

A scroll with text on a parchment background. The scroll is unrolled, showing a central white area with text. The parchment is yellowed and has some texture. The scroll is held by four wooden rollers, one at each corner. The background is a dark blue color.

*Le jeu de  
La clé des bois*

*Centre de loisirs  
"la clé des champs"*

[www.afrlacledeschamps.com](http://www.afrlacledeschamps.com)

## L'histoire du roi Fieu

*Au début du jeu un des gardiens raconte cette histoire aux enfants, il est préférable d'avoir lu cette courte histoire au moins une fois afin de bien la retransmettre au groupe !!!*

---

Le doyen du village m' a raconté une histoire que son grand père avait lui-même entendu des ses aïeux et .....c'est cette histoire que je vais vous raconter ...

Il y a plusieurs centaines d'années, régnait sur ces terres le roi Fieu, il était bon et généreux avec les habitants et tous l'appréciaient.

Pourtant, un jour, un sorcier jaloux de sa popularité lui joua un mauvais tour en lui jetant un sort.

Quelques mois plus tard, le roi Fieu se mit à avoir de plus en plus froid sans aucune raison.

Il lui fallait toujours être près du feu et chauffer son château. Il ordonna alors de couper toujours plus de bois et les forêts disparaissaient d'années en années. jusqu'au jour ou toutes les forêts de la région avaient disparues, sauf une : Celle ou nous sommes aujourd'hui !

Chaque fois qu'un bûcheron tentait d'y couper un arbre il disparaissait mystérieusement. et forcément, plus aucun d'entre eux n'osa s'y rendre.

Le roi devint fou de rage et ordonna qu'on brûle cette forêt, mais il se mit à pleuvoir fortement et rien ne parvint à la détruire.

On raconte que celle-ci était sous la protection de "**jappe le renard**", un très vieux sorcier qui, après sa mort a laissé dans cette forêt des gardiens qui veilleraient sur elle.

Le roi fieu convoqua tous les sorciers du royaume et l'un d'entre eux expliqua que seuls les enfants pouvaient s'approcher de cette forêt et lui donner de la force.

Tous les enfants du royaume se réunirent donc et accomplirent différents jeux dans cette forêt, il s'amusèrent tellement qu'un phénomène magique se déroula et la forêt se mit à étinceller de toutes parts pendant quelques minutes.

On dit depuis ce jour que le roi Fieu n'eut plus jamais froid !

*Si vous êtes ici c'est parce que cette forêt est à nouveau en danger. la tempête de l'an 1999 à fait des ravages et aujourd'hui encore elle continue sa destruction .....la tempête à favorisé l'invasion d'insectes ravageurs qui se développent très rapidement et qui rongent les arbres de l'intérieur !*

*Aussi, comme le dit la légende : seuls des enfants peuvent donner des points de force à cette forêt, ... et seuls ces points de force lui permettront de retrouver sa vigueur et ainsi empêcher qu'elle ne soit détruite.*

*Pour cela, vous devrez réussir plusieurs épreuves en équipe.*

*Vous devrez accumuler un maximum de points de force pour les redonner à la forêt.*

*Nous sommes "les gardiens de la forêt". Notre rôle est de vérifier que vous accomplissez les épreuves avec courage et nous sommes garants de votre bonne conduite envers la forêt, vous devez respecter nos consignes... ..... que la chance soit avec vous ...*

## La clé des bois

VOUS ETES AU AU COEUR DU SENTIER DÉCOUVERTE DE JAPPERENARD, DANS LA FORÊT DE ROIFFIEUX.

CE JEU ET CE SITE SONT OUVERTS À TOUS, MERCI DE LES RESPECTER.

MERCI DE LIRE CE DOCUMENT EN ENTIER POUR ASSIMILER LE DÉROULEMENT COMPLET DU JEU.

La durée du jeu est d'environ 1 h 30.

Une cabanne peut accueillir une trentaine d'enfants (en cas de pluie).

Les points d'eau potable et de pique nique sont indiqués sur le plan.

Un animateur référant peut rester à la cabanne de base avec une trousse de soins et un jerrican d'eau, il peut éventuellement garder des enfants qui ne pourraient pas faire le jeu.

### Déroulement

Le but du jeu est de sauver la forêt, pour cela les équipes doivent réaliser des épreuves qui lui redonnent des points de force.

Les enfants peuvent être répartis au maximum en 7 équipes différentes (une des couleurs de l'arc en ciel).

Elles doivent être le plus "mixtes" possible et les âges doivent être mélangés.

Cela permet de développer la solidarité car les plus grands doivent aider les plus jeunes.

Chaque équipe est encadrée par un gardien qui est neutre (un animateur) et qui veille au bon déroulement des épreuves.

Les équipes doivent parfois accomplir les épreuves en respectant un temps donné et surveillé par le gardien.

Ils se peut que des équipes doivent attendre qu'une autre ai terminé son épreuve, à ce moment le gardien dispose d'énigmes à poser aux enfants pour les faire patienter.

