

Jeu de piste familial

Les mystères inattendus du Saule

Chasse au Trésor



Balade insolite
Parcours du Saule
Zone Humide

Distance : 1,5 km | Difficulté : facile

Accessibilité : dès 6 ans | Poussette

(durant les périodes très humides,
une partie du parcours n'est pas
accessible aux poussettes)

Balisage : Feuille de Saule 

As-tu des pouvoirs magiques ? Depuis des siècles une sorcière bougonne, bruyante et cochonne occupe le Parcours du Saule. Elle déränge tous les habitants du hameau que ce soient les plantes, les animaux, les êtres féeriques ou les citoyens qui peuplent cet endroit paisible. Nous ne sommes pas assez nombreux pour la combattre, mais si nous nous y mettons tous, sans nul doute que nous y arriverons ! Es-tu prêt à nous aider ?

Pour cela il te faudra résoudre des énigmes et braver des épreuves qui te

permettront de multiplier tes pouvoirs de force, d'intelligence et de discrétion afin de combattre la sorcière. Tu devras trouver également un code qui te permettra d'accéder au plus fabuleux des trésors en remerciement de ta bravoure.

Grâce à toi, la sorcière peut prendre garde à son derrière !

♪ Sorcière, sorcière prends garde à ton derrière ! Sorcière, sorcière, ... ♪

C'est parti ! Suis Yvette la chouette chevêche qui t'aidera tout le long du parcours.



Départ : Pour se rendre au départ de la balade, mets-toi devant la Cour de Justice (bâtiment où se trouve la boîte) puis prends la passerelle qui passe devant le restaurant.

À partir de là, suis les balises vertes.

Tu te trouves dans le Parc naturel Burdinale Mehaigne qui englobe 4 communes. Dans un Parc naturel les humains vivent en respectant leurs lieux de vie.

Il est important de suivre les balises et les sentiers tracés pour toi. En effet les hautes herbes servent d'habitat et de garde-manger pour tous les animaux des zones humides.

Durant les épreuves tu vas découvrir les secrets d'un arbre magique, symbole de notre belle commune et du Parc naturel : Le Saule.



ÉNIGME
La cour de justice

Il y a fort longtemps, un Seigneur occupait le hameau du Hosdent dans lequel tu te trouves aujourd'hui. Ce Seigneur possédait un moulin qui est devenu un hébergement de grande capacité (55 lits) mais également deux fermes, une franche taverne et une cour de justice. Le château a été détruit, mais les autres bâtiments sont encore là. Cette ancienne cour de justice abrite actuellement les bureaux du Village du Saule, des salles polyvalentes et l'Horeca. La date de construction de la cour de justice se trouve sur le bâtiment. En additionnant les chiffres, tu trouveras un code à deux chiffres que tu additionnes de nouveau pour trouver le 1^{er} chiffre de la combinaison du coffre.

$$\bigcirc_{-} + \bigcirc_{-} + \bigcirc_{-} + \bigcirc_{-} = \bigcirc_{-} + \bigcirc_{-} = \bigcirc_{-}$$

2

ÉNIGME
Le moulin

Le savais-tu ?

Sous tes pieds, il y a une des rivières principales du Parc naturel : La Meuse. Elle traverse le Village du Saule et va se jeter dans la Meuse à quelques kilomètres d'ici (Statte-Huy). De nombreux moulins se trouvaient sur la rivière afin d'utiliser l'énergie de l'eau pour moulinner des grains ou produire de l'électricité. Si tu regardes devant toi, tu peux apercevoir les restants du moulin de Hosdent.

À ton avis, combien de roues
faisaient fonctionner le
Moulin ?

Entoure la bonne réponse

2

3

8



3

ÉPREUVE
**L'odeur du
Lierre terrestre**

Tu vas passer dans le monde mystérieux et fabuleux du Parc naturel du Saule. Pour ne pas te faire repérer trop vite par la sorcière et surtout attirer les pouvoirs des êtres magiques, frotte tes poignets et ton cou avec la plante odorante préférée des fées, trolls et lutins.

Il s'agit du Lierre terrestre en photo ci-dessous. Tu en trouveras tout le long de la haie en saule. Une seule feuille suffit pour te parfumer.

Attention aux orties!



4

ÉNIGME
La maison en saule

À ta gauche se situe une cabane faite en Saule. Les rameaux de cet arbre sont très souples et permettent de construire des barrières, cabanes, tunnels et abris. Cet art de la construction avec l'arbre vivant s'appelle l'architecture végétale.

Va à l'intérieur de la cabane. Vois-tu la forme qui revient souvent ?

Entoure la bonne réponse



5

ÉNIGME
Le colosse de nos rivières

Les poissons de nos rivières sont variés.

Regarde bien la pancarte, quel est le plus grand poisson ?

Petit indice : il a plus de 700 dents !

Il ne mange pas les humains mais il peut manger un caneton si la cane n'est pas dans les parages.

