De 5 à 8 ans

# wap aventure

www.wapaventure.be

## Deviens le héros d'aventures passionnantes à vivre en Wallonie picarde !

**Marche courageusement pour nourrir la Bêtétrange et deviens Sorcière au Pays des Collines**

Ce carnet appartient à .....

Wallonie picarde

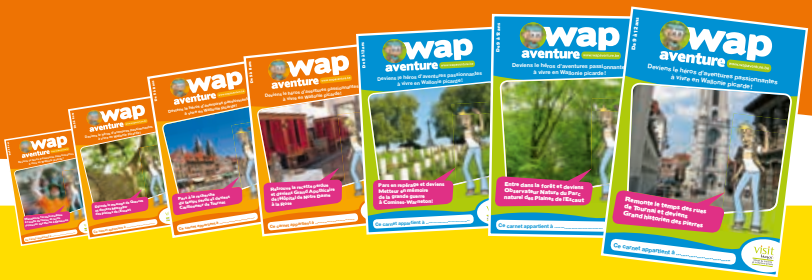
maison du tourisme

visitwapi.be

# Deviens le héros de la Wallonie picarde

wap aventure

## Plus de 20 aventures à vivre !



**Visite les sites de Wallonie picarde ! Tom et Wap t'attendent à chaque fois pour une nouvelle aventure.**

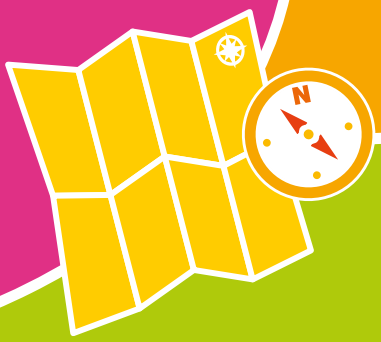
**Plus de 20 carnets de jeux à télécharger gratuitement sur www.wapaventure.be ou en vente sur place.**

*Avec le soutien du Commissariat Général au Tourisme*

Wallonie picarde

Wallonia.be TOURISME

# Ton aventure commence ici !



Bien le bonjour Ô toi !

Peux-tu m'accompagner aujourd'hui ? Il nous faut ramener de quoi nourrir la Bêtétrange… Fine, sa maîtresse, est malade… Elle nous demande de parcourir les chemins à sa place. Acceptes-tu ?

T'inquiète… je suis là pour te défendre si besoin !

**Ouvre l'œil ! Il te faudra résoudre des énigmes. Chaque énigme te donnera des indices pour trouver un mot mystère.**

**Ces indices, ce sont des lettres numérotées. Retranscris-les petit à petit en page 12 à leur bonne place. Tu découvriras ainsi ce que mange la Bêtétrange.**

On ne sait même pas ce qu'elle mange cette Bêtétrange. Où trouver sa nourriture ? Tu as une idée toi ?

En sortant de la Maison du Pays des collines, demandons à ce Monsieur. Connais-tu son nom ?

**Ta réponse :**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | 7 | | | | | 4 |
| | | | | | | |

C'est un grand détective belge. Cela fait longtemps qu'il mène l'enquête pour découvrir à quoi ressemble la Bêtétrange.

**Ellezelles est un lieu habité depuis très très longtemps. On y a retrouvé des traces d'hommes préhistoriques. Puis des traces de Romains, bien sûr ! Les gens y cultivaient du lin pour faire des tissus, des betteraves pour faire du sucre et des plantes médicinales.**

Hercule dit d'aller dans les bois.
Passons derrière la Maison du Pays
des Collines pour sortir du village.

Attends, demandons d'abord protection
à Quintine ! C'est la sorcière d'Ellezelles.
Il suffit de caresser sa tête et de faire un vœu !

Viens voir, y en a une
qui fait pipi derrière le bâtiment.
Peux-tu lire son nom ?

**Ta réponse :**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

2

**Au départ, les sorcières étaient un peu médecin, un peu prêtresse. Elles connaissaient bien la nature et fabriquaient des remèdes à base de plantes. Elles guérissaient. Les gens ont cru que c'était de la magie. Ils ont commencé à avoir peur de ces femmes guérisseuses. Elles ont été pourchassées et brûlées.**

Nous voilà partis à travers bois et champs ! Soyons attentifs… La campagne d'Ellezelles est peuplée de créatures bizarres…

Attends, avant d'aller trop loin, je veux vérifier un truc ! Que toi-même, tu n'es pas une sorcière ! Sinon on risque des ennuis…

Voici le test : saute sur le dos de la sorcière bleue et dis la phrase gravée dans sa robe « Houp, houp, Riki, Rikette, etc. ».

Si tu t'envoles, c'est que tu es déjà une sorcière !

