

LIVRET D'ACTIVITES

- La pêche à pied récréative ! p2
- Les animaux marins p4
- Au théâtre de l'estran p6
- Le trésor de la plage p7
- Ma carte postale p10
- Artistes des plages ou monstres des mers p11
- Qui dit-plus ? p13

- Face à la mer p14
- Le voyage du sable p16
- Enquête au pays des dunes p17
- Les secrets des pêcheurs p19
- Il était une fois... p21
- A tire d'ailes p24
- Expert du littoral p26

La musette du littoral à la pêche aux savoirs



La pêche à pied récréative !

Traditionnellement, la pêche à pied a permis de nourrir les populations locales. C'est maintenant devenu une activité de loisir qui fragilise les ressources. Il est urgent de préserver les gisements naturels par une pratique plus responsable.



L'estran



1h30



Epuisette, seau, boîte loupe, gabarit, réglementation, gratte à main et couteau à palourde, réglementation DIRM.

Vous souhaitez récolter des animaux ou des végétaux, pour cela munissez-vous des outils adaptés :

- Vos mains seront les plus utiles pour soulever, creuser, attraper les espèces les plus mobiles.
- La gratte à main à 3 doigts permet de racler le sable (5 cm de profondeur) pour récolter coques et palourdes.
- Le couteau permet de prélever les palourdes une par une (technique dite « au trou») en repérant la trace du siphon à la surface du sable, il permet également de décoller les huîtres sur les rochers.
- L'épuisette est adaptée pour prendre les crevettes roses dans les trous d'eau (flaques) ou à l'aplomb des rochers. Son cousin le haveneau (à bord plat) permet de racler les fonds sableux pour prendre les crevettes grises ou les poissons plats (soles ou carrelets).





Consignes

Vous êtes sur un espace naturel fragile et très fréquenté, quelques précautions s'imposent pour effectuer une bonne pêche :

- Vérifiez que le site soit autorisé à la pêche à pied de loisir : affichage dans les mairies, sur les lieux de pêche à pied ou pages internet de L'ARS.
- Consultez les prévisions météorologiques du jour (pas de brouillard, pas d'orage).
- Renseignez-vous sur l'horaire de marée basse, et allez pêcher à marée descendante.
- Partez à plusieurs, avec un équipement adapté et un téléphone ...
- Consommez vos coquillages dans les 24 heures en prenant soin de les laver avant cuisson.

Déroulement

Marchez sur les rochers les algues peuvent être glissantes. Votre passage doit être le plus discret possible pour le milieu pour cela :

- Reposez les rochers dans la même position après les avoir soulevés.
- Rebouchez les trous dans le sable.
- Utiliser la coupelle et la boîte loupe afin d'observer les animaux prélevés.
- Si vous souhaitez récolter des coquillages pour les manger veuillez utiliser le gabarit de mesure.
- Ne prenez que ce que vous pouvez manger le jour même, dans la limite de la réglementation.

En général on compte par personne :

- 12 huîtres
- 500 g de moules (environ 80)
- 12 palourdes
- 100 g de bigorneaux (environ 20)
- 4 étrilles
- 500 g de coques (environ 50)
- 200 g de crevettes (environ 2 poignées)



Les animaux marins

Le monde du vivant est vaste et très diversifié. A l'aide d'une série de devinettes chacun pourra identifier les espèces décrites.



Où vous voulez



15 min



Livret d'identification de la faune et de la flore.

Consignes

Désignez un maître du jeu qui sera le lecteur des devinettes.

Les devinettes décrivent uniquement des espèces animales inscrites dans le livret d'identification.

Déroulement

Le maître du jeu lit la devinette.

Devinettes : Qui suis-je ?

1. Je possède une coquille en forme de chapeau. Je me déplace uniquement à marée haute et je reviens toujours à la même place sur le rocher (où je suis née) pour garder de l'eau dans ma coquille à marée basse.
2. Mon corps est recouvert d'une carapace. Je me déplace sur le côté grâce à mes dix pattes articulées. Pour grandir je mue.
3. Mon corps est mou. Je suis protégé par une coquille noire. Je suis équipé d'une grande langue que j'utilise comme une râpe pour manger les algues.



