

“

Livret jeux



la forêt augmentée

LEFLÂNEUR®

Plaine Vallée
Tourisme



Partez en famille pour une **chasse au trésor** à l'écoute de la forêt de Montmorency !

Autour de l'étang du château de la Chasse avec l'application "**La forêt Augmentée**", vivez une expérience inédite.



Guidé par des sons géo localisés, des poèmes, de la musique, des saynètes historiques et munis du livret jeux, **partez à l'aventure !**



Retrouve les lettres qui t'indiqueront le trésor !

Des lettres sont cachées dans chaque jeu, à toi de les découvrir et de recomposer la phrase à la fin du livret.

Le trésor sera à récupérer à l'Office de Tourisme, à Montmorency, quand tu le souhaite (avec ton livret).

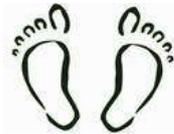
1. SUR LES PAS DE JEAN-JACQUES ROUSSEAU

Ce grand philosophe qui vécut de 1712 à 1778 a été l'un des premiers à développer le « sentiment de la nature ». Il a habité à Montmorency. Ses promenades en forêt étaient une occasion idéale pour travailler et réfléchir. Ses idées ont par la suite inspiré les hommes politiques qui vont faire la Révolution Française.



Ecoute Jean-Jacques Rousseau et entoure la bonne réponse !

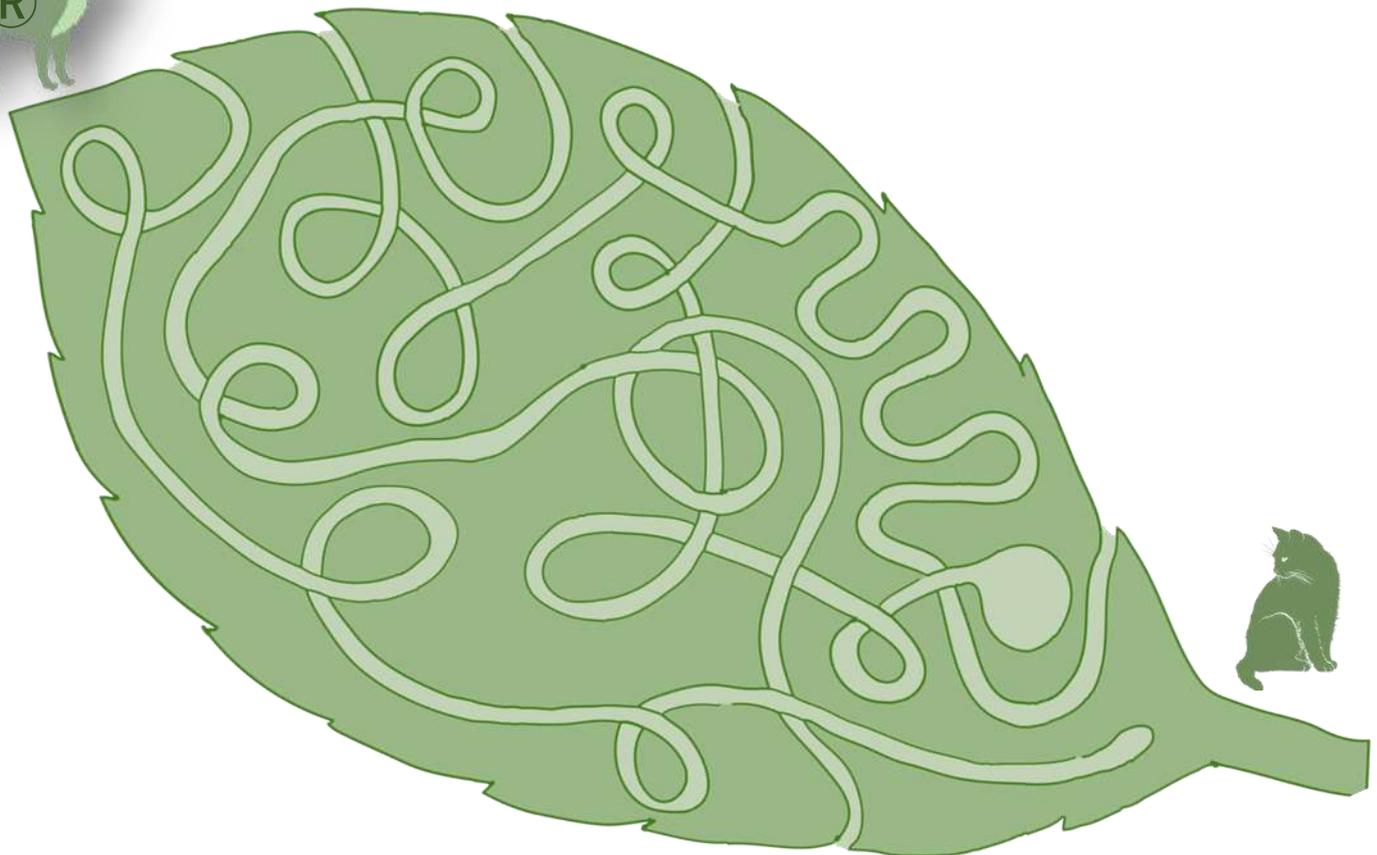
Quand il marche en forêt sa tête va avec :



