



Document enseignant

Histoire / Jeu de piste

Polisson, le petit poisson du lagon **Version MS, GS, CP et CE1**



Service pédagogique :

Contactez Stéphanie JAUBERT de 9h à 12h et de 14h à 18h du lundi au vendredi

Email : sjaubert@citedelamer.com

Tél : 02.33.20.26.35

Attention, entre l'envoi du document enseignant et votre visite à La Cité de la Mer, les animaux de l'histoire peuvent changer.

Merci de consulter, le jour de votre visite, la première page du classeur enseignant afin de savoir à quelles espèces correspondent les personnages de l'histoire et à quel étage vous pouvez les observer.

Sommaire

I. Présentation générale	4
1. Déroulement prévu.....	4
2. Objectifs pédagogiques.....	5
3. Organisation matérielle du jeu de piste	5
II. Orientations pédagogiques	6
1. Avant la visite : bien connaître l'histoire.....	6
2. Pendant la visite : à la recherche des animaux réels.....	6
3. Après la visite : exploitation du récit	7
a) À la Médiathèque de La Cité de la Mer	7
b) Prolongements possibles en classe	7
III. Quelques connaissances en bref !	8
IV. Bibliographie	13
L'histoire.....	14
Fiches-élèves.....	18

Voyage dans les grandes profondeurs avec Polisson, le petit poisson du lagon !

Pour...

- Favoriser l'appropriation du monde réel par l'observation et la comparaison de différents éléments d'un milieu donné.
- Construire des représentations rationnelles du monde vivant.

Au cours de leur visite des aquariums, les enfants accompagneront le personnage de Polisson, le poisson oiseau mâle, dans son voyage vers les grandes profondeurs de l'océan !

I. Présentation générale

1. Déroulement prévu

À partir de la lecture d'une histoire (*disponible à la fin de ce document*), retrouver au cours de la visite les différents personnages et apprendre à mieux les connaître (1h30).

Remarque : La structure de cette histoire est adaptée du récit « Baleineau » qui fut inventé par les élèves de Chantal Grimpard (MS/GS de l'école des Roquettes à Cherbourg-Octeville) et écrit par l'auteur François David Landemer.

- Afin que les enfants soient bien imprégnés de l'histoire et donc motivés pour le jeu de piste, il est conseillé de l'avoir lue en classe 3 ou 4 fois. On peut commencer la visite de La Cité de la Mer par une relecture de l'histoire, ou directement par le jeu de piste si l'histoire est bien maîtrisée.
- Partir à la recherche des personnages que Polisson rencontre au cours de son voyage dans les grands fonds.
- Les identifier au cours de la descente vers les grandes profondeurs.

Pour chaque animal, les élèves répartis en 6 équipes disposent de feuilles plastifiées leur donnant des indices photographiques.

2. Objectifs pédagogiques

Dominante « découvrir le monde » :

- Exercer sa curiosité par une approche sensorielle du monde vivant en découvrant quelques éléments de la faune marine appartenant à des milieux moins familiers (faune tropicale, méditerranéenne, des grands fonds).

Compétences :

- Repérer quelques caractéristiques des milieux.
- Découvrir et reconnaître quelques éléments de la faune à partir d'un récit.

Dominante « la sensibilité, l'imagination, la création » :

- Retrouver l'animal correspondant au personnage de l'histoire (indices photographiques et textuels).
- Utiliser le dessin comme moyen de représentation et d'expression.

3. Organisation matérielle du jeu de piste

À votre arrivée à La Cité de la Mer, l'agent d'accueil vous remettra en billetterie une valisette contenant :

- La **fiche descriptive du jeu de piste** (*classeur enseignant*);
- Le **récit** (*classeur enseignant*);
- Les **fiches « comptines »** se rapportant à chacun des personnages avec au verso, les « **photos d'identité** » et le **nom commun** des animaux correspondants (*classeur enseignant*);
- Les 6 jeux d'**indices photographiques** (*1 classeur par étage d'exposition*) pour les enfants répartis en 6 équipes.

Recommandations : *Si vous souhaitez profiter de cette visite pour faire du dessin d'observation, pensez à vous munir de crayons à papier, de feuilles et de supports rigides.*

II. Orientations pédagogiques

1. Avant la visite : bien connaître l'histoire

Dans le texte de l'histoire qui est assez long, les passages en gras sont des indices donnant des renseignements sur les personnages. Il est préférable de lire plusieurs fois l'histoire aux enfants.

