

# BALADE À ÉNIGMES

*L'appel  
de la nature*



**Mentions légales :**

Directeur de publication :

Conception, rédaction et réalisation : Mathilde SAVEY (illustrations), Samuel BISH (texte), Randoland (livret, coffres et éléments intérieurs et extérieurs, panneaux) et Office de Tourisme du Trièves - Vercors

Crédits photos : Olivier Zanardi et Obyom

Tirage à 1500 exemplaires - Imprimerie : Printworld

Distribution : Office de tourisme de la Communauté de communes du Trièves

Toute reproduction et utilisation interdite.



## **Pour que votre expérience se déroule dans les meilleures conditions :**



**Restez discrets ! Vous ne ferez pas peur à la faune et vous pourrez profiter pleinement du silence de la montagne.**



**Ramenez vos déchets. Vous éviterez leur dispersion dans la nature.**



**Restez sur les sentiers balisés. Vous préserverez ce milieu sensible du piétinement.**



**Tenez votre chien en laisse. Il ne dérangera pas la faune sauvage.**



**Photographiez la flore au lieu de la cueillir. Vous permettrez aux prochains visiteurs de profiter de sa beauté.**



**Laisser les pierres et le bois mort à leurs places. Vous respecterez la petite faune qui s'y abrite.**

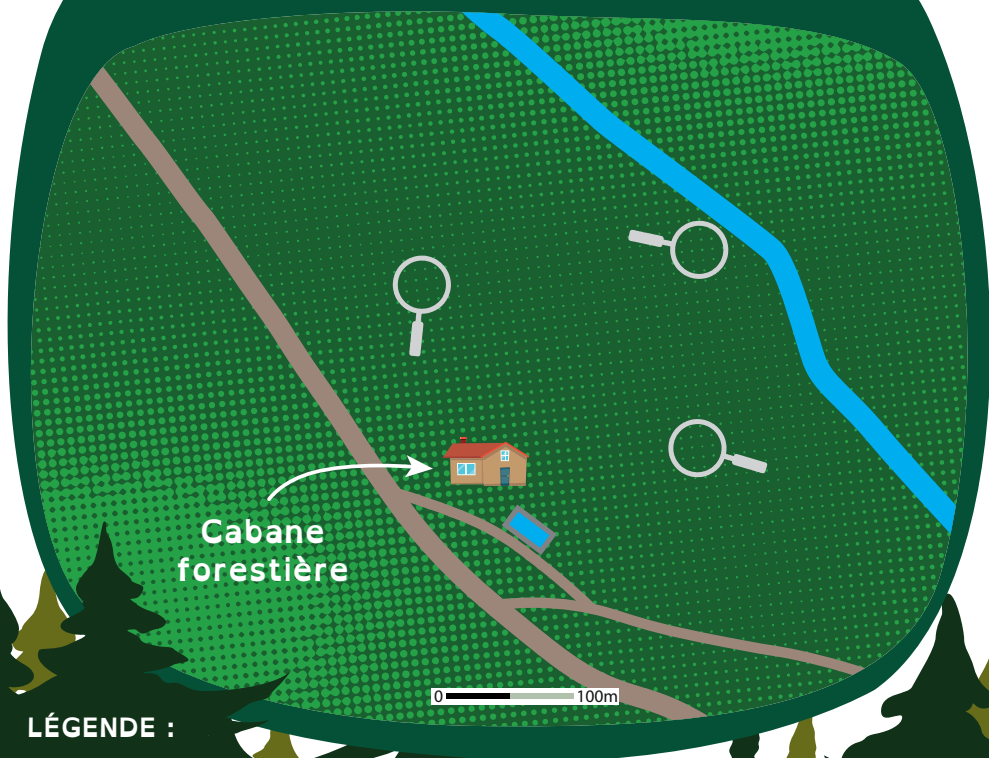


**N'allumez aucun feu !**

À partir de 4 ans  
accompagné d'un  
adulte.

Circuit en boucle  
de 1h à 1h30.

