



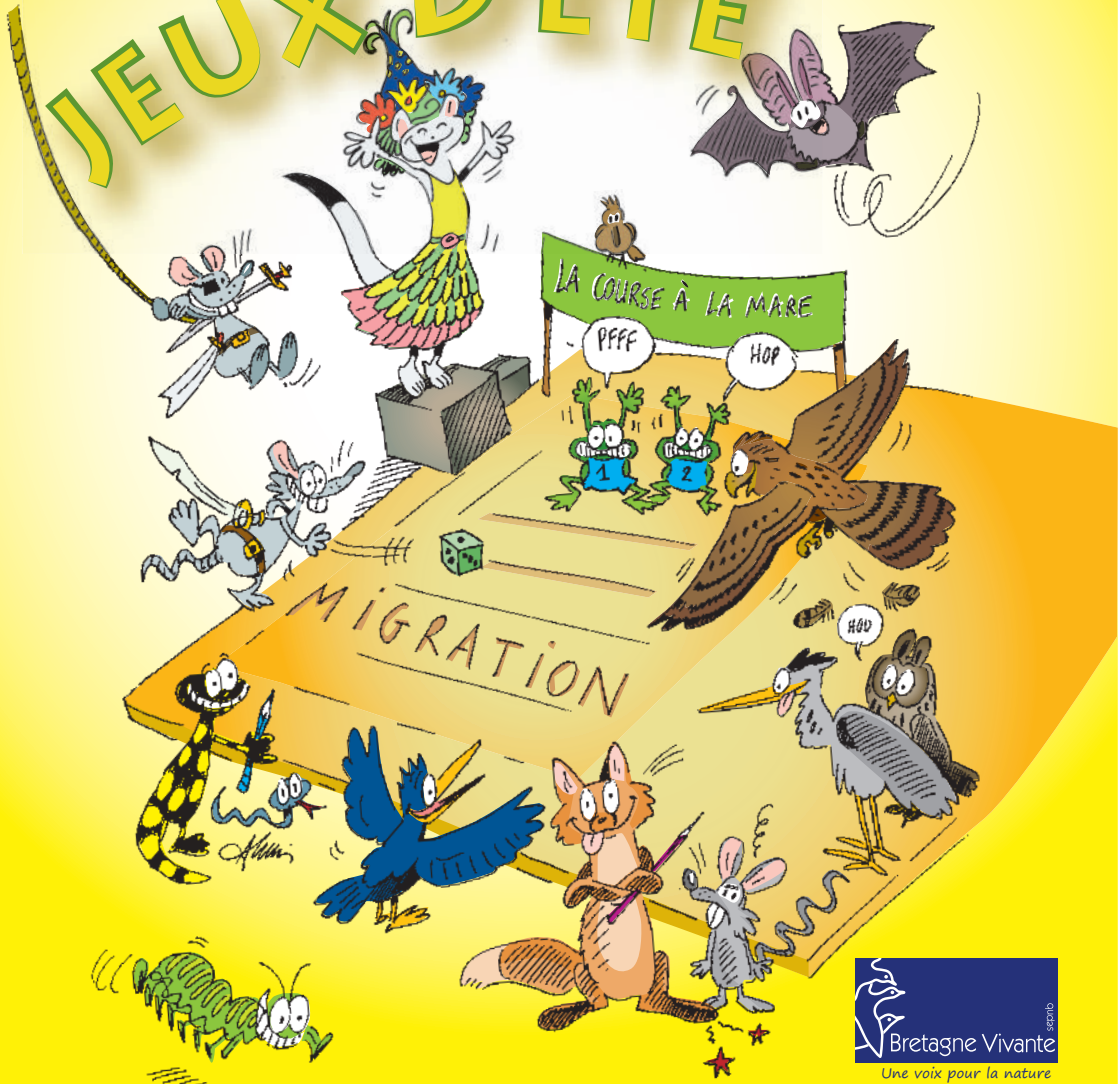
L'HERMINE VAGABONDE

n°52
Trimestriel

et aimer
Pour découvrir la nature en Bretagne



JEUX D'ÉTÉ



Poster-puzzle

Dans cette Hermine, le poster se transforme en un puzzle de 70 pièces.

Mode d'emploi :

1° : colle soigneusement le poster sur un support en carton épais.

2° : coupe chaque pièce en suivant les traits noirs. Demande l'aide d'un adulte car le carton épais est difficile à découper.

Pour reconstituer l'image, tu peux t'aider du modèle ci-contre.

