

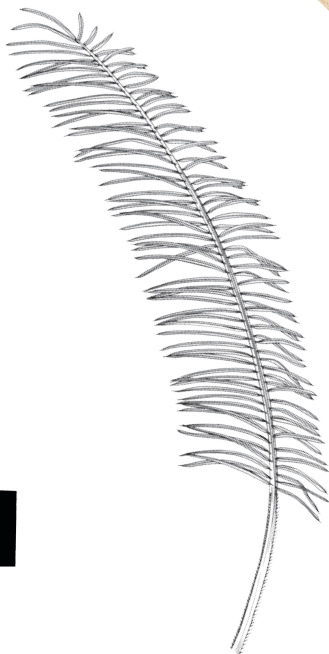
## *Kad*

*(Faidherbia albida)*

Le Kad assure ombrage et fourrage même en pleine saison sèche. En effet, il a un rythme inversé : il perd ses feuilles en début de saison des pluies et reste feuillu en saison sèche.







## *Palmier à huile*

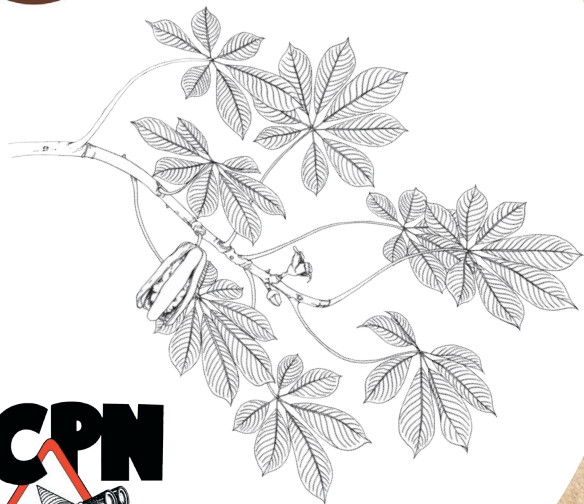
*(Elaeis guineensis)*

L'huile de palme est tirée du palmier à huile. C'est l'une des principales sources de corps gras dans le monde. Le développement intensif de la monoculture du palmier à huile nuit grandement à l'environnement (déforestation) comme à l'économie locale.









## *Kapokier rouge* (*Bombax costatum*)

Son bois est léger et tendre. Il est utilisé en menuiserie ou pour fabriquer des récipients, sièges, sculptures, pirogues...







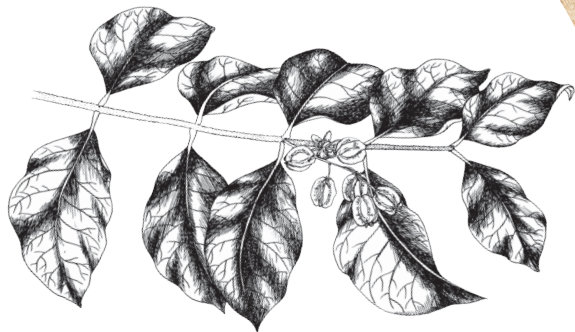
## Arbre à pain (*Artocarpus altilis*)

Il existe 2 variétés principales d'arbre à pain : une variété stérile qui donne un faux-fruit (appelé fruit à pain) consommé comme légume et une variété fertile dont le faux-fruit tuberculé donne de grosses graines (consommées grillées ou bouillies).





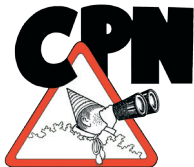




## *Kinkeliba*

*(Combretum micranthum)*

On utilise son bois pour construire les toits des cases et des greniers, pour la confection de meubles, de paniers ou de cannes. Son écorce peut servir à réaliser des liens et des cordages.







## Bouleau d'Afrique

(*Anogeissus leiocarpus*)



Dans le village de Koro, au Burkina Faso, il est cultivé pour son écorce qui sert dans la fabrication de produits cosmétiques de luxe. Il peut être utilisé également dans la fabrication du savon et les teintures.









## *Badamier*

*(Terminalia catappa)*

On se sert des feuilles du Badamier trempées dans l'eau des aquariums pour leur propriété antiseptique.



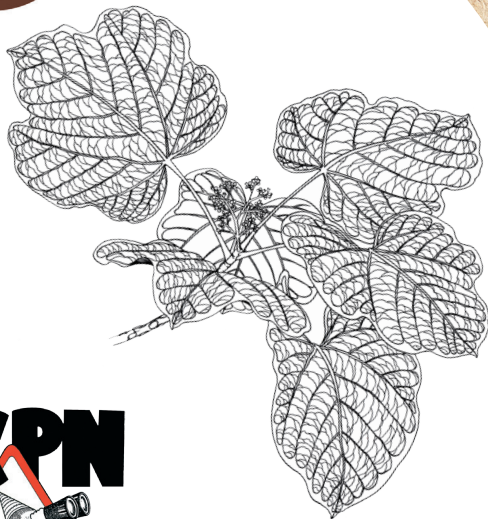






## Cola

*(Cola cordifolia)*



Ses graines sont comestibles et sucrées. Ses feuilles servent comme papier d'emballage pour le beurre de karité par exemple.