4. Mon corps est mou. Je suis protégé par deux coquilles de couleur bleu/noir. Je filtre environ 20 à 25 litres d'eau de mer par jour pour me nourrir d'algues microscopiques (phytoplancton). Je suis fixée au rocher par des filaments. On me mange souvent avec des frites.

5. Mon corps est mou. J'adhère aux rochers grâce à mon pied ventouse. Je possède de nombreux tentacules autour de ma bouche. Je capture mes proies en les paralysant.

6. Je me déplace rapidement dans l'eau. Mon corps est protégé par une carapace et pourtant je suis transparente. A la cuisson, je deviens rose ou orange.

7. J'ai cinq bras autour de mon corps et je rampe grâce à des centaines de pieds ventouses. Pour manger mes proies, je peux sortir mon estomac de ma bouche.

8. Je possède des yeux, des antennes, des pinces, des pattes. Ma carapace ne me protège pas entièrement et je vis dans un coquillage pour m'abriter.

9. Mon corps est couvert de piquants, mes minuscules pieds ventouses fonctionnent uniquement dans l'eau. Avec mes cinq dents, je broute les algues fixées aux rochers.

10. A marée basse, tu peux nous voir par milliers fixés sur les rochers. Tu peux aussi me trouver sur des coquillages, sur des carapaces, sur les coques des bateaux. Ma carapace ressemble à un petit volcan.

Correction

1 - Bernique ou patelle, 2 - Crabe, 3 - Bigorneau, 4 - Moule, 5 - Anémone de mer, 6 - Crevette, 7 - Etoile de mer, 8 - Bernard l'Herminier, 9 - Oursin, 10 - Balane

Au théâtre de l'estran

Si à marée basse l'estran paraît immobile, à marée haute chaque animal recherche sa nourriture, un nouvel habitat ou un partenaire ... Qui saura reconnaître les animaux à l'aide de mimes ?



L'estran



20 min



Livret d'identification, sac en tissu.
Prévoir papier, crayon.



Consignes

- Choisissez les animaux à deviner parmi ceux du livret d'identification.
- Sur des papiers, inscrivez le nom des animaux à mimer (un par papier).
- Pliez chaque papier et mettez-les dans le sac en tissu.
- Une personne mime et l'autre devine (à tour de rôle).
- La durée d'un mime est d'environ 2 minutes.

Déroulement

Le joueur qui souhaite mimer se présente, il pioche un papier et mime. Les joueurs tentent de deviner. La personne qui devine peut poser des questions à la personne qui mime, celui-ci répond par oui ou par non.

Variante :

Au lieu de mimer vous pouvez dessiner les animaux.

Le trésor de la plage

La laisse de mer est composée de nombreux éléments déposés par la mer. On y trouve de très beaux trésors !



La plage, la laisse de mer



20 min



Sacs en tissu, fiche coquillage, fiche trésor de la plage (page suivante).



Consignes

- Afin que la découverte soit respectueuse de l'environnement, ne collecter pas les végétaux et animaux vivants (attention aux objets blessants.)
- Choisissez une plage avec un estran rocheux pour avoir une diversité plus importante.

Déroulement

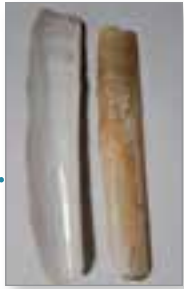
- Chaque participant prend un sac en tissu et part prélever 5 éléments dans la laisse de mer (ex : algue, coquillage, morceau de carapace, plume, bois, ponté...).
- A l'aide des fiches, identifiez et nommez-le.

Variante :

Désignez un maître du jeu qui donne une consigne de recherche :

- Trouver quelque chose de blanc, de vert, de bleu, de rond, de long, de minuscule, de jolie...
 - Mettre la main dans le sac et identifier l'élément par le toucher.
- Chacun commence une collection et créer sa boîte à trésor.

