

Note pédagogique à destination
des enseignant·e·s de CM1 et CM2
et des encadrant·e·s de groupes périscolaires

LES ATELIERS QUI L'ÉÛT CRUE ?



Une expérience artistique
et pédagogique autour de l'eau,
du territoire et des risques
d'inondation



**Public : classes de CM1 et CM2 —
Cycle 3**

**Format : deux demi-journées
complémentaires d'environ 3 heures**

**Démarche portée par
l'Établissement public Loire
et élaborée et mise en œuvre
par le Collectif La Folie Kilomètre**

Intervenantes Ateliers en classe :

Alice Faravel et Béatrice Guyot

Intervenantes Animations accompagnées

sur le terrain : Alice Faravel et Clara Rebeiro

Contenu et graphisme du Journal de Bord :

Arnaud Poupin et Nicolas Filloque

Financeurs :

- l'État (Fond de prévention des risques naturels majeurs - FPRNM),
- les Communautés de communes :
 - Creuse Confluence,
 - Montluçon Communauté,
 - Pays de Tronçais,
 - Val de Cher,
 - Cœur de France,
- les syndicats de rivières :
 - Syndicat Mixte d'Aménagement de la Voueize,
 - Syndicat Intercommunal pour la Réalisation d'Ouvrages Hydrauliques sur l'Arnon amont.

1. PRÉSENTATION DU PROJET

Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'axe 1 « Amélioration de la connaissance et de la conscience du risque » du Programme d'Études Préalables (PEP) au Programme d'Actions de Prévention des Inondations (PAPI) Montluçon Cher amont, porté par l'Établissement public Loire avec l'engagement de 7 Communautés de communes : Creuse Confluence, Montluçon Communauté, Val de Cher, Pays de Tronçais, Berry Grand Sud, Cœur de France et Arnon Boischaut Cher ; et 2 syndicats de rivières : Syndicat Mixte d'Aménagement de la Voueize (SMAB Voueize) et Syndicat Intercommunal pour la Réalisation d'Ouvrages Hydrauliques sur l'Arnon amont (SIRAH Arnon amont).

Qui l'eût crue ? est un projet artistique et pédagogique autour des risques d'inondation, de l'eau dans la ville et des cours d'eau. Il répond à l'un des axes majeurs de ce programme : développer une culture du risque inondation auprès des habitant·e·s du territoire, et plus particulièrement des plus jeunes, afin de construire une mémoire collective durable face à ce risque.

Pensé à destination des élèves de cycle 3, le projet propose une expérience en deux temps complémentaires :

- **un atelier d'immersion ludique et théorique en classe,**
- **une animation accompagnée sur le terrain.**

Ces deux temps sont reliés par une même histoire, un même imaginaire et un même territoire. Ils permettent aux élèves de découvrir progressivement comment fonctionne une rivière, la manière dont se produisent les crues et les inondations, comment les sociétés vivent avec l'eau et dans quelle mesure les événements passés continuent de laisser des traces dans les paysages et dans les mémoires.

Le projet s'appuie sur le constat qu'un risque paraît souvent abstrait tant qu'il n'est pas relié à un lieu, à une histoire, à des personnes et à une expérience vécue.

À travers le jeu, la manipulation, l'observation, le récit, les élèves sont invités à mieux comprendre leur environnement et à porter un regard nouveau sur un territoire qu'ils connaissent déjà.

La Folie Kilomètre est un collectif de création artistique en espace public, fondé en 2011 à Marseille. Notre démarche s'intéresse au paysage

et au territoire dans toutes leurs dimensions : géographiques, humaines, symboliques, et interroge la façon dont nous habitons, fabriquons et fantasmons aujourd'hui nos environnements. À travers une pratique de terrain ancrée dans le temps, nous explorons la poésie qui se dégage d'un espace vécu, à la recherche de la manière dont un lieu, ordinaire ou spectaculaire, nourrit notre imaginaire collectif et notre rapport au vivant.

Notre postulat n'est pas d'intervenir en tant qu'éducateur·ice·s à l'environnement. Notre geste est ailleurs : faire un pas de côté et investir les questions environnementales à travers des imaginaires communs, des récits partagés et des outils artistiques et sensibles. En mêlant fiction et dispositifs documentaires, en jouant sur les échelles et les niveaux de lecture, nous invitons chacun·e à porter un regard différent sur son territoire, à en éprouver la matière, les usages, les fragilités, plutôt qu'à en recevoir une explication. C'est par ce déplacement de la perception, plus que par la pédagogie, que nous pensons pouvoir faire naître une conscience partagée du paysage et de ses transformations.

