

MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DU HAVRE



---

DOSSIER PÉDAGOGIQUE  
JEUNE PUBLIC 3-12 ANS

---



# LE MUSÉUM DU HAVRE ROUVRE SES PORTES !



Après trois années de fermeture, le Muséum d'histoire naturelle du Havre accueille à nouveau le public. Cette réouverture marque une véritable métamorphose : le lieu a été entièrement repensé pour mieux accueillir, mieux raconter, mieux transmettre.

## SOMMAIRE

<b>UN PARCOURS REPENSÉ</b>	<b>4</b>
1. Des salles thématiques	6
2. Des galeries	14
3. Des intermèdes	16
<b>UNE VISITE PÉDAGOGIQUE</b>	<b>20</b>
1. Des supports de visite	20
2. Les modules ludiques	22
3. La Forêt normande	28
<b>LES ATELIERS DU MUSÉUM</b>	<b>30</b>
<b>INFOS PRATIQUES</b>	<b>48</b>



## 1. DES SALLES THÉMATIQUES



### BIODIVERSITÉ ACTUELLE

Observer et comprendre la vie pour mieux la préserver

À travers cette salle, le Muséum invite à explorer la diversité du vivant telle qu'elle existe aujourd'hui, dans toute sa complexité et sa richesse. Tornade d'oiseaux, marche des mammifères ou murs de crânes : la scénographie met en valeur cette diversité à travers des présentations immersives et saisissantes.

Animaux naturalisés ou conservés en fluide, insectes, coquillages, ossements : chaque spécimen illustre la richesse des formes de vie qui peuplent la planète, des plus emblématiques aux plus locales – lion, varan de Komodo, ours blanc, poisson-lune, cerf ou encore butor étoilé. La salle présente également du vivant, avec une ruche vitrée, des terrariums abritant des

phasmes et un aquarium de méduses.

Parmi ces éléments venus du monde entier, la salle propose de mieux comprendre ce qu'est la biodiversité : son origine, ses multiples expressions (animaux, plantes, champignons, bactéries...) et les équilibres qui la soutiennent. Elle évoque aussi les menaces qui pèsent sur elle, dans un contexte de crise globale souvent qualifiée de « Sixième extinction », à travers des espèces en voie de disparition.

## BIODIVERSITÉ DANS LE PASSÉ

Un voyage au cœur de la Normandie préhistorique

Et si l'on pouvait remonter le temps pour explorer les mondes disparus ? La salle Biodiversité dans le passé invite à découvrir la vie qui peuplait autrefois la Normandie, entre -170 et -90 millions d'années.

À travers trois écosystèmes, marin, littoral et terrestre, cet espace dévoile une biodiversité étonnante, aujourd'hui disparue. Des fossiles bien conservés, principalement issus des falaises du Cap de la Hève, illustrent la richesse des mers chaudes, des rivages anciens et des forêts du Mésozoïque.

Parmi les pièces phares : le squelette reconstitué du *Loricatosaurus priscus*

(dinosaur cuirassé de la famille des stégosaures), un mur d'ammonites retraçant l'histoire des céphalopodes, et un récif foisonnant de coraux et coquillages fossilisés.

Pour prolonger l'exploration, un film immersif plonge la salle dans des décors préhistoriques, offrant une expérience à la fois visuelle, sensorielle et scientifique. Une invitation à comprendre l'évolution de la vie et à réfléchir aux enjeux de la biodiversité aujourd'hui.



## ARTS GRAPHIQUES

L'œil et la main d'un savant voyageur

**Cette salle est dédiée à la collection de dessins du Muséum d'histoire naturelle du Havre. La plupart d'entre eux ont été réalisés par Charles-Alexandre Lesueur (1778-1846), entre 1800 et 1846, lors de ses voyages en Australie, aux États-Unis et en France.**

Lesueur était un dessinateur naturaliste, à la fois artiste et scientifique. Il dessinait ce qu'il observait dans la nature (animaux, hommes, paysages...) en s'aidant parfois de livres et de spécimens conservés dans son atelier.