Tu le trouveras aussi sur :

www.bretagne-vivante.org



Résultats du concours du « grand bluff »

Et le gagnant est...

l'étourneau
sansonnet,
brillant imitateur.
Il est talonné de très près par
l'**ophrys** abeille,
charmante orchidée.
Encore bravo.



CHASSE AU TRÉSOR

Suis les consignes proposées à chaque page et pars en exploration pour te constituer un trésor naturel. Certaines consignes peuvent sembler bizarres mais cherche bien, tu vas trouver.



Toutes les réponses aux jeux sont page 14

Numéro réalisé
avec l'aide des Conseils
départementaux du Morbihan,
des Côtes d'Armor, du Finistère
et de Loire-Atlantique.



Côtes d'Armor
le Département



Numéro tiré à 3 500 exemplaires sur papier recyclé - Directeur de la publication : Ivan Théry - Coordination publication : Luc Guihard - Rédaction : Robin Guidez, Luc Guihard - Merci à : Yvette Le Guen, Géraldine Gillot, Martin - Illustrations : Robin Guidez, Alexis Nouailhat, Michel Salaün, Luc Guihard - Photos : Jean-Philippe Sanquer, Pierre Danet - Relecture : Serge Le Huitouze - Maquette : Bernadette Coléno - Impression : Imprimerie du commerce, Quimper - Dépôt légal : octobre 2015 - ISSN : 1280 - 9802 - Loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

B r e t a g n e V i v a n t e - S E P N B

Voici une Hermine Vagabonde débordante de jeux pour se faire plaisir, pour explorer et surtout pour s'amuser avec ses amis.



● MÉLI-MÉLO FRUITÉ À DÉCODER

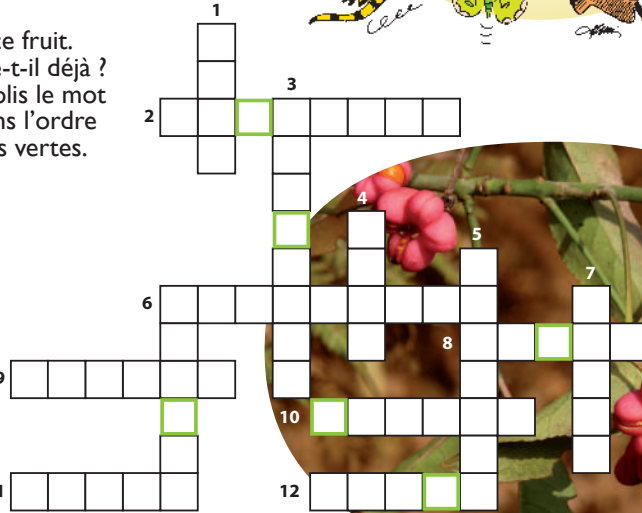
Vraiment très joli ce fruit. Comment s'appelle-t-il déjà ? Pour le savoir, remplis le mot croisé et remet dans l'ordre les lettres des cases vertes.

Horizontal

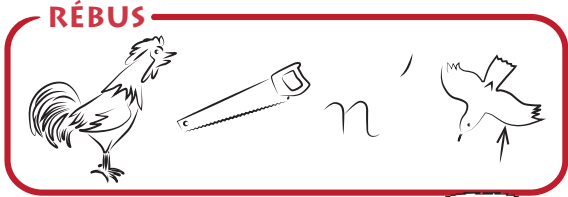
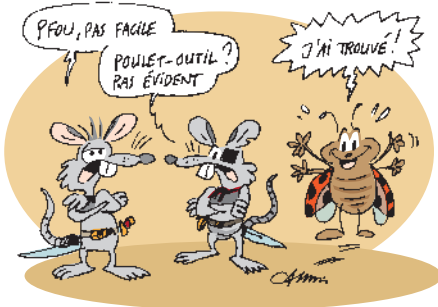
- 2. fruit du prunellier
- 6. fruit du châtaignier
- 8. fruit du néflier
- 9. fruit de l'ébrier
- 10. fruit de l'if
- 11. fruit du pommier
- 12. fruit du hêtre

Vertical

- 1. fruit de la ronce
- 3. fruit du noisetier
- 4. fruit du noyer
- 5. fruit de l'aubépine
- 7. fruit du chêne