Le travail de préparation pourrait consister à dresser une sorte de « portrait-robot » des personnages et à repérer le type d'habitat. Cette étude préparatoire facilitera la recherche des animaux sur les 3 étages de l'exposition.

2. Pendant la visite : à la recherche des animaux réels

Chaque accompagnateur d'un groupe (au maximum 5 enfants) peut relire l'histoire au cours de la visite des aquariums. Il faut dans ce cas prévoir une photocopie par accompagnateur (*voir texte de l'histoire à la fin de ce document*).

Les enfants devront partir à la recherche des animaux qui se cachent derrière les personnages de l'histoire. La chronologie de l'histoire n'est adaptée pas au sens du parcours de visite (2^e étage, puis 1^{er} étage, puis rez-de-chaussée : descente progressive vers les grandes profondeurs), mais le jeu de piste peut se concevoir différemment selon la localisation des espèces de l'histoire dans les aquariums ou pour des raisons pratiques de répartition de groupes dans les espaces.

Le regroupement pour valider les résultats de cette recherche (**jeu du « Qui suis-je ? »**) pourra se faire dans un endroit calme : à proximité des ascenseurs à la fin de chaque étage ou devant l'aquarium situé au rez-de-chaussée, ou en Médiathèque par exemple (*vérifier les horaires d'ouverture en appelant la Médiathèque au 02 33 20 26 55*).

Jeu du « Qui suis-je ? » :

- lire la comptine pour chaque personnage et demander « Qui suis-je ? » ;
- demander aux enfants de retrouver la fiche « photo » de l'animal correspondant et si possible le nommer ;
- justifier son choix ;
- valider ou invalider.

3. Après la visite : exploitation du récit

a) À la Médiathèque de La Cité de la Mer

- Possibilité de consulter des livres sur les animaux marins : cf. [bibliographie des animaux de l'histoire Polisson](#)

Vérifier les horaires d'ouverture en appelant la Médiathèque au 02 33 20 26 55.

b) Prolongements possibles en classe

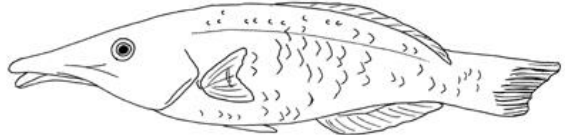
- Les comptines peuvent être reprises en classe, voire réécrites.
- Écrire les cartes d'identité des animaux.
- Illustrer l'histoire.
- Faire un carnet de voyage.
- Faire des dessins humoristiques ou des collages.
- Colorier les personnages.

ATTENTION !

Les fiches-élèves proposées à la fin du document
ne doivent être exploitées qu'après la visite.

III. Quelques connaissances en bref !

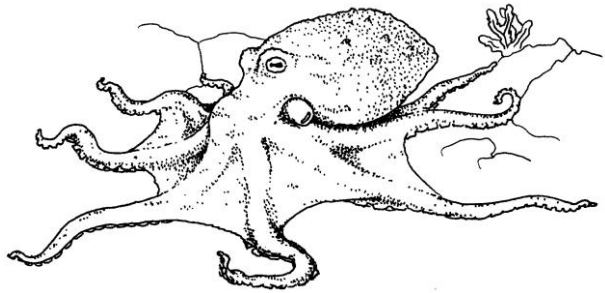
Polisson, le poisson oiseau

<p>Je m'appelle Polisson Le petit poisson du lagon Parti sans provisions À la recherche du plancton Du plancton des grands fonds !</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Le poisson oiseau (ou labre oiseau) peut atteindre 30 cm à l'état sauvage mais reste plus petit en aquarium. Il vit dans l'océan Indo-Pacifique, dans les prairies d'algues et les secteurs riches des récifs coralliens. Aisément reconnaissable à son long museau, l'adulte présente deux colorations : bleu profond pour le mâle, et blanc/marron pour la femelle (avec une tache orange sur le museau). Il se nourrit de petits invertébrés qu'il capture parmi les coraux grâce à son museau effilé. Comme la plupart des labridés, le labre oiseau est hermaphrodite : les individus sont d'abord femelles, puis mâles. Sa façon de nager ressemble à un vol : il utilise principalement ses nageoires pectorales.