Pour illustrer au mieux la collection de dessins du Muséum, trois temps forts organisent la section Arts Graphiques :

- Une exposition thématique d'une sélection de dessins, en rotation tous les 4 à 5 mois, afin de préserver ces œuvres fragiles de la lumière ;
- une « réserve visible » qui expose des dessins couvrant d'autres thématiques que celle présentée dans l'accrochage ;
- un espace de pratique du dessin dans lequel chacun peut percevoir le travail d'un dessinateur naturaliste, et s'essayer lui-même à ce type de représentation.



## FORÊT NORMANDE

Un espace dédié aux tout-petits

Cet espace spécialement conçu pour les enfants de 3 à 5 ans, encourage l'éveil des sens et la motricité.

Les enfants sont invités à découvrir à leur rythme, les animaux qui peuplent la forêt normande, leur habitat et leur mode de vie. Dans cette forêt, la taupe, le renardeau et le campagnol se cachent dans le terrier. Au pied des arbres, derrière les buissons et les bosquets, le sanglier et le chevreuil, se promènent, loin des regards, tandis que l'écureuil et le lérot grimpent de branche en branche.



## 2. DES GALERIES



### GALERIE DES MINÉRAUX

Actuellement, près de 6 000 espèces minérales sont décrites. Cette variété se manifeste à travers une grande diversité de formes, de couleurs et d'éclats, ainsi que par des propriétés physiques spécifiques. Toutes les roches présentes sur Terre, bien qu'elles puissent avoir des origines différentes, sont composées de certains de ces minéraux. La collection minéralogique du Muséum rassemble des spécimens issus des quatre coins du monde, illustrant toute la diversité et la beauté du monde minéral.



### GALERIE D'ICI JE VOIS LE MONDE

Cette galerie retrace l'histoire du Muséum, intimement liée à celle de la ville et à l'engagement de passionnés, de scientifiques, et de celles et ceux qui l'ont dirigé ou y ont travaillé au fil du temps. Conçue comme un lieu de transmission et de valorisation du patrimoine scientifique, elle éclaire le public sur les origines, les missions et les valeurs du Muséum, tout en affirmant ses liens avec les artistes et les communautés d'origine des collections, dans un esprit d'ouverture et de dialogue.



### GALERIE DES HOMININES

Aujourd'hui seul représentant du genre *Homo*, l'Homme moderne est le fruit d'une histoire évolutive complexe, loin de l'image populaire d'un singe se redressant progressivement en Homme. La paléanthropologie révèle une diversité passée d'espèces humaines qui ont cohabité, se sont parfois hybridées, et ont occupé des milieux variés. La galerie des hominines propose de déconstruire les idées reçues sur l'évolution humaine.

### 3. DES INTERMÈDES



#### SUSPENSIONS MARINES

Des suspensions marines prennent place dans l'escalier monumental classé du Muséum d'histoire naturelle du Havre. Croisant collections ostéologiques (glocicéphale, dauphin) et collections d'art contemporain (ghostnets, baleine en vannerie), elles évoquent tout à la fois la Manche comme le lointain Pacifique, les sciences naturelles comme les créations artistiques, à l'image de ce qu'est le Muséum, lieu du lien.



#### MEZZANINE DE LECTURE

En surplomb du hall, la mezzanine de lecture offre un espace calme et lumineux, propice à la détente, à la lecture ou à l'attente d'une animation. Elle reflète l'esprit convivial du Muséum, un lieu vivant et ouvert à toutes les curiosités. La bibliothèque propose une sélection d'ouvrages en lien avec les collections et les thématiques du Muséum, sciences naturelles, archéologie, ethnographie, arts graphiques et extra-européens, ainsi qu'un espace jeunesse adapté.



#### COCONS DE CONNAISSANCE

Dans chaque galerie, un espace dédié à la connaissance permet d'approfondir son approche des collections. Des ouvrages et des contenus multimédias accessibles à tous permettent de compléter l'expérience de visite et d'en faire une expérience unique pour chacun.

