



# Chasse au trésor clé en main pour la Nuit de la lecture 2025 : "Les Mémoires de la forêt"

publié le 24/01/2025

## Descriptif :

Cet article présente un escape game littéraire élaboré pour la Nuit de la lecture 2025 autour du roman "Les Mémoires de la forêt". Il comporte la présentation du projet, le déroulé de la chasse au trésor et tous les documents et outils qui la composent.

## Sommaire :

- Genèse du projet
- La Nuit de la lecture 2025
- La chasse au trésor littéraire

## ● Genèse du projet

A la rentrée 2025, les IPR Etablissements Vie scolaire ont mis l'accent, dans notre lettre de mission, sur le développement de la lecture dans un contexte de renforcement de la maîtrise des savoirs fondamentaux.

Avant de m'orienter vers les sciences de l'information et de la communication en vue de passer le CAPES de documentation, j'ai suivi un parcours universitaire pour me former aux métiers de libraire et d'éditrice. La littérature jeunesse était, en effet, ma première marotte professionnelle et c'est elle qui m'a conduite vers l'enseignement.

Si je travaille beaucoup en EMI autour de la culture médiatique et numérique des élèves, j'aime revenir à cette mission fondamentale qu'est la promotion de la lecture dans le cadre de l'animation du CDI dans lequel je travaille depuis 10 ans au collège Georges Texier de Saint Jean d'Angély. Pour ce faire, la Nuit de la lecture est une excellente opportunité.

## ● La Nuit de la lecture 2025

La 9e édition des [Nuits de la lecture](#), organisée par le Centre National du Livre, se tient du 23 au 26 janvier 2025. Elle a pour thème "Les Patrimoines". Ce thème renvoie d'abord à la littérature de l'intime, au sens de la mémoire dont on hérite et qui se transmet à travers les livres. Il s'entend également dans un sens collectif : celui du patrimoine commun à conserver.

Pour la Nuit de la lecture qui se tiendra le vendredi 24 janvier de 17h30 à 22h30 au CDI, j'ai choisi de proposer le programme suivant :

- Lecture offerte de contes traditionnels de la Saintonge
- Chasse au trésor sur *Les Mémoires de la forêt* de Mickaël Brun-Arnaud
- Fabrication de bocaux à souvenirs à la manière de Georges Perec
- Projection du film *Les enfants de Timpelbach* adapté du roman d'Henri Winterfeld



● La chasse au trésor littéraire

○ Le choix de l'œuvre

*Les Mémoires de la forêt* de Mickaël Brun-Arnaud fait partie des œuvres conseillées par le CNL sur le thème des patrimoines. J'ai découvert ce roman jeunesse par l'intermédiaire de Delphine Chartier de la librairie Jeux de pages à Saint Jean d'Angély. C'est devenu un véritable coup de cœur. L'histoire nous mène dans la forêt de Bellécorce où Archibald Renard tient une librairie dans laquelle chaque animal peut déposer le livre qu'il a écrit afin qu'il soit conservé et partagé. Archibald mène une existence paisible jusqu'au jour où son ami Ferdinand Taupe se désespère de ne pas retrouver ses mémoires qu'il a écrits et déposés à la librairie il y a fort longtemps. Un mystérieux client est passé la veille et a acheté l'ouvrage. Ferdinand est atteint de la maladie de l'oublie-tout et il ne sait plus ce qu'il est advenu de Maude, son épouse adorée. Pour le découvrir, il doit retrouver le client mystère qui a désormais tous les souvenirs de Ferdinand entre ses mains. Archibald décide de l'aider dans cette quête qui les mèneront aux quatre coins de la forêt à la rencontre de ceux et celles qui ont marqué le passé de Ferdinand. Ce roman évoque avec poésie et délicatesse les affres de la maladie d'Alzheimer et fait l'éloge des liens d'amitié et de solidarité. Il questionne également la littérature comme gardienne de la mémoire. C'est un récit d'aventure qui se démarque du schéma traditionnel : ici pas de monstre, pas d'héroïsme ni de surnaturel mais beaucoup d'émotions. La série est complétée par trois autres tomes à L'Ecole des loisirs et la chasse au trésor est un moyen de promouvoir ce titre et d'encourager son emprunt car il gagne à être lu !



## ○ Le principe du jeu

Les joueurs, en équipe, doivent remettre la main sur le livre *Les mémoires de la forêt* pour aider Ferdinand Taupe à retrouver ses souvenirs et à savoir ce qu'est devenue Maude, sa bien-aimée. Pour cela, ils devront retrouver 5 indices cachés dans des livres du CDI. Une fois réunis, ces 5 indices leur fourniront le code à 4 chiffres et l'emplacement du coffre secret. Pour l'occasion, le CDI n'est plus le CDI mais la forêt de Bellécorce et chaque espace s'est transformé en étape de Ferdinand Taupe dans sa quête.