2. POURQUOI PARLER DES RISQUES D'INONDATION AVEC DES ENFANTS ?

L'eau est présente dans le quotidien des enfants : dans les paysages, les cours d'eau, les usages et les souvenirs. Pourtant, les mécanismes qui conduisent à une crue ou à une inondation restent souvent difficiles à comprendre.

Cette méconnaissance laisse souvent place à des idées reçues, qui s'installent parfois au fil d'une transmission orale brouillée par des informations relayées localement : une rivière calme et familière serait sans danger, un barrage serait indéniablement à l'origine d'une crue, ou les grandes inondations appartiendraient au passé. Les traces d'anciennes catastrophes peuvent avoir disparu, être discrètes ou ne plus être identifiées par les habitant·e·s. Il est précieux de questionner dès le plus jeune âge ces a priori, puisque le risque peut sembler lointain, voire imaginaire.

Le projet propose d'aider les élèves à faire le lien entre :

- **l'eau et le territoire,**
- **la rivière et les espaces habités,**
- **les phénomènes naturels et leurs conséquences,**
- **les événements passés et les situations possibles aujourd'hui,**

- les connaissances scientifiques et l'expérience sensible,
- la mémoire individuelle et la mémoire collective.

Sensibiliser les enfants aux risques d'inondation ne signifie pas être dans une démarche alarmiste. Il s'agit au contraire de leur donner des repères pour comprendre le fonctionnement d'un cours d'eau, connaître l'existence des crues passées, observer les espaces inondables et identifier des comportements adaptés, afin de développer progressivement une culture du risque.

L'objectif du projet est donc de rendre le phénomène plus compréhensible et de permettre aux élèves de se sentir capables d'observer, de questionner et de mieux connaître leur environnement, tout en offrant une approche artistique, sensible, propice à l'ouverture de leur imaginaire.

3. UNE ARTICULATION ENTRE ART, PÉDAGOGIE ET TERRITOIRE

Qui l'eût crue ? articule plusieurs dimensions qui se répondent et se nourrissent mutuellement : une dimension scientifique, à travers les notions liées à l'eau, aux cours d'eau et aux inondations ; une dimension territoriale, les apprentissages étant reliés à des lieux réels et proches des élèves ; une dimension historique et mémorielle, via les archives et les repères de crue ; une dimension citoyenne, invitant les élèves à comprendre que connaître un risque et le partager contribue à mieux vivre avec son environnement.

La dimension artistique et poétique constitue fortement le cœur du projet et lui donne sa singularité. Le journal de bord illustré, les objets, le récit, la scénographie, les sons, les images et le mouvement ne sont pas des habillages mais des outils premiers par lesquels les élèves s'approprient des notions parfois complexes.

C'est ce parti pris artistique qui distingue notre démarche de celle d'une éducation à l'environnement. Nous ne cherchons pas à enseigner un risque, mais à le faire ressentir, l'incarner, le raconter pour rendre des notions lointaines plus abordables et propices à l'ouverture des imaginaires.



4. LE PROJET EN UN COUP D'ŒIL

AVANT - Le territoire comme point de départ

Les élèves vivent dans un territoire traversé, façonné ou influencé par l'eau. Le projet part de cet environnement proche pour interroger la place des cours d'eau dans la vie quotidienne et la mémoire des habitant·e·s.

Cette entrée par le territoire correspond aussi à notre démarche : notre pratique s'ancre dans des lieux qui, au départ, ne nous sont pas familiers. Avant d'intervenir, nous prenons le temps de nous immerger sur le terrain et de nous approprier le sujet localement, en nous appuyant sur une thématique, celle de l'eau et des cours d'eau que nous traversons depuis plusieurs années dans nos différents projets.

TEMPS 1 - EN CLASSE :

Immersion ludique et théorique

Les élèves découvrent et explorent notamment : l'eau et le cycle de l'eau, la rivière et son fonctionnement, les notions de bassin versant, d'amont et d'aval, de rive gauche et de rive droite, de lit mineur et de lit majeur, les mécanismes à l'origine des inondations, les habitants et bâtiments situés à proximité des cours d'eau, les zones inondables, les moyens de prévention et d'information, la mémoire des crues.

