



Élincourt-Ste-Marie

Challenge Parents/Enfants



Très difficile



Très facile

1h45



3 km

Parking de la Base
Nature et Randonnée



Retrouvez encore
plus de balades
partout en France sur
www.randoland.fr



Le Bois d'Élincourt

Cette promenade au départ de la base nature et randonnée du Pays des Sources permet la découverte de l'un des plus beaux domaines forestiers appartenant au département de l'Oise. Ce massif forestier bénéficie de mesures de protection en faveur de la faune et de la flore.

Tu pourras peut-être avoir la chance d'observer les nombreux animaux qui peuplent ce bois. C'est également le refuge des chauves-souris.

Attention, les dates de chasse (de Novembre à Février), sont directement affichées sur le site de la base nature et randonnée, mais vous pouvez également vous renseigner auprès de la Mairie d'Élincourt-Sainte-Marguerite ou de la Communauté de Communes du Pays des Sources.

Massif de Thiescourt : le refuge des chauves-souris

Le massif de Thiescourt abrite plusieurs espèces de chauves-souris.

Le Vespertilion de Bechstein, le Grand Murin, l'Oreillard roux, le Petit Rhinolophe et autres noctules sont régulièrement observés dans les bois environnants.

La présence d'anciennes carrières souterraines et l'existence d'un réseau important d'arbres morts offrent des habitats indispensables à la survie des populations de chauves-souris notamment en période hivernale.

La présence en fond de vallée de multiples sites de chasse telles que les zones humides confèrent à ce massif un intérêt tout particulier pour la protection de ces mammifères volants.

Trop longtemps considérées comme des animaux mystérieux voire maléfiques, les chauves-souris furent persécutées par les hommes. Aujourd'hui la disparition ou la modification de leurs habitats menacent de nombreuses espèces. Malgré des mesures de protection et de surveillance, il faut poursuivre les efforts de préservation des sites d'hibernation, de reproduction ou des espaces de chasse.

Le saviez-vous ?

Les chauves-souris sont les seuls mammifères doués du vol actif comme les oiseaux. Animaux nocturnes, ils se dirigent en émettant des ultrasons qui se réfléchissent sur les proies ou les obstacles « écho localisés ». Essentiellement insectivores, certaines espèces de chauves-souris sont capables de dévorer en une soirée le tiers de leur poids en insectes.



Débuter la balade du parking de la Base Nature et Randonnée du Pays des Sources.

Observer le panneau du parcours permanent d'initiation à l'orientation. Ses informations seront importantes pour les questions ②.

Avant de partir, répondre aux questions ①.

Suivre le balisage du circuit ?????, et s'arrêter à intervalles réguliers pour répondre aux questions et effectuer les différents jeux proposés.

On peut aussi suivre la carte et s'arrêter approximativement aux points marqués de ① à ⑧.

Des jeux de découverte sensoriels sont proposés (pages 7 et 8).

Vous pouvez les pratiquer à différents moments de la balade !

RÈGLE DU JEU DES FICHES

Nombre de joueurs : 2 équipes

- les enfants (dont au moins un maîtrise la lecture, sinon un adulte jouera le rôle de lecteur)
- les parents

But du jeu : répondre aux questions posées par l'équipe adverse.

Matériel :

- une fiche enfants (pages 3/4).
- une fiche parents (pages 5/6).

Attention, les parents ne doivent pas prendre connaissance de la fiche enfants et inversement.

Déroulement du jeu :

Phase 1 : Avant le départ, observation du panneau du Parcours permanent d'initiation à l'orientation...

Phase 2 : Questions/réponses ①.

L'équipe dont les questions sont sur fond vert commence en premier.

Phase 3 : Déplacement au point n° 2 (voir la carte page 7).

Phase 4 : Questions/réponses ②.

Puis enchaînement des phases 3 et 4 jusqu'à la fin de la balade (jeu n° ⑩).

Décompte des points :

1 point par bonne réponse.

On ajoute ensuite les points acquis par les jeux « Météo » et « Paysage ».

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité c'est l'équipe des enfants qui est déclarée vainqueur.

RÈGLE DU JEU MÉTÉO

Attention à ce que les équipes ne prennent pas connaissance de la liste de mots adverse !

But du jeu : en 30 secondes, présenter un bulletin météo fictif en prononçant le maximum de termes figurant sur la liste de l'équipe opposée.

