

AUREILLE - RANDONNÉE PÉDESTRE

# Rand'eau des Alpilles



Livret de  
jeux

# Au secours !

Au secours ! Au secours !

Ah, toi ! Oui, toi ! Je suis contente de te voir !  
Enfin quelqu'un qui pourra peut-être m'aider.

Je m'appelle Lila, je suis une libellule et j'adore me balader dans les Alpilles avec mon mari, Louis et ma fille, Lucie. Mais ils ont tous les deux disparu...

Nous étions en train de survoler les rues d'Aureille quand un guêpier est arrivé et a volé droit sur nous. J'ai réussi à m'enfuir mais il a emporté Louis et Lucie dans son nid, et il faut vite que j'aille les sauver. Mais je ne sais pas comment faire pour détourner son attention...

Si tu veux bien m'aider, nous pouvons partir ensemble chercher une solution. Tu vas devoir répondre à différentes énigmes qui sont trop difficiles pour moi. Mais je suis sûre qu'ensemble, nous y arriverons. A la fin, nous trouverons le moyen de détourner l'attention de l'oiseau pour que Louis et Lucie puissent s'enfuir.

Notre périple va durer au moins 2 heures, alors sois bien préparé !

Bon courage, et n'oublie pas, je compte sur toi !



Tout au long du livret, des mini-jeux te permettront de récolter des lettres marquées de ce signe  2. Une fois que tu as réussi les jeux, reporte les lettres à la page 14 face au chiffre indiqué. Tu découvriras alors la phrase mystère qui te donne le moyen de sauver la famille de Lila.

# Recommandations

Pour que tu puisses m'aider dans de bonnes conditions, il te faut respecter quelques règles simples. Merci !



La nature est un **espace fragile** où de nombreuses espèces, animales et végétales, cohabitent. C'est leur maison. Il ne faut pas les déranger. Pour cela, veille à bien rester sur les **sentiers balisés**.

Avant de partir en randonnée, il faudra, avec l'aide de tes accompagnateurs, vérifier qu'aucune **interdiction** n'a été annoncée (incendie, chasse...).

Pense à prendre tout **le nécessaire** pour partir en randonnée. Pour assurer ta mission, tu as besoin d'avoir des forces. Donc n'oublie pas ta bouteille d'eau, un petit goûter, ta casquette ou ton k-way en fonction de la météo.

Prévoit aussi **un stylo**, pour noter toutes tes réponses.

# Itinéraire



Résous les jeux en respectant l'ordre et les lieux indiqués sur la carte.



# 1. Un pas de côté

J'aime virevolter autour de la fontaine pointue, je la trouve très jolie, avec toute la mousse qui la recouvre.

Regarde en haut de la fontaine, il y a même un arbre qui pousse !

Les flèches indiquent les déplacements à suivre sur la grille pour découvrir le fruit que produit cet arbre.



	 Pomme				 Kiwi		
		 Olive		 Poire			
 Châtaigne			 Prune				 Amande
	 Orange			 Citron			
 Noisette						 Figue	
		 Pêche			 Cerise		