Fiche coquillage



Couteau



Patelle



Nasse



Crépidule



Dentale



Palourde



Coque



Bigorneau



Littorine



Pourpre



Turitelle



Gibbule



Grain de café

Fiche trésor de la plage



Ponte de Buccin (escargot de mer)



Œufs de raie



Verre poli



Test d'oursin



Œufs de roussette



Bois flotté



Corail gorgone



Os de seiche



Flotteur d'algues

Ma carte postale

Allongé sur la plage chaude, partez à la recherche de couleurs, de formes et laissez-vous porter par votre créativité.



La plage, la laisse de mer



15 min



Sacs en tissu.

Prévoir une feuille de papier bristol, des ciseaux, du scotch double face.

Consignes

- Avant de partir à la plage, préparez une carte postale à l'aide d'un papier bristol et collez un morceau de scotch double face.
- Les éléments récoltés doivent être secs et de petite taille.

Déroulement

- Chaque participant récolte des petits éléments trouvés sur la plage.
- Prendre la carte, enlevez le papier protecteur de l'adhésif.
- Disposez les petits éléments récoltés.
- Recouvrez-la de sable bien sec.
- Renversez la carte postale afin de retirer l'excédent de sable.



Artiste des plages ou monstres des mers

La plage est un espace de jeu extraordinaire où chacun peut laisser libre cours à son imagination pour créer des mondes merveilleux. Du château de sable au tableau de land art... Allez-y ! Prenez possession de votre atelier naturel.



La plage, la laisse de mer



30 min à 1h

Consignes

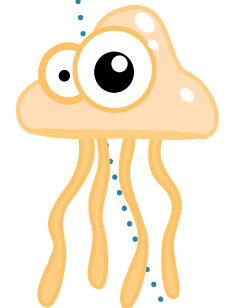
- Choisissez un emplacement à proximité des éléments nécessaires à la création.
- Ne collecter pas d'êtres vivants (faune et flore).

Déroulement

- Tracez au sol les limites de la zone de création et aplanissez si besoin.
- Laissez libre cours à vos envies, jouez sur les formes, les couleurs, les volumes...
- En fin de création, prenez une photo et envoyez-la si vous le souhaitez à : contact@cpiz-loireocean.com
- En fin d'activité, récoltez les déchets présents et déposez-les dans une poubelle.

Variante :

- Imposer un thème : les animaux, les monstres marins et personnages féeriques...
- Faire la même activité en utilisant uniquement les déchets trouvés et créer « Le monstre pollution ».



Artiste des plages



Qui dit-plus ?

En empruntant le sentier côtier, écoutez les vagues qui façonnent la falaise, observez la faune et la flore adaptées à des conditions de vie extrême, goûtez les embruns et respirez les parfums de ce paysage. Qui saura en dire le plus ?



Le haut de la falaise



15 min



Récolter au sol une brindille, elle servira de bâton de parole



Consignes

- Par prudence et respect des milieux, nous vous demandons de rester sur les sentiers balisés et de ne pas vous approcher du bord des falaises.
- La végétation des falaises est fragile, laissez-la pousser sur place.

Déroulement

- Les participants prennent un temps pour observer, le paysage.
- Un premier joueur en procession du bâton de parole nomme une chose qu'il voit dans le paysage, un élément précis, par exemple un bateau.
- Le second en procession du bâton fait de même sans pouvoir répéter un élément déjà cité.
- Chaque joueur ajoute un mot à tour de rôle.
- Le gagnant est celui qui a le dernier mot.

Face à la mer ...

Face à vous un paysage surprenant, immense, inspirant. Laissez parler vos émotions..
Installez-vous... Exprimez-vous !



Le haut de la falaise



30 min



Prévoir un carnet, un support, un crayon.



Consignes

- Par prudence et respect des milieux, nous vous demandons de rester sur les sentiers balisés et de ne pas vous approcher du bord des falaises.
- La végétation des falaises est fragile, laissez-la pousser sur place.
- Lisez les textes pour vous inspirer.

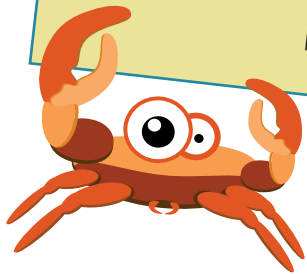
Déroulement

- Trouvez un lieu calme pour vous assoir face à la mer afin que la nature inspire vos textes.
- Ecrivez de préférence après avoir passé du temps au bord de mer, les mots seront plus riches.
- A la fin de votre temps d'écriture, vous pouvez également dessiner le paysage.