## Votre terrain de jeu



### LÉGENDE :

- Chemin
- Rivière
- Fontaine
- Point indice




## Consigne de jeu

Muni de ce livret tu vas partir à la recherche d'une formule magique qui sera indispensable à la fin de l'histoire qui va suivre.

Pour cela il te faudra écouter (ou lire) l'histoire « L'Appel de la Nature ». Il faudra également répondre à des énigmes.

Certaines se résolvent à l'aide d'indices installés autour de la cabane forestière, d'autres en se servant du matériel contenu dans les coffres qui jalonnent le parcours et d'autres encore grâce à ton esprit d'analyse!

Chaque point indice ou activité est identifié par Sylvius, le lutin .

Au cours de ta balade, à chaque fois que tu trouveras une lettre, note-la dans les emplacements prévus. Elles te seront indispensables à la fin de l'histoire pour écrire la formule magique et sauver Véréna.

Un dernier conseil: prends ton temps pour profiter de la nature qui t'entoure et pour ne rater aucun indice!

Ouvre grand tes yeux et tes oreilles!

Tu es prêt? C'est parti!

# L'appel de la nature!

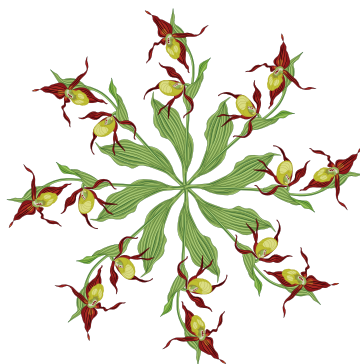


## L'appel de Véréna

Lors de votre promenade dans la forêt, vous percevez une voix faible. Intrigué, vous vous arrêtez. Des paroles résonnent alors dans votre esprit :

« Humains, aidez-moi! Mon nom est Véréna, et je suis une fleur de sabot-de-Vénus. Mon espèce est aujourd'hui en danger... et le sol sur lequel je pousse est de plus en plus pauvre. Mes graines ne germent plus du tout autour de moi! S'il vous plaît, humains, vous devez me venir en aide! Complétez la formule magique, récitez-la et suivez les gestes du rituel de l'incantation pour me sauver! Retrouvez-moi, au cœur de la forêt! »

Pour l'instant il vous faudra suivre la voix faiblissante de Véréna.



### Énigme 1 - cache-cache autour de la cabane

Avance doucement et cherche bien les silhouettes de fleurs comme ci-dessus.

La première est devant la cabane forestière. Les suivantes sont à proximité. Suis-les! Elles te mènent au premier coffre!

## Rencontre avec Sylvius

Vous vous enfoncez plus profondément dans les bois. Mais vous vous sentez tout à coup plus... léger. Tiens? Mais où est donc passé votre sac? Il n'est plus sur vous!

Un petit rire malicieux vous indique l'identité du voleur. Sur votre route se tient un lutin, haut comme trois pommes, perché sur le sac qu'il vous a dérobé.

« Ho ho ho, pardonnez-moi ce vilain tour, les amis! mon nom est Sylvius, je suis un ami de Véréna. Je vais vous guider jusqu'à elle, mais seulement si vous relevez mes défis! Voici le premier: il va s'agir de déterminer l'âge d'un arbre. »



### Énigme 2 - Coffre n° 1

Ouvre le coffre et observe la souche.

Quel âge a-t-elle?

Note ta réponse ci-dessous.

Remplace maintenant ta réponse par la lettre de l'alphabet qui lui correspond pour déterminer une lettre indice.

Ex.: 1 = A ; 2 = B ; etc.

Reporte-la ci-dessous.

Lettre indice

0  
00 =



## Sur les traces de Sylvius

« Allez, vous avez bien mérité d'aller un peu plus loin dans cette histoire!

« Vous savez, je vous observe souvent, vous les humains. Du bois, ça vous en prenez! Un peu trop parfois. Mais d'ailleurs comment utilisez-vous tout ça? Je suis curieux, ça m'intéresse! Quelles sont donc les différentes étapes de transformation du bois?

