



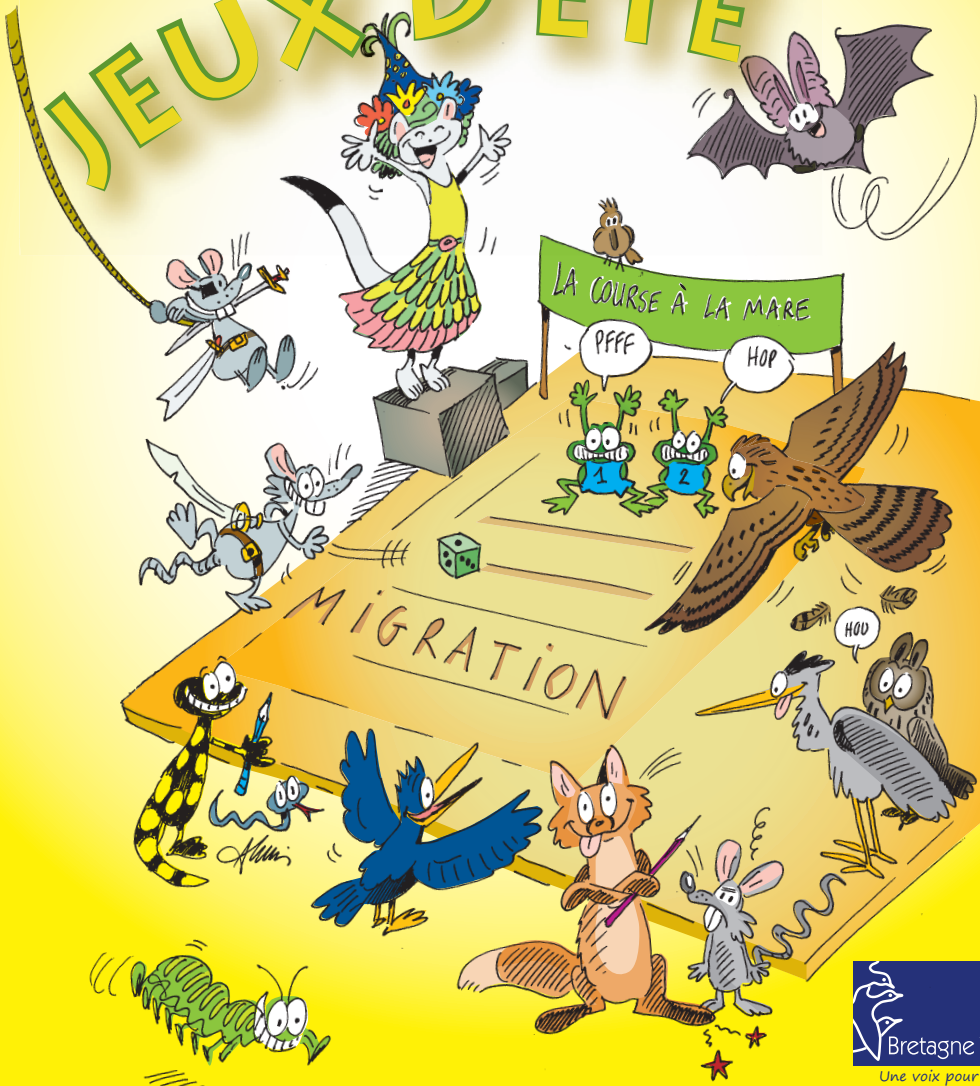
# L'HERMINE VAGABONDE

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](http://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.



Photo : Jean-Philippe Sanquer

## 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



Finistère  
Penn-ar-Bed  
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 : juillet 2016 - 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.