2. « LE RENARD ET LE CHAT », Conte de Grimm

Rendez-vous au 3^{ème} banc, au bord de l'étang.

Ecoute l'histoire et aide seigneur renard à rejoindre monsieur chat.



3. LA CHASSE DE LOUIS XI

Aide le seigneur de Montmorency à faire ses comptes après la chasse !



 +  +  = 7

 +  = 3

 +  = 5

 =  = 

4. L'HISTOIRE DU CHÂTEAU DE LA CHASSE

Observe bien le château face à toi et retrouve les 7 erreurs qui se sont glissées sur cette photo ! Entoure-les. (Les voitures ne comptent pas !)



5. LES OISEAUX DE LA FORÊT

Retrouve dans la grille le nom des 6 oiseaux que tu viens d'entendre !

CHOUETTE – PIE – MERLE – SITELLE – FAUCON – GRIVE

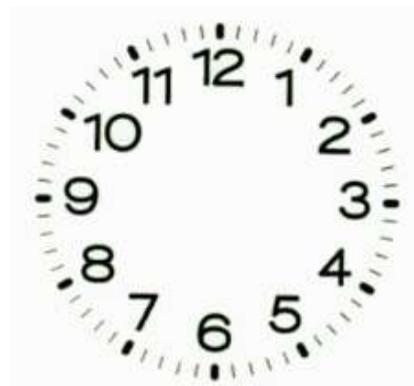
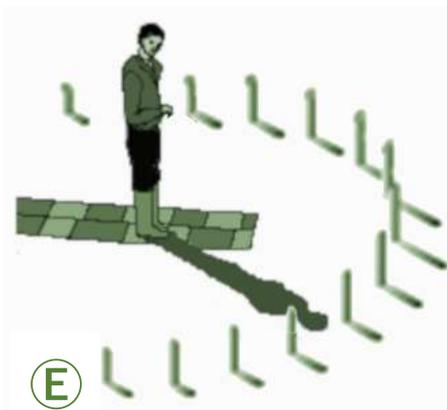


F	A	U	C	O	Ⓝ	A	U
U	X	M	S	M	E	R	L
C	H	O	U	E	T	T	E
I	F	U	G	R	I	V	E
S	I	T	E	L	L	E	P
F	A	C	P	E	R	L	I
A	D	U	G	R	I	L	E

6. LE CADRAN SOLAIRE

Indique ton heure de passage.