Matériel : une liste de mots à trouver figurant sur la fiche adverse.

Déroulement du jeu : au top départ, un joueur de l'équipe enfant joue le rôle de présentateur météo. Il doit imaginer le temps qu'il fera dans trois mois ! Chaque fois qu'il prononce un mot figurant dans la liste Enfants, il marque 0,5 point.

À la fin de sa présentation, noter son score dans la rubrique « Météo ».

Puis c'est au tour des parents !

RÈGLE DU JEU PAYSAGE

Jeu identique à la Météo mais sur une présentation du paysage.

Retrouvez encore
plus de balades
partout en France sur
www.randoland.fr

Challenge Parents/Enfants

**Lecture
interdite
aux
parents**

Pour toutes les activités de la page 4, pose les questions aux adultes puis vérifie leur réponse et note les points obtenus (1 point par bonne réponse).

Attention, pour la question 2, on ne la pose que 5 minutes environ après avoir quitté le parking !



Ci-dessous liste des mots qui rapportent des points aux parents s'ils sont prononcés lors de la présentation du bulletin météo (jeu 5) et du jeu de lecture du paysage (jeu 9).

LA MÉTÉO PARENTS

*Attention à ce que les parents
ne prennent pas connaissance
de cette liste !*

- ☐ anticyclone
- ☐ averse
- ☐ cumulonimbus
- ☐ précipitations
- ☐ pression atmosphérique
- ☐ tempête
- ☐ vent

LE PAYSAGE PARENTS

*Attention à ce que les parents
ne prennent pas connaissance
de cette liste !*

- ☐ bosquet
- ☐ hêtre
- ☐ brindilles
- ☐ insectes
- ☐ chêne
- ☐ sentier
- ☐ mare



Le jeu est
interdit
aux
moins de 10 ans

Élincourt-Ste-Marie

1. Quel animal est-ce ? (1/1)

A. Le léopard dans ce cas.
Réponse: Le perroquet
B. Il paraît qu'il est un renard.
Réponse: Le renard

2. Le panneau du parcours d'orientation (1/2)

A. Le premier est le contraire de beaucoup.
enfants qui courent ?
B. Combien y a-t-il de jeux proposés ?
Réponse: 2
(le parcours en étoile et la course aux balises.)

3. Charade (1/1)

Mon premier est le contraire de beaucoup.
Mon deuxième est un animal qui se tient debout.
Mon troisième est une interjection.
Mon tout est un arbre.
Réponse: un / di / ble / Peuplier.

4. Destins des déchets (1/2)

A. Combien d'années faut-il pour qu'une canette de boisson en aluminium se dégrade ?
1. moins de 10 ans
2. entre 10 et 100 ans
3. plus de 100 ans
Réponse: 2 (entre 10 et 100 ans).
B. Quel est la couleur des verres blancs pour le verre ?
Réponse: Vert.

5. Jeu « Présentation Météo » (1/2, 5)

(voir règle du jeu page 2)

6. La rime (1/1)

4. Dans habite la planète Yavvo.
Sur cette planète, il y a des pinsons mais pas de pies, des corbeaux mais pas de merles, des collets bleus pas de pics-verts. Quels oiseaux peut-on trouver sur la planète Yavvo ?
Réponse: des oiseaux dont le nom comporte la lettre « o » (le corbeau, Yavvo...) : rouge-gorge, mésange, heron, aigle...

7. Cris d'oiseaux (1/2)

A. Quel est le cri de la chouette ?
Réponse: Elle ulule.
B. Quel est le cri du rossignol ?
Réponse: Il chante.

8. Domino lettres (1/2)

A. Éric a vu un chevreuil, Louis a vu un sanglier, il y a une lettre en commun.
Qui a vu un renard ? Samir ou Margot ?
Réponse: Samir car la première lettre du nom est la première lettre du nom de l'animal.
B. Ingrid aime les chats, Charles aime les chiens, Olivia aime les oiseaux.
Margot aime les chats ?
Réponse: Ana, car l'initiale du prénom et l'initiale du nom de l'animal sont identiques.

9. Jeu « L'arbre du Randoland » (1/3, 5)

(voir règle du jeu page 2)

10. Quiz (1/2)

A. Citez au moins trois noms d'arbre commençant par la lettre « C ».
Réponse: Cédre, Cerisier, Charme, Chêne, Cyprès, Corotier, Châtaignier.
B. Il m'arrive d'être rain, je peux vivre une centaine d'années et je suis parfois n'importe qui.
Réponse: Le saule.

