

# GIRU DI U PARADISU

A Cuma  
Cumuna di Vicu

CULLETTIVITÀ DI **CORSICA**  
COLLECTIVITÉ DE **CORSE**

Appartient à :

**CARNET  
D'ACTIVITES**



# SOMMAIRE



1

PRESENTATION

2

L'AQUA - L'EAU

4

U CASTAGNU -  
LE CHATAIGNIER

6

A SPUSATA

7

A LECCIA -  
LE CHENE VERT

9

LES ABEILLES

12

LES ANIMAUX

15

LA FORÊT

21

JEU DE MOT

22

INFORMATIONS  
PRATIQUES



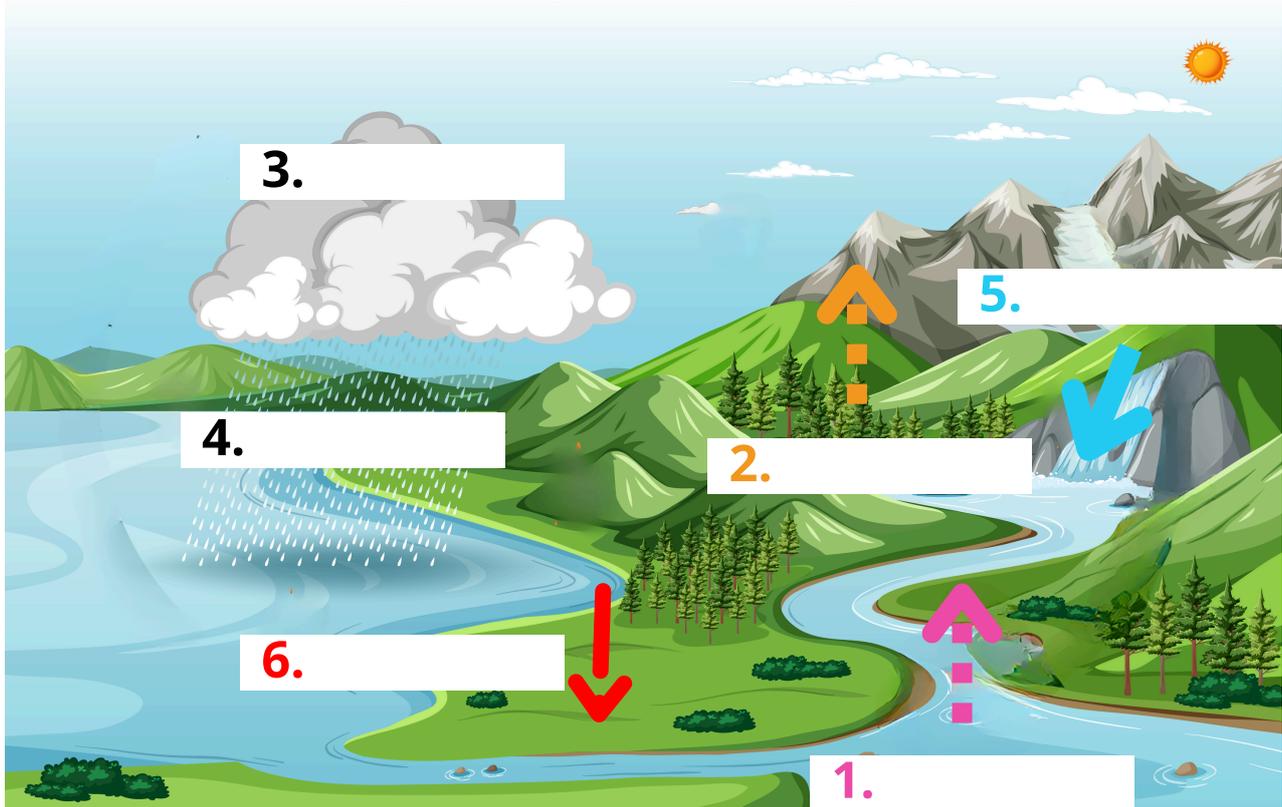


# L'EAU

Sais-tu d'où vient l'eau ?

Replace les mots ci-dessous sur le dessin. Pour t'aider tu retrouveras sous le dessin les définitions de chaque étape du cycle de l'eau. A toi de jouer !

**Ruissellement - Condensation - Infiltration - Evaporation - Evapotranspiration - Précipitation**



1. Sous l'action du soleil, l'eau des flaques, des ruisseaux, des rivières, des lacs, des fleuves, des océans ou des mers s'évapore, se transforme en vapeur d'eau et monte dans le ciel.
2. En même temps, les arbres et les plantes libèrent également des vapeurs d'eau par la transpiration de leurs feuilles.
3. Au contact de l'air froid, la vapeur d'eau se transforme en gouttelettes qui, poussées par le vent, se rassemblent et forment des nuages.
4. L'eau des nuages tombe sous forme de pluie (liquide), de neige (solide) ou de grêle (solide) selon la température.
5. En retombant sur la Terre, l'eau ruisselle sur le sol, vers les rivières et les fleuves.
6. L'eau retourne alors vers la mer, ou bien s'infiltré dans le sol pour être utilisée par la végétation ou encore pour alimenter les nappes d'eau souterraines (les nappes phréatiques).

Puis le cycle recommence.

# L'EAU

Retrouve les mots cachés en lien avec la thématique de l'eau.