Si j'étais

Si j'étais une algue, je nagerais dans la mer.
Si j'étais la mer, je nagerais dans le bonheur.
Si j'étais une vague, je serais fier de l'être.
Si j'étais le sable, je sentirais la mer sur moi.
Si j'étais un coquillage, je serais sur le sable bien chaud.
Si j'étais un humain, je sentirais la mer au bout de mon nez.
Je verrais la mer magnifique, une mer bleue et blanche.
J'aurais les yeux en étoile de mer.

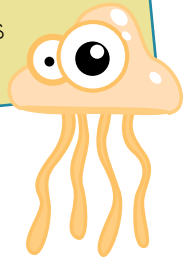
Melinda (10ans)



La mer

La mer c'est les vagues qui s'étalent sur la grande plage
La mer c'est l'océan qui invite au voyage
La mer c'est le plaisir de la pêche à pied
La mer c'est l'eau qui s'éclate sur les rochers

Yann (11 ans)



L'Océan

L'océan d'un bleu vert
Océan de la terre
Cétacé de tous les jours
Ecole de la vie et de l'amour
A la mer qui nous éblouit et qui
Nous change la vie

Ludivine et Elodie
(10 ans)



Le voyage du sable

Observons le sable. Entre le bas de plage et le haut de plage, poussé par le vent le sable se transforme-t-il ?



La plage



10 min

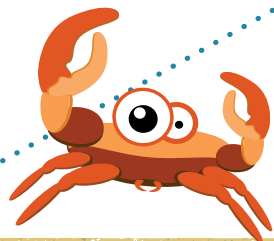


Loupe



Consignes

- La végétation du haut de plage est fragile, éviter le piétinement.



Déroulement

- Prélevez du sable en bas de la plage (près de la mer) et observez-la avec la loupe.
- Déplacez-vous vers le haut de la plage.
- Prélevez du sable sur le haut de la plage et observez-la avec la loupe.
- Observez les différences entre les deux types de sable.
- Les éléments très blancs, bleus ou dorés sont les minuscules débris de coquillages.
- Les fines paillettes brillantes sont des particules de mica.

Enquête au pays des dunes

La dune est recouverte d'une végétation très particulière qui vit dans des conditions extrêmes. Vent, sel, soleil, sable agressent les plantes régulièrement. La gestion de l'eau est également un élément très spécifique de la flore des dunes. Votre mission sera de retrouver une plante mystérieuse qui a la possibilité de se modifier quand on l'arrose.!



Le haut de plage et la dune (La Turballe ou Batz-Sur-Mer)



30 min



Vaporisateur (pensez à le remplir)
Livret d'identification



Consignes

- Par respect des milieux, nous vous demandons de rester sur les sentiers balisés.
- La végétation des dunes et du haut de plage est fragile, éviter le piétinement.
- Choisissez une journée bien ensoleillée, évitez de faire cette activité après une journée de pluie.

Déroulement

- Observez les huit photos de plantes des dunes dans le livret d'identification.
- Lire les devinettes page suivante identifiez les
- Recherchez-les sur la dune, partez du haut de plage pour aller vers l'arrière de la dune.
- Vaporisez de l'eau ou versez de l'eau sur chaque plante et observez : laquelle va se transformer ?



Devinette plantes des dunes

Retrouvez-moi sur le terrain et trouvez mon nom grâce au livret d'identification.

1 J'aime le sel, je suis une plante halophile. A grande marée la mer vient presque me faire des bisous. Je n'aime pas qu'on me marche dessus. Je ressemble à un mini sapin. Mes feuilles très brillantes m'empêchent de transpirer.
Versez un peu d'eau sur moi et observez.

2 Je suis une plante très petite, moins d'un centimètre.
Je recouvre facilement le sol.
Je suis fragile et je supporte mal le piétinement.
Je forme un tapis au sol.
Versez un peu d'eau sur moi et observez.

3 Je possède de longues tiges fines segmentées de façon régulière. Je développe des graines qui ont la forme de baies globuleuses et rouges.
Versez un peu d'eau sur moi et observez.