ENTRE LES DEUX TEMPS - Le journal de bord

Un journal de bord accompagne les élèves. Il permet de garder une trace, de prolonger certaines questions et de faire circuler le projet entre l'école, la maison et le territoire.

TEMPS 2 - SUR LE TERRAIN :

Animation accompagnée

Les élèves prennent part à un grand jeu dans leur commune ou à proximité du cours d'eau. Guidés par une fiction, ils suivent le parcours de l'eau qui monte et traversent progressivement différents espaces. Ils mettent en jeu les notions découvertes en classe et expérimentent les effets d'une montée des eaux. Au cours de cette expérience collective, les connaissances se mêlent au mouvement et à l'imagination.

5. LES INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Le projet poursuit des intentions pédagogiques complémentaires :

- **Comprendre** - le fonctionnement d'un cours d'eau et les mécanismes d'une crue.
- **Situer** - apprendre à lire son territoire en croisant cartes, vues aériennes, photographies et observations de terrain.
- **Observer** - développer la curiosité et regarder autrement des lieux familiers.
- **Agir et prévenir** - réfléchir aux comportements protecteurs et à l'information face au risque.
- **Partager une culture commune** - transmettre la mémoire des inondations à travers récits, traces et repères de crue.

6. LES PARTIS PRIS ARTISTIQUES

Manipuler pour comprendre

Les objets, les tissus, les cartes, les maquettes et les accessoires ne sont pas seulement des éléments de décor : ce sont des supports de compréhension. La rivière se déploie dans la classe, les bâtiments prennent place dans l'espace, les zones inondables sont matérialisées.

Jouer pour apprendre

Le jeu crée un cadre d'apprentissage vivant et engageant. Les enfants participent dans une dynamique collaborative. Le jeu ne récompense pas l'apprentissage mais en fait partie.

Raconter pour donner du sens

Le projet s'appuie sur le récit et la mise en scène. Les grandes crues, les souvenirs et les phénomènes liés à l'eau sont abordés à travers des formes narratives et sensibles.

Mettre le corps en mouvement

La deuxième demi-journée fait du déplacement un élément central. Marcher, regarder, s'arrêter, chercher : le corps devient lui-même un outil d'exploration.

Faire ensemble

Les élèves partagent leurs observations et participent à une réalisation collective tout au long du projet.

7. TEMPS 1 : L'ATELIER D'IMMERSION EN CLASSE

Une classe transformée

L'atelier en classe n'est pas conçu comme un cours magistral. Une malle se déploie progressivement : objets, images, sons et éléments scénographiques apparaissent. Une rivière symbolique traverse la classe.

Entrer dans le projet et se situer

Les enfants se situent à travers des cartes, des vues aériennes ou des images du territoire : leur lieu de vie, leur école, le cours d'eau.

Rencontrer la rivière

La rivière devient progressivement un personnage, un milieu vivant et un élément structurant du territoire.

Comprendre les crues et les inondations

Comment se produit une inondation ? Les notions sont abordées à partir d'éléments visuels, sonores et manipulables.

Observer les voisinages de la rivière

Autour de la rivière vivent des plantes, des animaux et des êtres humains, des habitations et des activités. Les conséquences d'une inondation dépendent aussi de la manière dont ces espaces sont occupés.

Être « au courant »

Les élèves découvrent que les cartes et les limites des zones inondables permettent de mieux connaître les espaces concernés par une crue de référence.

Se préparer et transmettre

Une mise en situation conduit les élèves à réfléchir aux objets et informations utiles en cas d'évacuation, puis à écrire un court message destiné à prévenir des enfants vivant en aval, un message clair, utile, responsable et rassurant.

Vivre une représentation sensible de la montée des eaux

La classe se transforme progressivement en espace inondé, à travers une représentation artistique et imagée qui donne une dimension sensible au phénomène étudié.

Garder la mémoire

Les élèves découvrent que les crues laissent des marques dans les paysages, sur les bâtiments et dans les souvenirs.

8. TEMPS 2 : ANIMATION ACCOMPAGNÉE SUR LE TERRAIN

Sortir pour rencontrer le territoire

Les élèves quittent les représentations et les maquettes pour aller observer le territoire réel.