## Vertical

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

## Horizontal

- 7. fruit du prunellier
- 8. fruit du châtaignier
- 9. fruit du néflier
- 10. fruit de l'érable
- 11. fruit de l'if
- 12. fruit du pommier
- 13. fruit du hêtre

Attention, message important : **KDDOXDSYX DYHSAEO !**

Code : **AVOCAT**

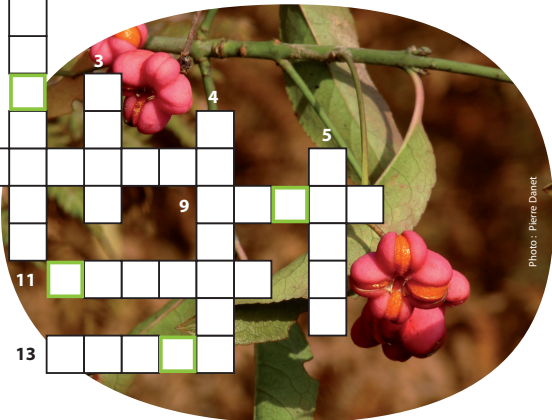
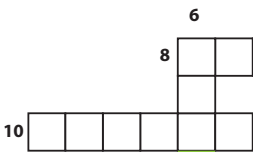
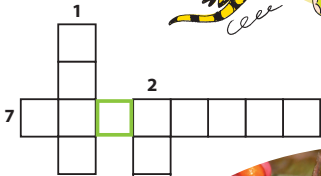
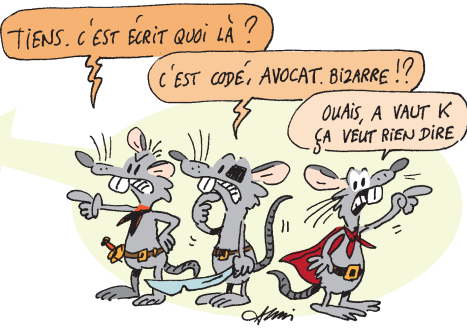
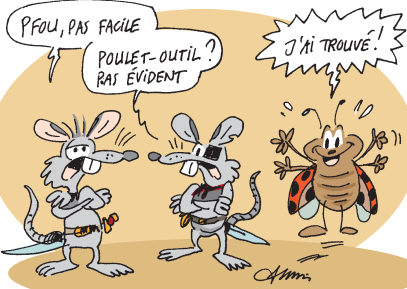
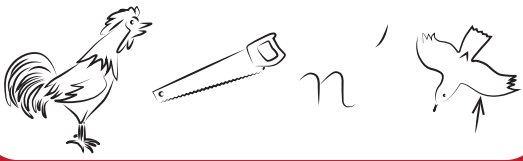


Photo : Pierre Danet



## RÉBUS



MILLE SABORDS !

