

1 - Camp de base

Ici on peut s'installer, aménager, créer la base arrière pour nos explorations. C'est le "camp de base".

Qu'est-ce qu'on pourrait faire ici ?

Qui aimerait construire des choses en palettes ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

2 - *La cardère*

La cardère est une des plantes emblématique du crassier.

Autrefois, dans l'industrie textile, on l'utilisait pour fabriquer des brosses pour « carder » les fibres (= démêler) afin de fabriquer du tissu.

Voilà des photos de la cardère à différents stades de son évolution.

→ Retrouvez deux de ces états autour de vous.

3 - *Poésie*

Liberté et chaos sont évoqués par ce lieu ...

Ça donne envie d'écrire quelques lignes poétiques !

→ Rédigez une strophe qui parle des émotions ou des sensations que vous évoquent le Crassier.

4 – 1 mètre carré

Sur 1m² il y a plein de plantes différentes...

→ Suivez les consignes sur la fiche d'activité

5 - Des cartes

Voilà des cartes du Crassier dessinées par des élèves.

Rangez la carte qui vous sert depuis le début de l'activité de façon à ne plus l'avoir sous les yeux.

→ Dessinez en groupe une carte du site sur une feuille.

6 - *Un petit Conseil*

On s'arrête un instant et on vérifie si notre groupe fonctionne bien.
Comment ça se passe pour vous pour le moment ?

Est-ce qu'il y a des choses qui ne vont pas ?

Qu'est-ce qu'on décide pour continuer ?

→ Cri de ralliement pour finir.

7 - Des galettes de fonte

Ces quoi ces grands disques de métal bizarre ?
Formulez vos hypothèses sur ces disques...

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

8 - *Rocher rouillé*

Voilà un étrange rocher ...

Rapprochez vous, entourez le, observez le, touchez le.

Il a l'air très dur, avec une forme lisse sur le dessous.

Comment pourrait-on savoir ce que c'est ? D'où vient-il ?

(Tiens il y a un aimant posé dessus...)

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

9 - *Land art*

Oh ! des traces, des choses dessinées.

Cela s'appelle du "land art". Quelle œuvre préférez-vous ? Cela vous donne t-il des idées ?

→ Prenez 5 min pour créer votre œuvre et laisser une trace sympa de votre groupe

10 - Butte secondaire

Quelle belle vue sur les environs !!!

Repérez les zones que vous avez déjà explorées et celles où vous n'êtes jamais allés.

→ Décidez de la prochaine balise à atteindre et criez trois fois votre cri de ralliement.

11 - Carcasses voitures

Mais que s'est-il passé ici ?

Attention à ces carcasses de voiture, il ne faudrait pas se blesser avec.

Imaginez une histoire pour expliquer la présence de ces voitures ici.

Ou

Proposez une idée de chose à faire avec ces carcasses

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

12 - Le chemin caché

Bravo, vous avez trouvé le début d'un chemin.

Qu'est-ce qu'il y a au bout ?

Est-ce que vous aurez le temps et le courage d'aller explorer ?

→ Décidez ou non de poursuivre le chemin en vous fixant une durée maximale de 3 min d'exploration.

13 - L'Étang

Bravo vous avez trouvé l'étang !

Soufflez et écoutez en silence pendant 30 secondes.

Imaginez comment sont le paysage et l'étang en hiver.

Selon vous, pourquoi est-ce bien d'avoir un étang sur notre ATE ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

14 - Grotte

Très étonnante cette grotte...

Comment s'est-elle formée ?

Qu'est-ce qu'on pourrait en faire ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

15 - *Cranes*

Voilà des cranes trouvé non loin d'ici (+ photos).

Vous avez un document qui aide à identifier les cranes de mammifères. Pourrez-vous identifier ceux que l'on a trouvés ?

→ Notez le nom d'au moins 2 animaux identifiés

16 - Butte principale

Quelle vue panoramique !

Il y a 4 repères à retrouver. Vérifiez que tout le monde y arrive.

- › les forges de Trignac
- › les grues du port de marchandises
- › le pont de St-Nazaire
- › les chantiers navals.

→ Pointez du doigt chacun des 4 repères tous en même temps.

17 - Un chemin à explorer

Il y a un chemin qui part dans ces fourrés...

Qu'est-ce qu'il y a au bout ? Aurez-vous le temps d'aller l'explorer ?

→ Décidez ensemble si vous poursuivez la recherche... et partez à l'aventure, ou faites demi-tour.

18 - *Petite clairière*

Ne faites pas trop de bruit on s'approche des maisons, ici il y a des habitants... Ils doivent en savoir des choses sur le Crassier...
Comment pourrait-on partager avec eux pour découvrir l'histoire du lieu ? Et comment leur parler de ce que nous faisons ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.

19 - Sur un volcan ?!

Regardez les cailloux autour de vous.

Comparez les avec les échantillons de roches volcaniques ramenées
d'un volcan

Avez-vous des hypothèses sur l'origine des pierres du Crassier ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise

20 - *Le trou d'eau*

Là-bas, derrière les buissons, il paraît qu'il y a un trou d'eau.
Saurez vous le trouver ? Et en revenant, vous souviendrez vous
comment y retourner ???

→ Explorez pour trouver le trou d'eau

21 - La piste

Il y a une grosse piste ici, mais où peuvent bien passer des voitures ?
Et où va la piste ? Qu'y a-t-il plus loin ?

Vous pouvez la suivre un peu pour découvrir mais pas trop longtemps
sinon vous allez manquer de temps.

→ Fixer vous un temps maximum pour avancer et partez à l'aventure

22 - Le puits

Quelque part au loin derrière, dans la zone inexplorée de la carte, il paraît qu'« il y a un puits », d'après des élèves.

→ Essayez de le trouver puis reprennez notre chemin

23 - Photos aériennes

Voilà deux photos aériennes prises il y a longtemps

Est-ce qu'elles vous font découvrir des choses ? Vous donnent-elles des idées ou vous font-elles vous poser des questions ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise

24 - Cable haute tension

Deux chapeaux rouges ? Que font-ils là ?

Relevez ce qui est marqué sur la petite plaque blanche.

À votre avis c'est quoi ce truc ?

→ Laissez vos idées sur l'ardoise.