## L'EAU

P	L	U	I	E	M	O	Z	V	B	J	C	R	Y
C	P	C	M	U	E	W	M	H	U	E	P	U	P
G	Y	W	X	I	R	E	D	X	V	C	L	I	A
J	K	R	E	S	E	R	V	O	I	R	F	S	H
I	E	G	O	L	E	A	G	Q	Y	M	O	S	Z
B	D	L	X	B	J	I	F	Z	M	I	N	E	L
O	N	O	K	W	W	W	Z	Z	Y	A	T	A	A
U	U	C	M	E	W	J	F	Z	O	M	A	U	V
T	A	E	O	J	S	E	J	O	S	X	I	J	O
E	G	A	U	P	I	L	H	K	C	E	N	Q	I
I	E	N	L	H	O	J	U	W	F	S	E	A	R
L	R	S	I	W	R	C	L	H	F	G	X	A	Z
L	K	J	N	G	W	G	J	A	R	D	I	N	F
E	I	P	O	I	R	R	I	G	A	T	I	O	N

[educol.net](http://educol.net)

BOUTEILLE  
IRRIGATION  
LAVOIR  
MOULIN  
OCEAN  
RESERVOIR  
FONTAINE  
JARDIN  
MER  
NUAGE  
PLUIE  
RUISSEAU



# LE CHATAIGNIER



Sauras-tu remettre ces photos dans l'ordre : de la fleur au fruit ?

N°

N°

N°

N°

N°



Fruits mûrs



Formation de la fleur et des chatons



Pollinisation



Pousse des chatons



Premières bogues

Sais-tu comment la farine de châtaigne est fabriquée ?  
Remets les images dans l'ordre (de 1 à 5) pour le découvrir.



