

- Mettre à profit des outils, objets et procédés de la science et la technologie;
- Communiquer à l'aide des langages utilisés dans la science et la technologie.

### *Arts*

- Réaliser des créations personnelles.

## Domaines généraux de formation

### *Environnement et consommation*

- Sensibilité à l'environnement naturel et humain;
- Reconnaissance de l'interdépendance entre l'environnement et l'activité humaine.

### *Orientation et entrepreneuriat*

- Connaissance des métiers et des professions;
- Mener sa tâche à terme et avec succès.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information: répondre à des questions à partir de l'information recueillie;
- Résoudre des problèmes: analyser les éléments de la situation, générer et inventorier des pistes de solution;
- Exercer son jugement critique: construire son opinion, adopter une position.

### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité: réagir aux situations, exploiter ses forces et surmonter ses limites
- Manifester de l'autonomie, se faire confiance.

### *Compétence de l'ordre de la communication*

- Communiquer de façon appropriée.

# LE MYSTÈRE DES VOÛTES



DURÉE: 60 MINUTES

2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE

Armés d'une lampe ultraviolette, vous serez invités à découvrir le secret du papetier disparu dans l'ancien réservoir d'eau de Boréalys grâce aux indices qui apparaîtront sous votre lampe!

## EN BREF

DÉCHIFFRAGE

LECTURE

ÉQUATION/SOUSTRACTION

MULTIPLICATION/DIVISION

### Savoir:

- Comprendre le rôle de l'ancien réservoir d'eau et comment il fonctionnait à l'époque de la CIP;
- En savoir plus sur les réalités du métier de papetier et les conditions dans lesquelles ils travaillaient;
- Connaître les objets et les outils utilisés par les papetiers dans le cadre de leur travail;
- Apprendre à décrypter des symboles codés.

### Savoir-faire:

- Résoudre des équations mathématiques;
- Mettre à profit des outils, objets ou procédés;
- S'orienter dans un espace clos.

### Savoir-être:

- Coopérer afin de résoudre un problème;
- Observer, porter attention, maintenir sa concentration, poser des questions;
- Adopter un comportement responsable face à la question de l'économie d'eau et du développement durable.

# LE MYSTÈRE DES VOÛTES (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences;
- Interagir en français.

### *Sciences et technologies*

- Mettre à profit des outils, objets et procédés de la science et la technologie;
- Communiquer à l'aide des langages utilisés dans la science et la technologie;
- Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique .

### *Univers social*

- Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société;
- Lire l'organisation d'une société sur son territoire;
- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

## Domaines généraux de formation

### *Environnement et consommation*

- Sensibilité à l'environnement naturel et humain;
- Reconnaissance de l'interdépendance entre l'environnement et l'activité humaine;
- Représentation spatiale : plan, orientation, localisation .

### *Orientation et entrepreneuriat*

- Connaissance des métiers et des professions;
- Mener sa tâche à terme et avec succès.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information : répondre à des questions à partir de l'information recueillie;
- Résoudre des problèmes : analyser les éléments de la situation, générer et inventorier des pistes de solution;
- Exercer son jugement critique : construire son opinion, adopter une position;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice : s'imprégner des éléments d'une situation, adopter un fonctionnement souple.

### *Compétence d'ordre méthodologique*

- Se donner des méthodes de travail efficaces : gérer son matériel et son temps, réajuster ses actions au besoin, travailler avec minutie et rigueur;

### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité : réagir aux situations, exploiter ses forces et surmonter ses limites
- Manifester de l'autonomie;
- Coopérer : participer de façon active et dans un esprit de collaboration.

# ON N'EST PAS SORTI DU BOIS



DURÉE: 60 MINUTES

2E, 3E CYCLES DU PRIMAIRE ET 1ER CYCLE SECONDAIRE

Devenez ingénieur forestier, et construisez votre forêt en choisissant judicieusement vos cartes d'arbres. Ils devront faire face à des intempéries, et construire un bâtiment avec les arbres restant!