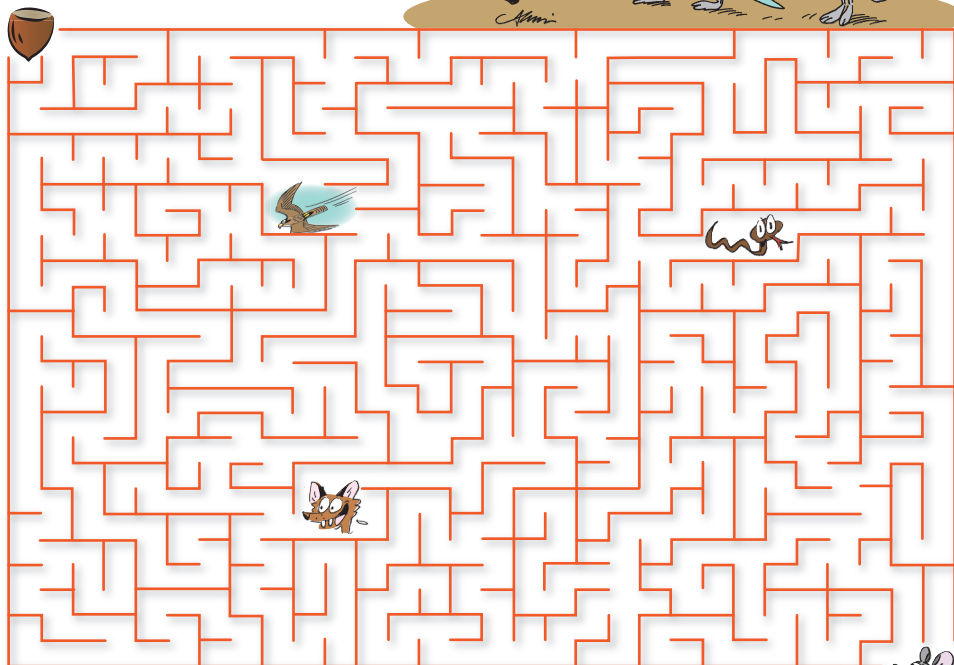
## CHASSE AU TRÉSOR

Trouve deux choses différentes qui ont des dents.



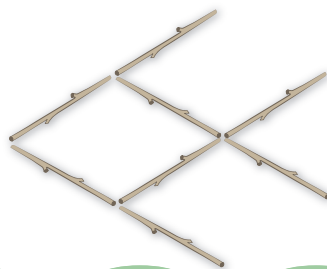
# PÉRILLEUX ●

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

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

# DES ENCRE VÉGÉTALES •

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.

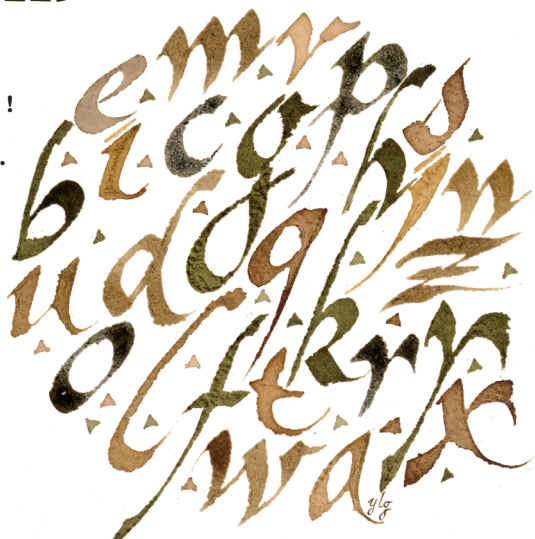
## Matériel :

- 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.



*"Encres" à partir de végétaux du jardin*

**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, poursuis 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 convient, 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.

MILLE SABORDS !



## CHASSE AU TRÉSOR

Trouve quelque chose de joli.



# D'OISEAUX MÊLÉS •

## Quel désordre ! Tout est emmêlé.

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

**Attention :** les mots peuvent être écrit à l'envers.

- BUSE
- CEUFS
- PLUME
- HERON
- MERLE
- DUVET
- PELOTE
- RAPACE
- POUSSIN
- MESANGE
- PASSEREAU
- ECHASSIER
- ETourneau
- POULE D'EAU



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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 |

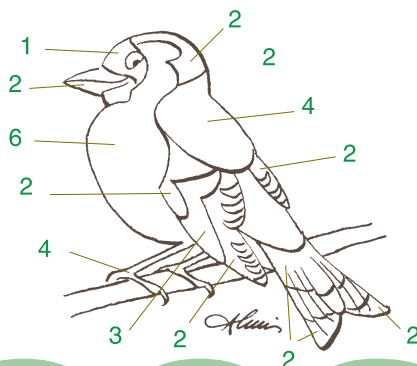
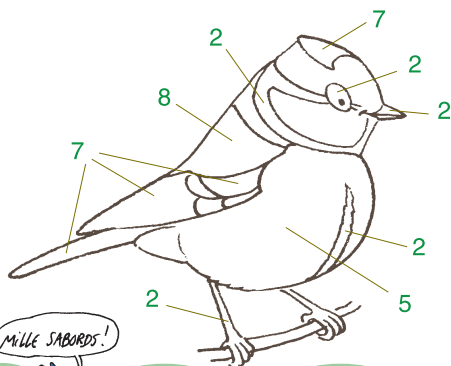
## Mot mystère