## ○ Le matériel

Pour cette chasse au trésor conçue pour 5 équipes (25 élèves) vous devez vous équiper de :

- 1 petit coffre à clé
  - 1 grand coffre avec un cadenas à 4 chiffres
  - Un paquet de feuilles transparentes imprimables
  - Un paquet de feuilles blanches grammage minimum 210gr/m2
  - Un paquet de pochettes de plastification
  - Une plastifieuse
  - 5 enveloppes A4 kraft
  - 6 enveloppes A5 kraft
  - 1 enveloppe 110x220 mm
- Pour les kits d'aventuriers :
- 5 miroirs de poche
  - 5 stylos à encre invisible lumière UV
  - 5 pochettes en tissus

Je vous suggère d'utiliser un maximum de matériel de récupération. Si vous devez acheter tout le matériel, comptez un budget de 70 euros ce qui est peu car cette chasse au trésor est réutilisable à l'infini !

## ○ Préparation

Vous trouverez dans cet article tous les documents que j'ai créés pour cette chasse au trésor. Le roman *Les Mémoires de la forêt* a une identité graphique très attractive grâce aux illustrations de Sanoë. J'ai réutilisé ces illustrations pour le design de ma chasse au trésor. Tous les documents peuvent être réutilisés et modifiés.

Vous devez imprimer :

- La feuille de route en 5 exemplaires livrets couleurs

 [feuille\\_de\\_route](#) (PDF de 8.7 Mo)

- Pour démarrer la chasse au trésor, les équipes doivent superposer le plan du CDI imprimé sur papier transparent au plan de la forêt de Bellécorce imprimé en couleurs. Cela leur permet d'associer chaque étape à un espace du CDI. Ce procédé n'est pas obligatoire : les équipes peuvent retrouver les énigmes juste avec les couvertures de livres laissées à leur disposition.

 [plan\\_du\\_cdi](#) (PDF de 36.2 ko)  
 [plan\\_de\\_bellecorce](#) (PDF de 181.1 ko)

- Le document "enveloppes indices" est à imprimer en couleurs puis chaque feuille est à découper et à coller sur une enveloppe kraft A5

 [enveloppe\\_indices](#) (PDF de 5.1 Mo)

- La Lettre à Violette est à imprimer en couleurs, à découper puis à coller sur l'enveloppe 110x220 mm

 [lettre\\_a\\_violette](#) (PDF de 1.6 Mo)

- Le code morse est à imprimer sur un papier épais, à découper et à glisser dans l'enveloppe "Lettre à Violette".

 [code\\_morse](#) (PDF de 6.1 ko)

- L'alphabet morse est à imprimer en couleur, à plastifier puis à découper.

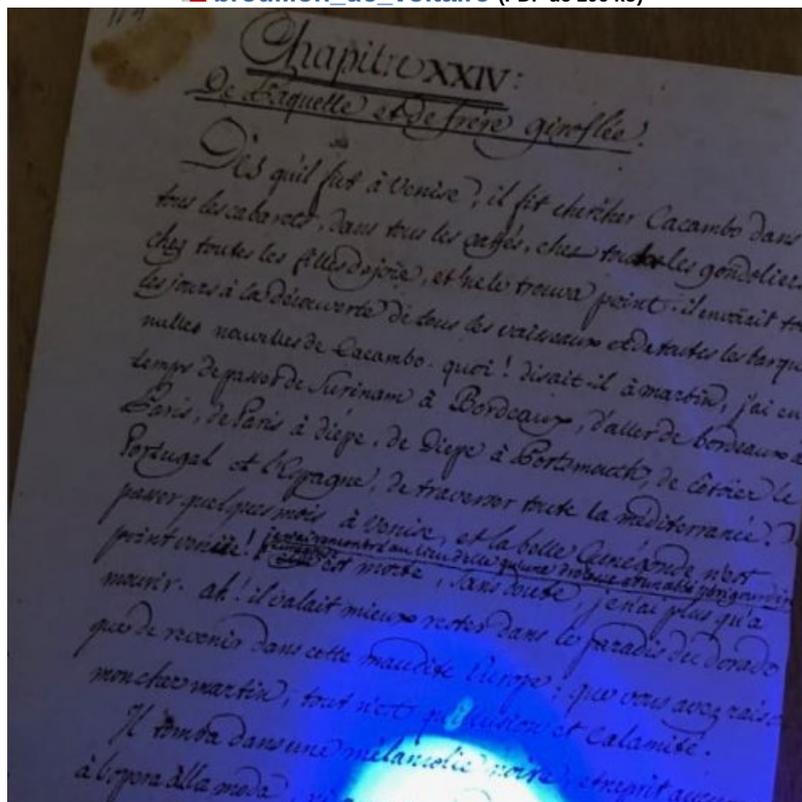
 [alphabet\\_morse](#) (PDF de 367.4 ko)

- Le document "Brocantaupe" est à imprimer en couleurs en 5 exemplaires.