Place tes pieds sur le mois actuel, ton ombre pointera vers le piquet de bois indiquant l'heure solaire du moment et du lieu. Ajoute 2 heures pour avoir l'heure officielle et reproduit sur le cadran ci-dessous :

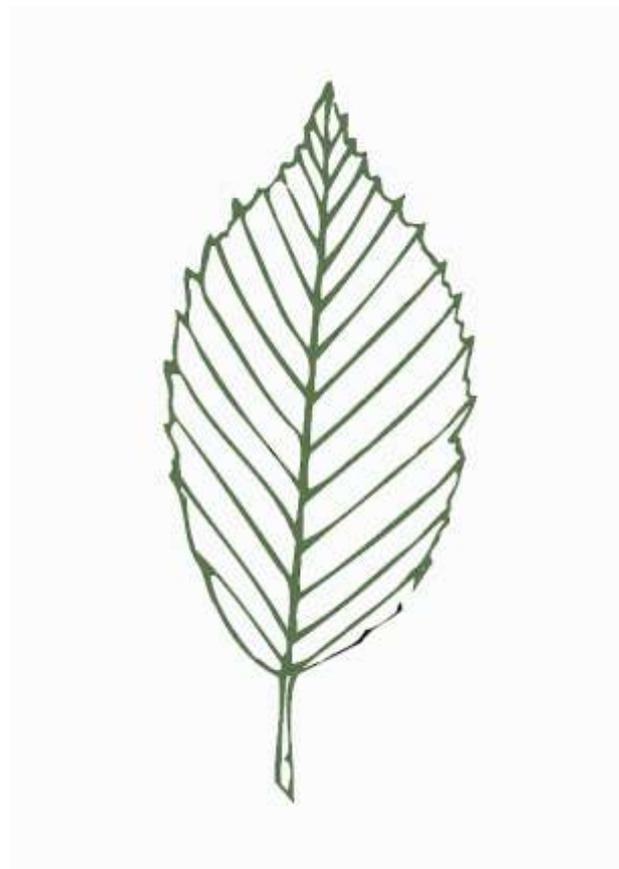


7. LOUIS-AUGUSTIN-BOSC

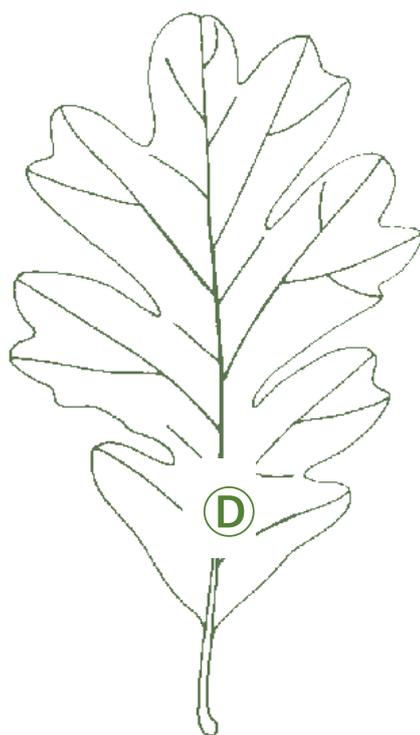
Ta mission est de rapporter de ce lieu les 3 feuilles ci-dessous :