## POUR PROLONGER LA VISITE...

### LA PLACE-JARDIN DU VIEUX MARCHÉ RÉNOVÉE

#### Un lieu où lire, se détendre, contempler

Juste devant le Muséum, sur la place du Vieux Marché, une toute nouvelle place-jardin invite à prolonger la visite à ciel ouvert. Conçu comme un prolongement naturel des expositions, ce jardin est bien plus qu'un simple écrin de verdure : c'est un espace vivant, pédagogique et sensoriel.

Pensé pour compléter les thématiques abordées à l'intérieur du Muséum, il met à l'honneur une sélection de plantes mellifères, panchroniques et locales.



# UNE VISITE PÉDAGOGIQUE

## 1. DES OUTILS POUR ACCOMPAGNER LA VISITE

### CARNETS DÉCOUVERTE

Le Muséum propose gratuitement au jeune public des carnets découverte pour rendre leur visite ludique et interactive. Grâce à des jeux les enfants deviennent acteurs de leur exploration. Deux versions sont disponibles : l'une pour les tout-petits (4-6 ans) et l'autre pour les plus grands (7-12 ans), favorisant une visite en autonomie.

Une belle façon de découvrir les collections tout en s'amusant !



### TEXTES & QUIZ PÉDAGOGIQUES

Pour accompagner les jeunes visiteurs, des textes adaptés sont proposés tout au long du parcours :

- Chaque salle présente une version simplifiée des contenus : des textes courts, clairs et simplifiés, afin qu'ils soient accessibles au plus grand nombre.
- Des quiz offrent aux visiteurs la possibilité d'apprendre en s'amusant et de tester leurs connaissances tout au long de leur visite.

### MODULES LUDIQUES

Tout au long de l'exposition, une dizaine de modules ludiques invitent à explorer autrement les grandes thématiques du parcours. Jeux, manipulations, observation, toucher... chaque module propose une expérience différente pour découvrir la science en s'amusant.

Chacun, petits et grands, peut ainsi s'approprier le contenu scientifique à son rythme.



## 2. LES MODULES LUDIQUES



### DIFFÉRENTS RÈGNES

Autrefois, les êtres vivants étaient classés en deux catégories : les animaux et les végétaux. Aujourd'hui, on distingue désormais au minimum quatre catégories, appelées règnes : animaux, végétaux, bactéries et champignons. Les enfants doivent associer chaque spécimen au règne qui lui correspond.



### CALENDRIER DU VIVANT

Une grande frise chronologique aimantée invite petits et grands à replacer une quinzaine d'événements clés de l'histoire du vivant : de la formation de la Terre à l'apparition des premiers mammifères, jusqu'à la disparition des dinosaures. Une approche ludique et interactive pour remonter le temps et comprendre l'évolution du vivant.



### DIVERSITÉ DU MONDE ANIMAL

Le règne animal est subdivisé en plus de 80 sous-groupes, aussi appelés classes. Parmi les classes les plus connues on peut citer les mammifères, les reptiles, les oiseaux, les poissons osseux et les poissons cartilagineux. Une quinzaine d'animaux sont à associer à la classe correspondante.



### CRÂNE À TOUCHER

Un moulage de crâne est positionné pour être accessible aux grands et aux petits. On peut l'observer de prêt et le toucher. Le but du jeu : découvrir à qui il appartient.



### SILHOUETTES

Toutes les espèces du genre *Homo* identifiées à ce jour partagent des traits communs : une capacité crânienne importante, la bipédie... mais elles présentent aussi des différences, notamment dans la taille. Trois silhouettes à l'échelle réelle invitent à comparer notre taille à celle de nos ancêtres.



### CRÂNE TOUMAÏ

Le crâne de Toumaï (*Sahelanthropus tchadensis*) Daté de 7 millions d'années, il a été découvert au Tchad en 2001. C'est aujourd'hui le plus ancien représentant de la famille humaine. Son moulage est exposé et peut être touché, pour remonter le temps du bout des doigts !