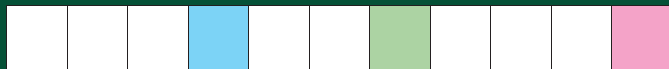


### Énigme 3 - coffre n° 1

Ouvre le coffre et étudie les panneaux concernant la sylviculture pour découvrir les étapes de transformation du bois.

Quelle technique est utilisée dans la première étape de transformation du bois pour faire du papier?

Note ta réponse dans la grille ci-dessous.



Quelles lettres correspondent aux cases colorées?

Reporte-les ci-dessous.

#### Lettres indices



=



=



=





## Le bois mort

Poursuivons notre chemin! « Je vois que vous vous êtes renseignés. C'est une bonne chose de savoir comment le monde autour de nous fonctionne.

Savez-vous d'ailleurs, qu'il existe ce qu'on appelle des « bois morts »? Quelle horrible erreur d'appeler ça ainsi! En effet il y a énormément de vie dans les troncs creux! De nombreuses plantes et animaux y élisent domicile... Il est très important de laisser ces décomposeurs travailler pour que puisse vivre la forêt. Et puis les insectes servent aussi de nourriture à plein d'autres animaux comme des mammifères, des oiseaux, des reptiles et des batraciens. »



### Énigme 4 - coffre n° 2

Cherche le coffre 2 et ouvre-le. En tournant les cubes cherche l'animal illustré ci-dessous!

En alignant tous les cubes faisant référence à ce dernier tu pourras déterminer une lettre.

Note-la dans l'emplacement ci-dessous.

Lettre indice

@ =



## De l'eau pour les arbres

Sylvius poursuit son monologue « L'eau est essentielle à la vie des arbres, mais son importance est souvent négligée. Les périodes de sécheresse peuvent être catastrophiques, mettant en danger la santé des plantes. Lorsqu'un arbre est touché par la sécheresse, il est souvent trop tard pour le sauver. Un signe inquiétant à surveiller est le brunissement et la perte de couleur verte des arbres, indiquant un manque d'eau critique.

Pour aider les arbres pendant les périodes sans pluie, on doit faire attention à ne pas gaspiller l'eau. Chaque petite goutte compte ! Il faut trouver des façons d'économiser l'eau, comme arroser moins souvent nos pelouses par exemple... Vous avez sûrement d'autres idées pour y arriver !

En faisant attention à notre consommation d'eau et en prenant soin de la nature, on peut aider à protéger les arbres et nos forêts. »

Soudain, Sylvius se lève tout excité, comme s'il venait d'avoir une idée géniale !





## Énigme 5 - Labyrinthe du livret

Le lutin Sylvius a eu une brillante idée pour venir en aide aux jeunes arbres touchés par la sécheresse: créer un petit canal d'irrigation. Mais attention, cette méthode inventée par Sylvius ne sera pas suffisante pour les grands arbres qui peuvent consommer jusqu'à 200 litres d'eau par jour!

Observe l'illustration de la page suivante (p. 12). Quelle pierre Sylvius doit-il enlever pour permettre à l'eau de s'écouler jusqu'aux petits arbres assoiffés?

Observe bien, quelle lettre est inscrite sur la pierre? Reporte-la ci-dessous.

Lettre indice







## De jeunes pousses de résineux

Sylvius, fatigué, s'éponge le front à l'aide de son chapeau. « Fiou, ce n'était pas une mince affaire! Il nous a fallu éviter ces jeunes pousses de résineux. Regardez-les: elles sont mignonnes, non?

Ce qui est dommage, c'est que les cerfs sont très friands de ces jeunes arbres: ils adorent les manger. En entrée, en plat, en dessert, même par gourmandise entre les repas! Vous n'auriez pas une idée pour protéger ces pousses? Je suis sûr que devenus grands les arbres nous remercieront. »



### Énigme 6 - coffre n° 2

Dans le coffre, tu dois protéger toutes les pousses de résineux en les entourant d'une barrière de protection avec les jetons à pivoter.

Quand toutes les pousses seront à l'abri reporte les lettres restant visibles (de haut en bas et de gauche à droite) dans la grille ci-dessous pour écrire le nom d'une espèce de résineux présent en forêt.



Quelles lettres correspondent aux cases colorées?  
Reporte-les ci-dessous.