Attention, message important :
KDDOXDSYX DYHSAEO !
Code :
AVOCAT

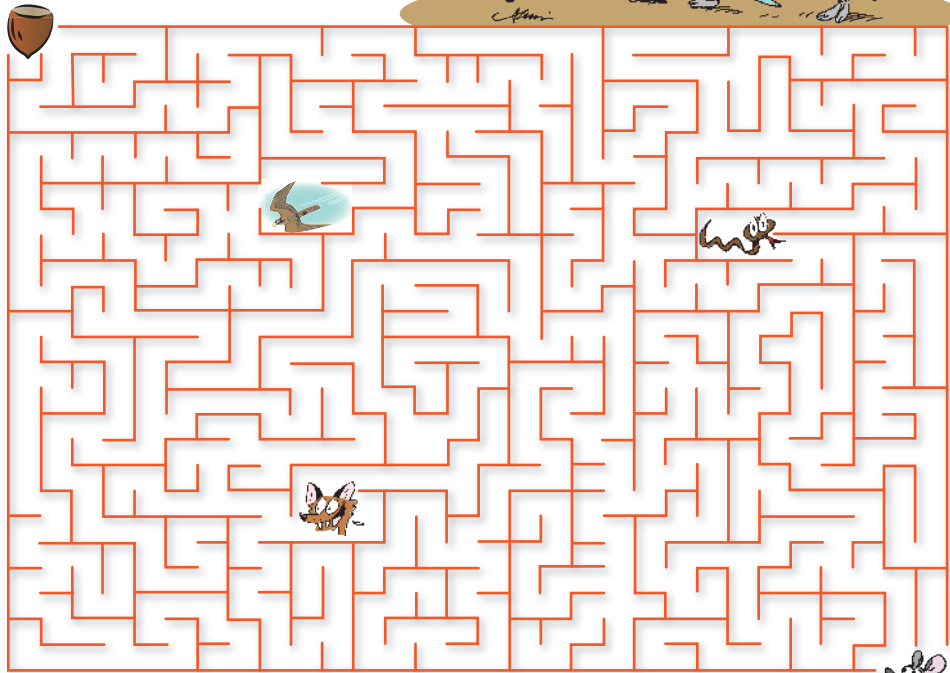


CHASSE AU TRÉSOR
Trouve deux choses différentes qui ont des dents.



PÉRILLEUX ●

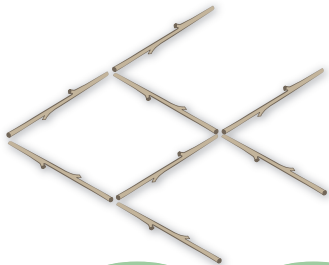
Attirante à croquer cette belle noisette, mais mulot va devoir trouver le chemin qui évite le faucon, le renard et la couleuvre sinon c'est lui qui va être croqué.



CASSE-TÊTE ●

● Coupe 8 brindilles à la même longueur et réalise ce poisson qui nage vers la gauche.

● Maintenant, fais-le nager vers la droite en ne bougeant que 3 brindilles.



CHASSE AU TRÉSOR

4 Trouve quelque chose qui porte en même temps du rouge et du jaune.

DES ENCRE VÉGÉTALES •

LA RECETTE MAGIQUE

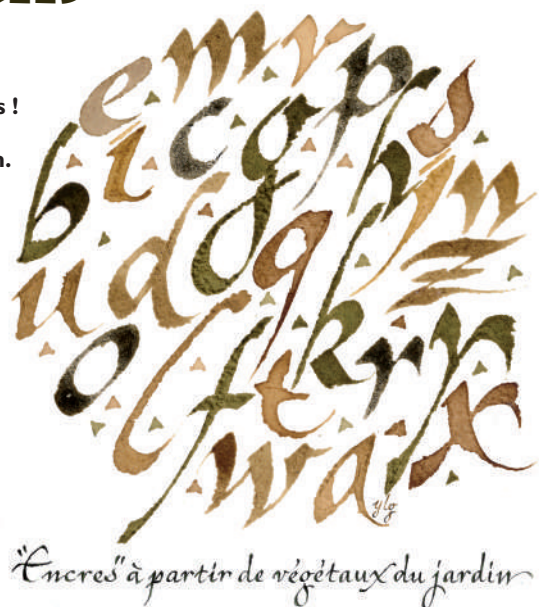
Yvette fait un truc extraordinaire : elle fabrique de l'encre avec des plantes ! Et, comme elle est sympa, elle nous livre ses secrets de fabrication.

Matériel :

- casserole, passoire (chinois)
- cuillère
- ciseaux
- petits pots à confiture
- bois de cagette
- papier à dessin

Comment faire ?