TOTAL (1/21)

Challenge Parents/Enfants

Pour toutes les activités des pages 5 et 6, posez les questions aux enfants puis vérifiez leur réponse et notez les points obtenus (1 point par bonne réponse).

Attention, pour la question 2, on ne la pose que 5 minutes après avoir quitté le parking !

Un logo  apparaît sur les questions qui nécessitent une lecture ou une visualisation par l'enfant.

Retrouvez toutes les réponses au bas de cette page.



**Lecture
interdite
aux
enfants**

Ci-dessous liste des mots qui rapportent des points aux enfants s'ils sont prononcés lors de la présentation du bulletin météo (jeu  5) et du jeu de lecture du paysage (jeu  9).

LA MÉTÉO ENFANTS

Attention à ce que les enfants ne prennent pas connaissance de cette liste !

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ chaud | ☐ neige |
| ☐ nuage | ☐ pluie |
| ☐ soleil | ☐ température |
| ☐ vent | |

LE PAYSAGE ENFANTS

Attention à ce que les enfants ne prennent pas connaissance de cette liste !

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| ☐ animaux | ☐ arbre |
| ☐ chemin | ☐ fleurs |
| ☐ feuilles | ☐ terre |
| ☐ herbe | |

1 Qui a dit... ?

/2

A. Je sais, je sais, je ne fais pas le printemps.

- ☐ 1. L'aigle
- ☐ 2. L'hirondelle
- ☐ 3. La chouette

B. Je danse quand le chat n'est pas là.

- ☐ 1. Le renard
- ☐ 2. La taupe
- ☐ 3. La souris

2 Le panneau

/2

A. Quel est le nom de l'animal cité dans le titre de la carte

- ☐ 1. Le renard
- ☐ 2. Le lapin
- ☐ 3. Le loup

B. Combien y a-t-il de cercles rouges indiquant les balises sur la carte ?

- ☐ 1. 12
- ☐ 2. 18
- ☐ 3. 16

Réponses

Question 1 : A.2 ; B.3 - Question 2 : A.3 ; B.2 - Question 3 : 2 - Question 4 : A.1 ; B.3 - Question 6 : 2, car seul le mot «frênes» ne contient ni «a» ni «o» (PADIPADO) - Question 7 : A.2 ; B.3 - Question 8 : A.1 ; B.3 - Question 10 : A.3 ; B.2.

STÉ

ERULE

3. Le lapin

ERNON

RENDEZ-VOUS S

■ 1. verte ■ 2. grise ■ 3. jaune

EST PRO

3. ☆❁ ❁❁◻♦❄▽▽❄ ♦●♦●❄♥

PROTÉGÉE. CETTE

EE CET

CEtte PAGE EST N

PAGE EST PROTÉGÉ

■ 1. Mésange ■ 2. Colibri ■ 3. Pivert



Jeux sensoriels pour explorateurs en herbe !

DÉCOUVRIR EN AVEUGLE

Enlever souliers, et éventuellement chaussettes s'il n'y a aucun risque, et former une file indienne. Tenir les épaules de la personne devant vous. Le premier de la file sert de guide. Les autres se bandent les yeux avec un foulard et, en se tenant par les épaules, se laissent guider lentement. Il est recommandé de ne pas se parler pendant l'excursion.

Dans un endroit plaisant, mais pas trop accidenté et sans danger, le guide arrête la colonne et demande à chacun de découvrir cet endroit en aveugle, grâce aux autres sens disponibles et, à tâtons.

Après 5 minutes, les aveugles sont rappelés au centre par le guide grâce à un signal sonore.

Avant d'enlever le bandeau, on essaie de décrire l'endroit tel qu'on se le représente.

C'est alors seulement que les bandeaux pourront être enlevés et que la comparaison entre les impressions visuelles et les impressions tactiles pourra être faite.

Laissez les enfants raconter leurs expériences.

Parlez-leur aussi des vôtres. Les enfants sont heureux de se sentir à égalité en partageant leurs impressions et expériences.

RETROUVER SON ARBRE

Les participants sont par deux.