### CABINET DU DESSINATEUR NATURALISTE

Sur cette table, tout le nécessaire du dessinateur naturaliste est réuni : spécimens à observer, livres à feuilleter, crayons et papiers. Chacun peut s'installer et, comme le faisait Charles-Alexandre Lesueur il y a 200 ans, dessiner la nature dans ses moindres détails !





### ÉVOLUTION CONVERGENTE

Baleine, manchot, tortue marine ou ichtyosaure : bien que ces animaux soient de familles différentes, leurs membres présentent des formes similaires, adaptées à la vie aquatique. Ce phénomène d'évolution convergente, illustrant la sélection naturelle, est ici présenté sous forme de puzzles à reconstituer.



### CAP DE LA HÈVE

Les falaises de craie racontent une vieille histoire : celle d'une mer qui recouvrait le nord-ouest de la France il y a plus de 100 millions d'années. Des échantillons prélevés au Cap de la Hève sont exposés et peuvent être touchés pour explorer cette époque du bout des doigts.



### NAUTILE À TOUCHER

Il y a 163 millions d'années, un nautilus nageait dans une mer qui recouvrait la Normandie. Aujourd'hui, son fossile est là, prêt à être touché ! Ce céphalopode, cousin des pieuvres, vivait autrefois dans tous les océans du globe. On le rencontre aujourd'hui dans les mers chaudes de la région indopacifique.



### 3. LA FORÊT NORMANDE

#### UN ESPACE SPÉCIALEMENT DÉDIÉ AUX ENFANTS DE 3 À 5 ANS

Cet espace d'exposition, conçu pour les enfants de 3 à 5 ans, propose de découvrir les animaux qui peuplent les forêts du territoire. Grâce à des modules ludiques et sensoriels, les enfants se mettent dans la peau de différents animaux pour découvrir leurs modes de vie. Des activités de motricité leur permettent également d'explorer les différents étages de la forêt comme le sous-sol, le sol et l'arbre.



- **L'arbre** : en grimpant sur une branche comme le ferait l'écureuil ou le lérot, les enfants découvrent un refuge et un poste d'observation idéal pour les oiseaux.
- **Le sol forestier** : en observant les empreintes et en écoutant les sons, les enfants repèrent sangliers, chevreuils, insectes et oiseaux. Des jeux permettent également d'aborder les notions de régimes alimentaires et de mode de déplacements.
- **Le sous-sol** : en parcourant un tunnel, les enfants découvrent les animaux qui vivent sous terre : taupe, renard, campagnol ou hérisson. Une immersion ludique pour explorer les habitats souterrains et leur faune.

Uniquement sur réservation et dans le cadre d'un atelier encadré par un animateur du Muséum (consulter les ateliers dans « ateliers pédagogiques »).





# LES ATELIERS DU MUSÉUM

AU MUSÉUM, LA DÉCOUVERTE PASSE AUSSI PAR L'EXPÉRIMENTATION !

Les élèves apprennent en jouant, en manipulant et en observant pour aborder les sciences autrement. Une offre d'ateliers variée et adaptée à chaque niveau scolaire accompagne vos projets pédagogiques, de la maternelle au CM2.

- La forêt en mouvement
- Le secret des abeilles
- Chacun ses goûts
- Mission hibernation (tout-petits)
- Mission hibernation
- Naturaliste en herbe
- Les animaux du monde
- Cric, crac, croc
- Cap sur les pôles
- Balade géologique
- Mystérieux fossiles
- Inventions préhistoriques
- Qui se ressemble s'assemble



## LA FORÊT EN MOUVEMENT

Niveau : PS - GS (3 à 6 ans)  
Durée : 45min

Courir, sauter, ramper, grimper, voler...

Dans cet atelier de locomotion, les enfants sont amenés à réfléchir aux modes de déplacement des animaux qui vivent dans les forêts de notre région : lapin, serpent, grenouille, écureuil... Une fois le mode identifié, place à l'action !

À vos marques, prêts, bougez !





## LES SECRETS DES ABEILLES



Niveau : MS - CM2 (4-11 ans)  
Durée : 40min à 1h

À travers un atelier mobilisant leurs cinq sens, les enfants partent à la découverte de l'univers des abeilles.