 [brocantaupe](#) (PDF de 3.4 Mo)

- Le brouillon de Voltaire est à imprimer en couleur sur un papier épais. Surlignez au stylo à encre invisible les lettres qui forment le mot NOIX.

 [brouillon\\_de\\_voltaire](#) (PDF de 106 ko)



- Le puzzle est à imprimer en couleurs, à plastifier puis à découper comme un puzzle.

 [puzzle-2](#) (PDF de 341 ko)

- La recette est à imprimer en couleurs sur du papier épais.

 [recette](#) (PDF de 272.3 ko)

- Les tickets de concert sont à imprimer en couleurs sur du papier transparent puis à découper.

 [tickets\\_de\\_concert](#) (PDF de 1.4 Mo)

- Les indices sont à imprimer en couleurs, à plastifier puis à découper. Au dos de chaque indice, notez

un numéro ou un espace du CDI au feutre indélébile. Il faut que les 5 indices relevés sur la feuille de route des équipes contiennent (dans l'ordre) les numéros du code et l'emplacement du coffre. Voir les photos plus bas.

 [indices\\_2\\_](#) (PDF de 2.2 Mo)

- Le documents "Photos souvenirs de Ferdinand Taupe" est à imprimer en couleurs en 5 exemplaires puis à découper et à coller sur les 5 enveloppes Kraft A4

 [photos\\_souvenirs\\_de\\_ferdinand\\_taupe](#) (PDF de 30.3 ko)

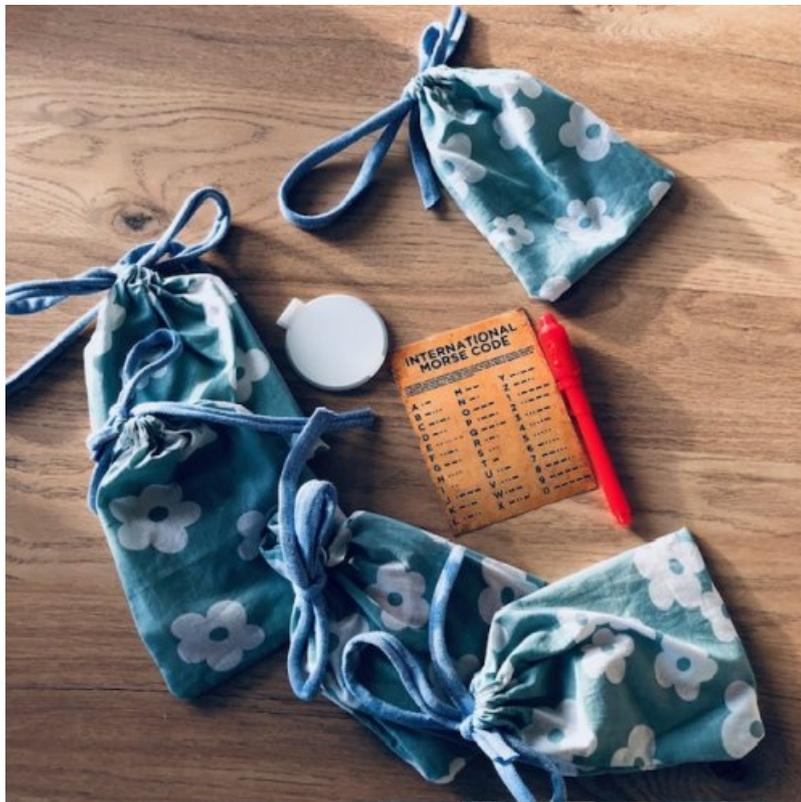
- Enfin choisissez 6 livres du CDI qui correspondent aux espaces où vous dissimulerez les indices. Photocopiez en couleurs en 5 exemplaires chaque couverture. Noter un numéro de 1 à 6 derrière chaque couverture puis mettez les 6 couvertures photocopiées dans les enveloppes Kraft A4.