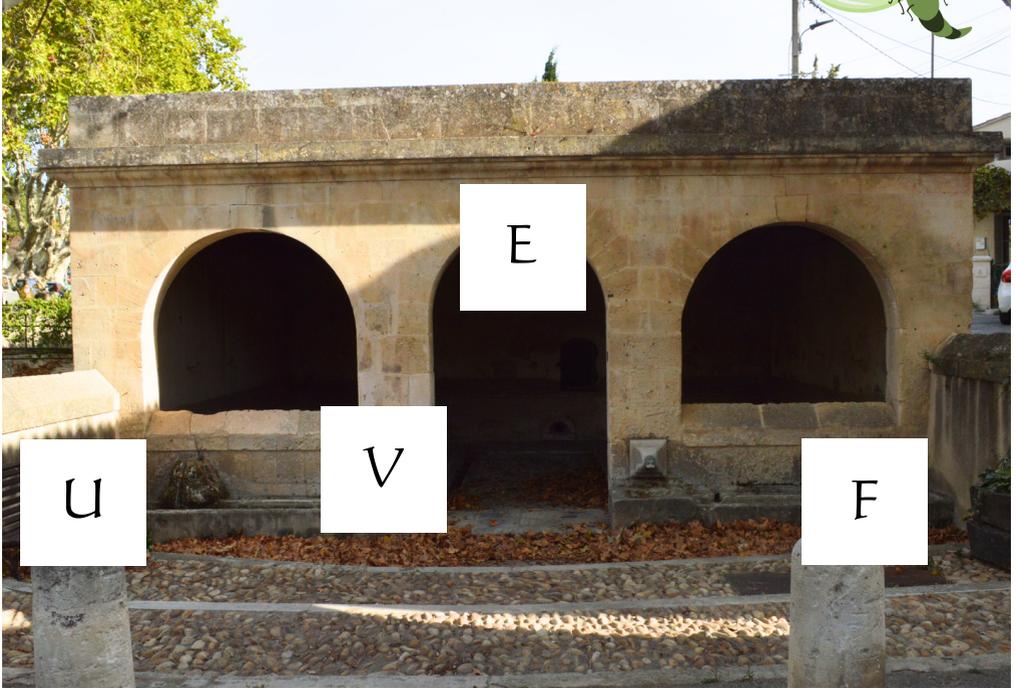
Le nom du fruit est : \_\_\_\_\_

1

2

## 2. Puzzle

Quand il fait trop chaud, je viens souvent me réfugier au lavoir pour me reposer sur les pierres. Mais quand je suis passée ce matin, certaines parties manquaient !  
Replace les parties du lavoir et reporte les lettres correspondantes.



3



4



5



6

### 3. Remue-Méninges

Les animaux sont de petits joueurs. Ils ont mélangé les lettres de leur nom. On ne sait plus qui est qui. Avec l'aide des indices donnés, remets les lettres dans le bon ordre.

Obélix adore me manger.  
Je suis le...

N E G R S A L I



7

Je suis roux. On dit de moi  
que je suis rusé. Je suis le...

R D N A E R



8

Moi aussi, je suis roux et  
j'adore les noisettes.  
Je suis l'...

E U I R L C U E



9

J'ai de grandes oreilles et je  
saute pour me déplacer.  
Je suis le...

E L V I R E



10

Je suis le petit du  
sanglier. Je suis le...

S A R I M N A C S



11

J'ai de petites oreilles. J'ai  
une petite queue, blanche sur  
le dessous. Je suis le...

P L I A N



12

# 4. Message codé

Avant, je venais souvent à la fontaine Saint-Jean car de l'eau coulait de la falaise. Le bassin de la fontaine abritait alors beaucoup d'insectes et de têtards.  
 Déchiffre le code pour découvrir un de mes secrets lié à cette fontaine.



○	A	B	D	E	F	I
○						
○	L	N	O	S	T	
○						

○													
○													
○													

Comme tu as pu le remarquer, des lettres se sont glissées par erreur dans le code !  
 Reporte-les ici :          



## 5. Cherche & trouve

Lorsque je vole, je croise plein d'oiseaux dans le ciel. Retrouve leur nom dans la grille. Les lettres restantes sont à replacer à côté des numéros dans l'ordre où elles sont apparues.

AIGLE	MERLE
BUSES	MESANGE
BRIANT	MOINEAU
CHOUETTE	PIES
FAUCONS	PIPIT
FAUVETTES	PINSON
GEAI	ROLLIER
GRIVE	ROUGE GORGE
GUEPIER	TICHODROME
HIBOU	VAUTOUR

F	B	T	P	I	E	S	G	M	V	R	P	15
A	F	R	B	I	U	A	E	E	A	O	I	16
U	A	A	U	N	R	A	R	U	U	P		17
V	U	N	I	A	S	S	I	L	T	G	I	18
E	C	N	U	G	N	E	O	E	O	E	T	19
T	O	R	I	A	L	T	S	N	U	G	R	20
T	N	M	O	I	N	E	A	U	R	O	O	21
E	S	L	M	E	S	A	N	G	E	R	L	22
S	A	E	L	A	H	I	B	O	U	G	L	23
T	I	C	H	O	D	R	O	M	E	E	I	24
G	U	E	P	I	E	R	G	R	I	V	E	25
I	E	R	C	H	O	U	E	T	T	E	R	26

## 6. Cache-cache

J'ai lancé une partie de cache-cache à l'aqueduc avec 8 de mes amis. Aide moi à les retrouver !

I   
A   
V   
T   
B   
O   
M   
G   
N   
C   
U 



Certains de mes amis n'étaient pas là lors de cette partie. Reporte leur lettre ici, en respectant leur ordre d'apparition dans la liste à gauche.

33 34 35

# 7. Un jour, je serai grande

En tant que libellule, je suis passée par beaucoup d'étapes avant d'être celle que je suis maintenant.