## EN BREF

JEU DE CARTE

STRATÉGIE

CONSTRUCTION

DÉVELOPPEMENT DURABLE

### Savoir :

- Importance de la biodiversité d'une forêt;
- Caractéristiques d'arbres communs à nos forêts du Québec;
- Propriétés du bois comme matériau;
- Applications du quotidien des matériaux issus de la forêt.

### Savoir-faire :

- Évaluer l'âge des arbres avec leur nombre des anneaux croissance (dendrochronologie);
- Aménager un territoire forestier de manière plus durable;
- Construire de petites tours en bois avec des objets et procédés technologiques;
- Avoir un esprit créatif.

### Savoir-être :

- Protéger des forêts diversifiées pour la qualité de l'environnement;
- Découvrir les professions liées au bois.

# ON N'EST PAS SORTI DU BOIS (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences;
- Interagir en français.

### *Sciences et technologies*

- Mettre à profit des outils, objets et procédés de la science et la technologie;
- Communiquer à l'aide des langages utilisés dans la science et la technologie.

### *Arts*

- Réaliser des créations personnelles.

## Domaines généraux de formation

### *Environnement et consommation*

- Sensibilité à l'environnement naturel et humain
- Reconnaissance de l'interdépendance entre l'environnement et l'activité humaine.

### *Orientation et entrepreneuriat*

- Connaissance des métiers et des professions;
- Mener sa tâche à terme et avec succès.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information: répondre à des questions à partir de l'information recueillie;
- Résoudre des problèmes: analyser les éléments de la situation, générer et inventorier des pistes de solution;
- Exercer son jugement critique: construire son opinion, adopter une position;
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice: s'imprégner des éléments d'une situation, adopter un fonctionnement souple.

### *Compétence d'ordre méthodologique*

- Se donner des méthodes de travail efficaces: gérer son matériel et son temps, réajuster ses actions au besoin, travailler avec minutie et rigueur;

### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité: réagir aux situations, exploiter ses forces et surmonter ses limites
- Manifester de l'autonomie;
- Coopérer : participer de façon active et dans un esprit de collaboration.

# TROIS-RIVIÈRES SIX PIEDS SOUS TERRE



DURÉE: 60 MINUTES

2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE

SEULEMENT  
DISPONIBLE  
EN CLASSE

En manipulant de vrais artefacts trouvés, apprenez en plus sur le métier d'archéologue. Dans la peau d'interprètes du passé, rassemblez des informations sur ces artefacts à l'aide de notes laissées sur le chantier de fouilles.

## EN BREF

ARCHÉOLOGIE

ENQUÊTE

OBSERVATION/LECTURE

MANIPULATION D'ARTÉFACT

### Savoir :

- Apprendre à connaître le métier d'archéologue;
- En savoir plus sur l'histoire de Trois-Rivières grâce aux découvertes archéologiques;
- En savoir plus sur les différents chantiers de fouilles de la Ville de Trois-Rivières.

### Savoir-faire :

- Manipuler des artefacts très anciens à l'aide d'outils adéquats;
- Lire l'histoire à travers des artefacts très anciens.

### Savoir-être :

- Adopter une attitude d'ouverture afin de comprendre l'importance des artefacts aux yeux de l'histoire;
- Travailler en coopération avec ses collègues.

# TROIS-RIVIÈRES SIX PIEDS SOUS TERRE (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences;
- Interagir en français.

### *Sciences et technologies*

- Mettre à profit des outils, objets et procédés de la science et la technologie;
- Communiquer à l'aide des langages utilisés dans la science et la technologie.

### *Arts*

- Réaliser des créations personnelles.

### *Univers social*

- Lire l'organisation d'une société sur son territoire;
- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

## Domaines généraux de formation

### *Environnement et consommation*

- Sensibilité à l'environnement naturel et humain
- Reconnaissance de l'interdépendance entre l'environnement et l'activité humaine.

### *Orientation et entrepreneuriat*

- Connaissance des métiers et des professions;
- Mener sa tâche à terme et avec succès.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information: répondre à des questions à partir de l'information recueillie;
- Résoudre des problèmes: analyser les éléments de la situation, générer et inventorier des pistes de solution;
- Exercer son jugement critique: construire son opinion, adopter une position;
- Mettre en oeuvre sa pensée créatrice.

### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité: réagir aux situations, exploiter ses forces et surmonter ses limites;
- Manifester de l'autonomie, se faire confiance.

# OUVRIERS INITIÉS



DURÉE: 60 MINUTES

2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE

Avez-vous ce qu'il faut pour devenir le meilleur ouvrier de la C.I.P.? Testez vos connaissances et vos compétences pour voir si votre avenir est à l'usine!

*\* À noter que cette activité est offerte seulement lors d'une réservation pour une journée complète d'activité au musée. \**

## EN BREF

COMPÉTITION

DÉFIS

ANIMATION HISTORIQUE

### Savoir:

- L'histoire de l'usine de filtration et la mission actuelle de Boréalys;
- La vie d'ouvrier à l'usine.

### Savoir-faire:

- Travail d'équipe.

### Savoir-être:

- Saine compétition;
- Collaborer.

# OUVRIERS INITIÉS (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Communiquer oralement.

### *Arts*

- Inventer des séquences dramatiques.

### *Univers social*

- Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société;
- S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire.

### *De la personne*

- Agir dans divers contextes de la pratique d'activité physique;
- Examiner des réalités culturelles.

## Domaines généraux de formation

### *Vivre-ensemble et citoyenneté*

- Permettre à l'élève de participer à la vie démocratique de la classe et de développer des attitudes d'ouverture sur le monde et de respecter de la diversité.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information;
- Résoudre des problèmes;
- Mettre en oeuvre sa pensée créatrice.

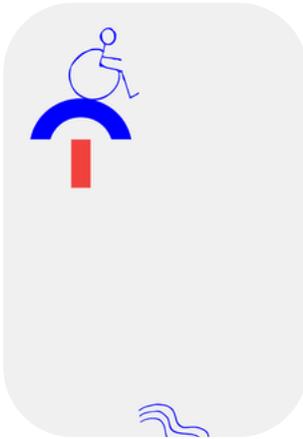
### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité;
- Coopérer.

### *Compétence de l'ordre de la communication*

- Communiquer de façon appropriée.

# L'ACCÈS POUR TOUS



DURÉE : 60 MINUTES

3E CYCLES DU PRIMAIRE, 1ER CYCLE SECONDAIRE

Lors de cet atelier sur le thème du patrimoine et de l'accessibilité universelle, venez faire une visite muséale avec certaines limitations physiques. Vous devrez ensuite créer des modules d'exposition qui se veulent accessibles pour tous!

## EN BREF

TINKERING

CONCEPTION

CONFECTION/FABRICATION

ACCESSIBILITÉ

### Savoir:

- L'histoire de l'usine de filtration et la mission actuelle de Boréalys;
- Le rôle d'un musée et du patrimoine;
- L'importance de l'accessibilité.

### Savoir-faire:

- Vivre ce qu'est d'avoir un enjeu d'accessibilité;
- Monter une exposition du début jusqu'à la fin;
- Avoir un esprit créatif.

### Savoir-être:

- Comprendre l'importance du patrimoine et la mise en valeur de l'histoire;
- Adopter un comportement d'ouverture face aux enjeux que les gens en manque d'accessibilité vivent.

# L'ACCÈS POUR TOUS (SUITE)

## Domaines d'apprentissage

### *Langue*

- Construire du sens à l'aide de son bagage de connaissances et d'expériences;
- Interagir en français.

### *Sciences et technologies*

- Mettre à profit des outils, objets et procédés de la science et la technologie;
- Communiquer à l'aide des langages utilisés dans la science et la technologie.

### *Arts*

- Réaliser des créations personnelles.

## Domaines généraux de formation

### *Environnement et consommation*

- Sensibilité à l'environnement naturel et humain
- Reconnaissance de l'interdépendance entre l'environnement et l'activité humaine.

### *Orientation et entrepreneuriat*

- Connaissance des métiers et des professions;
- Mener sa tâche à terme et avec succès.

## Compétences transversales

### *Compétence d'ordre intellectuel*

- Exploiter l'information: répondre à des questions à partir de l'information recueillie;
- Résoudre des problèmes: analyser les éléments de la situation, générer et inventorier des pistes de solution;
- Exercer son jugement critique: construire son opinion, adopter une position.