4 Mes feuilles sont longues fines et flexibles.
Mes feuilles par temps sec sont enroulées comme des gouttières pour éviter de transpirer.
Je peux mesurer jusqu'à 1 m, je contribue à fixer la dune grâce à mes longues racines.
Versez un peu d'eau sur moi et observez.

Réponses

Réponses aux devinettes : 1 - Pourpier, 2 - Mousse tortue, 3 - Raisin des dunes, 4 - Oyat.
Réponse de l'enquête : la mousse tortue change de couleur sous l'action de l'eau.

Les secrets des pêcheurs

Découvrez le monde fascinant des marins pêcheurs, promenez-vous sur les quais et laissez-vous guider par vos découvertes.



Un port de pêche (La Turballe, Le Croisic)



30 min



Prévoir un carnet, un support, un crayon.

1 - A quoi sert cette grue ?



- A sortir les caisses de poissons qui sont dans les cales des bateaux
- A sortir les bateaux de l'eau
- A sortir les marins des bateaux

Consignes

- Respectez les espaces autorisés au public.
- Restez en groupe et soyez vigilants à l'activité et aux personnes qui travaillent.

Déroulement

- Retrouvez dans le port les éléments ressemblants aux photos ci-contre.
- Tentez de répondre aux questions afin de comprendre le monde des pêcheurs.

2- Ceci est ?

- Un chalut
- Un casier
- Un panier

Il sert à pêcher ?

- Des crevettes,
- Des tortues
- Des poissons





3- Ces perches munies de lests, de flotteurs et de drapeaux servent à :

- Harponner les baleines
- Repérer un outil de pêche en mer
- Indiquer la nationalité d'un bateau



4- Qu'est-ce donc ?

Sur chaque bateau de pêche, vous retrouvez un nom choisi par le patron pêcheur. Vous remarquez aussi une suite de lettres et de chiffres.

Que signifie SN ?

- Super Navire
- Sans Nom
- Saint-Nazaire

5- Charade



- Mon premier soutient la voile
- Mon second est un poisson plat
- Mon troisième est la 25ème lettre de l'alphabet
- Si tu regardes ta montre, tu obtiens mon quatrième

Mon tout est le nom donné aux personnes qui achètent le poisson à la Criée et le prépare à l'expédition en poissonnerie.

Réponses

1 Coisse de poissons - 2 Chalut, poissons - 3 Repérer un outil de pêche - 4 Plaque immatriculation du bateau, Saint-Nazaire - 5 Mat roie Y heure, Mareyeurs

Il était une fois ...

Immergé dans le paysage grandiose que sont les marais salants, vous allez pénétrer dans l'univers des paludiers. Dans ce paysage décoiffant, conter cette histoire...



Marais salants de Guérande
ou marais salants du Mès.



15 min



Consignes

- Les marais salants sont des espaces privés, respecter les sites et les personnes qui y travaillent.

Déroulement

- Désignez un conteur qui prendra le temps de lire l'histoire.
- Au cours de votre promenade dans les marais salants, trouvez un petit coin enherbé, au calme.
- Une fois que chacun est bien installé, laissez-vous emporter par l'histoire.



Le champ des korrigans



Dans les temps ancestraux au Pouliguen, il y avait un champ sur lequel personne ne cultivait de légumes ni de fruits, personne n'osait y mettre les pieds. On disait que c'était le champ des korrigans. Dans ce village il y avait un villageois, Fanch, qui ne croyait en rien ni personne. Il vivait avec sa femme et ses 7 enfants. Il était pauvre et il ne savait pas comment faire pour nourrir sa famille, surtout que chaque jour ses enfants répétaient : « On a faim, on a faim ! ». Un soir, assis devant le feu de la cheminée, il eut une idée : « Je vais cultiver le champ des korrigans. Je vais y semer du blé, ainsi on aura de la farine pour du pain, des gâteaux et des crêpes. Moi les korrigans je n'y crois pas, ce sont des histoires pour les enfants. Vous y croyez, vous ? Pour pas qu'on me prenne pour un fou au village, je ne vais pas y aller le jour mais la nuit, ainsi personne ne me verra ».