Fine nous a laissé un message.
Peux-tu le déchiffrer ? Aide-toi de l'alphabet des sorcières gravé sur une pierre.
Tu la trouveras un peu plus loin, derrière le dragon.

| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Ta réponse :**

Gare au

6

T'inquiète ! Je suis plus fort que lui !

**Watkyne est un sculpteur qui habitait Ellezelles. Il avait surtout plein d'imagination. C'est lui qui a créé ce sentier peuplé d'étranges créatures. Il a utilisé des matériaux solides et résistants. Et il a confié ses œuvres aux bons soins de la nature et des promeneurs.**

**M**ontons la colline, jusqu'au diable. Attention, il faut monter sans nous retourner sinon gare à nous ! Prends garde… des têtes nous surveillent…

Tu es toujours là ? Tu n'as pas regardé derrière toi ? Ouf ! Saluons le diable maintenant. Quel instrument tient-il dans ses pattes ?

**Ta réponse :**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | ▲ |
| | | | | | 5 |

Et bien chantons maintenant ! Sinon le diable va jouer de son instrument. Et toutes les créatures vont se réveiller et notre quête sera beaucoup plus difficile ! Wap, tu connais une chanson ?

Euh… oui, sur l'air de frères jacques :

Même pas peur (2x)
J'ai du courage (2x)

A toi d'inventer la suite !

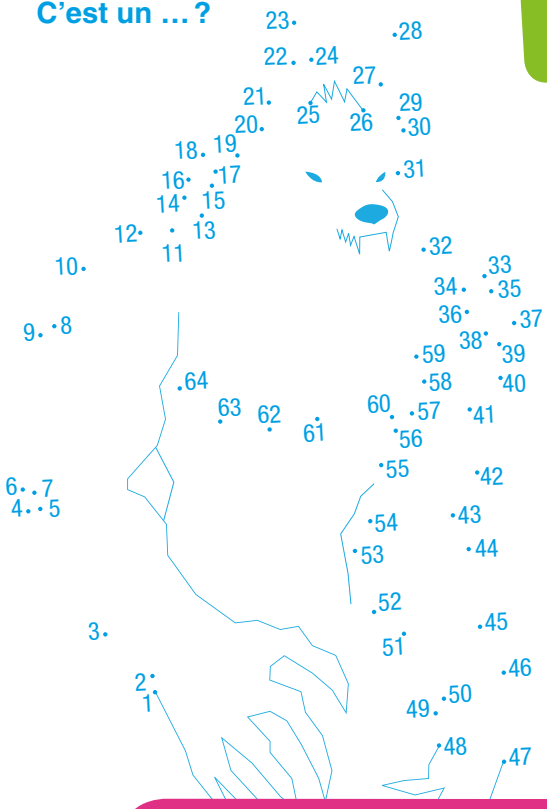
**Les Amis de Watkyne ont organisé à Ellezelles un concours de sculpture dans la nature. C'est la Biennale de l'étrange. Ils veulent faire de l'art dans la nature. Les artistes créent donc une œuvre pour un endroit bien précis du sentier.**

On rejoint des maisons. Observe bien… des sorcières s'y cachent parfois !

As-tu vu le chat roux ? Les gens du village disent que Fine est une sorcière, qu'elle peut se transformer en chat…

Peut-être vient-elle voir si nous cherchons bien la nourriture pour sa Bêtétrange ! Donne-lui une caresse pour la rassurer !

As-tu vu cette bête horrible ? C'est un … ?



Moi, je fais une petite halte dans la cabane de Quintine ! Et je mange un biscuit pour reprendre des forces !

**Ta réponse :**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | 3 | | | | | |

Et pour le faire partir, il faut lui crier « Bouh ».

**Chaque dernier samedi de juin, un étrange cortège envahit les rues d'Ellezelles. Sorcières, Loups garous et autres Verts-Boucs rejoignent la butte du Sabbat. Et toute la nuit, ils vont danser, jeter des sorts, faire de la magie. C'est la nuit du Sabbat !**

**N**ous sommes ici au sommet de la colline.
Dans l'ancien temps, c'est ici tout près
que se tenait le sabbat des sorcières.

Fine a toujours peur quand elle vient jusqu'ici.
Peur qu'un monstre surgisse d'un buisson.
La nuit, les ombres font parfois peur…

Pour se rassurer, il faut bien observer
la nature. C'est ce que font ces têtes !
Allons observer le paysage avec elles…

Moi, j'ai bien regardé et j'en ai vu un qui fait caca !
L'as-tu vu ? Quelle est la couleur de ses yeux ?
Ils sont ... ?

**Ta réponse :**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | ▲ 1 | | | ▲ 8 |

Cherchons le Vert-Bouc. Et monte sur son dos avant qu'il ne t'attrape !
Il t'emportera jusqu'à la bête à 7 têtes. Oh, elle a perdu ses têtes…
Peux-tu les remettre chacune à leur place ?