N°

N°

N°

N°

N°



Le séchage



Le moulin



La production de farine



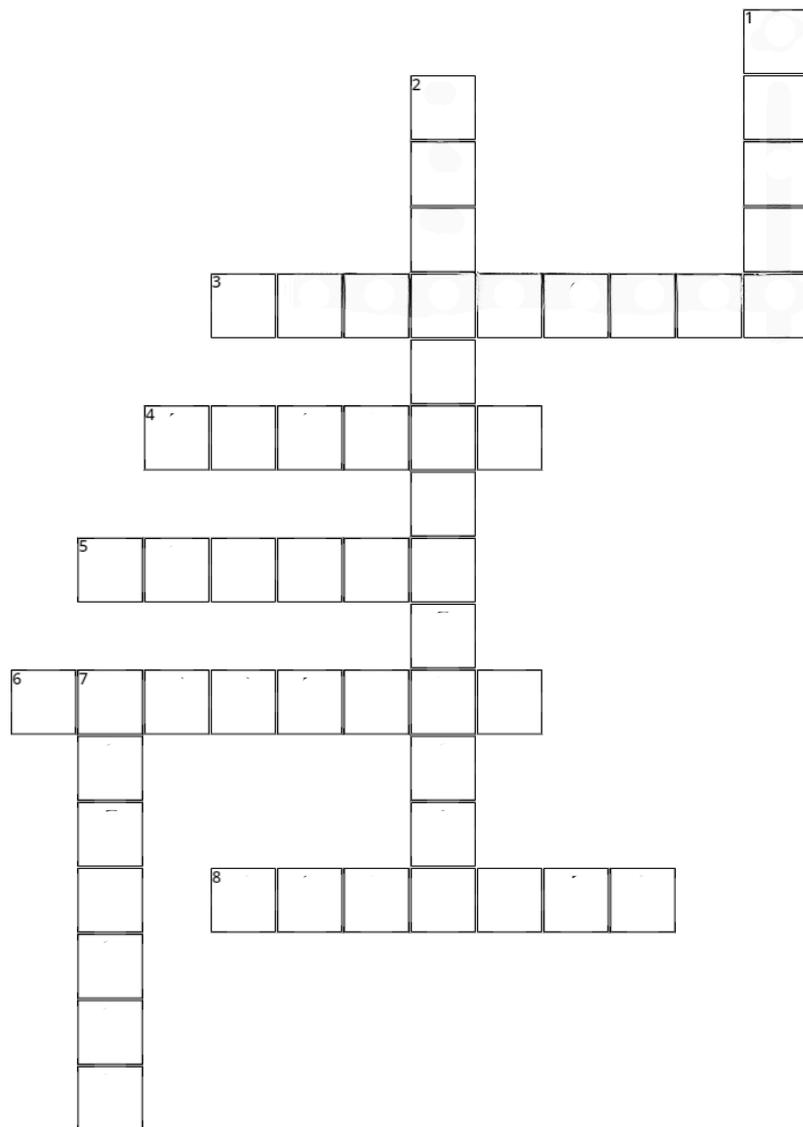
Le tri



La récolte

# LE CHÂTAIGNIER

## LE CHÂTAIGNIER



### Horizontal

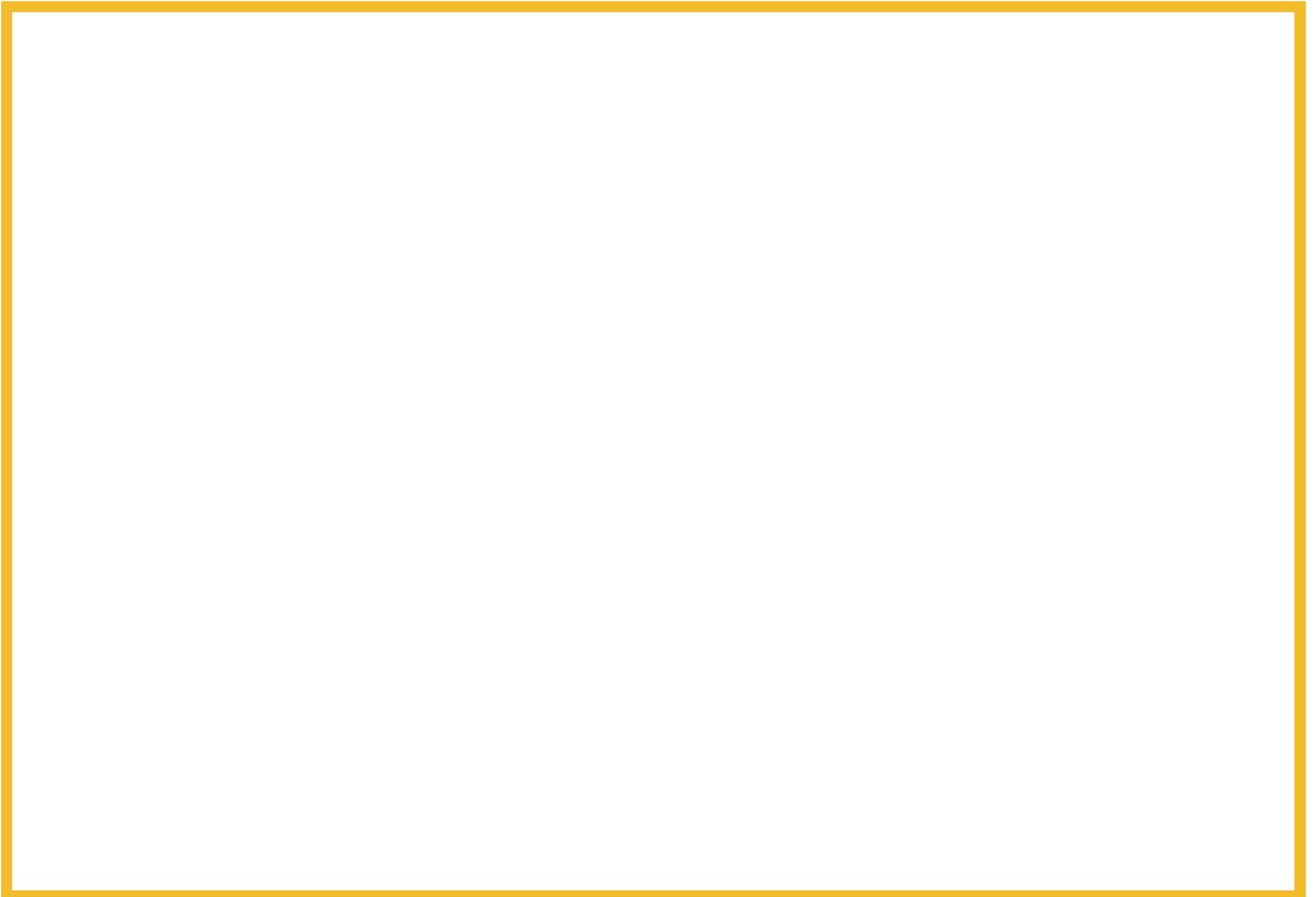
3. Nom du fruit
4. Sert à moudre les fruits
5. Nom de la fleur mâle
6. Mois durant lequel on fait sécher ses fruits
8. Recette à base de farine de châtaigne, d'eau et de sel

### Vertical

1. Enveloppe épineuse du fruit
2. Forêt de châtaigniers
7. Mois durant lequel on commence à ramasser ses fruits

# A SPUSATA

A toi de dessiner ce que tu vois en regardant a Spusata et après avoir entendu son histoire ...



# LE CHÊNE VERT

Au milieu des chênes verts se trouve un petit chien noir, sauras-tu le retrouver ?



DDDDDD

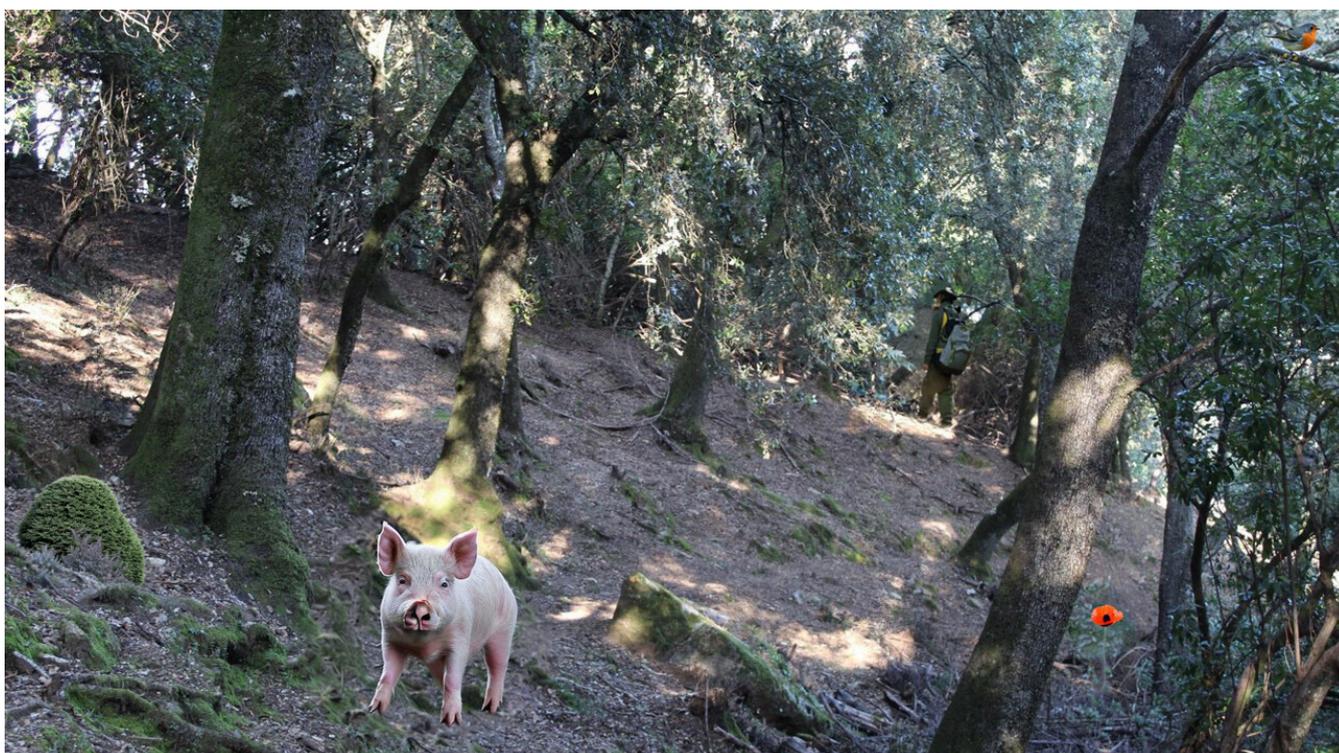
7

Retrouve et entoure les 7 différences entre les deux photos de la chênaie.