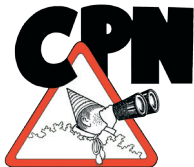




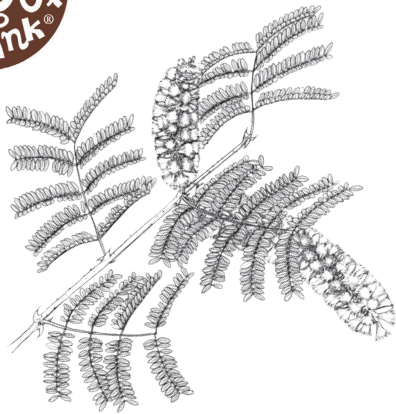
## *Moringue*

*(Moringa oleifera)*

Ses feuilles sont consommées  
comme des légumes  
parce qu'elles sont  
particulièrement riches en  
vitamines, minéraux et  
protéines.







## Gommier du Sénégal

(*Acacia senegal*)

Ses propriétés médicinales sont nombreuses. Il traite l'angine, le panaris, la diarrhée, l'otite et l'hémorragie.









## *Fisanier*

(*Blighia sapida*)

Le Fisanier fleurit souvent deux fois par an, en milieu de saison sèche et en fin de saison des pluies. Sa graine est comestible à maturité mais n'en mangez pas de vertes : elles sont toxiques !







## *Eucalyptus*

*(Eucalyptus camaldulensis)*

On l'appelle aussi Gommier rouge. Il doit ce nom à son bois rougeâtre, dur, résistant aux termites. Il est utilisé pour la construction, pour faire des piquets, des clôtures ou des traverses, ou pour produire du charbon de bois.









## *Pomme étoile blanche*

(*Chrysophyllum albidum*)

La coupe transversale de ses fruit présente 5 loges avec 5 graines brunes en forme de haricot disposées en étoile. Voilà pourquoi on appelle son fruit « pomme étoile » !







## *Zizubier de la hyene* (*Ziziphus mucronata*)

La pulpe du fruit, au goût amer, n'est consommée qu'en période de disette !

La fécondation des fleurs se fait grâce aux mouches qui viennent boire le nectar et, partiellement, par le vent.









## Ditax

(*Detarium senegalense*)

Son fruit, le ditakh, est riche en vitamine C. Il peut se consommer frais ou peut être conservé pendant un mois au frais. Après avoir brisé sa coque, on peut savourer sa chair verte collée au noyau ou en jus frais, en laissant tremper les fruits dans de l'eau plusieurs heures. Puis, on les presse pour que la pulpe s'en détache.



# Un outil éducatif CPN (Connaître et Protéger la Nature) illustré par Mailis Guys



De 2 à 5 joueurs  
De 5 à 105 ans

## MATÉRIEL

- 15 cartes « feuilles » avec, au recto, 14 des 15 feuilles de la carte modèle. La feuille manquante est représentée sur le verso, avec son nom et une anecdote sur l'espèce.
- 1 grande carte « modèle » comprenant les 15 dessins de feuilles avec leur nom.
- 1 carte « Règle du jeu ».

## OBJECTIF

Cet outil éducatif a pour but d'apprendre à reconnaître les feuilles de 15 arbres et arbustes courants.

## MODE D'EMPLOI

En sortie nature

Vous donnez une carte feuille à chaque enfant, ou groupe d'enfants. Vous leur demandez de trouver l'arbre qui porte cette feuille.

Vous demandez aux enfants de trier les cartes feuilles en deux paquets différents. En fonction des critères choisis, vous leur apprenez le vocabulaire relatif à la description des feuilles : à bord denté, composée, simple, palmée, à bord lisse...

Pour apprendre seul

Prenez au hasard une carte feuille. Posez-la devant vous, du côté des 14 feuilles, sans regarder le verso. Comparez avec la carte modèle pour trouver la feuille manquante. Vérifiez en retournant la carte.



## Jouer à plusieurs

But du jeu :

Retrouver le plus rapidement possible la feuille qui s'est envolée.

Préparation :

Installez, au centre des joueurs, la carte « modèle ». Mélangez les 15 cartes. Placez une des 15 cartes à côté de la grande carte.

Le jeu :

Une partie se joue en 14 manches.

À chaque manche, le joueur qui a trouvé le premier la feuille manquante gagne un point (symbolisé par la carte de la manche en cours).

Le gagnant est le joueur qui aura accumulé le plus de cartes à la fin du jeu.

Le joueur qui trouve le nom de la feuille manquante en premier pose sa main sur la carte et annonce le nom. Il vérifie ensuite, à l'abri des regards, en retournant la carte. Si le joueur a annoncé la bonne espèce, il montre la réponse aux autres et gagne cette carte.

Si la réponse est fautive, il doit alors remettre cette carte sur la table à son emplacement original sans montrer la réponse aux autres joueurs. Il ne peut plus participer au jeu pour la manche en cours. Les autres joueurs, eux, continuent de jouer normalement en essayant de trouver l'espèce manquante. Le gagnant mélange de nouveau les cartes restantes. Il dépose une carte au centre de la table. Une nouvelle manche débute alors normalement.

À la fin de la quatorzième manche, les joueurs additionnent les cartes en leur possession. Le gagnant est celui qui en a amassé le plus. S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, ils doivent alors faire une manche supplémentaire avec les 15 cartes pour déterminer le grand vainqueur !

## Une autre façon de jouer

Mélangez les 15 cartes et isolez-en une en la cachant complètement. Disposez les 14 cartes restantes sur la table. Le but est maintenant de retrouver quelle espèce est présente sur l'ensemble des cartes disposées sur la table. La réponse se trouve être la carte isolée au départ.