**Indice :** grand voyage de certains oiseaux

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

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

- 1 : rouge
- 2 : noir
- 3 : jaune vif
- 4 : marron
- 5 : jaune clair
- 6 : marron clair
- 7 : bleu ciel
- 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 équipe 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.**



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



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

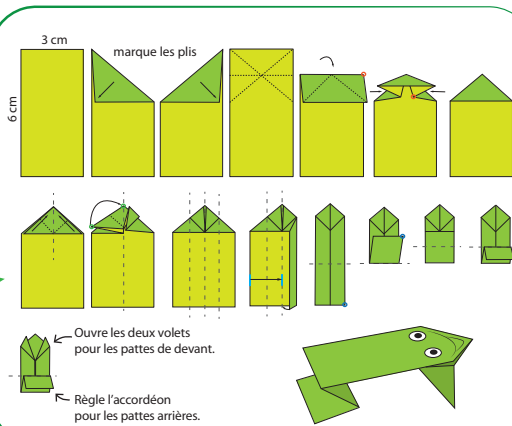
### Fabrique tes pions

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.**



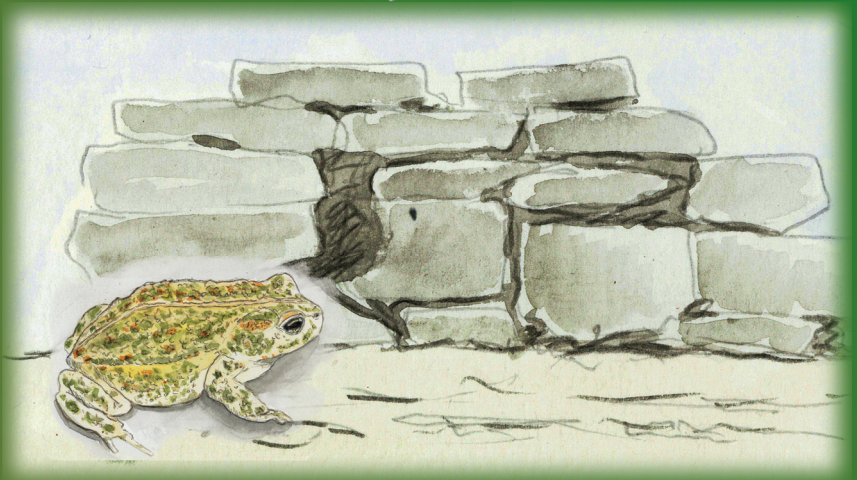
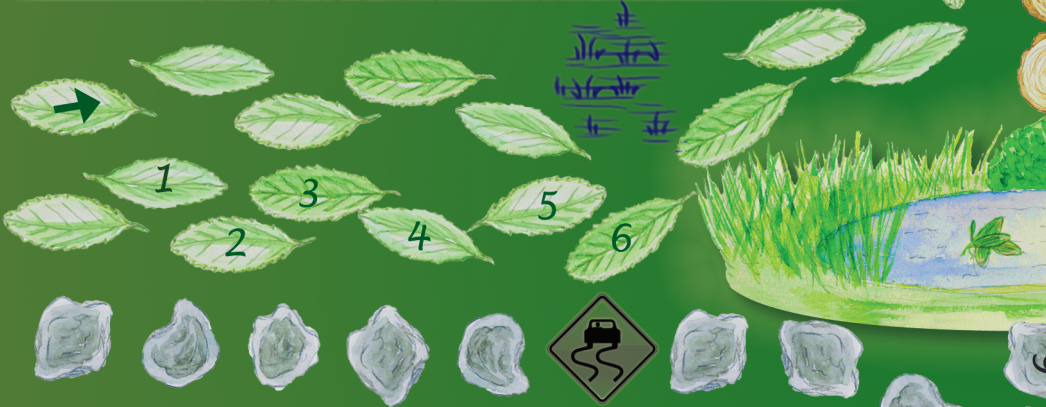
## CHASSE AU TRÉSOR

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

MILLE SABORDS !