Lettres indices

=

=

## Une forêt aux multiples fonctions

« Bien, bien, bien! Voilà une bonne chose de faite! Nous avons même trouvé un raccourci vers Véréna. Nous ne devrions plus être très loin à présent... »

Sylvius s'arrête brusquement, puis se tourne vers vous d'un air interrogateur.

« Je vous aime bien, vous savez. Mais je ne sais pas si vous avez bien conscience de votre responsabilité envers la forêt. Je veux m'assurer qu'en sortant d'ici, vous connaîtrez la valeur incroyable de ce trésor de biodiversité qui participe à l'équilibre et à la santé de notre planète. Voici un petit rappel des multiples fonctions que remplit la forêt... amusez-vous à en chercher d'autres! »



### Énigme 7 - Livret et niochirs

Regarde l'illustration de la page de droite.

Maintenant cherche et observe les gravures des niochirs installés à proximité. Quatre d'entre-elles te permettront de trouver une lettre pour compléter ce tableau. Tu vas ainsi découvrir le prénom d'une amie de Véréna.

Être  
heureux



Se  
chauffer



Purifier  
l'eau



Réguler  
le climat



--	--	--	--

Quelle lettre correspond à la case colorée?

Reporte-la ci-après.

Lettre indice



=





Les fonctions de la forêt

## Boris le sanglier

Tout à coup, un bruit étrange se fait entendre dans les buissons. Un énorme sanglier surgit, l'air fâché. « Qui vient sur notre territoire sans autorisation ? » grogne-t-il. Sylvius, s'approche avec assurance. « Du calme, Boris », dit-il doucement, « ces humains sont là pour aider Véréna, la fleur de sabot-de-Vénus. »

Le sanglier, intrigué, s'apaise. « Véréna ? » murmure-t-il. « Elle est une vieille amie de la forêt. Si vous êtes ici pour l'aider, alors vous avez notre soutien. Au fait, saviez-vous que les forêts nettoient l'air que nous respirons et purifient l'eau que nous buvons ? Regardez le dessin, ça vous aidera à comprendre ! Les forêts sont aussi super importantes pour l'eau. Elles prennent l'eau du sol, la laissent sortir dans l'air par leurs feuilles, et aident même à faire la pluie qui remplit nos rivières et nos lacs. À l'intérieur du coffre n° 3 j'ai une petite énigme pour vous ! »



### Énigme 8 - coffre n° 3

Ouvre le coffre et mets les mots du labyrinthe mobile au bon endroit dans le cycle de l'eau.

Quelle lettre est indiquée par les flèches rouges ?  
C'est ta lettre indice, note-la dans l'emplacement prévu ci-dessous.

Lettre indice



Grâce au soleil, les feuilles des arbres transforment l'eau, les minéraux et le dioxyde de carbone ( $\text{CO}_2$ ) en sucre. C'est la **PHOTOSYNTHÈSE** !

L'eau purifiée rejoint les nuages. Dans le cycle de l'eau il s'agit de la transpiration !



La photosynthèse libère de l'oxygène ( $\text{O}_2$ ) et de l'eau ! Les sucres servent de nourriture aux arbres.

Un filtre à eau et à air naturel !

Les racines absorbent l'eau ( $\text{H}_2\text{O}$ ) et les minéraux. Elles peuvent capter, stocker, voire éliminer certaines pollutions.



Les minéraux du sol





## Véréna

Tranquille, Boris le sanglier vous laisse passer. Vous entendez à nouveau la voix de Véréna.

« Mes amis, récitez la formule magique pour libérer mes pouvoirs et faites pousser les graines dans le sol fertile de cette clairière, là où le soleil peut les réchauffer et la pluie les abreuver. C'est là que mes graines pourront germer et donner naissance à de nouvelles fleurs.



### Énigme 9 - coffre n° 3

Tourne les pages du livre au fond du coffre.

Tu vas découvrir un parchemin avec un texte codé. Les lettres que tu as collectées au cours de ta balade te permettent de le décrypter.

Tu peux maintenant compléter le parchemin vierge ci-après et accomplir correctement l'incantation pour que les graines de Véréna puissent de nouveau germer !