If commun



Châtaignier

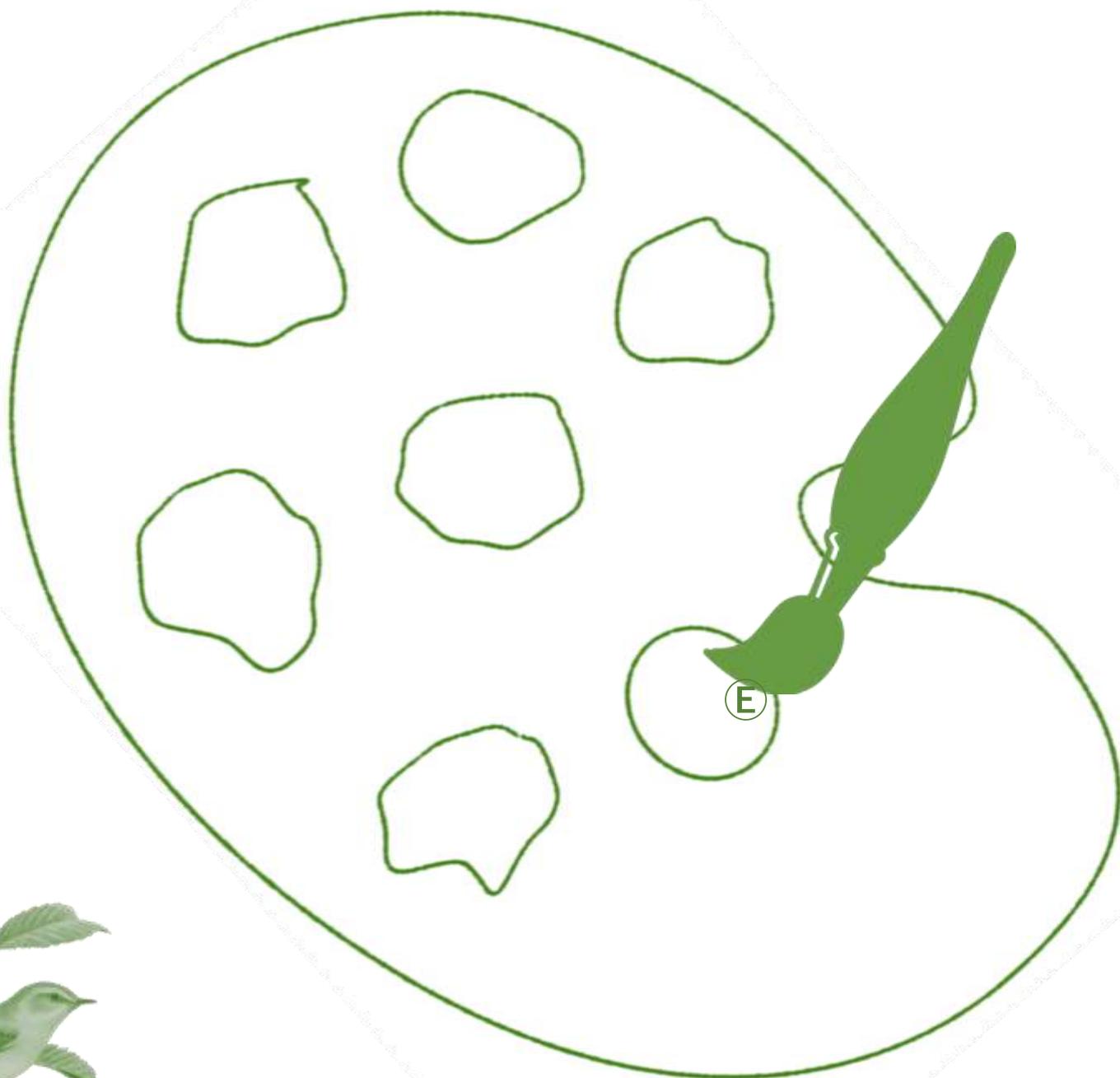


Chêne sessile

8. LE JEU DES COULEURS

Ouvre grand tes yeux, la forêt est pleine de couleurs !

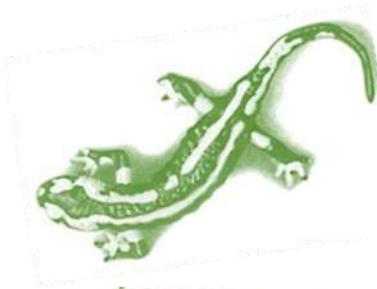
Observe bien tout autour de toi et rempli ta palette avec des mousses, des feuilles, des fleurs, des fruits...aux multiples couleurs, que tu croieras sur ton chemin. Tu pourras les coller en rentrant chez toi !