Remarque : Polisson est le poisson oiseau mâle ; Friponne, sa copine, présente dans la version PS, est le poisson oiseau femelle.

Aquarella, la pieuvre

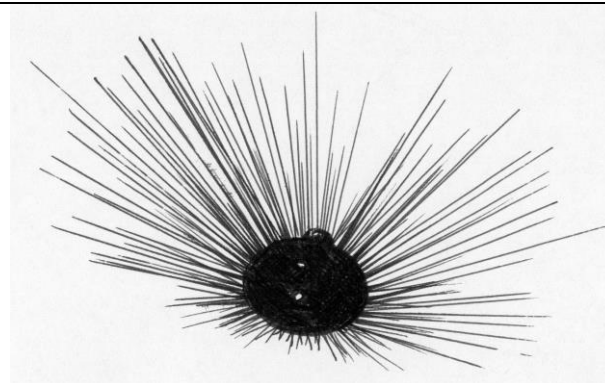
<p>Je m'appelle Aquarella J'ai plusieurs bras De l'encre en veux-tu en voilà Pour les méchants d'ici-bas !</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

La pieuvre, ou poulpe, fait partie de la famille ayant « les pieds sur la tête » appelée Céphalopodes. Munie de 8 tentacules pouvant comporter chacun jusqu'à 200 ventouses, c'est un animal entièrement mou hormis son bec semblable à celui du perroquet. Refoulant l'eau par un siphon, la pieuvre prend la fuite en se propulsant comme un avion à réaction et en projetant un nuage d'encre noire. Chassant surtout les crabes et les coquillages, c'est un animal relativement intelligent capable de se débarrasser des carapaces et des coquilles. Après avoir pondu ses œufs dans une

niche au milieu des rochers, la femelle va s'occuper de ces œufs jusqu'à en mourir de fatigue et de faim.

Globuleux, l'oursin diadème

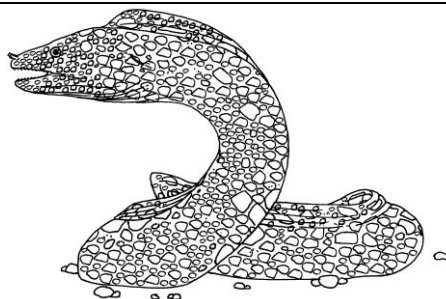
Je m'appelle Globuleux
Au caractère plutôt épineux.
Gare aux aventureux
Qui n'y verraient que du feu !



C'est l'oursin le plus commun en mer Rouge et dans l'océan Indo-Pacifique : on le trouve de la surface à 70 m de profondeur. Son comportement est souvent grégaire. Ses piquants habituellement noirs peuvent atteindre 30 cm de long et lui servent de système de défense. La piqûre est très douloureuse : à éviter absolument !

Héléna, la murène léopard

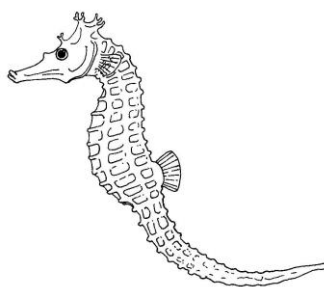
Je m'appelle Héléna
Un poisson long comme ça.
La tête hors de mon habitat,
Je suis à l'affût de mon repas !



La murène léopard peut atteindre 3 mètres. Elle vit dans les trous et les crevasses des lagons et des pentes externes de la mer Rouge, de l'océan Indien et de l'océan Pacifique tropical ouest. Solitaire, elle reste la journée dans son trou ; seule la tête sort, la bouche ouverte, ce qui lui donne un aspect menaçant. Pourtant, elle est généralement inoffensive, mais elle peut mordre en cas de danger. Elle se nourrit généralement de nuit où elle sort de son trou pour chasser poissons et céphalopodes à l'aide de son odorat. Elle vit souvent en association avec des crevettes nettoyeuses qui profitent de la protection de la murène et des restes de ses repas, en contrepartie du nettoyage de la murène.

Trompette, l'hippocampe

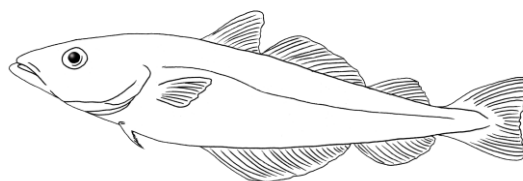
Je m'appelle Trompette
Vois mon nez pirouette
Et ma nageoire ailette !
Dans les algues follettes
C'est une bonne cachette !