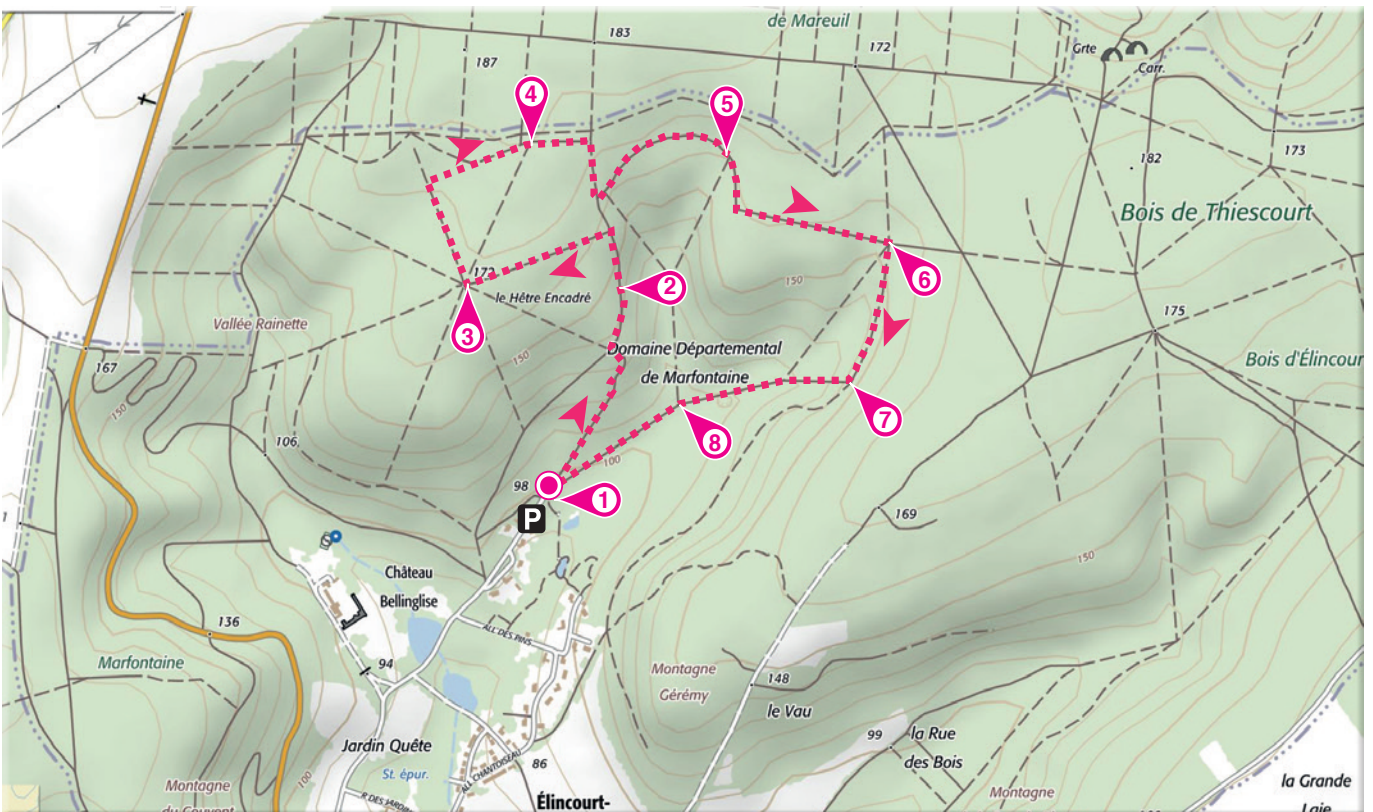
L'un a les yeux bandés, c'est l'aveugle, l'autre lui sert de guide. Le guide fait tourner l'aveugle sur lui-même pour le désorienter. Puis, il l'amène près d'un arbre en lui faisant faire des détours.

Attention ! Il faut insister sur la responsabilité du guide qui doit veiller à ce que l'aveugle ne tombe pas et ne se cogne pas la tête.

Une fois près de son arbre, l'aveugle explore avec tous ses sens : il peut tâter l'écorce, s'imprégner de sa texture, toucher les branches, la mousse, les racines, sentir son odeur, évaluer la forme et le périmètre du tronc, coller son oreille pour écouter la sève qui monte au printemps...