Faire une encre végétale consiste à cuire assez longtemps des feuilles hachées ou des racines bien nettoyées et émincées. Au début, ne mélange pas les sortes de plantes. Cela te permettra de bien identifier la couleur produite par chaque espèce.



1 Remplis une casserole au 2/3 de feuilles hachées de la plante de ton choix, couvre d'eau et porte à ébullition en remuant régulièrement. Maintien une ébullition moyenne durant ¼ d'heure.

2 Fais un premier test de couleur. Pour cela, trempe une languette de bois de cagette dans la mixture et trace un signe sur le papier à dessin. Si la couleur te plaît, l'encre est prête sinon, poursuit la cuisson. À ce stade, fais très attention car il ne faut pas que l'encre brûle !

3 Poursuis les tests en cours de cuisson. Quand la couleur te conviens, filtre la mixture dans la passoire en pressant avec le dos de la cuillère, récupère le jus et fais-le chauffer à ébullition moyenne. Lorsque le mélange a assez réduit, c'est prêt. Verse-le dans le bocal puis laisse refroidir.

4 Étiquette le bocal au nom de la plante utilisée. Ce sera plus pratique pour retrouver la couleur.

Voilà, tu sais tout. Maintenant à toi de jouer car, comme dit Yvette :
« À chacun de faire ses recettes ».

Bon à savoir

Ton encre vient d'un produit vivant. Elle ne se conserve pas longtemps et risque de moisir dans le bocal. C'est normal. Il faudra donc recommencer une nouvelle cuisson.



CHASSE AU TRÉSOR

Trouve quelque chose de joli.

D'OISEAUX MÊLÉS •

MOTS

Quel désordre ! Tout est emmêlé.

Retrouve chaque mot de la liste puis compose le mot mystère avec les lettres restantes.

- buse
- duvet
- passereau
- œufs
- pelote
- échassier
- plume
- rapace
- étourneau
- héron
- poussin
- poule d'eau
- merle
- mésange

P	A	S	S	E	R	E	A	U	M
P	R	E	I	S	S	A	H	C	E
O	P	I	P	E	L	O	T	E	G
U	L	B	H	E	R	O	N	R	R
L	U	U	A	D	U	V	E	T	A
E	M	S	O	E	U	F	S	T	P
D	E	E	I	M	E	R	L	E	A
E	O	E	G	N	A	S	E	M	C
A	P	O	U	S	S	I	N	N	E
U	E	T	O	U	R	N	E	A	U



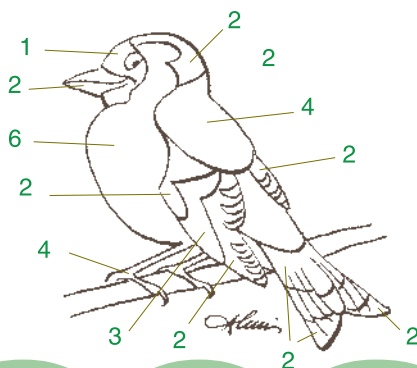
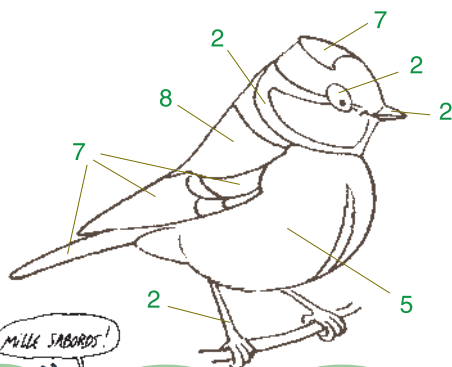
Mot mystère

Indice : grand voyage de certains oiseaux

COLORIAGE

Redonne leurs couleurs au chardonneret élégant et à la mésange bleue.

- 1 : rouge
- 5 : jaune clair
- 2 : noir
- 6 : marron clair
- 3 : jaune vif
- 7 : bleu ciel
- 4 : marron
- 8 : vert clair



CHASSE AU TRÉSOR

Trouve quelque chose qui est en même temps rond et pointu.

À LA MARE ●

LA COURSE

À la fin de l'hiver, c'est l'heure pour les grenouilles, crapauds, salamandres et tritons de trouver une mare pour s'y reproduire !

Ce qu'il te faut

- le plateau de jeu pages suivantes
- 1 dé, 2 pions par équipes et 1 pion héron.