Entre peluches réalistes, ruche pédagogique et matériel d'apiculture, ils apprendront à reconnaître cet insecte fascinant, à comprendre son rôle dans la nature et à goûter du miel. En prime, chacun réalisera une petite bougie en cire à emporter chez soi.

## CHACUN SES GOÛTS



Niveau : CP - CE2 (6 à 9 ans)  
Durée : 1h

Herbivore, carnivore, omnivore... chaque espèce animale a son propre régime alimentaire. Certains préfèrent les feuilles, d'autres les graines, et certaines ne mangent que de la viande. Il y en a même qui raffolent... des excréments ! C'est sûr, tous les goûts sont dans la nature.

Pendant l'atelier, les enfants observeront de près la bouche, les dents ou le bec de certains animaux pour deviner quels sont leurs mets préférés.



## MISSION HIBERNATION (TOUT-PETITS)

Niveau : PS - GS - CP (3 à 7 ans)  
Durée : 45min

L'hiver est là ! Le chat de la maison reste bien au chaud, mais les animaux sauvages, comment font-ils ?

À travers des lectures d'albums et des jeux de manipulation, les enfants découvrent les astuces utilisées par les animaux quand l'hiver arrive.

Choisiront-ils de partir vers les pays chauds comme la cigogne ou bien de dormir tout l'hiver comme la marmotte ?



## MISSION HIBERNATION

Niveau : CE1 - CM2 (7 à 11 ans)  
Durée : 1h

Quand vient l'hiver et le froid, le chat de la maison reste bien au chaud... Mais comment font les animaux sauvages ?

Les enfants se mettent dans la peau d'un animal et choisissent parmi des objets disponibles comment ils pourraient affronter le froid de l'hiver. Après discussion et observation d'animaux naturalisés, ils découvrent les astuces utilisées dans le monde animal durant l'hiver. Un atelier ludique qui fait la part belle au jeu, à la réflexion et au toucher pour aborder les notions d'adaptation !

## NATURALISTE EN HERBE



Niveau : CP - CE2 (6 à 9 ans)  
Durée : 1h

Glissez-vous dans la peau d'un naturaliste et devenez apprenti scientifique du Muséum !

En observant de vrais spécimens naturalisés, les enfants découvrent, analysent et dessinent les animaux comme de vrais zoologistes.

Une expérience ludique et enrichissante pour apprendre à observer et à connaître la faune de notre région.



## ANIMAUX DU MONDE



Niveau : CE1 - CM2 (7 à 11 ans)  
Durée : 1h

Un des premiers moyens de repérer un animal est souvent de tendre l'oreille. Bien caché dans un arbre ou dans un fourré, les animaux dévoilent leur présence en émettant un cri, un chant ou un grognement. De la banquise à la savane, en passant par la forêt de Nouvelle-Zélande ou celle d'Amérique du Sud, nous allons partir à la découverte des animaux grâce aux sons qu'ils émettent. Un véritable voyage sonore tout autour de la Terre.



## CRIC, CRAC, CROC



Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)  
Durée : 1h30

Cric, Crac, Croc... Montre-moi tes dents et je te dirai ce que tu manges !

Deviens un véritable détective du vivant : à partir d'une sélection de crânes (gorille, homme, babouin, mouton, ragondin...), les enfants observent, comparent et déduisent le régime alimentaire de chaque animal. Crocs pointus ou molaires plates, carnivores ou herbivores ?

À eux de mener l'enquête !

## CAP SUR LES PÔLES !



Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)  
Durée : 1h

On raconte que le Père Noël vit au pôle Nord... mais où est-ce exactement ?

On vous emmène à la découverte des pôles et des animaux qui y vivent. Qui vit au Nord, qui vit au Sud ? Où vit l'ours polaire ? Quelle est la différence entre un pingouin et un manchot ?

Un atelier ludique mêlant jeu, observation, toucher et découverte sonore, pour explorer une biodiversité méconnue et... faire le point sur quelques idées reçues !