Photo originale



Photo avec 7 différences



# LES ABEILLES

Où est l'abeille ? Entoure la bonne lettre.  
Sais-tu comment s'appellent les autres insectes ?



A



B



C



D



E

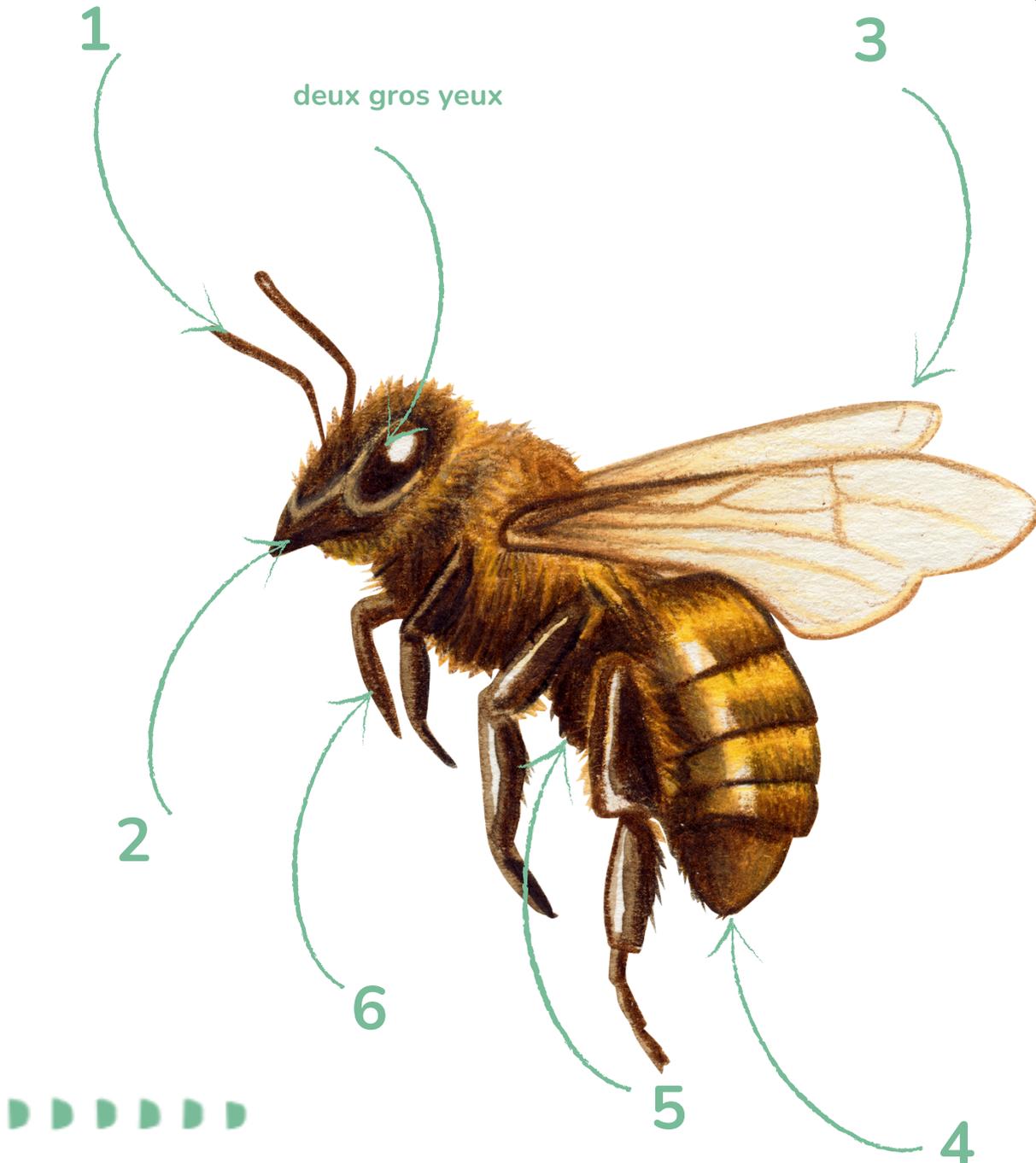
Pour t'aider voici le nom des autres insectes :

- Frelon européen - N° .....
- Bourdon terrestre - N° .....
- Guêpe commune - N° .....
- Frelon asiatique - N° .....



# LES ABEILLES

Retrouve à quel numéro correspondent les définitions.



N°..... : deux antennes pour communiquer avec ses congénères et s'orienter

N°..... : une bouche pour butiner les fleurs et récolter le nectar

N°..... : un abdomen qui contient le jabot (une petite poche au dessus de l'estomac) dans lequel elle stock le nectar pour le transformer en miel

N°..... : six pattes qui lui permettent de se déplacer "à pied"