Les hippocampes sont des poissons dépourvus d'écaillés. Leur corps est couvert de quelques rangées de plaques osseuses épidermiques. Le museau est tubulaire et terminé par une bouche dépourvue de dents. Pas d'opercule mais une ouverture branchiale petite et ronde. Pas de nageoire ventrale, ni de caudale et la nageoire anale quand elle existe est très petite. Ils se déplacent par des ondulations rapides de la nageoire dorsale. Ils habitent les zones calmes telles que les prairies d'herbes marines et d'algues. Ils s'accrochent par la queue au substrat pour se reposer. La reproduction est particulière. La femelle dépose les œufs dans la poche du mâle dont l'ouverture se situe en dessous de la queue. La fécondation s'effectue à l'intérieur de cette poche incubatrice. La durée de l'incubation est de quelques semaines et dépend de la température. Ils se nourrissent de crustacés planctoniques et de larves de poissons. Leurs yeux sont très mobiles et seules les proies mobiles déclenchent le réflexe de chasse.

Débonnaire, le lieu

Je m'appelle Débonnaire
Avec mon bon air
De poisson grand-père
J'ai le regard légendaire
D'un spécimen d'apothicaire !



Le lieu, aussi appelé colin, mesure en moyenne 60 à 80 cm. Son corps allongé est de couleur claire, blanc jaunâtre brillant, plus foncé sur le dos. Il se rencontre essentiellement proche du littoral au-dessus de fonds rocheux couverts d'algues entre 10 et 25 mètres de profondeur, où il chasse ses proies. Il affectionne également les épaves. Vorace, il se nourrit essentiellement de poissons (lançons, tacauds...) mais aussi crustacés (crevettes, crabes) et céphalopodes (calamars,

seiches, pieuvres) qu'il chasse généralement en petits groupes. On le trouve en Méditerranée et sur les côtes atlantiques depuis la Norvège jusqu'au Golfe de Gascogne.

Madame Longues-Pattes, l'araignée de mer

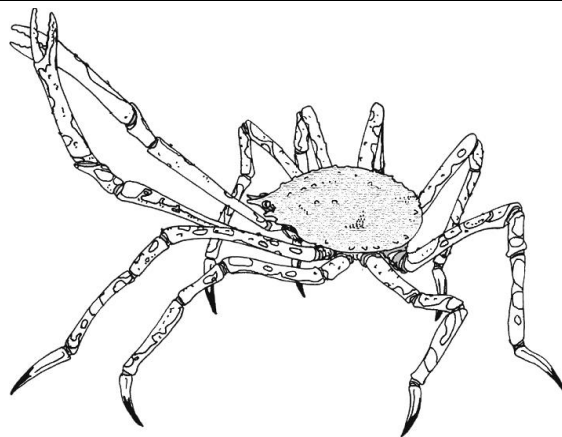
Je m'appelle Madame Longues-Pattes.

Avoue qu'il t'épate

L'arc de mes pattes !

Quand vient le soleil écarlate

Droit vers les fonds je me carapate !



L'araignée de mer peut atteindre 25 cm pour le corps et 45 cm de long pour les pattes. Mais au Japon, il en existe des géantes pouvant atteindre plus de 3 m. Sa carapace est ovoïde et est couverte d'épines. On la trouve de la Méditerranée jusqu'en Mer du Nord. C'est une très mauvaise nageuse, elle rampe et marche sur le fond. C'est un animal solitaire sauf en période de ponte où elles se regroupent. La nuit, elles cherchent des invertébrés pour se nourrir. Elle peut être détritivore aussi comme sa cousine la langouste.

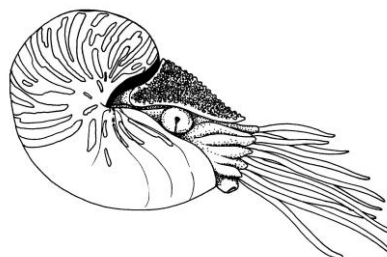
Billy-Ballast, le nautilite

Je m'appelle Billy-Ballast

Toujours enthousiaste !

Loin de moi les désastres

Des grands fonds si vastes !