La nuit venait juste de tomber. Il rentra dans le champ, et entreprit de le défricher. Lorsqu'il eut arraché la première mauvaise herbe, une voix sortit du sol et lui dit :

« T'es qui toi ?

- Moi ? Ben... Je suis Fanch.

- Et tu fais quoi ?

- Ben... Je défriche.

- Bah attends ! On va t'aider !! »

Cent korrigans sortirent alors du sol, et aidèrent Fanch à défricher le champ. Le soir venu, le champ était dénué de la moindre mauvaise herbe. Fanch rentra content chez lui. Il raconta l'histoire à sa femme qui le sermonna :

« Mais es-tu fou ? Veux-tu attirer le malheur sur notre famille ?

- Bah pourquoi ? Ils sont bien sympas les korrigans ! »

Il se coucha.



Le lendemain, il revint au champ et entreprit de retirer les cailloux de la terre. A peine eut-il retiré la première pierre qu'une voix surgit du sol :

« T'es qui toi ?

- Ben... Je suis Fanch.

- Et tu fais quoi ?

- Ben... J'enlève les cailloux.

- Bah attends !! On va t'aider ! »

Mille cents korrigans surgirent des entrailles de la Terre. En quelques minutes plus un caillou n'était là : ils étaient tous empilés à côté du champ. Il rentra chez lui, mais cette fois-ci, il ne raconta rien à sa femme.

Le lendemain, il revint au champ et entreprit de préparer la terre et de semer le blé. A peine eut-il enfoncé sa fourche qu'une voix surgit du sol :

« T'es qui toi ?

- Ben... Je suis Fanch.

- Et tu fais quoi ?

- Ben... je laboure mon champ pour semer mon blé.

- Bah attends !! On va t'aider ! »

Six mille quatre cents korrigans surgirent des entrailles de la Terre et se mirent à labourer le champ tellement vite qu'il était impossible de les suivre des yeux... Et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le champ était labouré et semé. Puis 3 jours, 3 semaines et 3 mois plus tard, Fanch était tellement pressé d'aller voir son blé qu'il sauta du lit et se tordit la cheville... Malheur, il ne pouvait plus aller dans le champ des korrigans. Il appela un de ses fils, Youn, et lui demanda d'aller au champ afin de lui rendre compte si le blé était bon à récolter. « Mais surtout Youn tu ne dois parler à personne » lui dit son père.

Le jeune homme partit rapidement. Un petit peu tête en l'air, il se perdit à de multiples reprises. Enfin il arriva à la

tombée de la nuit dans le champ. C'était un soir de pleine lune. En voyant comment le blé était doré et les grains appétissants, il entra et cueillit quelques grains à se mettre sous la dent. « Humm c'est bien bon » dit-il. A peine eut-il goûté le premier grain, qu'une voix surgit du sol :

« T'es qui toi ?

- Ben... Je suis Youn le fils de Fanch.

- Et tu fais quoi ?

- Ben... j'goutte le blé ».

Il avait oublié les recommandations de son père. Les korrigans lui dirent « - Bah attends !! On va t'aider ! ». Vingt mille korrigans surgirent des entrailles de la Terre et se mirent à goûter le blé. En quelques minutes le champ fut ravagé. Youn comprit rapidement son erreur et s'assit sur le sol en pleurant. Il redoutait de rentrer chez lui pour raconter ce malheur. « Oh mon dieu qu'est-ce que j'ai fait, qu'est-ce que j'ai fait ? ». Alors à ce moment-là, un korrigan qui avait une grande barbe et qui marchait avec une canne s'approcha, c'était sûrement le chef... Il dit à Youn qui était en train de pleurer :

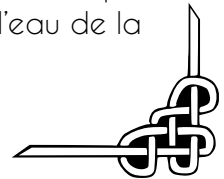
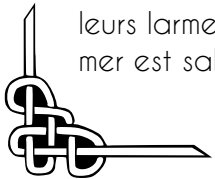
« Toi, Youn fils de Fanch, tu fais quoi, là ?