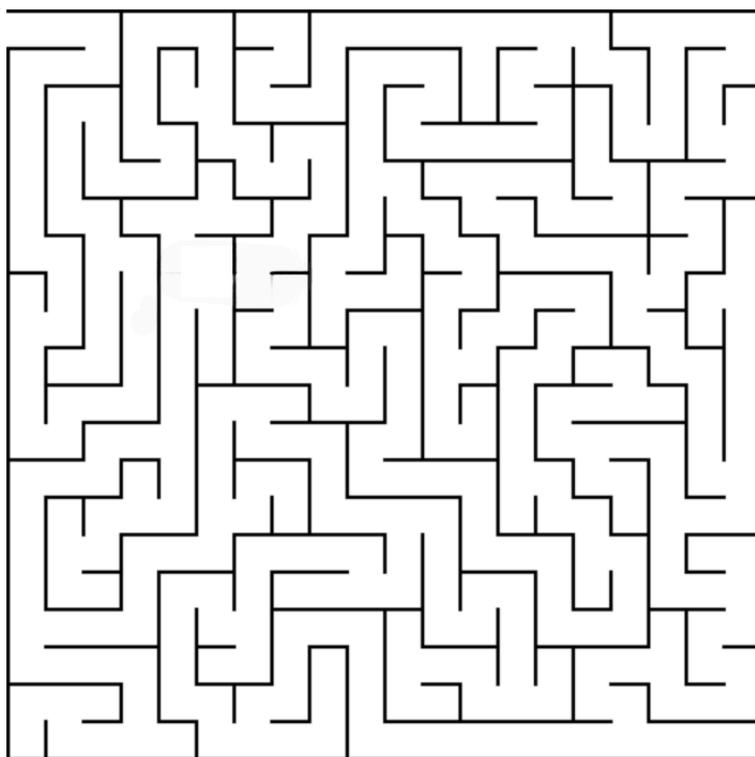
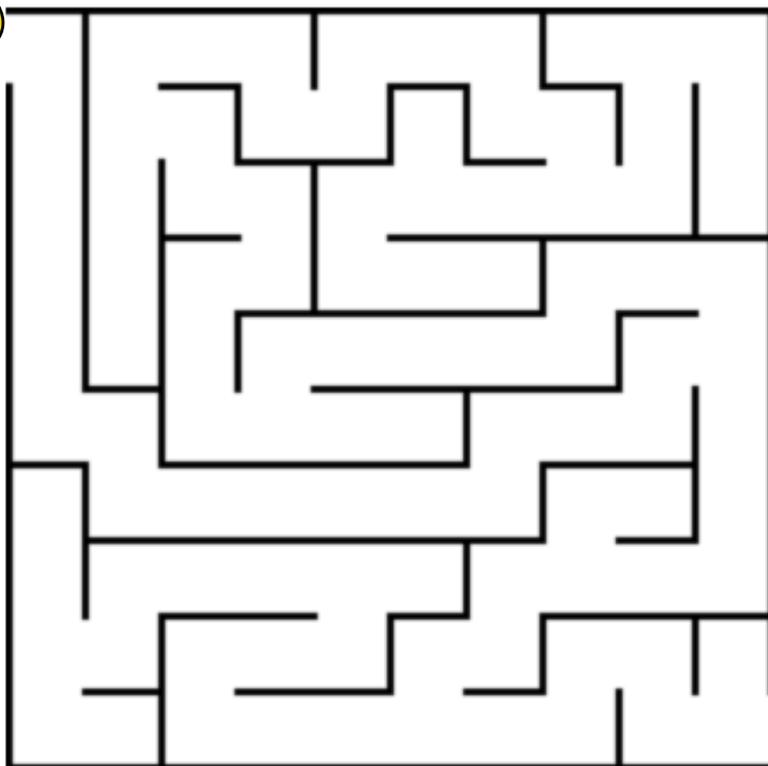
N°..... : un dard qui lui permet de se défendre de ses ennemis ! D'ailleurs, elle ne s'en sert que lorsqu'elle se sent menacée. lorsqu'elle pique, l'abeille meurt car son abdomen se décroche dans l'attaque.

N°..... : deux paires d'ailes pour s'envoler à la recherche de fleurs à butiner



# LES ABEILLES

Sauras-tu diriger l'abeille vers son essaim ou sa ruche ?



# LES ANIMAUX

A toi de deviner de qui on parle?



le geai des chênes



Je fais partie de la famille des turdidés. A l'âge adulte, mon plumage, mes yeux et mes pattes sont complètement noirs. Seul un cercle autour de mes yeux et mon bec a une couleur jaune-orangé. On m'appelle a merula en corse.



le sanglier



Je suis un animal crépusculaire et nocturne qui vit en solitaire sauf en période d'accouplement. Au cours de la journée, je me repose couché en boule dans un abri (sous des racines, dans un éboulis, un tas de bois...). On m'appelle a volpa en corse.



le rouge gorge



Mon plumage est coloré. Mon cri est rauque et j'ai la particularité de pouvoir imiter le cri d'autres oiseaux ou animaux (comme le renard). Je mange des glands, les fruits de la forêt ou du verger mais aussi des petits animaux. On m'appelle a ghjandaghja en corse.



le renard



Je fais partie de la famille des suidés. Ma robe est sombre et mes pattes sont courtes. Je suis trapu. Je me nourris de glands, de châtaignes, de racines et de fruits. Les mâles possèdent deux défenses (i sannu). On me nomme u cignalu en corse.



le merle noir



Je fais partie de la famille des muscipidés. Je mesure environ 14 cm et je pèse entre 16 et 22g. On me reconnaît grâce à ma poitrine et ma face rouge orangé. On m'appelle u pettirossu en corse.



le hérisson



J'ai un plumage caractéristique rayé de blanc et de noir et une tache rouge écarlate sur le bas-ventre près de la queue. Je suis un bon grimpeur qui peut monter ou descendre à reculons. Au printemps, je creuse les troncs des arbres pour y installer mon futur refuge familial. Mes coups de becs sonores sur les troncs des arbres portent loin et ont aussi vocation à marquer mon territoire et attirer les femelles présentes aux alentours. On m'appelle u pichju en corse.



