

### Jeu du détective forestier

#### 1) Les végétaux :

1. Hêtre
2. Camerisier à balais
3. Alisier blanc
4. Prunelier
5. Eglantier
6. Houx
7. Epicéa
8. Tilleul
9. Pin sylvestre
10. Pin noir
11. Sapin pectiné
12. Viorne lantane
13. Frêne
14. Aubépine
15. Charme
16. Troène
17. Groseiller des Alpes
18. Cornouiller sanguin
19. Fusain
20. Noyer
21. Sureau noir
22. Poirier sauvage
23. Merisier
24. Alisier torminal
25. Saule marsault
26. Erable champêtre
27. Erable sycomore
28. Noisetier
29. Chêne sessile
30. Orme champêtre

#### 2) Les animaux :

- A. Renard
- B. Lièvre
- C. Ecureuil
- D. Chamois
- E. Chouette hulotte
- F. Geai des chênes
- G. Putois
- H. Sanglier
- I. Corbeau
- J. Blaireau
- K. Pic épeiche
- L. Pie
- M. Martre
- N. Fouine
- O. Chevreuil

### Jeu du détective forestier

#### 1) Les végétaux :

1. Hêtre
2. Camerisier à balais
3. Alisier blanc
4. Prunelier
5. Eglantier
6. Houx
7. Epicéa
8. Tilleul
9. Pin sylvestre
10. Pin noir
11. Sapin pectiné
12. Viorne lantane
13. Frêne
14. Aubépine
15. Charme
16. Troène
17. Groseiller des Alpes
18. Cornouiller sanguin
19. Fusain
20. Noyer
21. Sureau noir
22. Poirier sauvage
23. Merisier
24. Alisier torminal
25. Saule marsault
26. Erable champêtre
27. Erable sycomore
28. Noisetier
29. Chêne sessile
30. Orme champêtre

#### 2) Les animaux :

- A. Renard
- B. Lièvre
- C. Ecureuil
- D. Chamois
- E. Chouette hulotte
- F. Geai des chênes
- G. Putois
- H. Sanglier
- I. Corbeau
- J. Blaireau
- K. Pic épeiche
- L. Pie
- M. Martre
- N. Fouine
- O. Chevreuil

### Jeu du détective forestier

#### 1) Les végétaux :

1. Hêtre
2. Camerisier à balais
3. Alisier blanc
4. Prunelier
5. Eglantier
6. Houx
7. Epicéa
8. Tilleul
9. Pin sylvestre
10. Pin noir
11. Sapin pectiné
12. Viorne lantane
13. Frêne
14. Aubépine
15. Charme
16. Troène
17. Groseiller des Alpes
18. Cornouiller sanguin
19. Fusain
20. Noyer
21. Sureau noir
22. Poirier sauvage
23. Merisier
24. Alisier torminal
25. Saule marsault
26. Erable champêtre
27. Erable sycomore
28. Noisetier
29. Chêne sessile
30. Orme champêtre

#### 2) Les animaux :

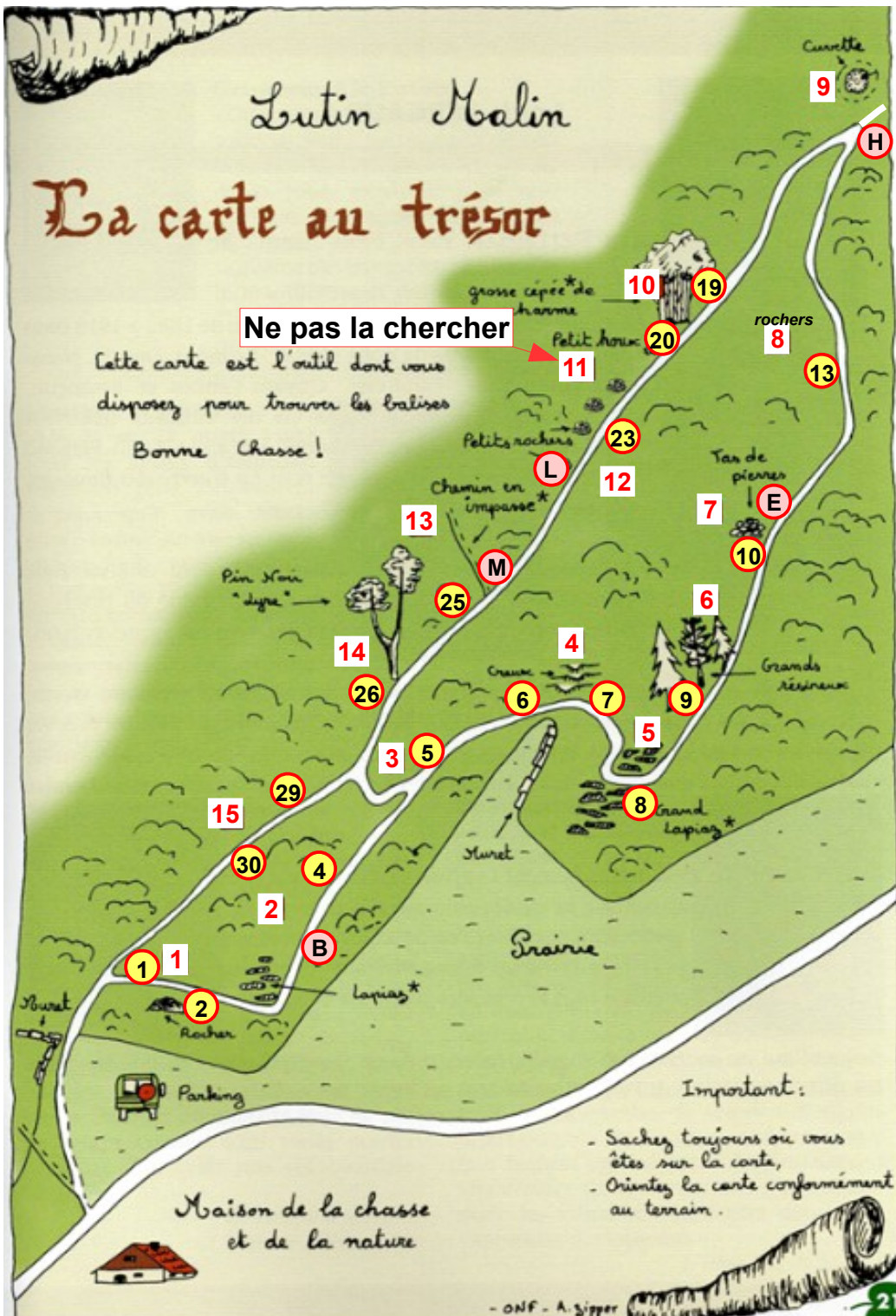
- A. Renard
- B. Lièvre
- C. Ecureuil
- D. Chamois
- E. Chouette hulotte
- F. Geai des chênes
- G. Putois
- H. Sanglier
- I. Corbeau
- J. Blaireau
- K. Pic épeiche
- L. Pie
- M. Martre
- N. Fouine
- O. Chevreuil