Remets en ordre les étapes de mon cycle de vie et retrouve le nom de chacune d'entre elles. Pour t'aider, la première étape est déjà indiquée.

2

3

4

5

6

I



-----



-----



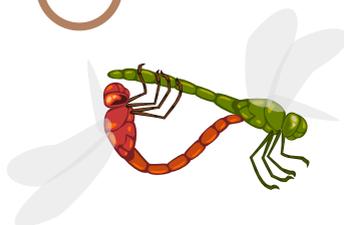
-----



-----



-----



-----

ACCOUPLEMENT

LARVE

MÉTAMORPHOSE

OEUFS

ADULTE

PONTE

Ecris ensuite la première lettre de chaque étape dans l'ordre du cycle de vie

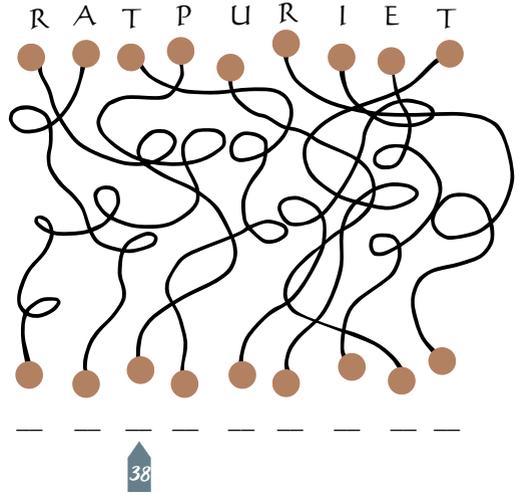
-----

36

37

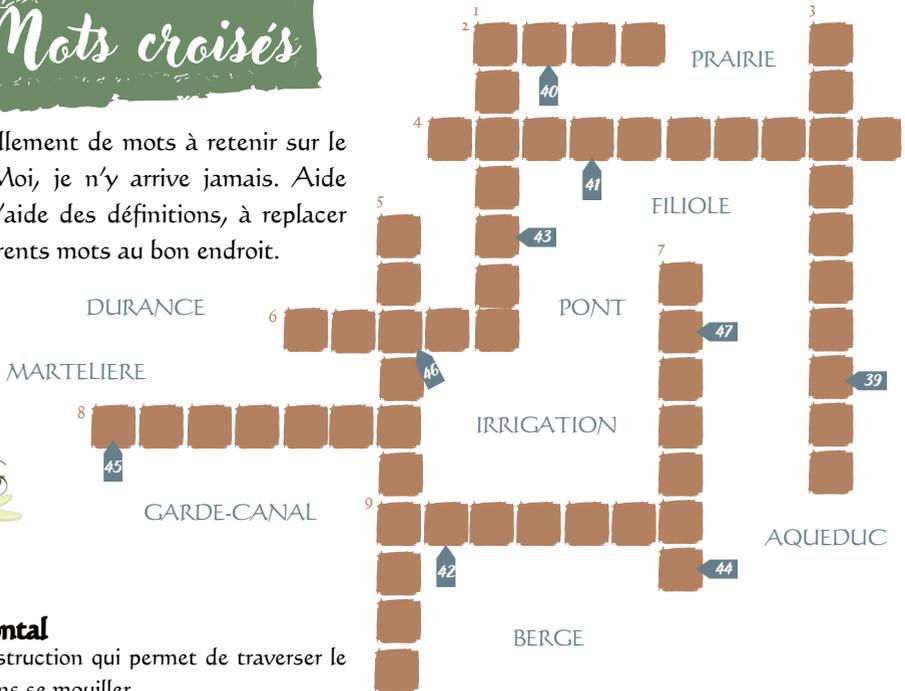
## 8. Méli-mélo

A force de survoler le canal, je me suis emmêlée les pinceaux. Je ne sais plus comment s'appelle cet ouvrage. Suis mes traces pour retrouver son nom.



## 9. Mots croisés

Il y a tellement de mots à retenir sur le canal. Moi, je n'y arrive jamais. Aide moi, à l'aide des définitions, à replacer les différents mots au bon endroit.



### Horizontal

2. Construction qui permet de traverser le canal sans se mouiller
4. Objet qui fait passer l'eau du canal principal aux canaux secondaires
6. Chemin qui longe le canal
8. Canal secondaire (en provençal)
9. Construction qui permet au canal de passer au dessus d'un chemin

### Vertical

1. Type de cultures arrosé par le canal, où pousse le foin de Crau
3. Arrosage des prairies par l'eau du canal
5. Personne qui entretient le canal
7. Fleuve d'où provient l'eau du canal

# 10. Qui est qui ?

Quand je vole au dessus de la garrigue, je rencontre plein de plantes. Peux-tu retrouver les propriétés de chacune ?