Le nautilite a une niche écologique très localisée : dans les mers chaudes de l'océan Indien à une profondeur de 400 mètres. La coquille externe est enroulée vers l'avant et cloisonnée en loges. Seule la dernière loge est occupée par l'animal. Il possède de nombreux tentacules (jusqu'à 90) dépourvus de ventouses. Son mode de déplacement s'apparente à la propulsion par réaction. Il régule ses remontées et ses descentes par l'intermédiaire d'un siphon central (qui n'est pas celui que l'on voit de l'extérieur, près

de la tête) et en jouant sur la proportion de gaz et de liquide contenu dans les loges de sa coquille ; il maintient de cette façon sa flottabilité (ou équilibre hydrostatique).

Remarque : Il était présent dans toutes les mers du globe il y a 500 millions d'années (ère primaire).

Prédateur, le requin pointes noires

Je m'appelle Prédateur
Au crépuscule, à l'aurore,
Je chasse et je dévore !
Gare au poisson qui s'endort...
Je suis un carnivore !



Malgré leur silhouette inquiétante, ces requins sont petits (moins de 2 m) et peu agressifs, voire timides. Ils peuplent le replat récifal. Ils vivent en eaux peu profondes (moins de 15 m). Actifs et capables de virages brutaux, ils se déplacent en groupe. Ils s'alimentent de nuit. Ce requin nage sans cesse, bouche ouverte, pour assurer une circulation d'eau car il ne possède pas de musculature suffisante au niveau des fentes branchiales. Il nage sans cesse pour s'« hyper-ventiler » : on parle de ventilation « forcée » car la demande en oxygène augmente, en cas de nage rapide notamment. C'est un système qui ne fonctionne que lorsque les animaux se déplacent et qui force l'eau à passer à travers les branchies.

IV. Bibliographie

PETIT DE VOIZE Patrice, SOHIER Sandra, JEGLOT Samuel *in* : DORIS, 03/12/2016 : *Pollachius pollachius* (Linnaeus, 1758), <http://doris.ffesm.fr/ref/specie/1441>

SOHIER Sandra, PETIT DE VOIZE Patrice, NOËL Pierre *in* : DORIS, 01/06/2017 : *Homarus gammarus* (Linnaeus, 1758), <http://doris.ffesm.fr/ref/specie/747>

LE BRIS Sylvain, PROUZET Anne, ANDRÉ Frédéric, PEAN Michel *in* : DORIS, 10/03/2019 : *Gymnothorax favagineus* Bloch & Schneider, 1801, <https://doris.ffesm.fr/ref/specie/1567>

L'histoire

« Polisson, le petit poisson du lagon »

Il était une fois
Loin, très loin
Dans les mers chaudes
Toutes colorées.
Il était une fois donc
Un petit poisson du lagon
Qui s'appelait Polisson.

Du matin au soir, la maman de Polisson répétait à son enfant :

« Mange, Polisson, mange le plancton, hum, hum, c'est bon !

- Non et non, je ne mangerai pas de plancton, répondait Polisson, d'abord parce que je n'aime pas ça et ensuite parce que je ne veux pas être grand. Je préfère rester petit. Si c'est comme ça, j'aime autant aller voir ailleurs ! »

Polisson part alors à l'aventure, sans hésiter davantage, sans emporter de provisions ni de bagages. Mais au beau milieu de ses pensées, il se trouve saisi par le courant. Il dérive. Il est emporté.

« Assez, assez, hurle Polisson, assez !

- Assez ? répond une voix en écho. Voici un bien curieux voyageur !

- Où suis-je ? Et qui êtes-vous ? dit Polisson.

- Oh ! Mais ne me parlez pas sur ce ton ! Soyez poli, jeune étranger !

- Pardon, pardon, dit Polisson. Mais ne puis-je savoir, au moins, comment se nomme cette mer au-delà des tourbillons ?

- Bien sûr. Cette mer s'appelle Profonde et moi, *je suis Aquarella, celle qui jette de l'encre plus vite que son ombre !*

- Plus vite que votre ombre... ! Mais il fait noir ici, il n'y a pas d'ombre !

- Oh, mais ce n'est qu'une expression ! Et toi, d'où viens-tu ? Qui es-tu ?

- *Je m'appelle Polisson. Je viens du pays où le soleil brille et jette dans le lagon ses rayons brûlants.* Qu'il fait sombre ici ! Mais, où êtes-vous... ? Bah ! Disparue, envolée ! »

Au même moment, **quelque chose de piquant** le fait sursauter !