Marcher pour apprendre

Marcher permet de prendre le temps d'observer. Le paysage devient un document à lire.

Entrer dans une zone de jeu

Les limites du risque inondation peuvent être matérialisées dans l'espace : les élèves franchissent symboliquement une limite et prennent conscience du passage dans une zone inondable.

Comprendre les repères de crue

Les repères de crue constituent des témoins des événements passés et participent à l'entretien de la mémoire du risque.

Créer un repère de crue vivant

Les informations recueillies permettent de reconstituer collectivement une situation de crue : une date, une hauteur d'eau, un emplacement. Le groupe devient un repère de crue vivant.

9. LES COMPÉTENCES MOBILISÉES

Comprendre et lire le monde

Observer son environnement, questionner des phénomènes naturels, comprendre qu'un territoire est façonné par des interactions entre milieux naturels et activités humaines.

Se repérer et représenter l'espace

Lire et interpréter des cartes et des plans, mettre en relation une carte et un paysage, suivre un parcours.

Développer des compétences langagières

Écoute, prise de parole, questionnement, lecture de documents, production d'écrits.

Coopérer

Agir ensemble, répartir des rôles, rechercher collectivement, participer à une réalisation commune.

Développer une sensibilité artistique

Le projet propose une expérience fondée sur le théâtre d'objet, la scénographie, le récit, le son, l'image, le mouvement, la marche et la création d'un imaginaire commun. L'expérience artistique est ici une manière d'entrer dans la connaissance.

10. QUELLE PLACE POUR L'ENSEIGNANT·E ?

L'enseignant·e n'a pas besoin d'être spécialiste des inondations pour participer au projet : les animations sont conçues et accompagnées par les intervenantes.

Il·elle joue cependant un rôle essentiel : il·elle connaît le groupe, ses habitudes, ses besoins et les apprentissages déjà engagés en classe. Il·elle peut notamment :

- accompagner les échanges,
- aider certains élèves à verbaliser leurs observations,
- faire des liens avec des notions déjà abordées,
- encourager la participation,
- accompagner les déplacements et la sécurité lors de la sortie,
- recueillir les questions qui pourront être prolongées après l'intervention.

Sa présence contribue à créer un lien entre l'expérience proposée par le projet et la vie quotidienne de la classe.

11. COMMENT PRÉPARER SA CLASSE ?

Aucune préparation n'est nécessaire. Ces propositions, facultatives, peuvent aider à préparer l'arrivée des intervenantes :

- parler des cours d'eau présents à proximité de l'école,
- demander aux élèves ce qu'ils·elles savent déjà d'une crue ou d'une inondation,
- recueillir leurs représentations et leurs questions,
- localiser la commune et le cours d'eau sur une carte,
- évoquer les relations entre la ville ou le village et la rivière,
- inviter les élèves à demander à leurs proches s'ils·elles connaissent des récits ou des souvenirs liés à des inondations.

L'objectif n'est pas d'anticiper les contenus de l'atelier, mais de faire émerger les premières questions des enfants.

12. COMMENT PROLONGER LE PROJET APRÈS LES ATELIERS?

Réaliser une carte sensible du parcours :

Représenter le trajet en associant lieux, découvertes, souvenirs, sensations et traces observées.

Comparer hier et aujourd'hui :

À partir de photographies d'archives, comparer un lieu ancien et le même lieu aujourd'hui : qu'est-ce qui a changé, qu'est-ce qui est resté ?

Recueillir la mémoire familiale :

Interroger les proches sur leurs souvenirs liés à l'eau, aux rivières ou aux inondations, puis partager ces récits en classe.

Imaginer un musée des objets

sauvés :

À partir de la question posée dans le journal de bord, imaginer les objets à préserver et raconter leur histoire.

Écrire :

Un souvenir imaginaire de crue, le récit d'une journée où l'eau monte, une lettre à un élève vivant en aval, un article de journal, un témoignage fictif ou inspiré d'archives.

13. POUR CONCLURE

Qui l'eût crue ? propose aux élèves de passer progressivement d'une connaissance abstraite à une expérience située.

En classe, ils.elles découvrent et imaginent. Sur le terrain, ils.elles observent, jouent et mettent en relation le passé et le présent. Ils.elles transforment collectivement des informations et connaissances, en une expérience partagée.