## À LA DÉCOUVERTE DES MINÉRAUX



Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)  
Durée : 1h

Les enfants s'exercent à l'identification des minéraux grâce aux échantillons mis à leur disposition : quartz, soufre, marcassite... et bien d'autres encore !

En observant, touchant et comparant ces trésors de la Terre, ils découvrent la diversité et la beauté du monde minéral.

Un atelier qui, mine de rien, réserve bien des surprises et qui réjouira les jeunes amateurs de minéraux et les graines de géologues !



## BALADE GÉOLOGIQUE



Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)  
Durée : 1h

Regardez sous vos pieds, la ville vous raconte une histoire ! Découvrez la ville sous un autre angle en observant les matériaux qui la façonnent. Dalles, murs, ou façades deviennent les pages d'un livre de pierre.

Accompagné d'un animateur, le groupe part en balade géologique autour du Muséum pour reconnaître les roches, comprendre leur origine et dévoiler les secrets cachés dans l'architecture de notre quotidien.

*ATTENTION : atelier en extérieur, entre le Muséum et l'hôtel de ville.*



## MYSTÉRIEUX FOSSILES



**Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)**  
**Durée : 1h30**

Découvrir des fossiles, c'est bien...  
mais les étudier, c'est encore mieux !

Aux apprentis paléontologues de jouer ! Observer, mesurer et identifier une sélection de fossiles (reptiles marins, poissons, mollusques...) pour en percer les secrets.

Un voyage dans le temps à la rencontre des animaux qui peuplaient la Normandie il y a plusieurs millions d'années...

## INVENTIONS PRÉHISTORIQUES



**Niveau : CM1 - CM2 (9 à 11 ans)**  
**Durée : 1h30**

Et si on remontait le temps pour suivre les traces de nos ancêtres ?

De la maîtrise du feu à l'invention de l'aiguille, en passant par les premiers outils en pierre, les élèves découvriront comment les grandes innovations ont façonné l'évolution du genre *Homo*.

Un atelier pour replacer chaque innovation dans le temps et comprendre ce qui fait de nous des humains !



## QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE ?

**Niveau : CE2 - CM2 (8 à 11 ans)**  
**Durée : 1h30**

Comment s'y retrouver dans l'incroyable diversité du monde animal ?

Les scientifiques se posent la question depuis longtemps et ont défini des caractères permettant de classer cette diversité. Poils, plumes, pattes ou nageoires : autant d'indices que les enfants apprendront à repérer en observant une série d'animaux.

À travers ce jeu d'observation, ils comprendront comment établir une classification emboîtée des spécimens et découvriront les grandes étapes du raisonnement scientifique.

Deux versions possibles pour cet atelier :

### **Niveau facile** (CE2-CM2)

- Thème : faune en général
- Observation de 8 espèces
- 9 caractères étudiés

### **Niveau intermédiaire** (CM1-CM2)

- Thème : faune marine
- Observation de 15 espèces
- 16 caractères étudiés



# INFOS PRATIQUES

## HORAIRES

**Lundi** Fermé

**Mardi** 10h-12h / 14h-18h

**Mercredi** 10h-18h

**Jeudi** 14h-18h

**Vendredi** 10h-12h / 14h-18h

**Samedi** 10h-18h

**Dimanche** 10h-18h

## Jours fériés

Le Muséum est fermé le 1<sup>er</sup> janvier, le 1<sup>er</sup> et 8 mai, le 14 juillet, le 11 novembre et le 25 décembre.

Le Muséum est ouvert le jeudi de l'Ascension, le 15 août et le 1<sup>er</sup> novembre.

## RÉSERVATION

Pour toute demande de réservation envoyer un mail à [reservationmuseum@lehavre.fr](mailto:reservationmuseum@lehavre.fr) avec les informations suivantes :

- Nom de l'enseignant & établissement
- Téléphone & mail
- Niveau de la classe & nombre d'élèves
- Nom de l'atelier et dates envisagées (proposer 3 créneaux différents)
- Mode de paiement (virement ou chèque)

## TARIFS

- Visite libre : gratuit
- Atelier + visite libre : 30€ par classe

## MODES DE PAIEMENT

- Par virement, un RIB vous sera envoyé.
- Par chèque, à envoyer au régisseur des musées : Karine Hanin, Hôtel Dubocage de Bléville, 1 Rue Jérôme Bellarmato, 76600 Le Havre.