### *Compétence d'ordre personnel et social*

- Structurer son identité: réagir aux situations; exploiter ses forces et surmonter ses limites
- Manifester de l'autonomie, se faire confiance.

### *Compétence de l'ordre de la communication*

- Communiquer de façon appropriée.

### *Compétence de l'ordre de la méthodologie*

- Se donner des méthodes de travail efficaces notamment par le partage des tâches pour mener à bien la réalisation du prototype en un temps déterminé.

# INFORMATIONS PRATIQUES

Il est important que les élèves connaissent et comprennent à l'avance les particularités d'un espace d'apprentissage différent de l'école, dans lequel des objets sont uniques, irremplaçables et fragiles. Pour ce faire, il est important de présenter certaines petites consignes au groupe qui seront répétées lors de leur arrivée à Boréalys :  
SVP...

- Babillons, mais pas trop fort! Au musée, il ne faut pas crier!
- Ouvrons grand nos oreilles! Il faut bien écouter le guide quand il parle.
- Respectons les autres usagers du centre en jetant nos déchets dans les poubelles.
- Est-ce un endroit où nous pouvons courir? Certainement pas!
- Apprenons, nous sommes là pour ça!
- Laissons les adultes manipuler les objets coupants ou chauffants.
- Interrogez. N'ayez pas peur de poser des questions, mais levez d'abord la main!
- Suivons le guide! Si on a envie pipi, on le dit... maintenant!

## **Votre contribution est indispensable**

En tant qu'enseignant ou accompagnateur des groupes scolaires, votre rôle est majeur pour la réussite des activités. Vous êtes responsables d'arriver à l'heure, de faire respecter les consignes de sécurité et d'assurer la discipline du groupe. Votre collaboration et votre accompagnement du début à la fin de la visite sont fondamentaux pour stimuler la participation des élèves pendant les activités et leur faire vivre une expérience unique.

## **Stationnement**

Un débarcadère est spécialement conçu pour votre autobus, évitant ainsi aux élèves de marcher sur une trop grande distance.

## **Aire de repas**

En avertissant notre personnel, vous êtes les bienvenus pour casser la croûte à Boréalys. Vous devez néanmoins avertir votre groupe qu'aucun four à micro-ondes ou réfrigérateur ne seront mis à leur disposition.

# SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS DE PRÉPARATION

Afin que vos élèves tirent le maximum de leur visite à Boréalys, nous vous suggérons de les préparer à cette sortie. Voici quelques suggestions d'activités à réaliser en classe.

20  
MIN

## 1. Découvrez avec vos élèves « C'est quoi Boréalys? »

a. Demandez aux jeunes s'ils savent ce qu'est un musée ou un centre d'interprétation.

Qui a déjà visité un musée?

Qu'est qu'on peut voir dans un musée? C'est quoi, une exposition?

Avez-vous entendu parler de Boréalys?

Quelles sont les règles à respecter dans un musée?

Boréalys est un musée sur l'histoire des pâtes et papier. C'est un peu comme un musée. On peut y voir plusieurs objets et machines qui y sont exposés. On peut aussi y faire des activités pour s'amuser et apprendre beaucoup de choses sur la fabrication du papier!

b. Faites circuler des photos puis discutez avec les enfants de l'endroit qu'ils vont visiter et de ce qu'ils vont voir et faire à Boréalys.

Quels sont les ingrédients pour faire le papier? (eau et bois)

Comment fait-on le papier? (avec une grosse machine)

À quoi servait Boréalys avant d'être un musée? (à filtrer l'eau)

Comment circulait l'eau dans l'usine? (tuyaux)

Boréalys est dans une ancienne usine de filtration d'eau. Ça veut dire qu'elle servait à prendre l'eau de la rivière et à la nettoyer. Nous la visiterons pour apprendre pourquoi l'eau est si importante dans la fabrication du papier. L'eau et le bois sont essentiels à la fabrication du papier. En effet, pour fabriquer le papier, on fait une pâte de bois en mélangeant l'eau et la pulpe de bois. Il faut jusqu'à 10 litres d'eau pour fabriquer une seule feuille de papier! L'eau est une ressource précieuse qu'il faut donc préserver.