9. LA FONTAINE SAINTE-RADEGONDE Qui fait quoi ?

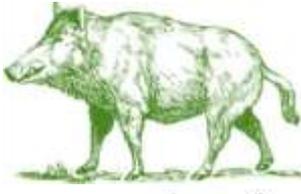
Les animaux de la forêt décident d'aller boire de l'eau à la fontaine miraculeuse, chacun y va par ses propres moyens, en voletant, en sautant, en galopant...

Relie chaque animal à sa façon de se déplacer.



● LA
SALAMANDRE

● SAUTER



● LE SANGLIER

● VOLETER



● L'ESCARGOT

● GALOPER



● L'EPERVIER

● MARCHER



● L'ECUREUIL

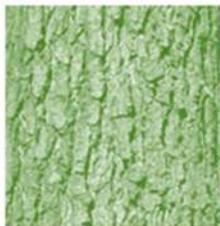
● RAMPER

10. FRISSONS

Regarde autour de toi et entoure les écorces d'arbres que tu as pu observer.



frêne



aulne, vergne ou verne



saule



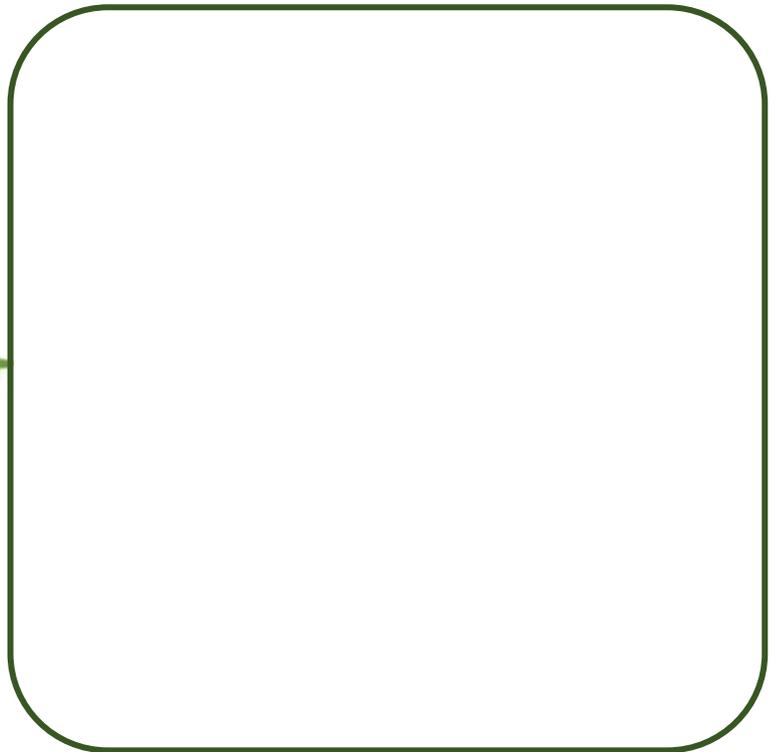
robinier faux acacia



orme

11. LE LOUP

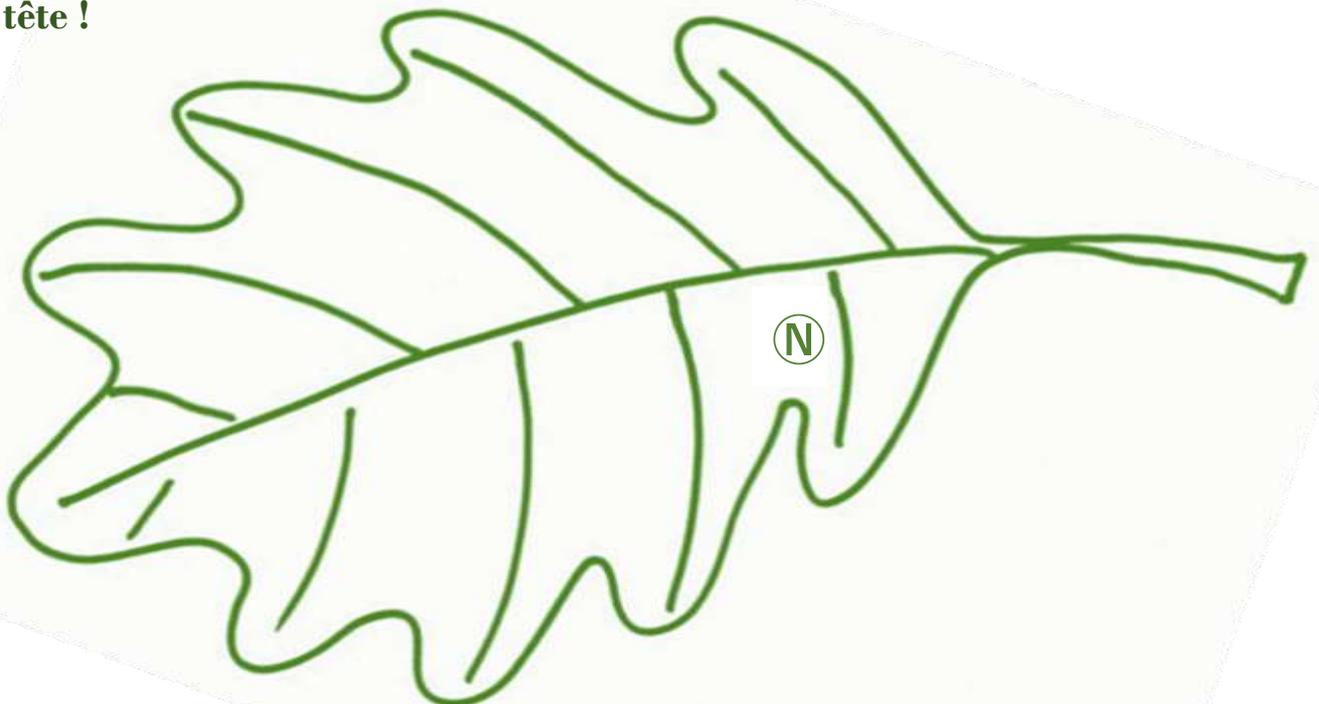
Dés que tu entends le hurlement du loup, dessine son empreinte....



12. MURMURES

« Si tu étais un arbre, tu serais... »

Rempli la feuille de chêne avec des mots ou adjectifs qui te passent par la tête !



13. LOISIRS

Complète le tableau de Georges Seurat, « *Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte* » 1884-1886, en indiquant les chiffres correspondants au puzzle.