Règles du jeu

Nombre de joueurs : 4. Chacun choisit une espèce d'amphibien sur le plateau.

Chaque joueur a deux pions.

Comme au jeu des petits chevaux, tu dois emmener tes deux amphibiens dans la mare au centre du plateau. Pour cela tu devras faire un tour complet du plateau puis emprunter le chemin numéroté qui correspond à ton camp pour accéder à la mare.

Le premier qui a ses 2 pions dans la mare gagne.

Cases spéciales



Un marais te permet de gagner du temps et de reprendre des forces. **Relance le dé.**



Un naturaliste curieux, après t'avoir piégé dans un seau, te transporte en sécurité de l'autre côté de la route, sacré coup de chance. **Relance le dé.**



Aie une route te barre le chemin. La traversée va être périlleuse, tu perds un temps précieux. **Passes ton tour au lancé suivant.**



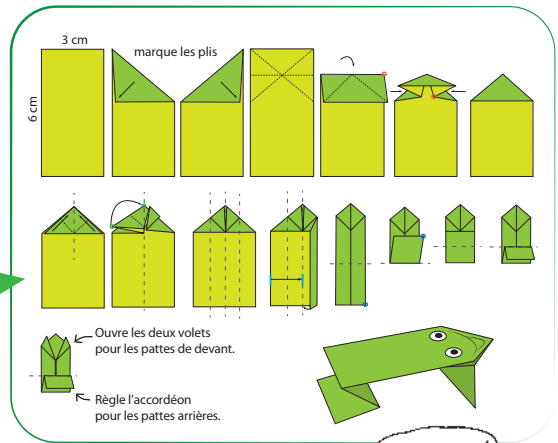
Patatrac ! Une glissade et tu finis au fond d'une **bouche d'égout**, la sortie risque d'être très compliquée. **Passes ton tour au lancé suivant.**

Le pion-prédateur

Un héron a décidé de s'inviter sur votre chemin, il serait bien heureux de croquer l'un d'entre vous. Ce pion est placé sur la case « égout » au départ. Dès qu'un joueur fait « 4 », il peut déplacer ce pion où il souhaite sur le plateau sauf sur les chemins numérotés et les cases occupées par des joueurs. Si l'un des joueurs tombe sur la même case que le héron il devra passer son tour.

Fabrique tes pions

en réalisant ce pliage. Différencie-les en les coloriant. Pour faire une salamandre, colle une queue pointue à l'arrière, colorie-la en noir et jaune. Le tour est joué. **Bonne course.**

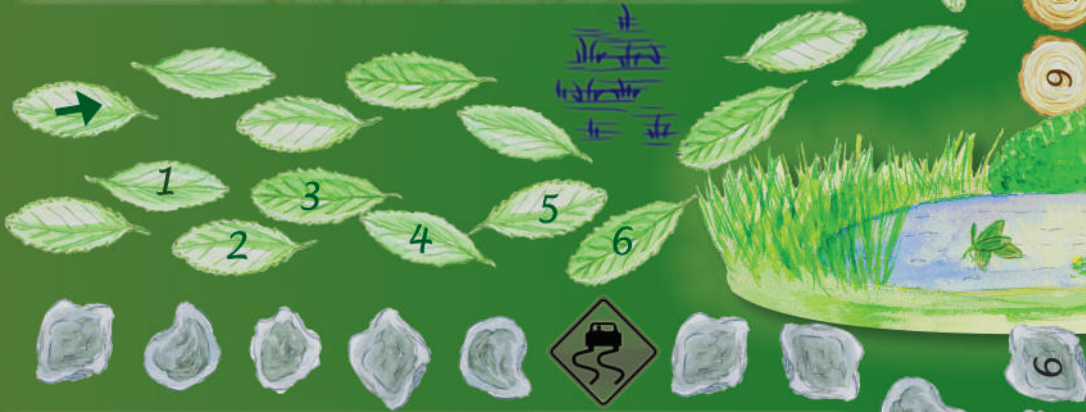


CHASSE AU TRÉSOR

Trouve quelque chose qui ne sert à rien dans la nature.



LA COURSE



A LA MARE !!



Illustrations et réalisation : Robin Guidez

NATURELLE ●

Hermine et les mulots aiment les jolis vêtements. Ils ont du goût, du style et veulent des habits écologiques.



Crée leur une jolie tenue en collant des éléments naturels sur leur silhouette.