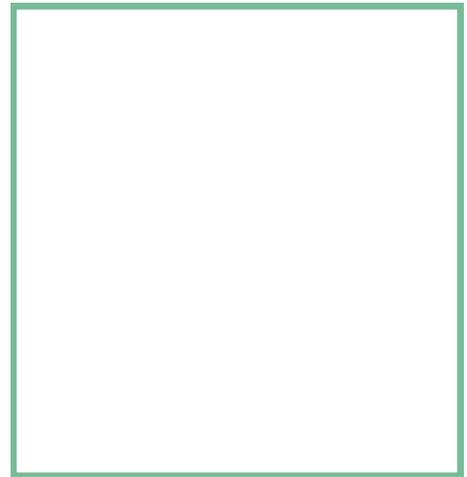
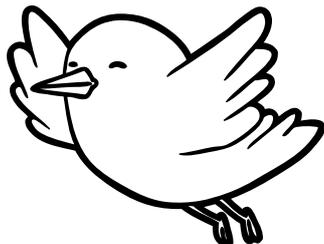
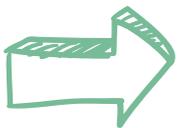
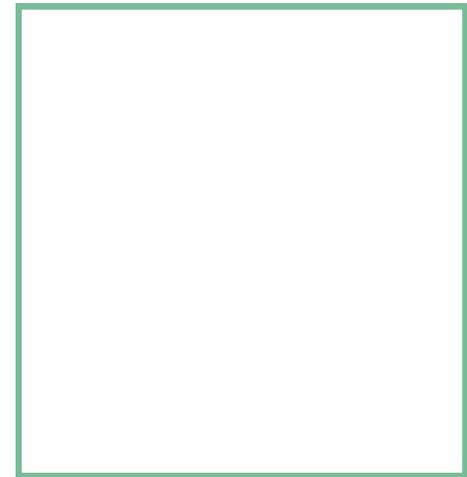
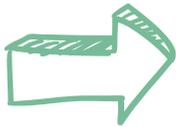
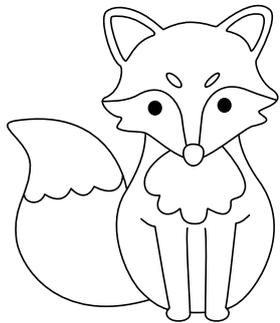
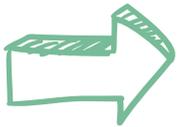
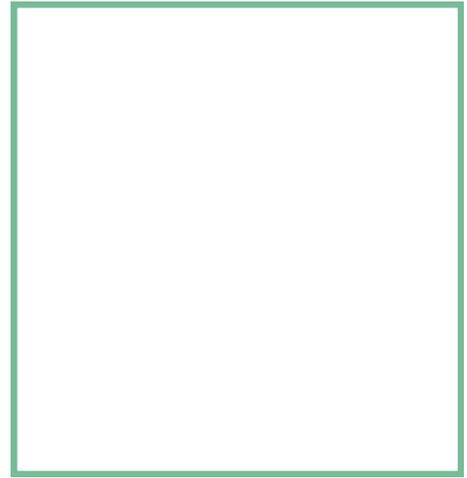
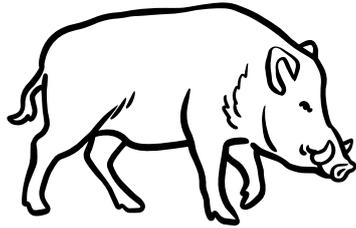
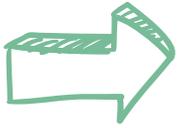
le pic épeiche



Je suis un petit mammifère de la famille des érinacéidés. Je suis le seul mammifère d'Europe à avoir des piquants sur mon dos. Si vous avez un jardin, je suis comme le rouge-gorge un animal indispensable. Je me nourris principalement de limaces et d'escargots. On m'appelle u ricciu en corse

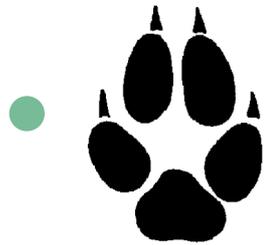
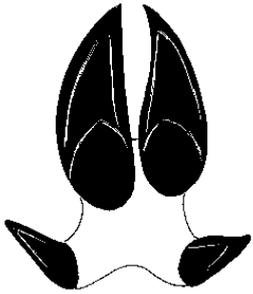
# LES ANIMAUX

Et si maintenant tu les dessinais ?



# LES ANIMAUX

Sauras-tu reconnaître à qui appartiennent ces empreintes?



# LA FORÊT

## La chaîne alimentaire

Dans la forêt, on peut retrouver des végétaux (des feuilles, des fruits, des herbes) et des animaux (sangliers, merles, renards, geais, hiboux, insectes ...).

La chaîne alimentaire est un cercle dans lequel les animaux se nourrissent les uns des autres pour survivre. Il existe 3 maillons dans cette chaîne :

On retrouve :

- les producteurs : ce sont les végétaux (base de l'alimentation).
- les consommateurs :
  - primaires : ce sont les herbivores, ils se nourrissent des végétaux.
  - secondaires : ils sont soit omnivores (ils se nourrissent de tout) soit carnivores (ils mangent les consommateurs primaires).
  - tertiaires ou super-prédateurs : ils mangent les consommateurs primaires et secondaires, mais eux-mêmes ne sont mangés par aucun être vivant.
- les décomposeurs : ils décomposent les débris, les restes d'êtres vivants et contribuent à la fabrication de l'humus (un engrais naturel).

**Retrouve la place de chacun dans la chaîne alimentaire. Pour cela trace une flèche rouge entre les différents éléments. Le bout de la flèche montre qui est le mangeur.**

par exemple : le renard mange la pomme

est mangé(e) par 



# LA FORÊT

## Les dangers pour la forêt

En résolvant le rébus, trouve l'un des dangers pour la forêt.



k'