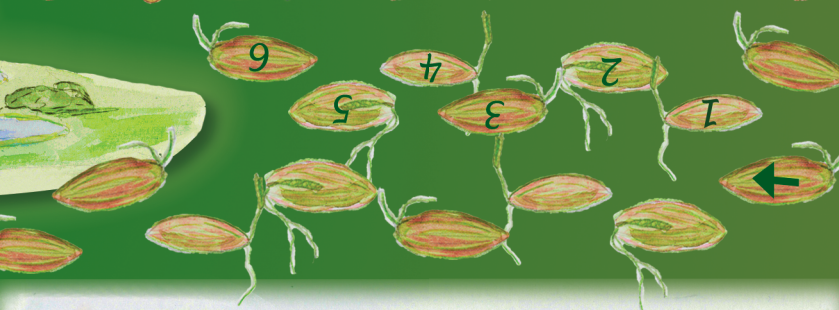


# LA COURSE





# A LA MARE !!





**Alexis est taquin : il a glissé 7 différences entre ces dessins.**

## À toi de les trouver.



# CHASSE AU TRÉSOR

**Trouve deux choses qui viennent d'un animal.**



# NATURELLE ●

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



Tu trouveras d'autres silhouettes à habiller sur [www.bretagne-vivante.org](http://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.



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



## CHASSE AU TRÉSOR

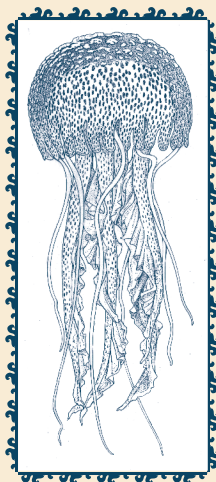
Trouve un fruit et une graine.

MILLE SABORDS !



# CONFORME

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

### Crème de Mauve au Sarrasin\*

#### Ingrédients :

- 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

- 1 Trie les feuilles de mauve, lave-les puis fais-les fondre dans une casserole dans un petit fond d'eau (pas trop).
- 2 Ajoute le sarrasin et le jus d'orange plus quelques zestes d'orange.
- 3 Verse de l'eau petit à petit à mesure que le sarrasin absorbe le liquide.
- 4 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 »

MILLE SABORDS!



## CHASSE AU TRÉSOR

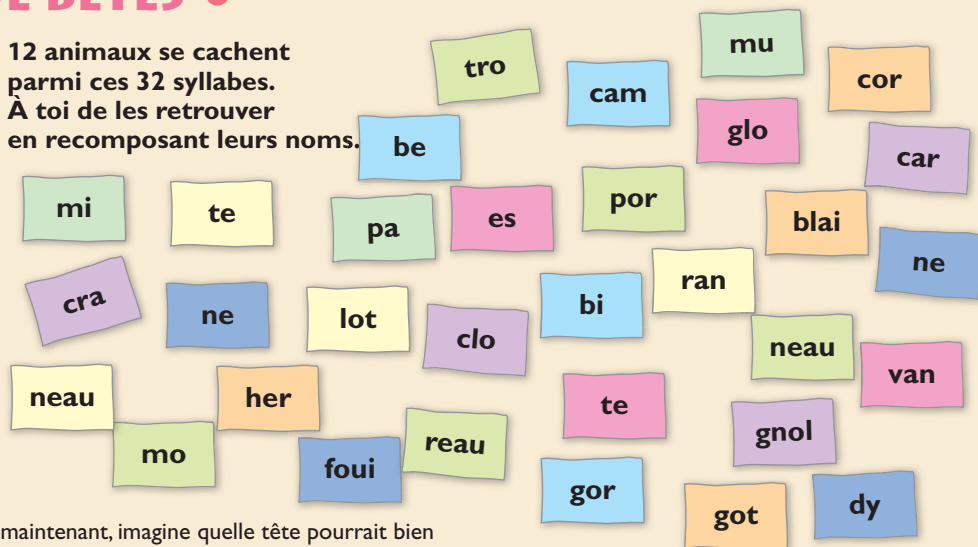
Trouve deux odeurs différentes.