Chêne kermès



Ciste cotonneux



Pin d'Alep



Brachypode rameux



Romarin



Alysson maritime

1. C'est une herbe qui nourrit les moutons

C'est le \_\_\_\_\_

48

2. Ses feuilles très fines sont appelées aiguilles

C'est le \_\_\_\_\_

49

3. C'est une plante aromatique, elle sent très bon !

C'est le \_\_\_\_\_

50

4. C'est une plante à fleurs qui sent bon le miel

C'est l' \_\_\_\_\_

51

5. Ses feuilles sont piquantes pour repousser les animaux

C'est le \_\_\_\_\_

52

6. Ses feuilles sont toutes douces car elles sont couvertes de poils

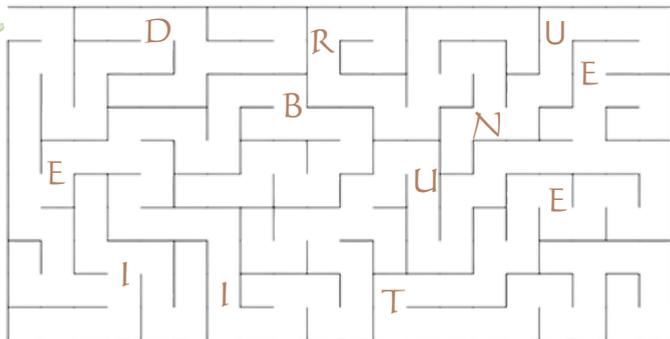
C'est le \_\_\_\_\_

53

# 11. Labyrinthe

Dans les années 1900, un train passait à Aureille. Il transportait les voyageurs et marchandises entre Arles et Salon. Aide moi à trouver le charbon qui était utilisé pour faire fonctionner le train.

Note les lettres que tu auras trouvées sur le chemin.



54

55

56

57

58



# Phrase mystère



Ça y est, nous sommes à la dernière étape. J'espère que tu as pu résoudre toutes les énigmes. Tu vas enfin pouvoir me dire comment sauver ma famille !

24 13 58 33 46 3

16 53

4 29 56 9 40 20

10 48 32 52

-----

49 27

19 39 8

14 6

7 21

57 37

30 2 18 .

-----

55 12

5 36

25 11 34 41 17 42 35 51 22

44 15

28 54

-----

1 26 50 38 31

45 47 23 43 .

-----

# Photo de famille

Grâce à ton aide, j'ai finalement pu retrouver ma famille saine et sauve ! J'aimerais que tu nous dessines pour immortaliser ces retrouvailles. Cela nous fera un souvenir de cette aventure !



# Merci !

*Repenses*

p.6 : Figure / p.8 : 1. Sanglier 2. Renard 3. Ecuireuil 4. Lièvre 5. Marcassin 6. Lapin / p.7 : 1. E. 2. F. 3. V. 4. U / P. 9 : T et D / p.10 : les lettres restantes sont : T U A R N N U R I A L A E L A I E R / p.11 : 1. Œufs 2. Larve 3. Métamorphose 4. Adulte 5. Accouplement 6. Ponte / p.12 :

- meli-mélo : Particteur
- mots croisés : 1. Prairie 2. Pont 3. Irrigation 4. Martelière 5. Garde-canal 6. Berge 7. Durance 8. Filhole 9. Aqueduc /

p.13 :

- Qui est qui ? : 1. Brachypode rameux 2. Pin d'Alep 3. Romarin 4. Alysson maritime 5. Chêne kermès 6. Ciste cotonneux
- Labyrinthe : E I U E T

p.14 : Attire un faucon vers le nid du guêpier. Il va l'attaquer et le faire fuir.



*Ce livret a été réalisé par Aline Cantat et Bleuenn Simon, volontaires en service civique en 2023-2024 à Aureille et avec la collaboration de :*

- La Municipalité, notamment Jean-Michel Pertuit et Didier Carpi*
- Le Parc Naturel Régional des Alpilles*

*Une attention particulière est destinée à Manon Cantat, qui a donné de précieux conseils pour imaginer et réaliser les jeux. Merci aussi à Efflam et Leïla Simon qui ont testé le livret.*

*Ce livret a été pensé pour les enfants âgés de 6 à 12 ans pour le sentier famille de 8 km.*

