



LES DEVINETTES

Voici plusieurs devinettes. Relie chacune d'entre-elle à sa réponse en photo.

À marée haute, je me promène pour trouver les animaux morts dont je me nourris. À marée basse, je me cache sous les rochers pour m'abriter du soleil qui dessèche et chauffe. J'ai huit pattes et une grosse paire de pinces... Je suis...



À marée haute, je me promène pour brouter les algues que je découpe avec mes 5 dents. À marée basse, je me cache sous les rochers pour m'abriter du soleil qui dessèche et chauffe. Je suis rond et j'ai des pieds munis de ventouses et des piquants... Je suis...



Je suis fixée au rocher par des filaments. À marée haute, je suis ouverte et je filtre l'eau de mer. À marée basse, je ferme mes deux valves pour garder l'eau à l'intérieur de ma coquille. On me mange avec des frites. Je suis...



Je vis en colonie au bord de la mer. Quand je suis amoureuse, ma tête se couvre d'un capuchon noir. J'aime les vers et les petits animaux que je picore au bord de l'eau ou derrière les tracteurs. Je suis...



Mon pied est fixé au rocher. À marée haute, je peux capturer des petits poissons. À marée basse, je rétracte mes tentacules pour éviter le dessèchement. Je ressemble alors à une boule gélatineuse. Je suis un animal et pourtant je porte le nom d'une fleur. Je suis...



moule

mouette

crabe

anémone

oursin



DES GALETS COQUILLAGES

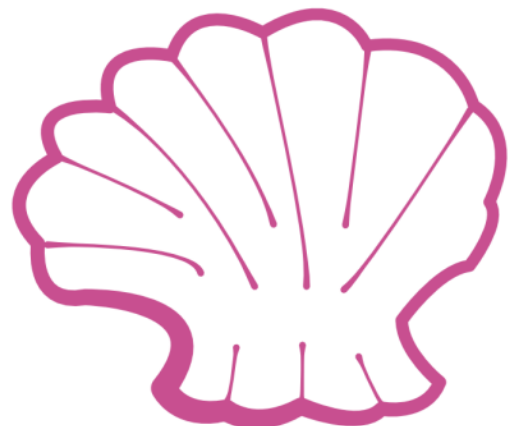
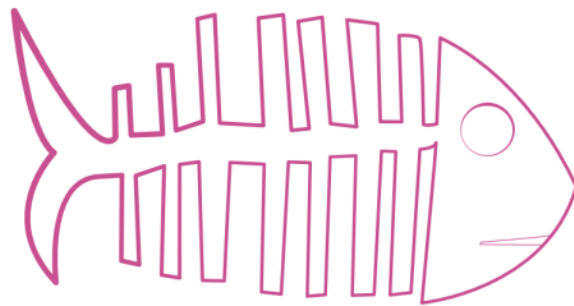
Matériel :

- des galets,
- de la peinture blanche et un fin pinceau,
- les modèles suivants imprimés.

Tu ne peux peut-être pas aller sur la plage ramasser des coquillages ? On va donc créer de jolis coquillages que tu pourras utiliser pour des décorations, ou pour un décor de jeux.

Les étapes

1. Il faut ramasser de beaux galets au bord d'une rivière ou des cailloux assez lisses. Nettoie-les bien et laisse-les sécher.
2. Peins différentes formes en blanc. Inspire toi des modèles ci-dessous.





LAND ART À LA PLAGE

Le matériel

- un appareil photo,
- le soleil,
- du sable,
- un baton ou des coquillages.

Les étapes

1. Positionne-toi debout sur le sable de manière à ce que le soleil renvoie ton ombre sur le sable.
2. Là où est ton ombre, dessine avec un baton dans le sable la forme d'un visage. Ou positionne les coquillages pour former les yeux, le nez et la bouche.
3. Replace-toi de manière à ce que ton ombre couvre ton oeuvre et que l'ombre + tes marques dans le sable forment un personnage. Prends ce personnage en photo.
4. Réalise ainsi plusieurs personnages éphémères que tu auras immortalisés. Laisse ton imagination créer ces personnages, féminins ou masculins, heureux ou tristes, avec des bijoux ou non, etc. Tu peux dessiner dans le sable autant d'accessoires que tu le souhaites (comme un parapluie, des lunettes, ou un hublot).





JEUX DE MER

Poissons / pêcheurs :

- Pour jouer à ce jeu il faut être nombreux, au moins 10. Quelques personnes forment un cercle et se tiennent par la main : ce sont les pêcheurs. Les autres joueurs sont les poissons, en dehors du cercle.
- Les pêcheurs définissent un nombre secrètement. Quand ils l'ont choisi, ils commencent à compter en levant les bras. Les poissons passent dans le cercle (c'est le filet) et doivent ressortir le plus vite possible. Quand les pêcheurs arrivent au nombre défini, ils baissent les bras et tous les poissons qui sont dans le filet sont attrapés. Les poissons attrapés deviennent pêcheurs et intègrent le cercle pour recommencer.
- Le dernier poisson restant remporte la partie.

La mare aux grenouilles

- Crée un grand cercle sur le sol (à la craie, ou avec un bâton sur le sable) : c'est la mare aux grenouilles. La taille du cercle dépend du nombre de joueurs.
- Les joueurs sont séparés en deux équipes : les grenouilles et les cigognes. Les cigognes doivent attraper les grenouilles en un minimum de temps. Les grenouilles se déplacent accroupies en sautillant, et les cigognes se déplacent les jambes raides, en marchant.
- Il est interdit de sortir de la mare aux grenouilles. Lorsqu'une cigogne touche une grenouille, celle-ci est éliminée et sort du cercle. Lorsque la dernière grenouille est touchée, on arrête le chronomètre. On refait une partie en inversant les rôles. Et on voit quelle équipe de cigognes a été la plus rapide.