« Aïe ! crie Polisson, mais qu'est-ce qui vous prend ?

- Oh, mais dites donc l'intrus, vous êtes chez moi ici ! répond **Globuleux, un animal au caractère plutôt épineux. Ne vous y frottez pas sinon gare aux piqûres !** »

Découragé par tant d'hostilité, Polisson veut rebrousser chemin mais c'est sans savoir ce qui l'attend...

A cet instant, **un poisson très, très long l'enroule dans son corps de serpent** ; il se retrouve entraîné **au fond d'une étroite cavité** !

Il est bel et bien prisonnier...

« Je veux sortir ! Je veux sortir ! dit Polisson.

- Inutile de crier ! réplique **Hélène** - oui, c'est son nom - personne ne peut t'entendre, et puis, qui s'intéresserait à toi ? **Tu as l'air tellement bizarre ! Un poisson tout bleu avec un long bec d'oiseau**, qui a déjà vu ça ? Enfin, pour mon repas de demain, tu feras bien l'affaire. »

Sur ce, elle repart chasser.

Polisson doit se rendre à l'évidence : il ne peut sortir d'ici, coincé dans ce drôle de garde-manger !

C'est alors qu'**une petite créature à la queue enroulée, dressée dans les algues vertes**, lui fait signe par un trou du tuyau où il est retenu prisonnier.

« Allez petit frère, dépêche-toi ! Hélène ne va tarder à revenir ! Il faut filer ! »

Mais Polisson a beau être petit, il ne parvient pas à passer par le trou ! Pris au piège, il s'affole :

« Que c'est dur ! Je n'arrive pas à passer par ce trou, il est trop petit ! Regarde, je parviens tout juste à faire passer **mon long museau**, je vais rester coincé ici ! »

Polisson a beaucoup de mal à s'extraire de la cachette d'Hélène, mais avec l'aide d'un ami, tout est toujours plus facile ! Ouf, sauvé !

« Salut, je m'appelle **Trompette**, et toi, quel est ton nom, drôle de poisson ? D'où viens-tu ?

- Je m'appelle Polisson et je viens du lagon. »

Mais à peine ont-ils fini les présentations que son nouvel ami disparaît comme avait disparu Aquarella dans la nuit des profondeurs...

Décidément, c'est une manie !

Il se retrouve seul, perdu au milieu des eaux noires comme la nuit. Mais il ne regrette rien ; sauf qu'il commence à trouver le temps long, loin de sa maman.

Polisson continue son voyage sans trop savoir où il va, se laisse porter par les courants qui l'entraînent toujours plus loin vers le fond de l'océan.

« Quel étrange pays ! Je commence à avoir froid et faim ! se dit Polisson.

- Que marmonnes-tu, curieux voyageur ?

- Oui... ? Qui parle ?

- C'est moi, le vieux *Débonnaire* ! Ne t'inquiète pas, **je ne te veux pas de mal ! Je suis peut-être cent fois plus gros que toi**, mais je ne te mangerai pas. Après tout, tu es un poisson toi aussi, on fait partie de la même grande famille !

- Ah ! Mais ma maman m'a appris à me méfier des gros poissons. Mais vous, **vous avez l'air plutôt sympathique** ! Il fait froid, vous ne trouvez pas ?

- C'est normal, fiston, on est très profond, au moins à 160 mètres sous l'eau !

- Que c'est loin, je crois que je vais penser à rentrer chez moi ! »

Sur ces bonnes paroles, Polisson se trouve pris à nouveau dans un violent tourbillon de grands fonds.

« Tu ne me laisseras donc jamais tranquille, Mer Profonde ! Je veux rentrer ! crie Polisson.

- Où ça, petit fripon ?

- Quoi ? Qui parle ?

- Là, derrière toi ! On me surnomme *Madame Longues-Pattes*. Que fais-tu par là, au plus profond de l'océan ?

- J'ai voulu partir à la recherche de la face cachée de l'océan, loin des eaux calmes baignées par le soleil. Mais plus je voyage et plus il fait nuit, plus il fait froid, plus il fait faim et je ne suis encore qu'un petit poisson... et ma maman me manque ! répond Polisson qui a bien du mal à ne pas pleurer devant cette étrangère.