Le projet cherche ainsi à faire émerger une question essentielle : *Que savons-nous réellement du territoire dans lequel nous vivons ?* Et, à travers elle : *Comment apprendre à mieux connaître l'eau, les paysages, leur histoire et les risques qui les traversent ?*

La connaissance du risque n'est pas présentée comme une suite de consignes à retenir : elle se construit à partir de l'expérience, du territoire et du collectif.

NOUS CONTACTER :

Établissement public Loire

Perrine THOMAS, animatrice du Programme d'Actions de Prévention des Inondations (PAPI)
«Montluçon Cher amont»
06 74 13 48 60 - perrine.thomas@eptb-loire.fr

2 quai du Fort Alleaume - CS 55 708
45 057 ORLEANS Cedex
www.eptb-loire.fr
02 46 47 03 21 - direction@eptb-loire.fr

La Folie Kilomètre

www.lafoliekilometre.org
mail : collectif@lafoliekilometre.org
insta : @lafoliekilometre

14 Boulevard Guigues 13015 Marseille
SIRET : 534 440 466 00033
APE (NAF) : 9001Z Arts du spectacle vivant
Licence : 2-1050460



LEXIQUE

A Affluent n. m.

Cours d'eau qui se jette dans un autre cours d'eau plus important.
Ex: Le Cher est un affluent de la Loire.

Agriculture n. f.

Activité qui consiste à cultiver la terre et à élever des animaux.

Aléa n. m.

Événement possible, dont on ne peut pas prévoir quand il va arriver.

Alluvion n. f.

Dépôt de sable, de terre ou de graviers apporté par un cours d'eau. Ex: Les crues déposent des alluvions dans la plaine.

Aménager v.

Organiser ou transformer un lieu pour le rendre plus utilisable.

Amont n. m.

Partie d'un cours d'eau située vers la source, du côté d'où vient l'eau.

Anthropique adj.

Ce qui est dû à la présence ou à l'action des humains.

Aval n. m.

Partie d'un cours d'eau située vers l'embouchure, du côté où l'eau va.

B Barrage n. m.

Ouvrage construit en travers d'un cours d'eau.

Bassin versant n. m.

Territoire ou région où toutes les eaux de pluie s'écoulent vers un même cours d'eau.

Berge n. f.

Bord d'un cours d'eau.

C Canal n. m.

Voie d'eau artificielle construite par l'être humain pour la navigation ou l'irrigation.

Catastrophe n. f.

Événement très grave qui provoque beaucoup de dégâts et cause souvent de grandes souffrances aux personnes.

Civilisation n. f.

Ensemble des peuples qui partagent une culture, des traditions, une organisation et une manière de vivre.

Condensation n. f.

Transformation de la vapeur d'eau en gouttelettes.

Confluence n. f.

Lieu où deux cours d'eau se rejoignent.

Cours d'eau n. m.

Eau qui s'écoule naturellement dans un lit, comme un ruisseau, une rivière ou un fleuve.

Crue n. f.

Montée du niveau de l'eau dans un cours d'eau après de fortes pluies ou la fonte des neiges.

Culture n. f.

1. Action de cultiver la terre. 2. Ensemble des connaissances et des traditions d'un peuple.

Croyance n. f.

Idée que l'on tient pour vraie, souvent liée à la religion ou aux traditions.

Cycle de l'eau n. m.

Ensemble des transformations et des déplacements de l'eau sur la Terre: évaporation, condensation, précipitations et infiltration.

D Débordement n. m.

Fait pour l'eau de sortir de son lit et d'envahir les terres voisines.

Déluge n. m.

Très grande inondation qui recouvre une grande partie d'un territoire. Dans certaines religions, inondation mythique qui aurait recouvert toute la Terre. Figuré. Très grande quantité de pluie. Ex. Un déluge de pluie.

E Époque n. f.

Période de temps dans l'histoire.

Environnement n. m.

Ensemble des éléments naturels ou artificiels qui entourent les êtres vivants.

Énergie n. f.

Force qui permet de produire du mouvement, de la chaleur ou de la lumière.

Enjeu n. m.

Éléments humains, économiques, environnementaux ou culturels susceptibles de subir des dommages en cas de catastrophe.

Embouchure n. f.

Endroit où un fleuve ou une rivière se jette dans la mer.