Tu trouveras d'autres silhouettes à habiller sur www.bretagne-vivante.org
Envoie-moi des photos de tes créations. Ce sera l'occasion d'organiser un défilé de mode sur le site de l'Hermine.

CHASSE AU TRÉSOR

Trouve un fruit et une graine.

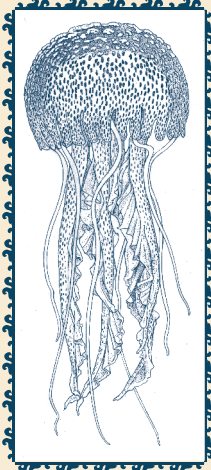
Mille sabords!



CONFORME ●

● COPIE

Oh, Oh ! Quelqu'un a joué un tour à Michel en mélangeant une reproduction de son dessin de méduse avec trois copies légèrement modifiées. Aide-le à retrouver la bonne copie.



ORIGINAL



A



B



C



D

Dessin Michel Salaün

À VOS CASSEROLES LES GOURMANDS ●

● MIAM!

Crème de Mauve au Sarrasin*

Ingédients :

- 100 gr de feuilles de mauve
- 60 gr de sarrasin
- 1 orange
- une cuillerée à soupe d'huile
- une cuillerée à soupe de chèvre frais

Utilise de préférence des produits issus de l'agriculture biologique

- Trie les feuilles de mauve, lave-les puis fais-les fondre dans une casserole dans un petit fond d'eau (pas trop).
- Ajoute le sarrasin et le jus d'orange plus quelques zestes d'orange.
- Verser de l'eau petit à petit à mesure que le sarrasin absorbe le liquide.
- Quand le sarrasin est cuit, sale, poivre et mixe.

C'est une crème excellente que tu peux toaster ou faire en feuilletés.



*inspiré d'un livre de Mireille Sicard « Cueillir et cuisiner fleurs, fruits et graines sauvages : Recettes, conseils et confidences »



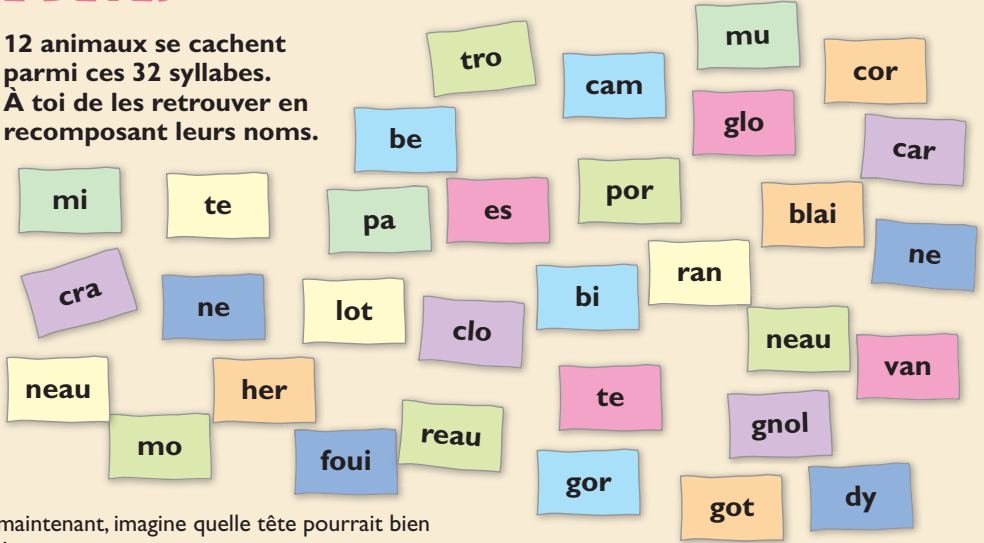
CHASSE AU TRÉSOR

Trouve deux odeurs différentes

DE BÊTES •

• DRÔLES

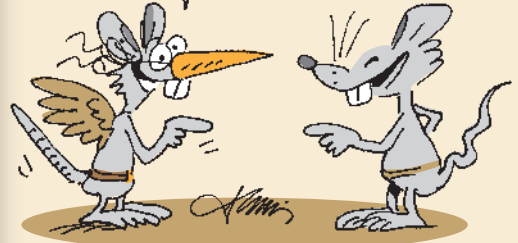
12 animaux se cachent parmi ces 32 syllabes. À toi de les retrouver en recomposant leurs noms.