Complète le mot

Le _____ t





6

ÉNIGME
Le tunnel & la discrétion des elfes

La légende raconte que le tunnel est habité par les elfes. Nous ne savons pas si c'est vrai mais chaque nuit, il est décoré par de nouveaux objets plus étranges les uns que les autres.

Tu trouveras d'ailleurs des bâtons de bois décorés de symboles accompagnés d'un chiffre. Cherche les symboles et les chiffres qui correspondent ci-dessous.

Ceux-ci, mis dans l'ordre additionné, te donneront le deuxième chiffre de la combinaison du coffre.


 +
 
 +
 
 =
 



Si tu as de la chance, peut-être pourras-tu apercevoir les elfes.

Pour combattre la sorcière, tu auras besoin de leur discrétion. Imprègne-toi bien de leur univers !



7

ÉPREUVE & ÉNIGME
Le labyrinthe & la force du troll

Dans le labyrinthe habite un troll chatouilleur de pieds. Il est moche, fort et joyeux. Pour pouvoir s'imprégner de sa force afin de combattre la sorcière, tu devras sortir du labyrinthe en tapant des pieds, en faisant la grimace et ce, en courant! Mais attention, il te faudra également trouver son prénom avant de sortir. Celui-ci se trouve écrit au dos d'un des poissons tressés en saule caché dans le labyrinthe (photo d'un poisson ci-dessus).

Y arriveras-tu?



Avec le saule, on peut également faire de la vannerie, qui est l'art de tresser l'osier pour faire des paniers, des nasses, des mannes, des poissons, des libellules ou d'autres objets.



Osier : rameaux d'un an de certains saules.

8

ÉNIGME
Le salicetum & l'intelligence des lutins



Le salicetum est une bibliothèque à ciel ouvert qui regroupe des variétés différentes de saule. Les lutins aiment cet endroit et grâce à leur grande connaissance sur le saule, ils nous ont aidés à faire des plaquettes explicatives sur les différentes utilisations de chaque espèce. Tu trouveras le nom latin du saule (langue utilisée par les botanistes qui étudient les plantes) et le nom commun. Sous chaque espèce de saule, il y a des pictogrammes qui expliquent l'utilisation que tu peux en faire. Sauras-tu résoudre la formule mathématique qui te donnera le troisième chiffre de la combinaison du coffre?

Pour cela, observe bien les chiffres qui se trouvent sur les plaques nominatives demandées ci-dessous.

Formule

Salix fragilis L. Brin de cuir n° —	×	Salix rubens dark L. Saufe noir n° —	—	Salix viminalis L. Vert autrichien n° —	=	○ —
---	---	--	---	---	---	-----

Pour la suite du jeu, sortez entre "Salix Purpurea IEA Trial" et "Salix Alba Vitellina".



ÉNIGME
**La mare &
le roi grenouille**

Durant les beaux jours printaniers de mai à juin, vers la mi-journée et en début de nuit, se font entendre les chants des grenouilles mâles.

Avec la discrétion des elfes, la force du troll et l'intelligence des lutins, tu es bien parti pour combattre la sorcière.

Trouve le nom latin de ce chanteur hors pair et inscris-le ci dessous. Cherche bien autour de la mare après la grenouille verte couronnée. En dessous d'elle se trouve son nom latin.

Pour votre sécurité et la tranquillité des autres êtres vivants, merci de ne pas t'approcher trop près de la mare.

Reporte les 3 chiffres découverts lors de ton jeu de piste et révèle ainsi la combinaison du coffre au trésor qui se trouve dans la tour de la sorcière.



♪♪ Arme-toi de ton courage, chante "Sorcière, sorcière prend garde à ton derrière" ♪ pour la faire fuir et découvre le trésor! ♪♪

Complète les 2 mots

P _____

É _____



Prends une photo avec ta famille et la grenouille et mets-la sur sur notre page Facebook ou Instagram pour les souvenirs.



Avant de tourner sur ta gauche pour rejoindre la tour, regarde sur ta droite et observe le nouveau bâtiment qui s'intègre parfaitement au paysage.

Il est fait en partie en saule et respecte au maximum l'environnement.

C'est dans ce bâtiment que se passent, entre autres, les anniversaires, les classes vertes et les ateliers.



Merci de ne prendre qu'un bout du trésor pour en laisser pour les suivants.



Rue du Moulin 50, 4261 Latinne (Braives)

Téléphone : +32 (0)19 54 40 48

Site : www.villagedusaule.be

Mail : info@villagedusaule.be

Dès 6 ans | Poussette

(durant les périodes très humides,
une partie du parcours n'est pas
accessible aux poussettes)

Bonnes chaussures

www.terres-de-meuse.be



Mise en page : Manta Graphie - patrick@mantagraphie.be | Impression : Hébou Printing



Fonds européen pour le développement rural :
l'Europe investit dans les zones rurales