
Randojeu : Rallyes pédestres : Un rallye pour découvrir Noirmoutier

Numéro d'inventaire : 2008.09016

Type de document : jeu, jouet

Imprimeur : impression Sign'up

Période de création : 1er quart 21e siècle

Date de création : 2006

Inscriptions :

- étiquette : BnF Dépôt Légal des Cartes & Plans(couverture)

Matériau(x) et technique(s) : plastique, carton, papier | impression polychrome

Description : Pochette plastique contenant un livret d'explications, des enveloppes, la carte de l'itinéraire avec les questions.

Mesures : hauteur : 22,5 cm ; largeur : 15,5 cm

Notes : 1 à 4 joueurs. Etiquette collée : "BNF Dépôt légal des Cartes et Plans".

Mots-clés : Autres jeux de parcours (double six, jeu de la chouette, petits chevaux, etc.)

Histoire et mythologie

Géographie



Représentations : / Vues de l'île de Noirmoutier : maisons typiques, château et marais salants.


Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : n.p.

ill. en coul.




- préparer son rallye - NOIRMOUTIER -




Les participants

Tout bon marcheur, jeunes et moins jeunes pouvant parcourir le nombre de km (voir ci-contre). Certains parcours sont accessibles en bicyclette (voir informations terrain).

But du jeu

Le but est de collecter un maximum de points. Chaque question est dotée d'un nombre de points précisés sur un dé.

Vous pouvez ajouter un « bonus-temps » si vous jouez en équipes concurrentes (par ex. 4 points pour la 1ère équipe, 2 pour le 2de).

Les règles du jeu

Les règles sont celles que vous vous fixez !
Quelques précisions :
Ce jeu fait appel à l'observation, à la lecture de panneaux d'information, au relevé d'indices sur le terrain, à la logique, et, dans une moindre mesure à la culture générale de chacun. Les questions à indices sont signalées.



si vous jouez en équipes concurrentes,
Consultez au préalable les règles qui vous sont proposées au verso du jeu et choisissez.
Vous pouvez aussi prévoir une récompense pour ajouter du piquant au jeu.

Le parcours

boucle de **6 km** - durée estimée : **2h30**

DEPART et ARRIVÉE

Noirmoutier en l'île
Place d'armes
Devant le château

Gratuit	- lieux ouverts au public
	- Horaires libres en dehors des horaires d'ouverture de l'église
Terrain	- plat, accessible aux vélos
	- Parking payant : Place d'Armes
Matériel	- un crayon. Vous pouvez vous munir de jumelles et d'une tenue de bain.

RANDOJEU ne peut être tenu responsable pour d'éventuels empêchements qui rendraient le parcours impraticable ou inaccessible, ou pour certaines transformations changeant les données du jeu. Pour limiter ces risques, chaque rallye est contrôlé avant impression.



Rando jeu
rallyes pédestres

NOIRMOUTIER



Rando jeu
rallyes pédestres

DÉPART

Vos points avant de vous élancer !

- Vous avez des informations sur l'itinéraire ou verso
- Avez-vous lu la légende ou verso ? C'est pour vous aider.

A vous de jouer !



ARRIVÉE

Votre rallye est terminé !

ARRIVÉE

Recherchez un endroit agréable pour consulter les réponses

Question 5

Du haut du donjon, les défenseurs surveillaient l'île, les envahisseurs sur l'estuaire.

De quel estuaire s'agit-il ?

Question 6

La Place d'Armes avait ses maisons de bois jusqu'en 1760. Mais qu'y avait-il à cet emplacement avant ?

Question 7

Dès le Moyen Âge, un commerce international se met en place à Noirmoutier. Massif qu'exportaient les habitants de l'île ?

Question 8

Compétez le nombre d'échauguettes du château :

Question 9

Combien d'ouvrants y ont travaillé et pendant combien de temps ?

Question 10

Des escaliers en diagonale, comme sur la photo ci-contre, permettent de descendre la jetée.

Combien y en a-t-il ?

A qui servaient-ils ?

Question 11

La construction de la jetée Jacobson avait pour but de :

Question 12

Comment s'appelle une zone protégée sur la mer, comme les marais de Mülleboug ?