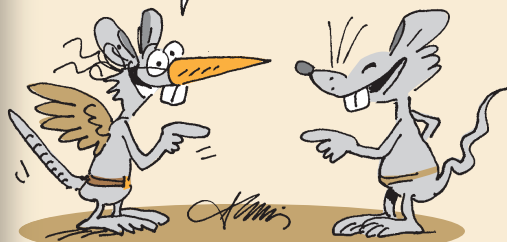
# DE BÊTES •

• DRÔLES

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



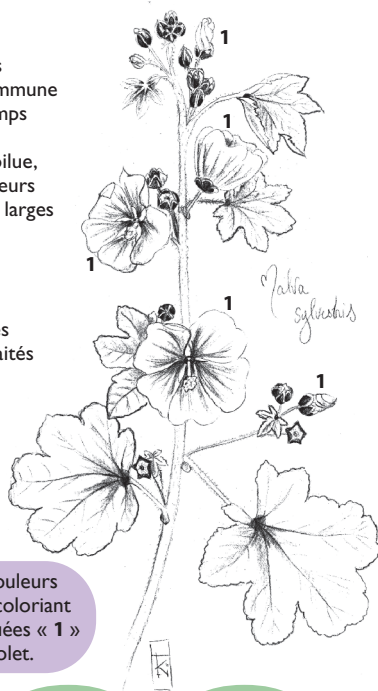
Et maintenant, imagine quelle tête pourrait bien  
avoir un :



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 ton nom, et ton prénom,  
pour alimenter une galerie des bêtes  
bizarres sur le site :  
[www.bretagne-vivante.org](http://www.bretagne-vivante.org).

## 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.

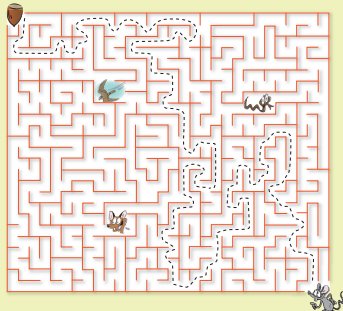


## RÉPONSES AUX JEUX

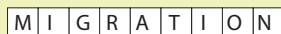
## Mots mêlés page 3



**Labyrinthe périlleux** page 4



## Mot mystère page 6



**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

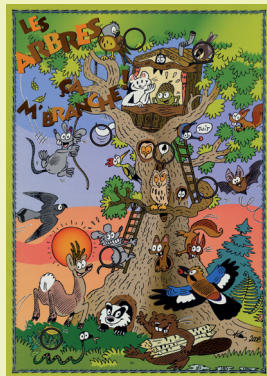
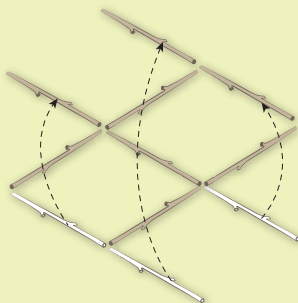
**Message codé page 3**

KDDOXDSYX DYHSAEO !  
ATTENTION TOXIQUE !

