



Niveau: classe de CP

Période: 1 ou 2 (en automne)

Lieu : dans un bois ou une forêt

Durée: 1h30

Organisation: 8 groupes d'élèves avec un adulte

Documents nécessaires :

- Le conte introducteur à lire par l'enseignant
- Les affiches des épreuves avec le matériel correspondant à plastifier et à installer dans le bois la veille
- Une pochette par équipe contenant la feuille de route, des crayons, l'animal prisonnier et des sacs congélation.
- La table d'orientation à plastifier et à installer sur le sol au centre de la zone

La grotte Mystérieuse

Il était une fois... Dans la Grande Forêt, au Pays des Contes de Fées... une joyeuse bande de lutins. Ceux-ci ne pensaient qu'à s'amuser en jetant des sorts par-ci, par-là sur tout ce qu'ils voyaient.

Ce qui n'était pas aussi amusant pour ceux à qui cela arrivait... Oh... Ce n'était pas bien méchant mais ils ne pouvaient voir un chat sans aussitôt le transformer en grenouille ; un écureuil en hirondelle ou une tourterelle en souris. Cela devenait franchement désagréable et perturbait le calme légendaire de la forêt.

Un jour où, comme à l'accoutumée, nos joyeux lurons se promenaient, ils passèrent devant l'entrée d'un trou béant qui baignait dans le noir le plus total.

- Brrrr!, fit l'un des lutins. Que cet endroit est sinistre!
- Si nous entrions juste pour voir?, dit un autre.
- Sûrement pas ! Il y fait bien trop noir !, répondirent les autres en coeur.
- A moins..., suggéra l'un d'entre eux, que nous nous changions en mouches. Nous serions moins visibles et pourrions fuir plus rapidement en cas de danger.

A cet instant, à l'intérieur de la grotte, brillèrent deux énormes yeux jaunes qui semblaient les regarder méchamment.

- Ouaah!, s'exclamèrent les lutins, s'enfuyant en tous sens.

Quelques dizaines de mètres plus loin, ils se rassemblèrent et décidèrent donc de se métamorphoser tous en mouches. Mais afin de ne pas être aperçus par l'étrange habitant de la caverne, ils ne reviendraient que dès qu'il ferait nuit. Le soir tombé, un petit essaim de mouches pénétra dans la grotte mystérieuse. Mais à peine s'y trouvait-il, que les branchages entourant l'entrée se refermèrent aussitôt derrière eux les empêchant

ainsi de pouvoir ressortir. Soudain, l'action se déroula à une vitesse extrême. L'occupant des lieux goba les mouches les unes après les autres.

- A l'aide! Glob...
- Au secours ! Glob...
- A moi! Glob... Glob... Glob...

Lorsqu'il ne resta plus qu'une seule mouche, une douce lumière éclaira l'intérieur de la caverne. Elle dévoila un hibou géant. De ses grands yeux jaunes, il fixa la dernière mouche et lui dit :

- Ah! Ah! Ah ! A mon tour de rire, vilains farceurs! Vous rappelez-vous de moi? Je suis le pauvre bûcheron que vous avez changé en hibou le printemps dernier... Quant à toi, mouche ridicule, je sais qui tu es et je t'ai laissé la vie sauve uniquement pour que tu puisses me rendre mon apparence d'homme... Dès que tu m'auras promis cela, alors seulement, je libérerai tes amis.
- Bzzz ! D'accord, Monsieur le hibou... Euh ! Boucheron... Oh, pardon, je voulais dire : bûcheron. Sincèrement, nous regrettons. Nous vous avions complètement oublié.
- La mouche redevint lutin et le hibou ouvrit largement son bec laissant échapper les autres mouches qui, à leur tour, redevinrent lutins.
- Comme promis, les petits farceurs prononcèrent la formule magique. Immédiatement, le hibou se transforma en bûcheron costaud qui toisait les petits lutins d'un air mécontent.
- Excusez-nous, Monsieur le bûcheron, implorèrent-ils. La leçon que vous venez de nous donner nous a fait comprendre nos erreurs. Nous promettons de ne plus jamais recommencer et de laisser la Nature telle qu'elle est.

Les épreuves des lutins

Lutin	matériel	épreuve
Rosaline	- Fiche lutin/consigne perforée - objets insolites (boîte de conserve, bouteilles, sac en plastique) avec des points - feuille de route à compléter	Les objets insolites Trouvez les objets insolites. Comptez le nombre de points dans chaque objet. Écrivez le résultat sur votre feuille de route.
Arwen	- Fiche lutin/consigne perforée - sacs congélation - stylos	Les feuilles Trouvez et ramassez 3 feuilles d'arbres différentes. Rangez chacun vos feuilles dans un petit sac et écrivez votre prénom.
Jolicoeur	- Fiche lutin/consigne perforée - cadenas - clés - images d'animaux de la forêt plastifiées et perforées	Les prisonniers Libérez votre animal prisonnier. Cherchez les clés cachées pour pouvoir ouvrir le cadenas.
Valutin	- Fiche lutin/consigne perforée - différentes feuilles d'arbres plastifiées (dont marronnier) et perforées - marrons - feuille de route à compléter	Le marronnier Le bûcheron a coupé le marronnier. Cherchez la feuille de marronnier et ramassez chacun un fruit laissé par cet arbre.