L'eau était pompée à partir de la tour (voir photo) par des pompes reliées à des moteurs. Elles poussaient l'eau ensuite dans le bâtiment et la déversaient dans les bassins de filtration. L'eau purifiée était ensuite emmagasinée dans le réservoir (photo des voûtes).

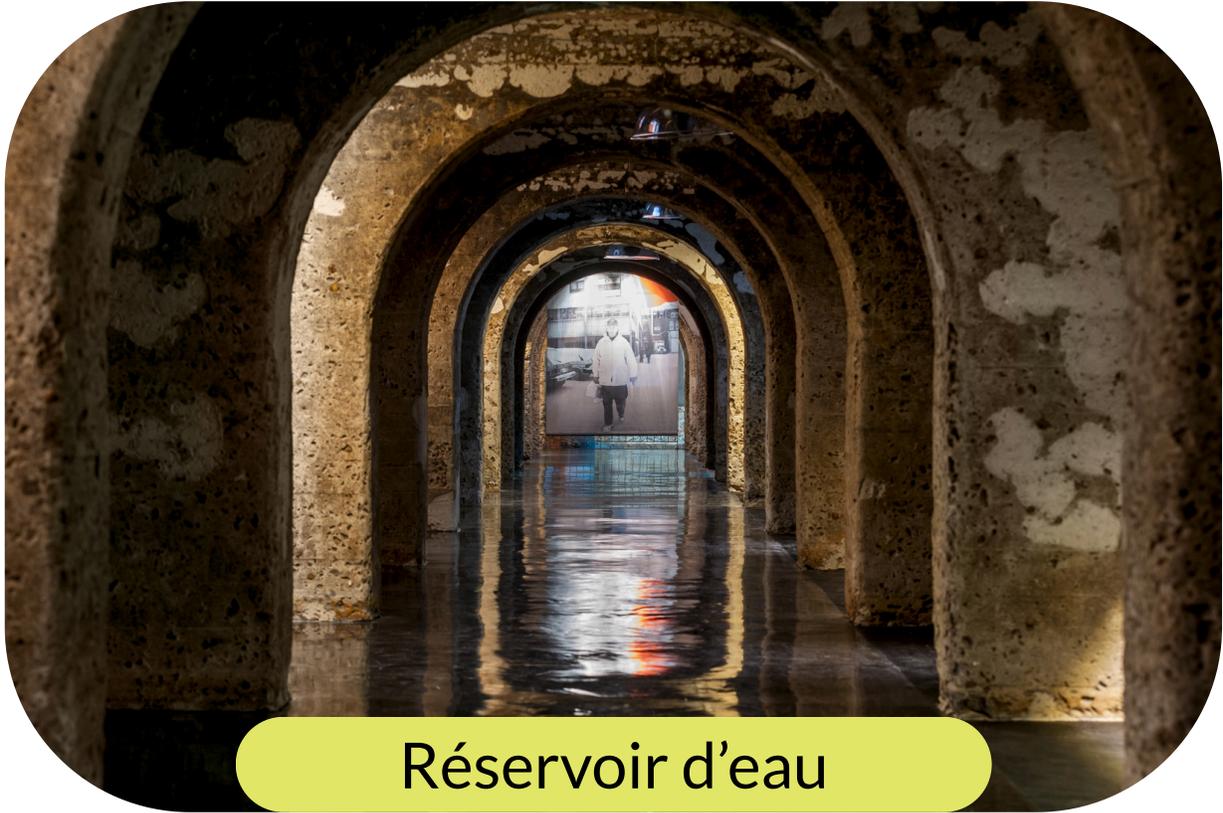
c. Les élèves peuvent maintenant préparer leurs propres questions afin de les poser à leur guide lors de la visite.