Question 13

Nommez 3 espèces différentes d'oiseaux marins que vous pouvez observer :

Question 14

A quel service les boîtes rouges et vertes à l'entrée du port ? (voir dessin ci-dessous)

Comment s'en sert-on ?

Question 15

L'estron est la portion du littoral toujours découverte.

Vrai

Faux

Question 16

Comment s'appellent les habitants de l'île ?

Question 17

Je suis une défense contre la mer. Je peux être en bois, pierre ou béton. Dans un autre sens, je suis en bois.

Qu'est-ce que je suis ?

Question 18

Mon premier est la sienne. Mon second sert à dormir ou à se reposer. Mon troisième pousse sur la tête de beaucoup de mammifères rayonnés. Mon tout est une plante comestible ramassée au bord des marais. Qu'est-ce que je suis ?

Question 19

Retrouvez un verbe dans chaque phrase. Pêche à la ligne, palourde, hulre, coiffeur, amoué, mulet.

Pêche à la ligne : bar, seiche, damoise, étrille, lieu.

Question 20

Quel pourcentage de la superficie de l'île est sous le niveau de la mer ?

Question 21

En mars, on cultive une succession de légumes et de céréales dans les champs. L'eau de mer est utilisée pour arroser les légumes. L'eau est pompée à partir de la mer. Dans le 1er bassin, elle est utilisée et se répand dans les champs. Dans le 2nd bassin, elle est utilisée - on l'utilise - après cristallisation, la fleur de sel est récoltée ainsi que le sel gris.

Question 22

Expliquez les mots identifiés à un vocabulaire propre au métier. Répondez sur le dessin les termes appropriés : saumon, mulet, volière ou vasso, oilet, coefs, éther.

Question 23

Quelle est la fleur blanche la plus précieuse de l'île ?

Question 24

Quelle quantité de sel, en moyenne, un exploitant de marais récolte-t-il par jour en une année ?

Question 25

Pour un pêcheur à pied, qu'est-ce qu'une coque ?

Question 26

Vous arrivez dans le quartier du Bonnet, à qui dit-il son nom ?

Question 27

Faites un schéma représentant l'architecture typique des maisons de ce quartier.

Question 28

Par qui était habité ce quartier à l'origine ?

Question 29

Que reste-t-il de l'abbaye construite par St Philbert au VII^e siècle ?

Question 30

De quel saint pouvez-vous voir la statue dans la crypte de l'église ?

Question 31

Dans la crypte, une plaque de marbre rappelle le souvenir d'un homme qui a marqué l'histoire de Noirmoutier. Quel est son nom ?

Question 32

Citez 3 des principales étapes des reliques de St Philbert !

Question 33

Quels objets, liés à la fin des marais, ont été volés et des raflages ?

Question 34

Lors des guerres de Vendée, plus de 1 500 soldats vendéens furent exécutés en quelques jours et le château :

Question 35

Quelle est la provenance des pierres des murs anciens de ce quartier ?

Question 36

Quelques toits en ardoises se distinguent de la tuile qui domine ici. Pourquoi ce choix de l'ardoise ?

Question 37

En 1674, un évêque, Saint-Philbert, édifie un monument à la place nouvelle de l'église. Il encourage les habitants à mettre le sel de l'île en valeur en faisant de l'agriculture sur des marais salants, par exemple.

L'emploi d'un ancien fort de l'île, le Saigneur de la Garenne, fait construire le château au XII^e. Au fil des siècles, ses fonctions ont été multiples : défensive, prison. En 1686, le gouverneur Richelieu fait construire dans l'enceinte du château un logis qui sera le domicile des gouverneurs jusqu'à la Révolution.

Les pierres de Vendée (1790-1794) ont été particulièrement recherchées. Elles servaient à la construction de bâtiments de prestige, comme le palais de Mülleboug.

En 1674, un évêque, Saint-Philbert, édifie un monument à la place nouvelle de l'église. Il encourage les habitants à mettre le sel de l'île en valeur en faisant de l'agriculture sur des marais salants, par exemple.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.

Le fort de la Garenne, construit par les moines, était la base d'un fort de défense, le fort de l'île. Édifié entre le premier et le second d'Élie et le Général Chavet.