Vous devez ensuite assembler et disposer :

- Prévoyez 5 tables (1 par équipe) et disposez-y les éléments de départ du jeu : la feuille de route, les plans à superposer (optionnel) et l'enveloppe A4 qui contient les 5 couvertures de livre.



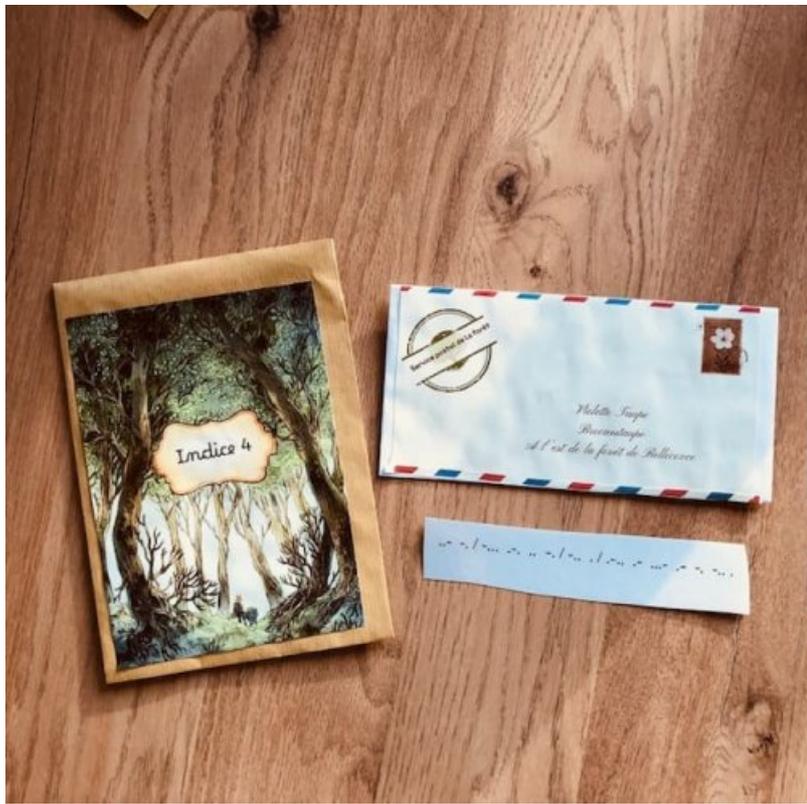
- Préparez les 5 kits d'aventuriers : dans chaque pochette en tissu, placez un miroir de poche, un stylo à encre invisible et un alphabet morse.



- Placez les indices dans les enveloppes A5 : la recette dans l'enveloppe 1, les tickets de concert dans l'enveloppe 2, les mots-mêlés Brocantaube dans l'enveloppe 3, la lettre à Violette avec le message en morse dans l'enveloppe 4, le brouillon de Voltaire dans l'enveloppe 5 et le puzzle dans l'enveloppe 6. Glissez les enveloppes dans les livres que vous avez choisis et rangez les livres selon leur cote.









- Placez les indices plastifiés et découpés dans le petit coffre à clé et placez ce coffre au même endroit que l'indice 6.



- Scotchez la clé du petit coffre au dos de la couverture du livre choisi pour dissimuler l'indice 6.

- Placez le livre *Mémoire de la forêt* dans le grand coffre fermé par le cadenas à 4 chiffres et placez le coffre dans l'espace choisi comme lieu secret. Je place également dans le coffre des goodies offerts par ma librairie qui récompenseront les élèves.



**Votre chasse au trésor est prête !**

○ Déroulé

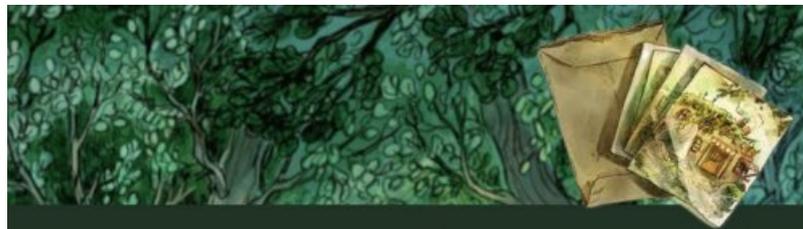
**Accueillez les élèves et répartissez-les en équipe. Chaque équipe est orientée vers sa table qui supporte les éléments de départ. Les premières pages du livret "Feuille de route" plonge les élèves dans l'histoire de cette chasse au trésor.**

Bienvenue dans la librairie de Maître Renard, au coeur de la forêt de Bellecorce. Regardez autour de vous ! Que voyez-vous ? Des étagères pleines de livres. Ici, chaque animal qui le souhaite peut déposer le recueil de ses mémoires dans l'espoir que celles-ci soient conservées et partagées pour traverser les années.