- Allez, viens, suis-moi et ne sois pas si triste ; je vais demander à un ami de te ramener chez toi par l'ascenseur de nuit.

- C'est quoi « l'ascenseur de nuit » ?

- Eh bien ! Pour se nourrir, il remonte la nuit vers la surface, là où tu habites. Moi, je fais pareil ! Tu verras... »

C'est ainsi que Polisson enfourche *Billy-Ballast*, l'ami de Madame Longues-Pattes.

Billy-Ballast est un joyeux luron et bientôt les deux amis se mettent à discuter...

« Dis-donc, Billy-Ballast, on se moque de mon long museau, mais alors toi... ***Avec ta coquille en colimaçon et tes rayures, on dirait un escargot peint en zèbre !*** »

Impatient de retrouver son lagon bleu, Polisson trouve le voyage du retour bien long, même en compagnie de son nouvel ami : plusieurs centaines de mètres à parcourir, ce n'est pas le corail d'à côté !

Brusquement, tous deux se sentent secoués par un courant inhabituel...

Une forme allongée, aux nageoires en forme d'ailerons d'avion, glisse vers nos deux amis et les surprend par derrière ! La mâchoire largement ouverte de l'énorme poisson aux yeux de chat se referme sur... la coquille de Billy-Ballast qui a tout juste le temps de se mettre en travers pour sauver Polisson !

Prédateur, le prédateur des mers, ne réussit qu'à se casser les dents sur cette coquille qui offre décidément à son propriétaire une belle protection !

« Pars ! Et nage vers ta maison ! lui dit Billy-Ballast en guise d'adieu.

- Merci ! », répond Polisson qui tremble encore de peur.

De retour dans son lagon bleu, Polisson retrouve ses parents et bien sûr, ses amis, les poissons de toutes les couleurs.

« Alors, c'était bien, au moins, ton voyage ?

- J'ai fait plein de rencontres pas toujours agréables mais c'était bien ! J'ai rencontré...

Aquarella, le mollusque à plusieurs bras

Globuleux, au caractère plutôt épineux

Hélène, un poisson long comme ça

Trompette, avec son nez pirouette

Débonnaire, le poisson solidaire

Madame Longues-Pattes, au port aristocrate

Billy-Ballast, un ami enthousiaste

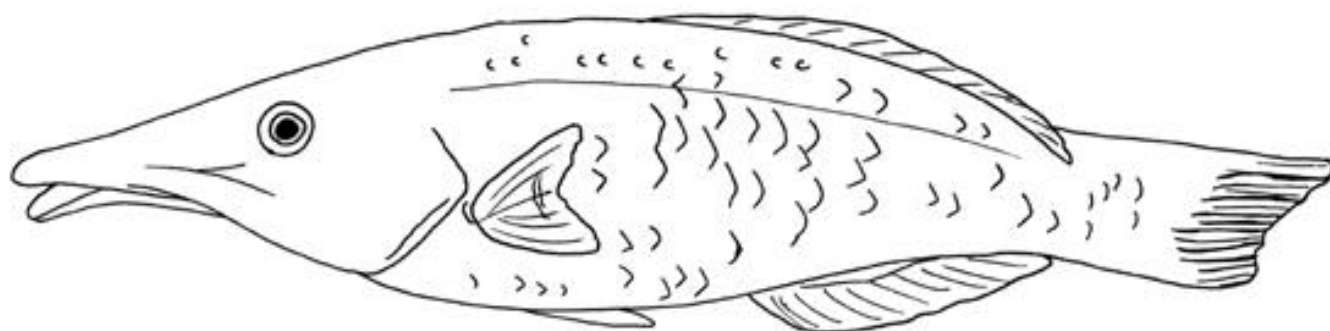
Et **Prédateur**, quel mauvais sort ! »

... et...

... et... vous n'auriez pas, par hasard, un petit bol de plancton ?

