

Halte 5

Jeu n°9

Situe à l'aide d'une flèche chaque espèce à l'emplacement de ce vieil arbre qui lui convient. La réponse à ce jeu sera le nom de l'espèce qui vit cachée dans la branche morte !

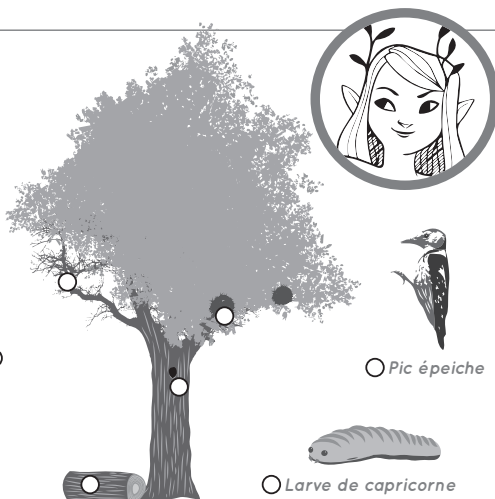
Réponse :



○ Champignon



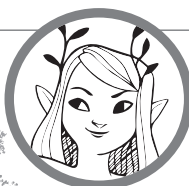
○ Rameau de gui



○ Pic épeiche



○ Larve de capricorne



Halte 6

Jeu n°10

Retrace le chemin parcouru par une goutte d'eau au départ du Marais de Droitaumont jusqu'à son étape finale en reliant les points entre eux.

Tu auras normalement dessiné l'avant-dernière lettre du code de déchiffrement !

Yron ○

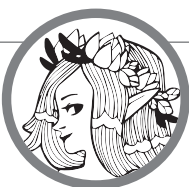
Marais ○

Orne ○

○ Moselle

Mer du Nord ○

○ Rhin



Jeu n°11

Compte le nombre de lutins qui sont disséminés tout au long du guide, à la même position en récitant l'alphabet tu trouveras la lettre qu'il te manque pour compléter le code !

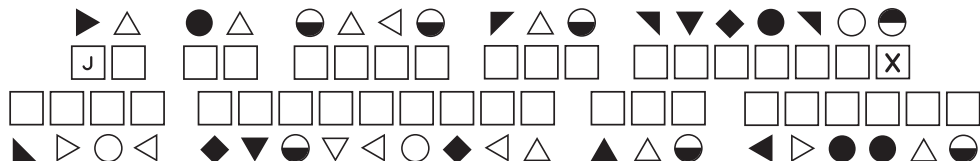
Nombres de lutins : équivalent de la lettre : = ◆

Le message codé :



Reporte ici les lettres que tu as trouvées :

Maintenant que tu as le code au complet, sers-toi en pour découvrir quelle phrase se cache ci-dessous, en espérant que tu comprendras que tout ce qui t'entoure est très important !



Sentier de DROITAUMONT

à la découverte des trésors du marais...

Feuilles de jeux



Marcher, découvrir, comprendre, jouer, et gagner !

Votre parcours est jalonné d'étapes. A chaque «halte», vous pouvez tester vos connaissances, seul ou en groupe. Une seule réponse à chaque fois est possible. Cette réponse est accessible en lisant attentivement soit le «guide de visite», soit les outils de communication et d'information mis en place sur le sentier.

Chaque bonne réponse vous apportera une lettre indispensable au déchiffrement d'un code situé à la fin de la feuille de jeux. Reportez vos réponses sur la dernière page en notant la lettre correspondant au symbole indiqué par une forme géométrique comme ceci : X

Bonne découverte et à vous de jouer !

Halte 1

Jeu n°1

Pour commencer facilement et gagner la première lettre du code, déchiffre ce rébus pour trouver le nom d'une espèce qui habite la prairie :



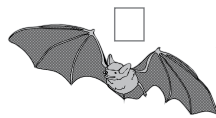
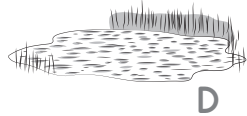
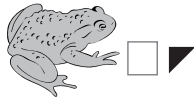
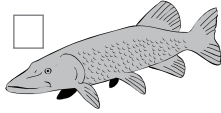
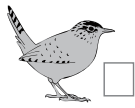
Réponse :



Halte 2

Jeu n°2

Attribue à chaque espèce la lettre correspondant à son environnement naturel :

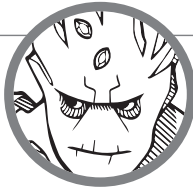
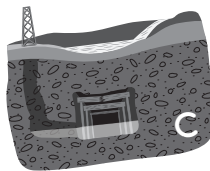
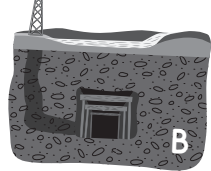
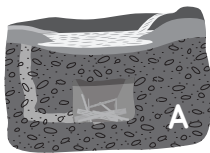


Halte 3

Jeu n°3

Dans quel ordre remettre ces trois vignettes pour qu'elles racontent chronologiquement l'histoire du marais de Droitaumont ?

Réponse : 1 2 3



Jeu n°4

Sauras-tu nommer simplement les silhouettes de ces cinq oiseaux d'eau ?
Et trois lettres supplémentaires à reporter dans la grille de code en récompense !



Halte 4

Jeu n°5

Classe du plus petit au plus grand ces habitants de la roselière et de la saulaie pour découvrir le nom d'un visiteur du Marais de Droitaumont.
Attention, ces dessins ne sont pas à l'échelle !

Réponse



Jeu n°6

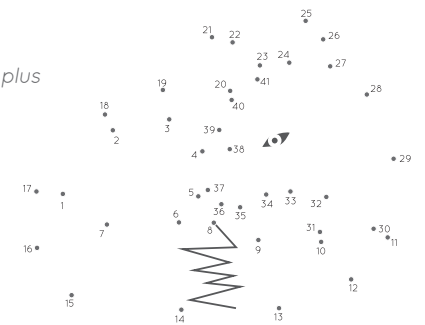
Carte des sons : fais le silence et sois attentif, entoure sur le paysage ci-dessous les sons que tu entends :



Jeu n°7

Points à relier : relie les points ci-contre du plus petit au plus grand pour découvrir qui se cache derrière ce dessin...

Réponse :



Jeu n°8

Devinette :

Je ne suis pas un vampire, mais j'aime votre sang.
J'en ai besoin, car il me fournit les protéines nécessaires au développement de mes oeufs avant la ponte.
Pour m'approvisionner, je vous pique avec ma trompe.
Du coup, tout le monde me déteste, sauf les chauves-souris, pour qui je sers de repas...

Réponse :