Et maintenant, imagine quelle tête pourrait bien avoir un :

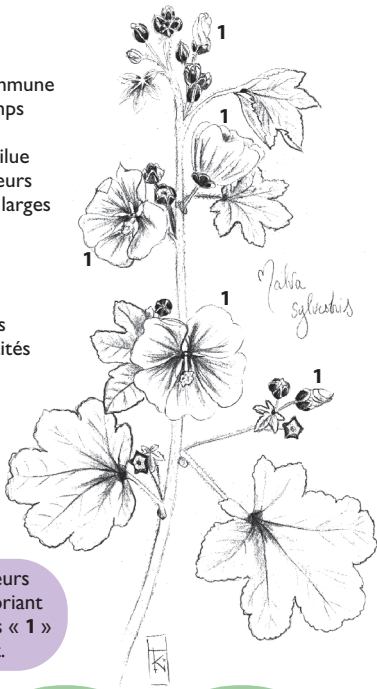


DEVINE QUI JE SUIS ?
JE VOIS PAS
FACILE UN TROGLOPAGNOL !



La mauve des bois est une plante commune des bords de champs et des haies. Elle est grande, poilue avec de grandes fleurs rose violacé et de larges feuilles vertes.

Attention. Ne la cueille pas au bord des routes ou des champs traités avec des produits chimiques.



Donne des couleurs à la mauve en coloriant ses fleurs marquées « 1 » en rose-violet.

Dessine-le et invente d'autres animaux bizarres en associant les syllabes de ton choix.

Envoie-moi une photo de tes créations avec son nom, et ton prénom, pour alimenter une galerie des bêtes bizarres sur le site : www.bretagne-vivante.org.

MILLE SABORDS !



CHASSE AU TRÉSOR

Trouve une fleur jaune, une mousse verte et un lichen

BRINDILLES ●

But du jeu : Arriver le premier sur la case 100

Matériel : un dé, un pion par joueur

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs de tous âges

Déroulement

Le plus jeune joueur commence.

Chaque joueur à son tour de jeu lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé.

- Si le pion arrive sur le bas d'une brindille, il se déplace jusqu'à la case en haut de la brindille.

- Si le pion arrive sur la tête d'un géophile, il se déplace jusqu'à la case placée sur la queue du géophile.

- Si le pion arrive sur une case normale, il ne bouge pas.

- Si le pion arrive sur une case déjà occupée, il retourne au départ.

Chaque joueur joue à tour de rôle. À vous de définir le sens du tour de jeu.

Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 100 sinon on recule du nombre de cases correspondant aux points restants.

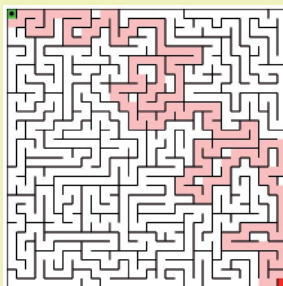


RÉPONSES AUX JEUX

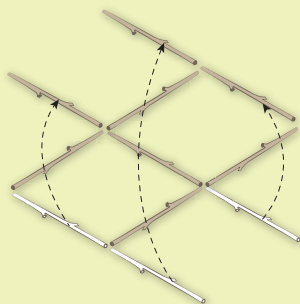
Mots-mêlés page 3



Labyrinthe périlleux page 4



Brindille casse-tête page 4



Mot mystère page 6

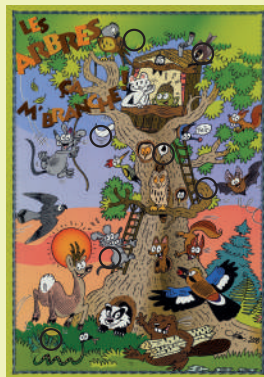
M I G R A T I O N

Copie conforme page 12 : C

Drôles de bêtes page 13

tro-glo-dy-te ; foui-ne ; cor-mo-ran ; cam-pa-gnol ; bi-gor-neau ; blai-reau ; van-neau ; clo-por-te ; mu-lot ; her-mi-ne ; cra-be ; es-car-got

Le jeu des différences page 10



Message codé page 3

KDDOXDSYX DYHSAEO !
ATTENTION TOXIQUE !

Rébus page 3

COQ – SCIE – N'AILE = Coccinelle

MILLE SABORDS!



CHASSE AU TRÉSOR

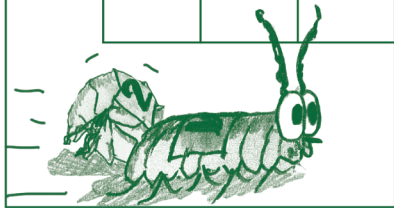
Trouve quelque chose de doux

5



100

91	92	93	94	95	96	97	98	99	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Mille Sabords!