6

5

4

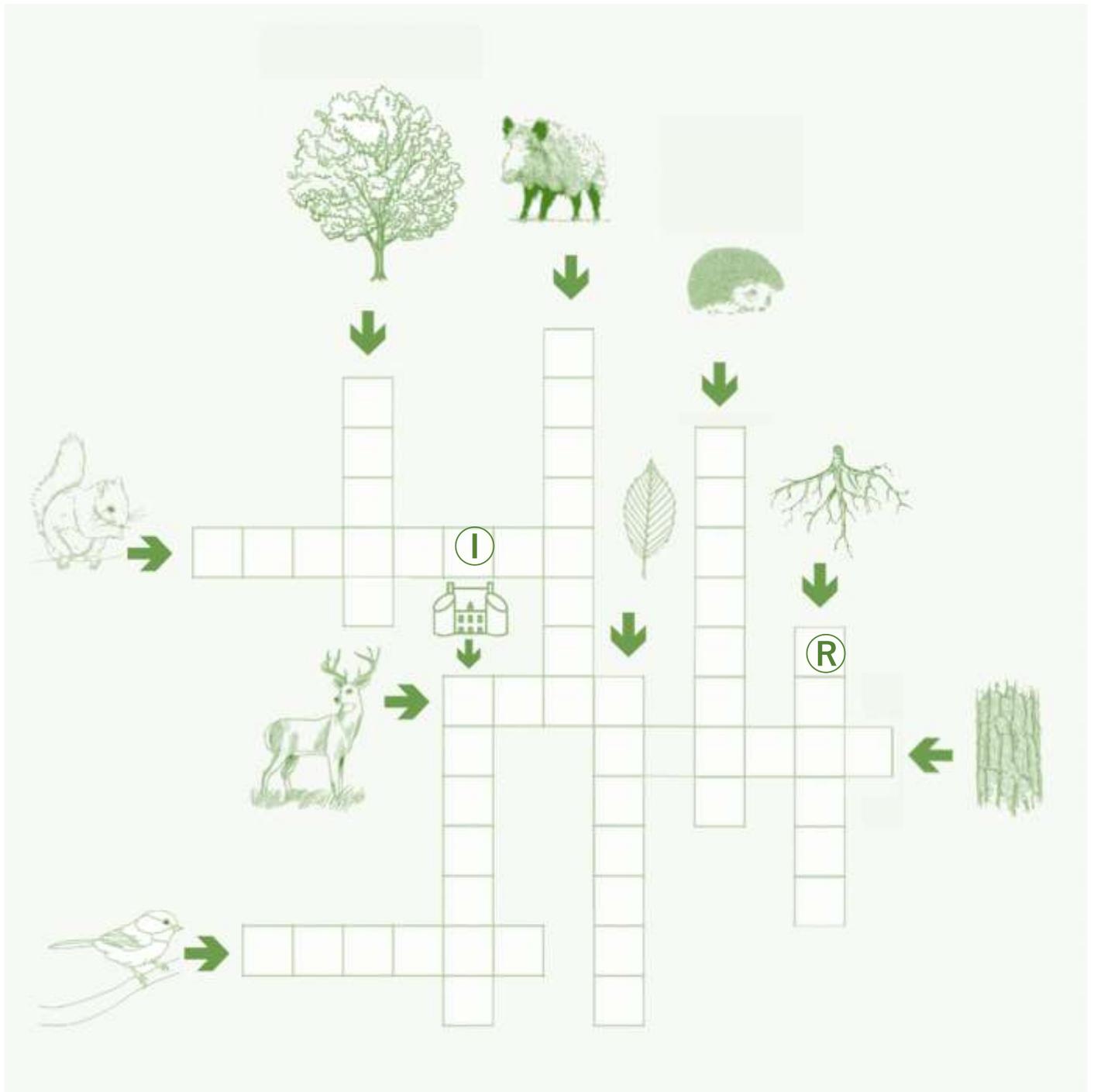
3

2

1

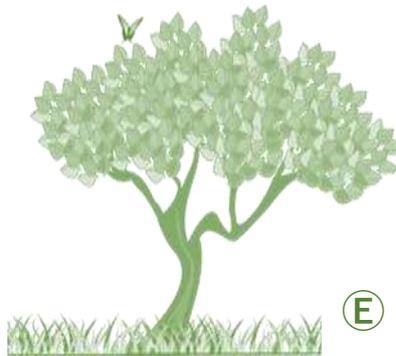
14. MOTS FLECHES

Complète la grille en t'aidant des dessins.



15. LE CYCLE DE VIE DE L'ARBRE

Indique dans chaque case le numéro correspondant au développement de l'arbre (de 1 à 5).



Bien joué ! Tu n'as plus qu'à trouver le trésor grâce aux lettres collectées...