## INFOS PRATIQUES

### ACCÈS

#### Muséum d'histoire naturelle

Place du Vieux Marché  
76600 LE HAVRE

#### En bus

- Ligne C2, arrêt Muséum
- Ligne 16, arrêt Grand Quai
- Ligne C1, arrêt Richelieu
- Ligne C4, arrêt Oscar Niemeyer

#### En tram

A ou B, arrêt Hôtel de Ville puis 13 minutes  
à pied en direction de la rue de Paris.

#### À pied

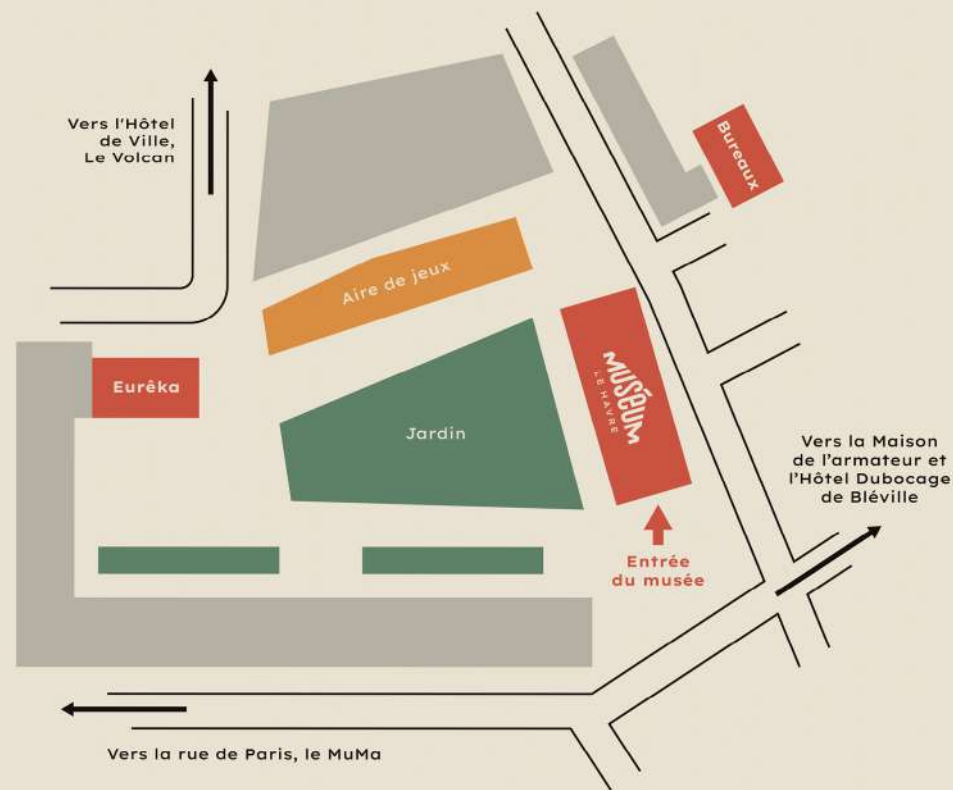
Depuis l'hôtel de ville : 13 minutes  
Depuis la gare SNCF : 20 minutes

#### En voiture

Stationnements disponibles autour du  
musée (payant)

#### En train

Depuis Paris, gare Saint Lazare,  
ligne « Paris - Le Havre »





## DOSSIER PÉDAGOGIQUE JANVIER - JUILLET 2026

Muséum d'histoire naturelle, Place du Vieux Marché, 76600 LE HAVRE

02 35 41 37 28 - [museum@lehavre.fr](mailto:museum@lehavre.fr)



[museum-lehavre.fr](http://museum-lehavre.fr)