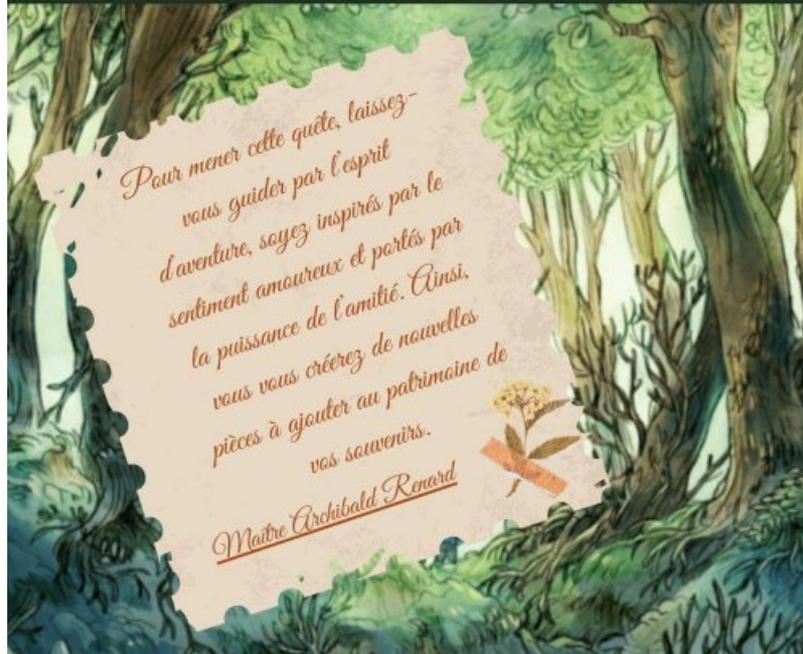


Un livre manque malheureusement à l'appel ! Ferdinand Taupe cherche désespérément l'ouvrage qu'il a écrit. Atteint de la maladie de l'oubli tout, il a perdu beaucoup de ses souvenirs et avec eux sa bien-aimée : Maude. Avant que la mémoire ne l'abandonne complètement, il veut retrouver son amour et pour cela une seule solution : remettre la main sur son livre "Les mémoires de la forêt".





Incapable de mener seul cette quête, Ferdinand a besoin de votre aide pour retrouver le livre perdu. Tout ce qu'il lui reste de son passé oublié, se sont quelques photographies de moments précieux partagés avec sa bien-aimée. Ces photographies vous mèneront d'un bout à l'autre de la forêt où vous collecterez des indices. Résolez les énigmes, rassemblez les indices et remettez la main sur *Les Mémoires de la Forêt !*



Lors de cette première étape, les élèves doivent superposer les plans, faire le lien entre les différents espaces du CDI et les couvertures de livre et compléter le tableau de la feuille de route. Ils sauront ainsi où chercher les indices.



## Pour commencer...

Associez chaque étape du parcours de Ferdinand Taupe dans la forêt à une zone du CDI. Cela fait, aller voir le maître du jeu pour obtenir votre trousseau d'aventurier et démarrez votre quête dans l'ordre qui vous plaira !

Etapes de Ferdinand	Espace du CDI	Document recherché
Villenlair		
Grimpétoile		
Brocantaupe		
Retraite des plumes		
Duchêne		
Salon de Thé		

En échange du tableau correctement complété, remettez aux équipes leur kit d'aventurier.

Ils peuvent désormais se lancer sur la piste des indices dans l'ordre qu'ils souhaitent (inutile d'être plusieurs équipes à la fois sur le même indice). Seul l'indice 6 nécessite d'avoir rassemblé les autres indices avant. Mais on peut aussi les laisser essayer et rebrousser chemin !

Voici les indices à collecter :

- L'ingrédient secret est le sirop d'orgeat.
- L'instrument soliste est le piano.
- L'objet cassé est le grille-pain.
- La fleur qui parfume l'enveloppe est le brin de lavande.
- L'étrange équipement qui ne quitte jamais Ferdinand est une demi-coquille de noix.
- La clé est à trouver sous la couverture du livre.

En ouvrant le petit coffre à clé, les élèves doivent prélever les 5 images correspond aux indices et les placer dans l'ordre pour découvrir le code et le lieu du grand coffre secret.

Le maître du jeu (vous !) est là pour guider les équipes quand elles butent trop dans le jeu. Mais attention ! Il faut les laisser trouver les solutions en faisant appel à l'intelligence collective.

Bonne chasse au trésor !



**Académie  
de Poitiers**

**Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.**

**Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.**