CHASSE AU TRÉSOR

Trouve quelque chose pour l'offrir à quelqu'un que tu aimes bien.

Ça y est, ton trésor est complet. Il mérite une belle boîte.

Ne le cache pas sur une île déserte, au contraire expose-le pour que chacun l'admire.

L'HERMINE VAGABONDE PROPOSE

CHAQUE TRIMESTRE UN DOSSIER SUR LA NATURE ILLUSTRÉ AVEC SÉRIEUX ET HUMOUR

En plus, Hermine raconte des histoires et des légendes, donne des recettes de cuisine, propose des bricolages et des expériences et parle aussi en breton et en gallo... Et n'oublions pas LE poster en couleur avec chaque numéro.



Disponible sur abonnement ou au numéro auprès de l'association Bretagne Vivante-SEPNB, l'Hermine Vagabonde est maintenant devenue une vraie collection qui grandit, grandit, grandit...

N'hésitez plus : abonnez-vous !

POUR S'ABONNER À L'HERMINE VAGABONDE OU COMMANDER LES NUMÉROS DISPONIBLES



Je m'abonne à l'Hermine Vagabonde
 pour 1 an (4 numéros)..... 12,00 € □
 pour 2 ans (8 numéros)..... 20,00 € □

Abonnement de soutien
 pour 1 an..... 15,00 € □
 pour 2 ans..... 30,00 € □

Je commande toute la collection disponible soit 37 numéros
 37 numéros (au lieu de 129,50 €)..... 93,00 € □

Je commande un lot de 10 n° au choix (cocher les n° choisis)
 10 numéros (au lieu de 35 €)..... 25,00 € □

Je commande un lot de 5 n° au choix (cocher les n° choisis)
 5 numéros (au lieu de 17,50 €)..... 14,00 € □

1 numéro 3,50 € □

Total (port compris).....

Nom :

Adresse :

Téléphone :

Courriel :

Mode de paiement :

• chèque bancaire • CCP

libellé à l'ordre de Bretagne Vivante - SEPNB

Retourner le bon de commande ou d'abonnement accompagné du règlement à Bretagne Vivante, 19 rue de Gouesnou, BP 62132, 29221 Brest cedex 2
 Tél : 02 98 49 07 18 - Fax : 02 98 49 95 80

Contactez la rédaction : hermine.vagabonde@bretagne-vivante.org

- de 0 à 6
- 7 - Les Castors de l'ouest
 - 8 - Les voyages de la spatules
 - 9 - Les petites bêtes de la maison
 - 10 - Les algues vertes
 - 11 - Le saumon
 - 12 - Les chauve-souris
 - 13 - Sale marée noire
 - 14 - Les marais salants
 - 15 - Le compostage
 - 16 - Le golfe du Morbihan
 - 17 - Les sternes
 - 18 - Le grand corbeau
 - 19 - Énergie éolienne
 - 20 - Les tourbières
 - 21 - Toiles d'araignées
 - 22 - Bricolages utiles
 - 23 - Salamandres et tritons
 - 24 - Le lucane cert-volant
 - 25 - Le lierre
 - 26 - Le renard
 - 27 - Le mystère de la fleur jaune
 - 28 - Les délices de l'automne
 - 29 - Sur la piste de la loutre
 - 30 - 1, 2, 3... Soleil
 - 31 - SOS, plantes en danger
 - 32 - Les oiseaux des falaises
 - 33 - Plantes sauvages à croquer
 - 34 - Le phragmite aquatique
 - 35 - Le requin pélerin
 - 36 - Pétarade pastorale
 - 37 - Le goéland argenté
 - 38 - Les arbres, ça m'branche
 - 39 - Le petit rhinolophe
 - 40 - Les rapaces nocturnes
 - 41 - Le guillemot de Troil
 - 42 - Les méduses
 - 43 - Eryngium fait de la résistance
 - 44 - Dossier CapOera
 - 45 - Exploration nature
 - 46 - 1, 2, 3... comptage des oiseaux des jardins
 - 47 - Les libellules (tome 1)
 - 48 - Les libellules (tome 2)
 - 49 - La mulette perlière
 - 50 - En piste
 - 51 - Le Grand Bluff
 - 52 - Jeux d'été

Waoouh ! Impressionnante cette liste.

Les numéros rayés de rouge sont épuisés