

Se repérer en mer

PUBLIC

Tout public.

CONCEPTION

Espace des sciences. Centre de vulgarisation de la connaissance.

CRÉATION

2004.

COMMENTAIRE

La présentation de l'exposition peut être complétée par des ateliers d'animation permettant d'apprendre les astuces des marins. Les nœuds les plus utilisés, les codes des phares, les superstitions de marins...

DESSCRIPTIF

■ 16 affiches plastifiées souples, 0,80 x 1,20 m, à fixer sur supports ou sur grilles.

■ 16 supports pour affiches (si disponibles).

TITRE DES AFFICHES

■ 2 affiches génériques.

■ 14 affiches.

1. De l'Antiquité à l'an mille. 2. L'âge d'or. 3. Les temps modernes. 4. Le "preneur d'étoiles" l'astrolabe. 5. Viser le Soleil ou les étoiles... Le sextant. 6. Le compas dans l'œil ! 7. Tracer sa route en mer : Mercator toujours dans le vent ! 8. Prendre son temps... Le loch. 9. Perdu en mer... Sauf à faire le point. 10. Les gardiens de la côte... Les phares. 11. Naviguer dans le brouillard... Le radar. 12. Les oreilles des bateaux... Le sonar. 13. Le loran C... à l'écoute des messages venus de la côte. 14. Quadriller la mer depuis le ciel : Le système GPS.



F. Roy

Aux premiers âges de l'humanité déjà, par goût de l'aventure, du risque, en raison d'impératifs géographiques ou la volonté d'expansion politique, les hommes sont amenés à se déplacer sur les mers et les océans, mais comment s'y retrouver aux creux des vagues ?

De la navigation "à l'estime" à la localisation précise à l'aide du GPS, que de chemin parcouru !

MISE À DISPOSITION Se repérer en mer

Tarifs : 1 semaine 130 € / 4 semaines 390 €. Voir conditions particulières en région Bretagne, p. 4.

Transport et assurance : à la charge de l'emprunteur. **Renseignements et réservations** : 02 23 40 66 46.