## *Incantation magique pour sauver Véréna*

-----  
-----

-----  
-----

*Pour renouveler la fertilité du sol  
et stimuler la germination des graines de  
Véréna vous devez :*

- ★ Vous asseoir en tailleur dans la forêt.*
- ★ Fermer les yeux et poser les mains sur le sol.*
- ★ Réciter la formule magique 3 fois de suite, sans vous tromper, d'une voix forte et claire!*



Quelques semaines plus tard vous revenez sur les lieux. Vous retrouvez Sylvius, entouré de nombreux sabots dorés: les fleurs ont pu pousser grâce à vous!

« Véréna et moi vous remercions, amis humains! C'est une chose que de prendre à la forêt, mais il faut également lui rendre quand c'est nécessaire. N'oubliez jamais ce principe, mes amis, et bonne balade à vous! »



### Final - coffre n° 3

Au fond du coffre, glisse ton doigt dans l'emplacement prévu sous la graine et pousse-la vers le haut.

Si tu vois des sabots-de-Vénus pendant tes promenades, souviens-toi qu'elles sont rares et précieuses! Laisse-les dans la terre pour qu'elles puissent pousser à nouveau et montrer leur beauté à tous!



## Le sabot-de-vénus

Le Sabot de vénus est localement abondant notamment dans le Diois et le Trièves. Cependant cette fleur reste rare en France et en Europe, elle est donc protégée au niveau national et appartient aux plantes en Europe qui bénéficient de mesures de protection strictes. «Prenez la en photo ne la cueillez pas, elle ne fanera jamais et la fleur pourra se transformer en fruit et produire des graines pour les générations futures».

Pour se reproduire le sabot de vénus attire des insectes de l'ordre des abeilles. En entrant dans la fleur à la recherche de nectar, les insectes se trouvent temporairement piégés dans le sabot. Pour ressortir, ils sont guidés par de fausses fenêtres les menant droit vers les étamines. Ils repartent ainsi chargés de pollen et assurent la fécondation, une fois piégés dans un autre sabot.



# DES ACTIVITÉS LUDIQUES POUR S'AMUSER EN FAMILLE

L'Office de tourisme de la Communauté de communes du Trièves vous propose d'autres activités ludiques :

- Au musée du Trièves et dans le centre historique de Mens, partez découvrir « les mystérieux visages du dragon » : une visite exploration de 2h qui vous permettra de jouer tout en comprenant le patrimoine et l'histoire. Une sacoche pleine de surprises vous attend en location au musée !
- A Gresse-en-Vercors entre l'Odyssée verte (parcours dans les arbres) et le Col de l'Allimas, apprenez à Résister et découvrez un village marqué par des événements pendant la Résistance. Résister, ça s'apprend - Gratuit. 2h30
- Une œuvre artistique interactive vous attend pour découvrir et comprendre des émotions vécues par les jeunes résistants pendant la 2ème guerre mondiale dans le Trièves. Chorégraphie et témoignages sont au rendez-vous ! Renseignements à l'Office de tourisme 04 82 62 63 50
- Vous souhaitez jouer en famille et rapporter un souvenir du Trièves à la maison, achetez le jeu Drac Attaque en vente à l'Office de tourisme 15 euros.

Renseignements Office de tourisme 04 82 62 63 50  
contact@trieves-vercors.fr - www.trieves-vercors.fr







## Les mystérieux visages du dragon

Visite exploration du musée du Trièves et du centre historique de Mens.

Pour toute la famille.



## Résister ça s'apprend

Parcours jeu à Gresse-en-Vercors.

Pour toute la famille.

## Oeuvre artistique ludique

Découvrir et comprendre des émotions vécues par les jeunes résistants pendant la 2ème guerre mondiale

Pour toute la famille.



## Drac attaque

Jeu de carte pour connaître les lieux et les habitants.

À partir de 7 ans.





Cette balade à énigmes vous est proposée par  
l'Office de tourisme de la Communauté de communes du Trièves



En collaboration avec la commune de Tréminis



et l'ONF



Avec le soutien de