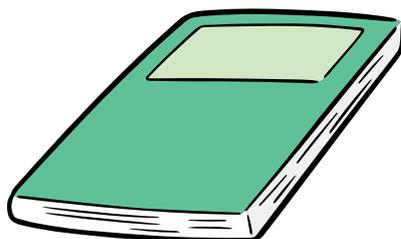
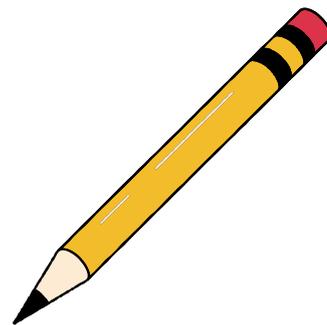
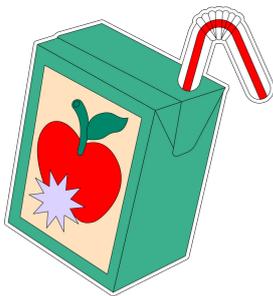
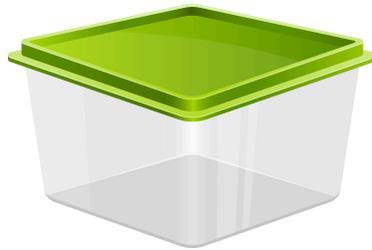


# LA FORÊT

## Les objets fabriqués grâce aux arbres de la forêt

Que peut-on faire avec le bois de la forêt?  
Le bois est utile à l'Homme pour fabriquer des objets.

Entoure ceux qui contiennent du bois.



# LA FORÊT

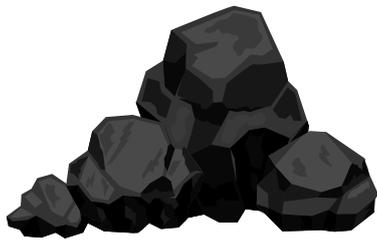
## L'utilisation du chêne vert

Le bois de chêne vert était utilisé pour produire du charbon de bois.

Le charbon était fabriqué grâce à une charbonnière.

Si tu étais charbonnier, comment procéderais-tu pour construire ta charbonnière ?

Pour cela remets les images dans le bon ordre (de 1 à 6).



N°



N°



N°



N°



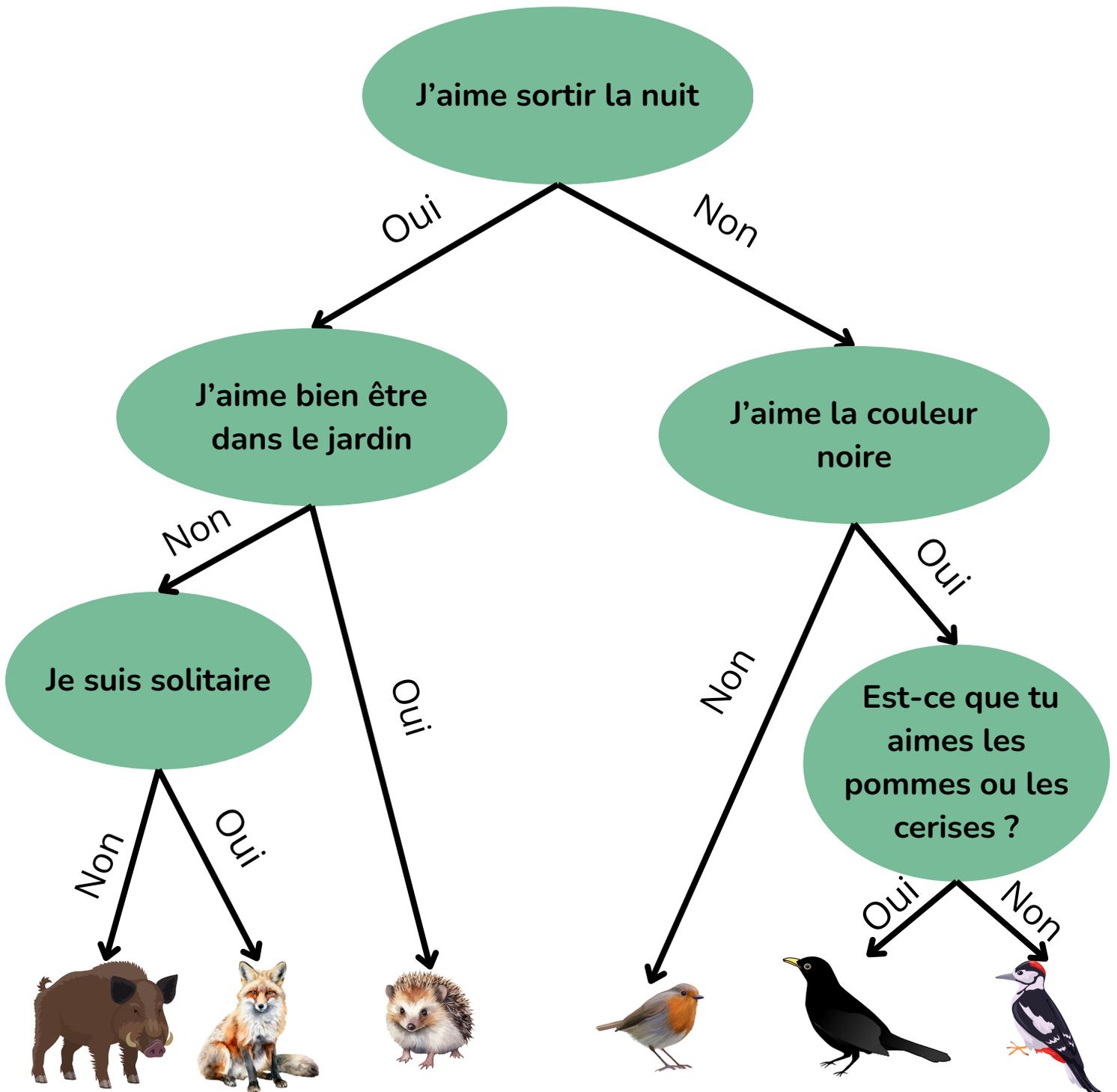
N°



N°

# TON ANIMAL TOTEM

Réponds aux questions et suis les flèches!  
Tu découvriras ton animal totem de la forêt, celui avec lequel tu as le plus de points communs !