## Rébus page 3

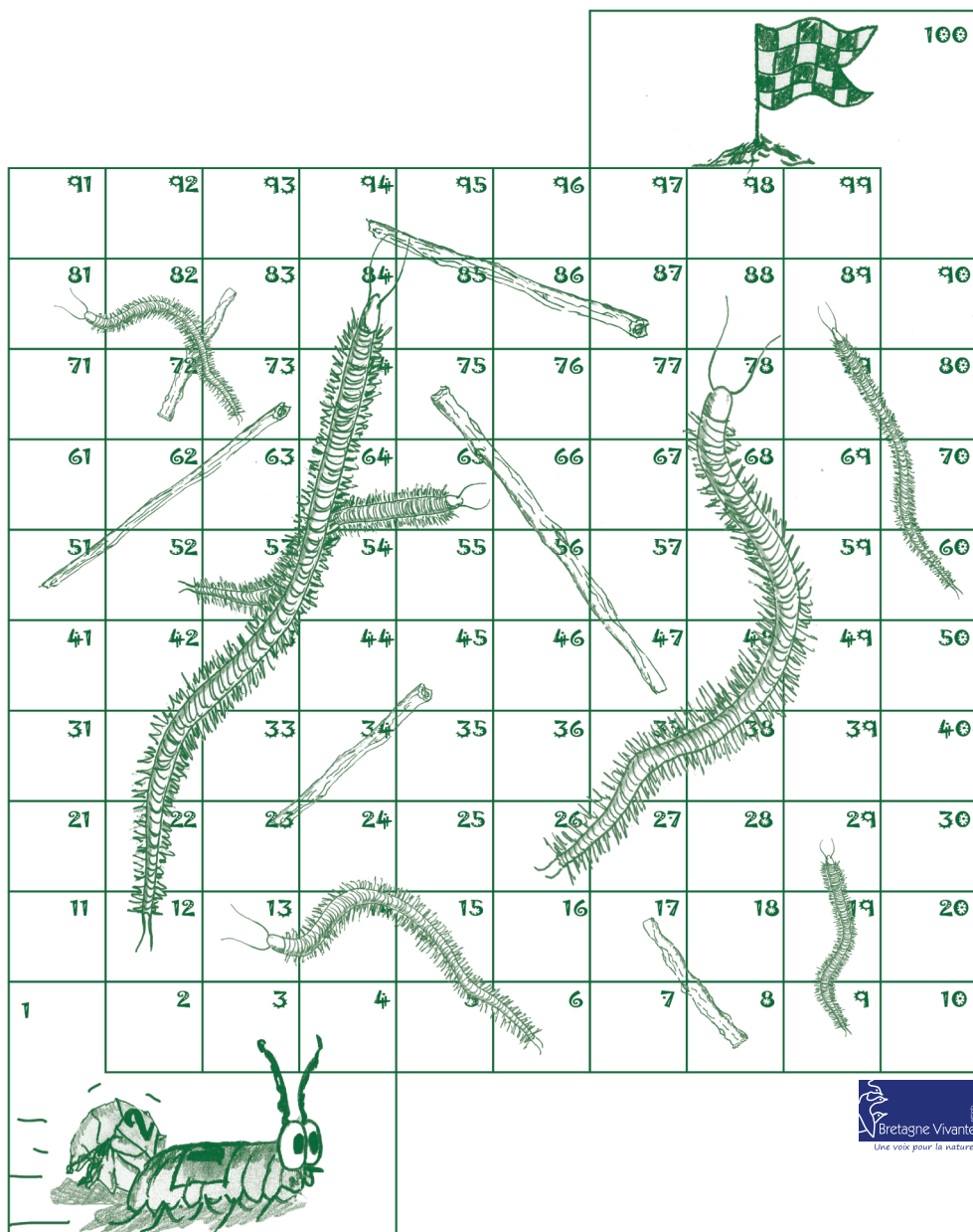
COO – SCIE – N' – AILE = Coccinelle

**Brindille casse-tête page 4**



# CHASSE AU TRÉSOR

**Trouve quelque chose de doux.**



## 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

Contacter la rédaction : [hermine.vagabonde@bretagne-vivante.org](mailto: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 chauvessouris
- ☐ 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'branché
- ☐ 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 pelière
- ☐ 50 - En piste
- ☐ 51 - Le Grand Bluff
- ☐ 52 - Jeux d'été

Waoouh ! Impressionnante cette liste.

Les numéros rayés de rouge sont épuisés





Photo : Jean-Philippe Sanquer