Si les enfants réalisent correctement l'épreuve, ils marquent les points de force indiqués (qu'ils redonnent directement à la forêt).

Selon le déroulement de l'épreuve, le gardien (l'animateur) attribue ou enlève des points de force.

Au commencement, chaque équipe choisit une des couleurs de l'arc en ciel.

Ensuite, l'équipe répondra à une question simple posée par le gardien, ce dernier indiquera alors le chemin à suivre pour trouver l'épreuve. (se référer au plan ci joint).

**Les équipes qui ont choisi la couleur Verte, Jaune, et Orange doivent partir 5 mns avant toutes les autres car la distance qu'ils ont à parcourir est plus longue que les autres équipes.**

Le principe pour trouver l'épreuve suivante est simple à comprendre :

Il suffit de chercher des indices qui sont accrochés dans les arbres et qui amènent à l'épreuve suivante (dans l'ordre de l'arc en ciel indiqué sur la carte). Ces couleurs sont dissimulées dans les arbres sous la forme de rondins de bois de la même couleur que le chemin à suivre.

Lorsque toutes les équipes auront visité les sept couleurs de l'arc en ciel, elle devront rejoindre le point de ralliement (le départ du jeu) en veillant à replacer les objets dans les "boites" à la fin de leur septième et dernière épreuve.

Ce point est important pour que le jeu puisse rester utilisable par les utilisateurs suivants.

Le jeu se termine lorsque tous les enfants sont revenus au point de départ.

Un des gardiens réunit tout le monde et annonce que la forêt à été sauvée... pour quelques temps seulement, à eux de continuer de la préserver.

(il faut inventer en fonction de votre imagination )

Bon jeu ! Fidèles gardiens ...



### **Epreuve Jaune : L'age de l'arbre**

Chaque enfant doit choisir un des troncs d'arbre et donner l'age qu'il avait lorsqu' il a été coupé.

Il suffit de compter le nombre de stries

**Arbre N°1 : 13 ans    Arbre N°2 : 9 ans    Arbre N° 3 : 15 ans    Arbre N°4 : 18 ans**

**Arbre N°5 : 14 ans    Arbre N°6 : 12 ans    Arbre N°7 : 15 ans    Arbre N°8 : 9 ans**

Si le groupe réussit il fait gagner 50 points de force à la forêt.

Sinon vous devez oter autant de points qu'il y a de différence entre la bonne réponse et celle de l'enfant.

**Durée (approximative) : 3 / 4 mn**

### **Epreuve Verte : Le lancer d'anneaux**

Chaque enfant doit viser la branche colorée en bleu avec une série de 5 anneaux magiques.

Ils doivent se mettre sur la butte (en hauteur par rapport à la branche).

A chaque lancer réussi le groupe donne 5 points de force à la forêt.

Le calcul est mathématique et peut être fait par les enfants !

### **Epreuve Bleue : La toile d'araignée**

Les enfants doivent traverser la toile en évitant de la toucher, ils perdent 1 point à chaque "touche".

Ils doivent éviter de trop la toucher sinon l'araignée risque de se réveiller...

(à modérer ou ne pas dire selon l'age)

Si le groupe réussit il fait gagner 50 points de force à la forêt.

**Durée (approximative) : 3 / 4 mn**

### **Epreuve Rose : Le fil d'Ariane**

Une ficelle est accrochée entre les arbres.

Ce parcours est semé d'embûches naturelles et sensorielles, de feuilles, de pierres qui encombrent le chemin, de branches.

Les enfants doivent prendre le temps qu'ils veulent, en y allant doucement tout est possible !

Il faut mettre un bandau sur les participants et leur faire suivre le fil qu'ils tiennent par la main.

Attention, il ne faut pas trop tirer dessus car il est fragile !!!

Les enfants doivent arriver au bout du fil sans avoir soulevé le cache yeux.

Si le groupe réussit il fait gagner 50 points de force à la forêt.

**Durée (approximative) : 7 mn**

### **Epreuve Violette : Le parcours de bûches**

Les enfants doivent franchir sans tomber un parcours de rondins de bois.

Chaque enfant doit franchir un par un cet obstacle sans tomber.

Le gardien vérifie qu'il n'y a pas de chute et il peut autoriser les plus grands à tenir la main des plus petits).

Si le groupe réussit il fait gagner 80 points de force par enfant à la forêt.

Sinon votre libre arbitre devra enlever un certain nombre de points !

**Durée (approximative) : 3 ou 4 mn**

### **Le comptage des points :**

**Ce jeu est avant tout un jeu de coopération car l'objectif de récolter des points de force pour la forêt est commun à chaque équipe.**

**Il va de soit que le gardien de la forêt (Vous) est juge de l'attribution de ces points et que seul votre libre arbitre fera foi.**



ordre des épreuves  
à respecter !



## Parcours de la clé des bois

Route

Point d'eau