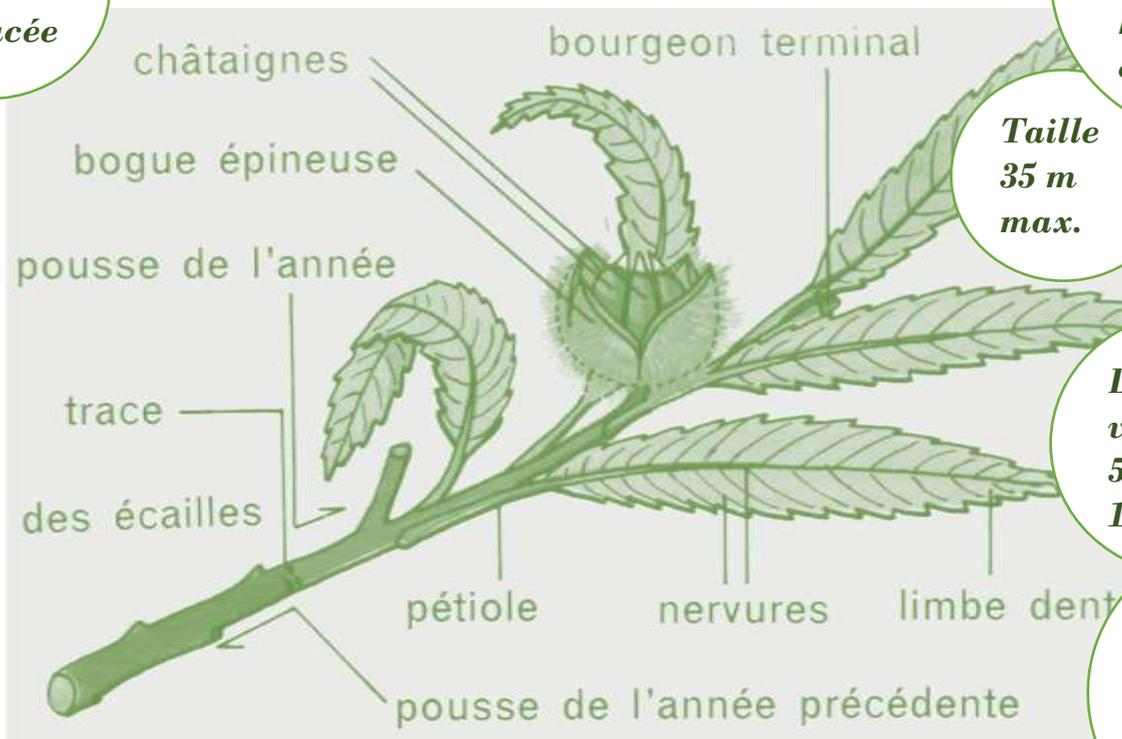
EN SAVOIR PLUS SUR LE CHATAIGNIER D'EUROPE (*Castanea sativa*)

Tu te promènes aujourd'hui dans cette vaste châtaigneraie qui autrefois a longtemps été parcourue par les rois qui aimaient y chasser.

Au Moyen Age la châtaigne servait de monnaie d'échange et d'aliment pour la population paysanne, c'est pour cela que les moines des abbayes cisterciennes ont choisi de cultiver le Châtaignier.

*Famille
des
Fagacée*

Observe-le !



Feuille et fruit du châtaignier

*1 arbre
donne entre
70 et 100
kilos de
châtaignes*

*Taille
35 m
max.*

*Croissance
rapide
dans sa
jeunesse*

*Durée de
vie entre
500 et
1000 ans*

*Arbre
monoïque :
fleurs mâles
et femelles*

Le sais-tu ?

Son bois est imperméable et élastique, il est très recherché en menuiserie pour réaliser des charpentes et en ébénisterie pour les meubles. C'est la troisième essence exploitée en France après le chêne et le hêtre. C'est aussi un bon bois de chauffage mais son séchage est très long (5 ans). Il est également réputé repousser les araignées !



Indique dans les cases ci-dessous les lettres que tu as trouvées.

Elles te dévoileront le trésor de la forêt !

--	--	--	--	--	--

--	--

--	--	--

--	--	--	--

Une expérience onirique
et immersive proposée par :



Lac d'Enghien et forêt de Montmorency

Office de Tourisme PLAINE VALLÉE

Tél. : +33 (0)1 39 64 42 94

Place du Château Gaillard - 95160 Montmorency

contact@plainevallee-tourisme.fr

www.plainevallee-tourisme.fr

 Plaine Vallée Tourisme  [plainevalleetourisme](https://www.instagram.com/plainevalleetourisme)