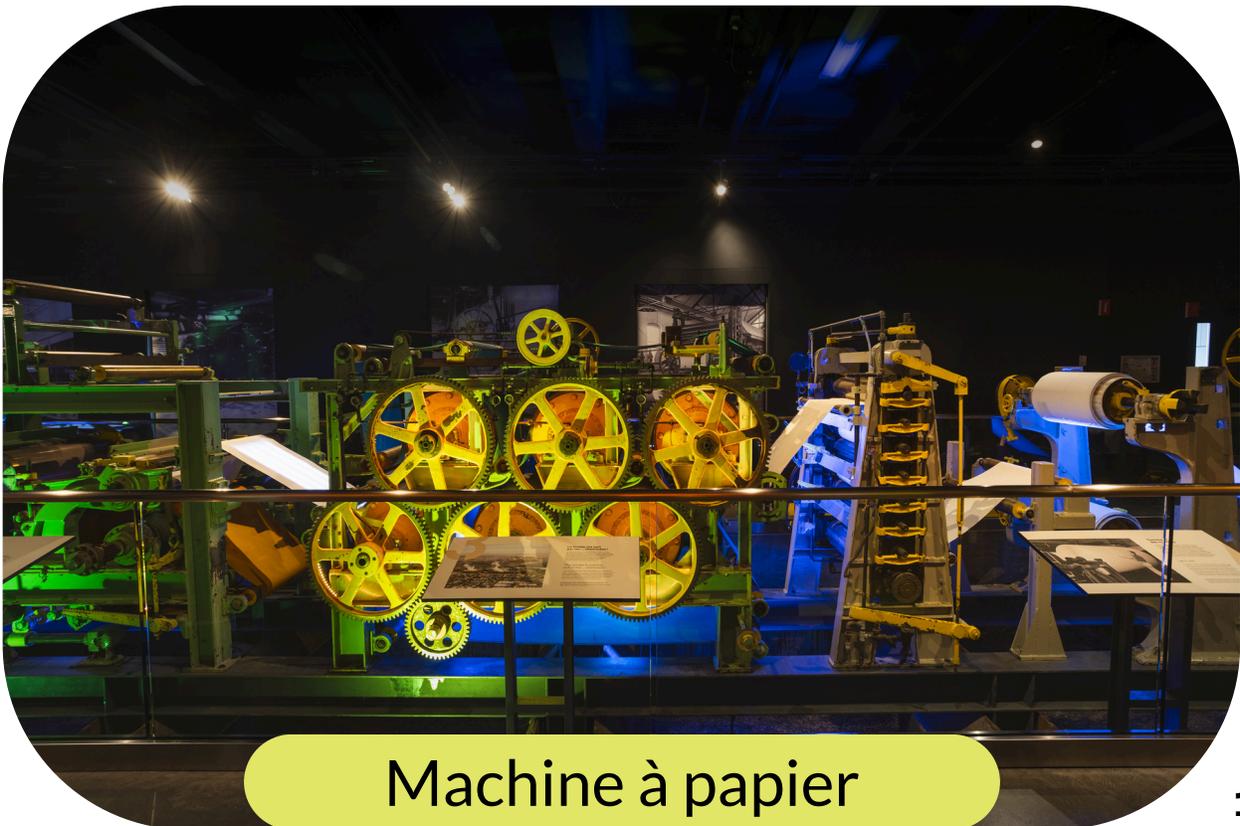
Tour de filtration



Salle des pompes



Réservoir d'eau



Machine à papier

# SÉANCE DE CINÉMA-ÉCOLE!

15  
MIN

Vous avez accès à Internet? Plusieurs vidéos d'intérêt concernant la fabrication du papier et les métiers qui lui sont rattachés sont disponibles. Ces vidéos s'adressent à vous afin de vous informer et de monter, si vous le désirez, des jeux et ateliers de préparation à la visite.

[PAPIER: Comment le fabriquer? \(2min20\)](#)

[FIBRE CELLULOSE: C'est quoi? \(2min14\)](#)

[Carbone | L'empreinte écologique du papier de toilette \(5min47\)](#)

[La Drave \(1957\), Félix Leclerc \(3min\)](#)

[Les bûcherons de la Manouane \(2min22\)](#)



# LE VOCABULAIRE DE BORÉALIS

## Consignes d'animation :

Vous pouvez découper les vignettes et séparer les mots de leur définition et de leur illustration. Ensuite, les jeunes doivent de nouveau associer chaque mot à sa définition et à son illustration. Afin d'augmenter la difficulté, vous pouvez garder les définitions de chaque mot et demander aux élèves de les chercher dans le dictionnaire et sur Internet. Pour terminer, les élèves peuvent remplir la grille de mots cachés à la fin.