- Je pleure... car le champ est complètement ravagé, il ne reste plus un seul grain de blé et mon père est blessé, il ne pourra pas cultiver d'autre champ et nous n'aurons rien à manger...

- Bah attends !! On va t'aider ! »

Ce ne fut pas cent mille korrigans qui vinrent à Youn, mais tout le peuple des korrigans. Des millions ! Et si vous saviez comme ça pleure un korrigan... Ils pleurèrent tellement pour accompagner Youn que leurs larmes salées envahirent tout le pays. Et c'est depuis ce jour et pour cette raison que l'eau de la mer est salée.

Et Crick et crack mon histoire est terminée.



A tire d'ailes

La tête dans les airs, laissez-vous emporter par le vol de nos compagnons du ciel.



Les vasières du traict, l'estran à marée remontante



15 min



Jumelles

Livre les oiseaux du bord de mer

Consignes

- Les jumelles sont fragiles, gardez-les toujours autour du cou et utilisez-les à l'arrêt.
- Choisissez un site calme et propice à l'observation, et soyez discret pour ne pas effrayer les oiseaux.
- Si les oiseaux passent au-dessus de votre tête en alarmant, c'est signe que vous êtes trop près d'un nid. Certains oiseaux affolés peuvent abandonner leurs petits, soyez vigilants.



Déroulement

- L'observateur effectue une description de l'animal : Sa tête est..., son bec est., ses pattes sont..., ses plumes sont...
- L'autre participant recherche dans le livre le nom de l'oiseau.

Conseil

Utiliser les observatoires de Rostu et de la pointe de Merquel (Mesquer) ou de Pen Bron (La Turballe), et le belvédère de Méan-Penhoët sur Saint-Nazaire.

Etes-vous désormais expert ? A vous de jouer en répondant au petit quizz !



Libre de choix



10 min



Prévoir une feuille
et un crayon

Consignes

Designner un maître
du jeu qui sera le lecteur des
questions.



Déroulement

- Le maître du jeu pose les questions,
- Les participants devront choisir une ou plusieurs réponses parmi les choix proposés.
- Le maître du jeu donne les réponses après chaque question

Quizz

1 - Pour aider les plantes des dunes, les hommes ont installé de drôles de barrières, comment s'appellent-elles ?

- a) Brise-vent
- b) Canivelle
- c) Brise-vue
- d) Barricade

2 - Dans quel(s) produit(s) d'utilisation courante trouve-t-on des algues ?

- a) Le dentifrice
- b) Le gel pour les cheveux
- c) Les crèmes glacées
- d) Les biscuits

3 - Comment se nomme la partie de la plage couverte à marée haute, puis découverte à marée basse ?

- a) La vasière
- b) L'estran
- c) La laisse de mer

4 - La crépidule est :

- a) Une algue
- b) Un coquillage
- c) Un ver marin
- d) Un crustacé

5 - Une canette en aluminium se dégrade au bout d'environ :

- a) 5 à 10 ans
- b) 20 à 50 ans
- c) 50 à 150 ans
- d) Plus de 200 ans

6 - Qui a écrit : « Homme libre, toujours tu chériras la mer ! »

- a) Victor Hugo
- b) Charles Baudelaire
- c) Charles Aznavour
- d) Jean-Paul Sarthe

7-De combien est la concentration moyenne d'eau de mer ?

- a) Environ 10 gr par litre
- b) Environ 35 gr par litre
- c) Environ 200 gr par litre

8 - L'élevage des moules s'appelle :

- a) L'ostréiculture
- b) La conchyliculture
- c) La mytiliculture
- d) La vénériculture

Réponses

1 - b 2 - abc 3 - b 4 - b 5 - d 6 - b 7 - b 8 - c



LOIRE OCÉANE

Agir ensemble
naturellement

Vous êtes devenu explorateur du littoral, donnez-nous votre opinion sur la musette en envoyant photos, commentaires, ... par mail au CPIE Loire Océane.

CPIE Loire Océane
2 rue Aristide Briand,
44350 GUERANDE
02 40 45 35 96
contact@cpie-loireoceane.com
www.cpie-loireoceane.com

Les partenaires de la musette :



Ensemble, inventons
le tourisme durable



Ne peut être vendu