Érosion n. f.

Usure progressive du sol ou des roches par l'eau, le vent ou la glace.

Étang n. m.

Étendue d'eau généralement peu profonde et souvent artificielle.

Évaporation n. f.

Transformation lente d'un liquide en vapeur sous l'effet de la chaleur.

F Fleuve n. m.

Grand cours d'eau qui se jette dans la mer ou dans l'océan.

Four à chaux n. m.

Four qui transforme le calcaire réduite en petits morceaux en chaux.

Frontière n. f.

Ligne qui sépare deux pays ou deux territoires.

G Génération n. f.

Ensemble des personnes nées à la même période. Ex: les enfants, les parents ou les grands-parents.

I Industrie n. f.

Ensemble des activités qui transforment les matières premières en produits fabriqués.

Infiltration n. f.

Passage lent de l'eau à travers le sol ou une matière.

Inondation n. f.

Débordement d'un cours d'eau qui recouvre des terres habituellement sèches.

L Légende n. f.

Récit merveilleux transmis par la tradition et mêlant souvent des faits réels et imaginaires.

Limite n. f.

Ligne qui marque la fin d'un espace ou d'un territoire.

Limon n. m.

Terre très fine déposée par l'eau des fleuves ou des rivières.

Lit n. m.

Endroit creusé dans le sol où coule une rivière ou un fleuve.

Lit majeur n. m.

Espace occupé par les eaux lors des grandes crues.

Lit mineur n. m.

Partie du lit où l'eau coule habituellement.

M Méandre n. m.

Grande courbe formée par une rivière.

Mémoire n. f.

Faculté de se souvenir. Ensemble des souvenirs d'un groupe ou d'un peuple.

Métamorphose / se

métamorphoser
Transformation complète d'une chose ou d'un être.

Mythe n. m.

Récit ancien qui met en scène des dieux, des héros ou des êtres extraordinaires et qui explique notamment des phénomènes naturels.

N Nappe phréatique n. f.

Réserve d'eau souterraine contenue dans le sol.

P Patrimoine n. m.

Ensemble des biens, monuments et traditions hérités du passé.

Paysage n. m.

Ensemble de ce que l'on voit dans un lieu: montagnes, fleuves, plaines, villages, forêts...

Plaine n. f.

Grande étendue de terrain plat ou peu accidenté.

Plaine alluviale n. f.

Terrain plat situé près d'un cours d'eau et formé par des dépôts de sédiments.

Population n. f.

Ensemble des habitants d'un territoire.

Précipitations n. f. pl.

Eau qui tombe de l'atmosphère sous forme de pluie, de neige ou de grêle.

R Règle n. f.

Principe qui indique ce qu'il faut faire ou ce qui est permis.

Résilience n. f.

Capacité à résister à une difficulté, à s'adapter et à se reconstruire après un événement difficile.

Ressource n. f.

Ce qui peut être utilisé pour répondre à un besoin.

Risque n. m.

Danger possible pouvant provoquer des dommages.

Rive n. f.

Bord d'un fleuve, d'une rivière ou d'un lac.

Ruisseau n. m.

Petit cours d'eau peu profond.

Ruissellement n. m.

Écoulement de l'eau de pluie à la surface du sol lorsqu'elle ne s'infiltre pas dans la terre.

S Source n. f.

Endroit où l'eau sort naturellement du sol et où naît un cours d'eau.

Submersion n. f.

Action d'être recouvert par l'eau.

Superposer (se)

Se placer les uns sur les autres en formant plusieurs couches.

T Territoire n. m.

Étendue de terre habitée et administrée par une collectivité.

Torrent n. m.

Cours d'eau rapide et impétueux, souvent situé en montagne.

Transmettre (se)

Passer d'une personne à une autre, souvent d'une génération à la suivante.

U Urbanisme n. m.

Organisation et aménagement des villes.

V Vallée n. f.

Espace creusé par un cours d'eau entre des collines ou des montagnes.

Végétation n. f.

Ensemble des plantes qui poussent dans un lieu.

Village n. m.

Groupe de maisons formant une petite agglomération à la campagne.

Z Zone inondable n. f.

Territoire qui peut être recouvert d'eau lors d'une crue ou d'une inondation.



Illustration du martin-pêcheur :
Mstream - Agence de Production Audiovisuelle