Une fois l'exploration terminée, le guide ramène l'aveugle à son point de départ par des chemins détournés. L'aveugle enlève son bandeau et tente de retrouver son arbre.

Inverser ensuite les rôles et recommencer à volonté.



Jeux sensoriels pour explorateurs sensoriels

Mon ami l'arbre

Première étape : former des paires.
Scatterer sur le sol une dizaine de paires d'objets divers : cailloux, branches, feuilles, plumes, etc. Les paires de préférence des objets au sol afin de ne pas abîmer la végétation.
Chaque participant en prend un bandeau les yeux.
Pendant un quart d'heure, tous les objets récoltés, en étant attentif à ce que chaque objet peut distribuer à l'autre.
Chaque participant doit chercher par le toucher la personne qui possède le même objet que lui.
Une fois la tâche terminée, la tâche est terminée ôter les bandeaux.

C'est à qui ?

Former deux équipes de deux ou plus.
La première équipe va ramasser un fruit ou une feuille qu'il trouve à terre (Attention vous devez ramasser le fruit de l'endroit où vous avez ramassé). Pendant ce temps, la deuxième équipe (les « aveugles ») ferme les yeux.
Le signal, les « aveugles » ouvrent les yeux.
Cette équipe doit chercher à quel arbre appartient le fruit ramassé.
Inverser ensuite les rôles et recommencer à volonté.

Le Robot

But du jeu : guider son partenaire en utilisant seulement ses instructions.
Matériel : 1 chronomètre (ou compter à haute voix), 1 bandeau (ou fermer les yeux).
Nombre de joueurs : 2 ou plusieurs équipes de 2 minimum.
Diviser une esplanade en rangs et en file.
Un point de départ et un point d'arrivée (poser un repère : pierre, feuille, etc.).
Au top départ, le chrono est déclenché et le guide énonce ses instructions (avancer, reculer, à droite, à gauche, stop). Le robot doit les appliquer à la lettre. On arrête le chrono lorsque le robot atteint son point d'arrivée.

L'Alphabet

But du jeu : former des mots possibles.
Première étape : Être au minimum deux. Les parents ou un frère ou un grand frère.
Classer l'ordre des joueurs du plus jeune au plus vieux.
Le plus jeune dit une lettre, le suivant dit la lettre suivante, le suivant dit la lettre suivante, etc.
Le plus ou moins vite selon son envie, le suivant dit la lettre suivante, le suivant dit la lettre suivante, etc.
Le plus jeune dit la lettre suivante, le suivant dit la lettre suivante, etc.
Le premier joueur doit citer le nom d'une chose ou un animal qui commence par la lettre choisie.
Ex : Les lettres que l'on a choisies sont : chouette, chêne, champignons...
Lorsqu'un joueur ne peut pas, on lui donne un point et on passe à une autre lettre avec un autre « compteur » et un autre « stoppeur » !
Le jeu se termine à la fin de la lettre choisie.
Recommencer à volonté...

But du jeu : former des mots possibles.
Première étape : Être au minimum deux. Les parents ou un frère ou un grand frère.
Classer l'ordre des joueurs du plus jeune au plus vieux.
Le plus jeune dit une lettre, le suivant dit la lettre suivante, le suivant dit la lettre suivante, etc.
Le plus ou moins vite selon son envie, le suivant dit la lettre suivante, le suivant dit la lettre suivante, etc.
Le premier joueur doit citer le nom d'une chose ou un animal qui commence par la lettre choisie.
Ex : Les lettres que l'on a choisies sont : chouette, chêne, champignons...
Lorsqu'un joueur ne peut pas, on lui donne un point et on passe à une autre lettre avec un autre « compteur » et un autre « stoppeur » !
Le jeu se termine à la fin de la lettre choisie.
Recommencer à volonté...

But du jeu : guider son partenaire en utilisant seulement ses instructions.
Matériel : 1 chronomètre (ou compter à haute voix), 1 bandeau (ou fermer les yeux).
Nombre de joueurs : 2 ou plusieurs équipes de 2 minimum.
Diviser une esplanade en rangs et en file.
Un point de départ et un point d'arrivée (poser un repère : pierre, feuille, etc.).
Au top départ, le chrono est déclenché et le guide énonce ses instructions (avancer, reculer, à droite, à gauche, stop). Le robot doit les appliquer à la lettre. On arrête le chrono lorsque le robot atteint son point d'arrivée.