..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

**Le Pays des Collines porte bien son nom : il est constitué de collines, avec des bois sur les sommets, des prairies et des champs sur les pentes et des haies. Autrefois, des moulins à vent y tournaient. Ils ont été détruits en 1914 par les Allemands. Ils s'étaient rendu compte que les meuniers les utilisaient pour se passer des messages !**

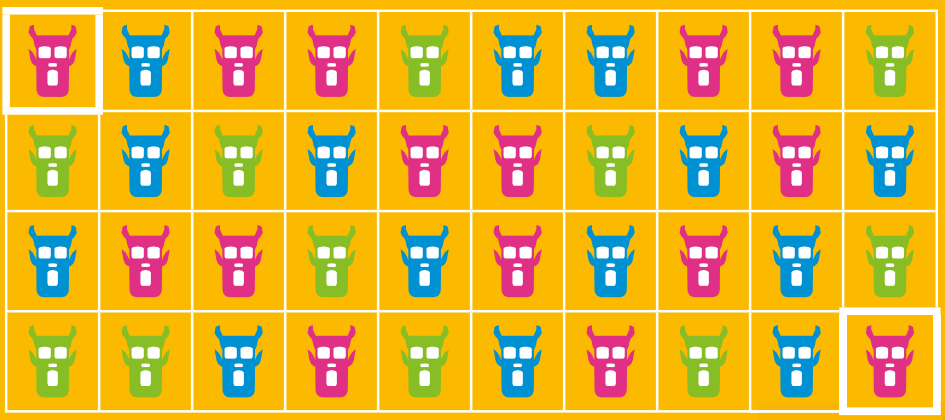
Le joueur de cornemuse va nous aider à traverser la grand route. Prends garde, les monstres qui y circulent sont d'acier et rapides comme l'éclair !

Cherche la grenouille !
Peut-être que la Bêtétrange en mange…
A moins qu'elle ne préfère croquer des vaches ?

Oulà, le chemin devient labyrinthe… Il faut tourner à gauche derrière la chapelle… Ca y est, Wap est perdu.
Peux-tu l'aider à retrouver son chemin ?

Passe d'un masque à l'autre, toujours dans cet ordre :

A



B

Sais pas si c'est la Bêtétrange, mais celle-ci se nourrit de nos déchets !

**Pour protéger l'environnement dans le Pays des Collines, on l'a transformé en Parc Naturel. Les gens qui y habitent, qui y travaillent ou qui y passent doivent respecter certaines règles pour vivre en harmonie avec la nature.**

On rejoint déjà le village. J'entends la Bêtétrange qui hurle de faim. Dépêchons, on y est presque !

Rejoignons ce bâtiment.
C'est la cage de la Bêtétrange…
Dis, je me demande si la Bêtétrange…
enfin, si ce ne serait pas Watkyne…
Tu sais le sculpteur du Sentier
de l'étrange… Si on allait demander
son avis à Hercule, le grand détective !

Retrouves-tu ces différents extraits sur les fresques de la cage de la Bêtétrange ?

A

B

C

D

Oh, j'en vois un qui ne vient pas d'ici ;
Et toi, as-tu repéré l'intrus ?

A la Maison du Pays des Collines tu pourras obtenir plein d'infos sur la région et y trouver des spécialités du coin. Puis laisse-toi guider par les sorcières qui t'emmèneront dans leur pays. Rassure-toi, rien n'est vrai ! C'est un spectacle…

# Retranscris ici, à leur bonne place, les lettres numérotées trouvées à chaque énigme.

**Ta réponse :**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |
| ▲ 1 | ▲ 2 | ▲ 3 | ▲ 4 | ▲ 5 | ▲ 6 | ▲ 7 | ▲ 8 |

**Bravo ! Tu as ramené la nourriture qui convient à la Bêtétrange. Fine te remercie !**

**Adresse-toi à la Maison du Pays des Collines et reçois ton diplôme de Sorcière au Pays des Collines ! Tu recevras aussi une entrée gratuite à notre Parcours-Spectacle ou à une autre attraction en Wallonie Picarde.**

Demande aussi la carte du Sentier de l'étrange ou les fiches rando. Visite notre boutique de produits du terroir. La Maison du Pays des Collines t'informe sur toute la région.


**Maison du Pays des Collines**

Ruelle des Ecoles, 1 (Place)
7890 Ellezelles

**Tél + 32(0)68 54 46 00**

**info@pnpc.be**

**www.pays-des-collines.be**



© Photos
EO Design ;
Maison du Parc naturel du Pays des Collines ;
La Maison du Tourisme ;
Matthieu Langrand.



Editeur responsable : Intercommunale IDETA / 11, rue Saint Jacques / 7500 Tournai. Conception & Réalisation : **HELLO Agency** - Concept pédagogique et rédaction : Newcom/Texto