# Lutin Malin

## La carte au trésor

Ne pas la chercher

Cette carte est l'outil dont vous disposez pour trouver les balises.  
Bonne Chasse!



Important:

- Sachez toujours où vous êtes sur la carte,
- Orientez la carte conformément au terrain.

Maison de la chasse  
et de la nature

# Lutin Malin

## La carte au trésor

Ne pas la chercher

Cette carte est l'outil dont vous disposez pour trouver les balises.  
Bonne Chasse!



Important:

- Sachez toujours où vous êtes sur la carte,
- Orientez la carte conformément au terrain.

Maison de la chasse  
et de la nature

### Parcours « Lutin Malin » :

- Il s'agit de découvrir des postes représentés par des piquets couverts d'une plaquette blanche.
- Sur cette plaquette : une question suivie de 3 réponses.
- Relevez la bonne réponse.
- Ces piquets sont disposés en dehors du sentier. Il faudra donc s'enfoncer dans le sous-bois.
- Les chiffres et lettres (1, A), situés sur le chemin, sont des points de repère qui peuvent vous permettre de vous rendre sur les bornes.

#### Jeu « Lutin malin »

Bornes	1	2	3	4	5	6	7	8
Réponses	2	6	15	14	3	9	6	9

Bornes	9	10	<del>11</del>	12	13	14	15
Réponses	10	12	<del>10</del>	13	15	13	fin

### Jeu à effectuer à partir du tableau, sur le parking.

#### Qui mange qui ?

Les « mangeurs »	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les « mangés »	F	H	G	J	I	D	E	B	C	A

### Parcours « Lutin Malin » :

- Il s'agit de découvrir des postes représentés par des piquets couverts d'une plaquette blanche.
- Sur cette plaquette : une question suivie de 3 réponses.
- Relevez la bonne réponse.
- Ces piquets sont disposés en dehors du sentier. Il faudra donc s'enfoncer dans le sous-bois.
- Les chiffres et lettres (1, A), situés sur le chemin, sont des points de repère qui peuvent vous permettre de vous rendre sur les bornes.

#### Jeu « Lutin malin »

Bornes	1	2	3	4	5	6	7	8
Réponses	2	6	15	14	3	9	6	9

Bornes	9	10	<del>11</del>	12	13	14	15
Réponses	10	12	<del>10</del>	13	15	13	fin

### Jeu à effectuer à partir du tableau, sur le parking.

#### Qui mange qui ?

Les « mangeurs »	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les « mangés »	F	H	G	J	I	D	E	B	C	A

3) Carte B - « Suivi d'itinéraire » :

- Suivre le parcours fléché
- Indiquez sur cette carte par des petites flèches, le parcours suivi
- Positionnez les balises que vous rencontrerez.



3) Carte B - « Suivi d'itinéraire » :

- Suivre le parcours fléché
- Indiquez sur cette carte par des petites flèches, le parcours suivi
- Positionnez les balises que vous rencontrerez.



3) Carte B - « Suivi d'itinéraire » :

- Suivre le parcours fléché
- Indiquez sur cette carte par des petites flèches, le parcours suivi
- Positionnez les balises que vous rencontrerez.



3) Carte B - « Suivi d'itinéraire » :

- Suivre le parcours fléché
- Indiquez sur cette carte par des petites flèches, le parcours suivi
- Positionnez les balises que vous rencontrerez.



## Suivi d'itinéraire

### Parcours effectué

#### Emplacement des 3 balises rencontrées