Florabelle	- Fiche lutin/consigne perforée - images de contes plastifiées et perforées (dont la petite sirène) - feuille de route à compléter	Les contes de la forêt Cherchez les images de contes. Un seul conte ne se passe pas dans la forêt. Écrivez le titre sur la feuille de route.
Vertico	- Fiche lutin/consigne perforée - feuille de route avec les animaux - empreintes d'animaux plastifiées et perforées	Les empreintes Retrouvez à quel animal correspondent les empreintes cachées dans les bois. Écrivez la lettre à coté de chaque animal.
Vertigo		
Félipon	 Fiche lutin/consigne perforée différentes tranches d'arbres plastifiées et perforées loupes feuille de route à compléter 	Tranche de vie Trouvez les rondelles d'arbres provenant d'arbres coupés par le bûcheron. Chaque année, l'arbre fabrique un cercle de bois, clair au printemps, foncé en été. Sauriez-vous trouver le plus âgé ? Écrivez son nom et son âge sur la feuille de route.
	- Fiche lutin/consigne perforée - boîtes-loupes	Les petites bêtes Cherchez des petites bêtes vivant dans la couche de feuilles mortes. En faisant très attention de ne pas les blesser, mettez-les dans les boîtes-loupes, observez-les Attentivement puis dessiner.

Félutine



groupe	épreuve 1	épreuve 2	épreuve 3	épreuve 4	épreuve 5	épreuve 6	épreuve 7	épreuve 8
A	Rosaline	Arwen	Jolicoeur	Valutin	Florabelle	Vertigo	Félipon	Félutine
В	Félutine	Rosaline	Arwen	Jolicoeur	Valutin	Florabelle	Vertigo	Félipon
С	Félipon	Félutine	Rosaline	Arwen	Jolicoeur	Valutin	Florabelle	Vertigo
D	Vertigo	Félipon	Félutine	Rosaline	Arwen	Jolicoeur	Valutin	Florabelle
E	Florabelle	Vertigo	Félipon	Félutine	Rosaline	Arwen	Jolicoeur	Valutin
F	Valutin	Florabelle	Vertigo	Félipon	Félutine	Rosaline	Arwen	Jolicoeur
G	Jolicoeur	Valutin	Florabelle	Vertigo	Félipon	Félutine	Rosaline	Arwen
Н	Arwen	Jolicoeur	Valutin	Florabelle	Vertigo	Félipon	Félutine	Rosaline

BALLYE FORESTIER GROUPE A

1: Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

2 : Arwen

3 : Jolicoeur

4 : Valutin

5 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt :

6 : Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















7 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

8 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

BALLYE FORESTIER GROUPE B

1 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

2 : Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

3: Arwen

4 : Jolicoeur

5 : Valutin

6: Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt:

7: Vertigo

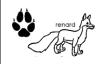
Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















8 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

BALLYE FORESTIER GROUPE G

1 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

2 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

3 : Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	۵	Ε	F	G	Η	I	J	total

4 : Arwen

5 : Jolicoeur

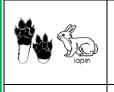
6: Valutin

7 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt:

8 : Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















Feuille de route de

BALLYE FORESTIER GROUPE D

1: Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















2 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

3 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

4 : Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

5 : Arwen

6 : Jolicoeur

7 : Valutin

8 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt:

BALLYE FORESTIER GROUPE E

1: Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt :

2: Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :



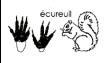












3 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

4 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

5 : Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

6 : Arwen

7: Jolicoeur

8: Valutin

BALLYE FORESTIER GROUPE F

1: Valutin

2 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt :

3: Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















4 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

5 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

6: Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

7: Arwen

8 : Jolicoeur

BALLYE FORESTIER GROUPE G

1 : Jolicoeur

2 : Valutin

3 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt :

4: Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :



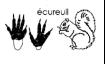












5 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

6 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

7: Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	I	J	total

8 : Arwen

BALLYE FORESTIER GROUPE M

1: Arwen

2: Jolicoeur

3: Valutin

4 : Florabelle

Écris le nom du conte qui n'a pas lieu dans la forêt:

5: Vertigo

Écris les lettres pour retrouver l'animal mystérieux :















6 : Félipon

Écris l'âge de chaque arbre, puis entoure le plus vieux :

bouleau	frêne	érable	sapin	chêne	hêtre	marronnier

7 : Félutine

Dessine les petites bêtes que tu as pu observer :

8 : Rosaline

Écris le nombre de points pour chaque objet :

Α	В	С	D	Е	F	G	Н	I	J	total