Prénom :

Colorie Polisson, le poisson oiseau :



Prénom :

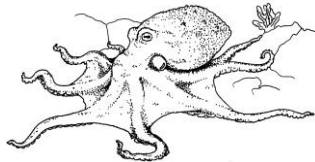


Dessine l'animal que tu préfères :

Prénom :

Relie les animaux à leurs noms :

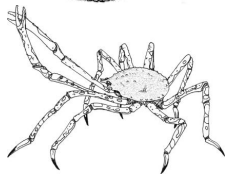
La pieuvre



•

• Madame
Longues-Pattes

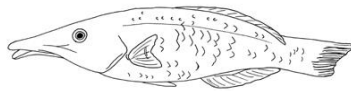
L'araignée de mer



•

• Aquarella

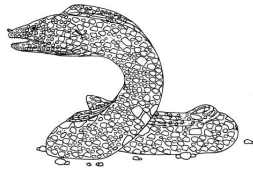
Le poisson oiseau



•

• Hélène

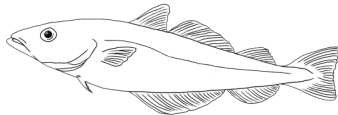
La murène léopard



•

• Débonnaire

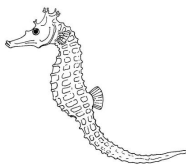
Le lieu



•

• Polisson

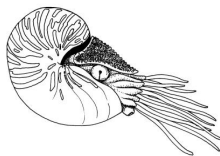
L'hippocampe



•

• Billy-Ballast

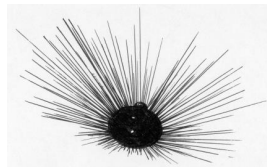
Le nautilus



•

• Prédator

L'oursin



•

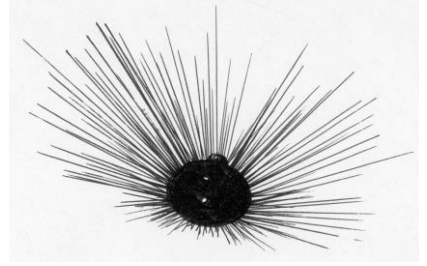
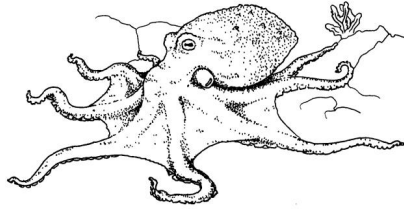
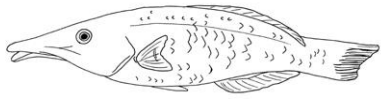
• Trompette

Le requin pointes
noires



•

• Globuleux



Polisson

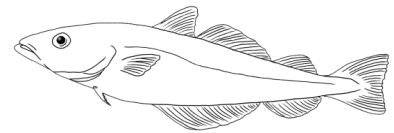
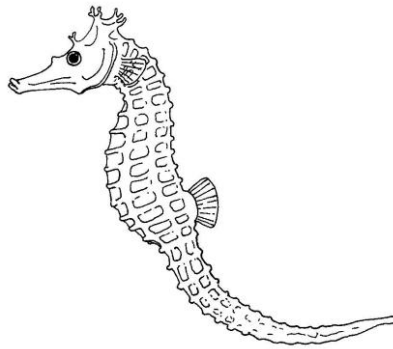
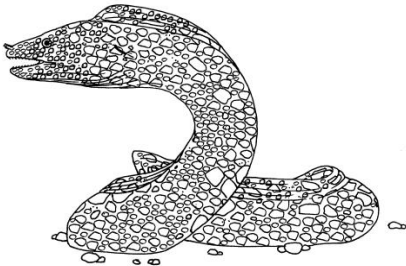
Le poisson oiseau

Aquarella

La pieuvre

Globuleux

L'oursin diadème



Héléna

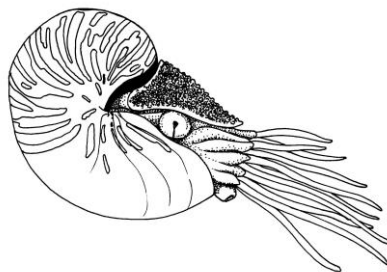
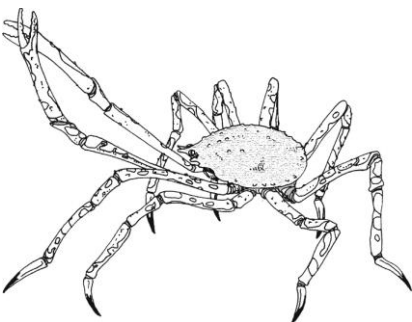
La murène léopard

Trompette

L'hippocampe

Débonnaire

Le lieu



Madame

Longues-Pattes

L'araignée de mer

Billy-Ballast

Le nautilus

Prédator

Le requin pointes
noires