### Biodiversité:

La biodiversité, c'est toute la variété de la vie sur notre planète : tous les animaux, les plantes, mais aussi les microbes, et les lieux où ils vivent, comme les forêts, les montagnes et les océans.



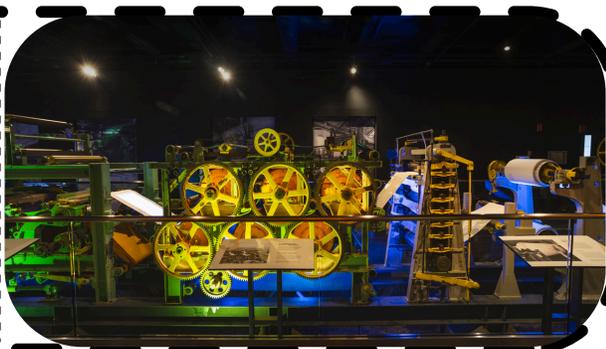
### Usine:

Boréalys est situé dans une ancienne partie de l'usine de Canadian International Paper (CIP) qui a été construite en 1920. À l'époque, cette usine de papier était la plus performante au monde!



### Machine:

La machine à papier qui est dans l'exposition de Boréalys est une machine école beaucoup plus petite que la moyenne. Une vraie machine à papier est longue comme un terrain de football et haute comme 3 étages!



### **Pâte :**

Pour faire de la pâte à papier, la base est bien simple. Il faut 1% de fibre de bois et... 99% d'eau! C'est pour cette raison que les usines à papier sont près de cours d'eau. Elles doivent avoir un accès illimité à cette ressource naturelle.



### **Réservoir :**

La partie la plus impressionnante à Boréalys est son ancien réservoir d'eau. À l'époque, c'est à cet endroit qu'on envoyait l'eau filtrée prête à être envoyée à l'usine. Il pouvait contenir plus de 1 million de litre d'eau filtrée!



### **Pitoune:**

C'est le surnom que les bûcherons donnaient aux troncs d'arbres coupés qui était d'une longueur de 4 pieds, soit d'1 mètre 22 centimètres.



### **Patrimoine:**

C'est un héritage du passé qui nous vient de notre société, et qu'il est important de préserver pour les générations futures. Il peut s'agir de biens matériels mais aussi immatériel comme des traditions, des chansons ou des histoires.



### Fibre:

La fibre cellulosique est la principale composante de la fibre de bois. C'est avec elle qu'on produit la pâte à papier, mais aussi de la fibre textile, ainsi que différents additifs alimentaires ou produits chimiques.



### Canopée:

C'est comme le « plafond » de la forêt, formé par le sommet des arbres les plus hauts. C'est un monde en soi, plein de branches, de feuilles, de lianes, et d'animaux, où il y a beaucoup de soleil et de vie.



### Artéfact

C'est un objet ancien créé ou utilisé par les humains qui nous aide à comprendre la vie du passé, comme des outils, des poteries ou des os d'animaux. Ils nous racontent des histoires sur les gens qui vivaient avant nous.



### Drave:

C'était un moyen de transporter les billots de bois sur la rivière et ce jusqu'aux usines. Il y avait des personnes qui naviguaient sur les billots, appelés « draveurs », et ils s'assuraient que le tout se rende à la bonne destination.



# MOTS CACHÉS

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

Les mots peuvent être cachés horizontalement ou verticalement.

**ARTÉFACT**

**FIBRE**

**PITOUNE**

**BIODIVERSITÉ**

**MACHINE**

**RÉSERVOIR**

**CANOPÉE**

**PÂTE**

**USINE**

**DRAVE**

**PATRIMOINE**

# CONTACT

Nouhaila Rebouh

Technicienne service client-Patrimoine

✉ [nrebouh@culture3r.com](mailto:nrebouh@culture3r.com)

☎ 819 372-4614 poste 5101