# LES SECRETS DE LA FORÊT

Trouve les secrets de la forêt en déchiffrant le texte à l'aide de l'alphabet secret

	A		G		M		S		
	B		H		N		T		
	C		I		O		U		
	D		J		P		V		Y
	E		K		Q		W		Z
	F		L		R		X		

Quels sont les 3 principaux rôles joués par la forêt ?

1. 

---

2. 

---

3. 

---

# JEU DE MOTS

DDDDDD

Châtaignier	●	Funtana
Charbonnière	●	Gricciulu
Abeille	●	Castagnettu
Chêne vert	●	Nocca
Fontaine	●	Allevu
Renard	●	Carbunara
Sanglier	●	Ghjanda
Lavoir	●	Castagnu
Bogue	●	Bugnu
Essaim d'abeilles	●	Apa
Gland	●	Volpa
Arbousier	●	Leccia
Hellebore	●	Lavatoghju
Châtaigneraie	●	Signalu
Ruche	●	Albitru

# AVANT DE PARTIR



Voici ce qu'il est nécessaire de faire avant de partir en promenade



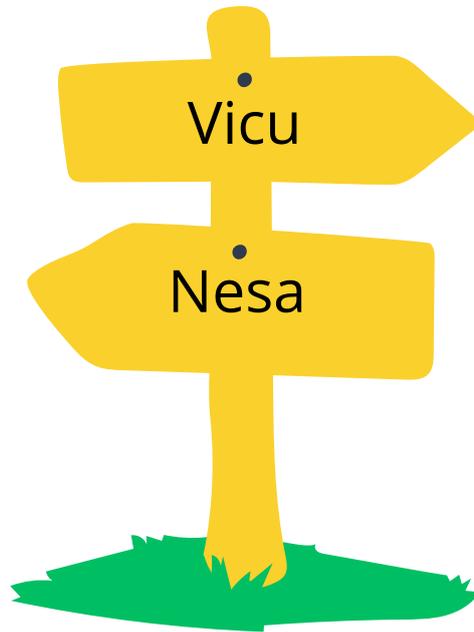
- Vérifier la météo la veille de mon départ.
- Partir tôt le matin surtout en été.
- Porter des vêtements et des chaussures de randonnée.
- Vérifier l'itinéraire (durée, dénivelé, difficulté).
- Vérifier la carte du risque pendant la période estivale.

Voici ce que je dois mettre dans mon sac à dos

- Un vêtement chaud
- De l'eau
- De la nourriture
- Un vêtement de pluie
- Un téléphone
- Une trousse de secours
- Une lampe
- Un sifflet
- Une casquette
- Une crème solaire



# SUR LE CHEMIN



*Je suis les panneaux avec les lames jaunes  
présents tout le long du sentier pour me diriger  
dans la bonne direction.*

*Je fais attention aux marques de peinture jaune que je vois sur le sentier  
pour rester sur le bon chemin*



*Je suis sur le bon chemin*



*Je ne dois pas prendre ce chemin*



*Je dois tourner à droite*



*Je dois tourner à gauche*

# SUR LE CHEMIN



*Quand je suis sur le chemin je dois respecter la nature.*



*Je ne dois pas cueillir de fleurs et de plantes sur le sentier*



*Je ne dois laisser aucun déchet sur place*



*Je ne dois pas allumer de feu*



*Je ne dois pas faire de camping sauvage*



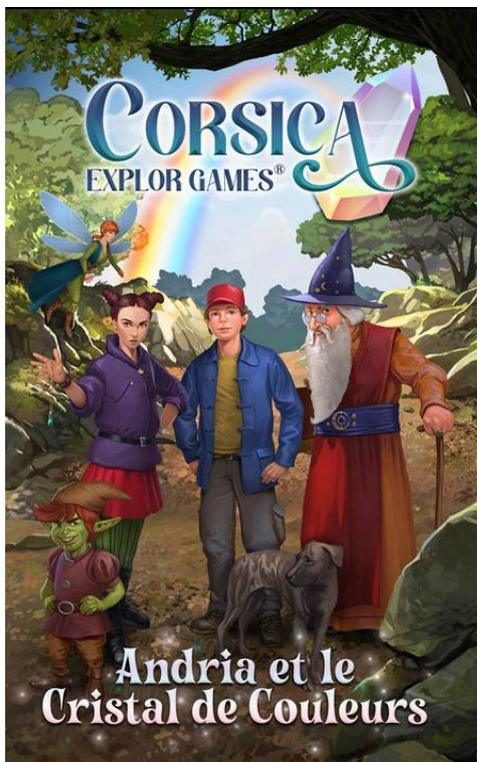
*Je ne dois pas circuler en voiture ou en moto sur un chemin de randonnée*



*Je ne dois pas boire l'eau à la fontaine*



# A DECOUVRIR



## Corsica Explor Game

Andria et le cristal de couleurs est un Corsica Explor Game. Il s'agit d'un parcours de type orientation mêlé à un jeu de découverte.

L'objectif de ce jeu est de faire vivre aux randonneurs une expérience originale et ludique sur un mode de découverte et d'exploration de la Strada Antica a Taravesa.

Rendez-vous à Macà è Croci (Moca Croce), à l'entrée du village, sur le chemin de l'Abbadia (randonnée familiale en boucle d'environ 1h00)

Pour découvrir ce sentier, téléchargez l'application Corsica Explor Game sur les plate-formes de téléchargement (compatible IOS et Android).

## Ascolta è viaghja in Sarra di Farru

Ce parcours audio raconte l'histoire d'une famille de bergers sur les sentiers de transhumance.

L'objectif est à travers ce récit enrichi de témoignages de sensibiliser les randonneurs à des problématiques générales comme le changement climatique....

Pour découvrir le parcours audio "Ascolta è Viaghja in Sarra di Farru", téléchargez l'application Izi.TRAVEL disponible sur Android et Ios.

Rendez-vous à Sarra di Farrui (Serra di Ferro), sur le chemin de Serra di Ferro à Cupabia (randonnée familiale en aller-retour d'environ 2h00)

