

La Forêt enchantée 2022

La Quête de l'Ondine de Feu

Présentation générale

Informations pratiques

Les organisateurs et leur territoire

Les Compagnons de la Neuve Forge : l'héritage d'une longue tradition touristique

Patrimoine et territoire transfrontalier

Déroulement

La Quête de l'Ondine de Feu

Les jeux et les animations

www.laforetenchantee.fr

Communiqué

La Forêt enchantée, La Quête de l'Ondine de Feu

Vivez une grande aventure les 16 et 17 juillet 2022

Après deux ans d'interruption, *Les Compagnons de la Neuve Forge* organisent *La Forêt enchantée* les 16 et 17 juillet sur le Site des Verreries à Fourmies. Ce site enchanteur et spacieux, permet d'avoir un parcours libre pour optimiser la Forêt enchantée basée sur l'échange et la bonne humeur.

Cette année, un nouveau coup de tonnerre vient perturber la Forêt enchantée : l'Ondine de feu a disparu ! Or c'est elle qui permet aux roues d'actionner les soufflets des haut-fourneaux situés sur l'Helpe mineure. C'est aussi elle qui fait tourner les roues qui font frapper les marteaux des forges d'affinerie. Les Maîtres de Forge sont désespérés et leurs ouvriers ne peuvent plus travailler. Et sans fonte ni fer, bientôt ce sera une part importante de l'économie de la Forêt enchantée qui sera à l'arrêt. Pour l'instant, les recherches sont demeurées infructueuses. La Guilde des Maîtres de forge implore alors tous les aventuriers de lui venir en aide, promettant une importante récompense sonnante et rébuchante. Dès lors, la Forêt enchantée fourmille de groupes d'aventuriers avides de richesses...

Le samedi, dans la *Forêt enchantée* parsemée de campements féeriques et insolites, les aventuriers doivent résoudre des énigmes et passer des épreuves afin de trouver le nom du ravisseur de l'Ondine de Feu. Il faudra casser des murailles, se confronter aux Gaulois, aux Vikings et à la bonne humeur communicative des Couloirs du Temps Champenois. Les animations de cirque de la compagnie O'Clap, les danseurs de Mormalezia, les racontines d'Amandine ou encore les marionnettistes de l'association enchanteront petits et grands.

Le dimanche, à l'arrivée sur le site, les aventuriers reçoivent un livret de quête, dans lequel ils consignent leurs résultats aux épreuves et leurs réponses aux énigmes pour reconstituer la phrase magique. Il s'agit de retrouver le kidnappeur et de délivrer l'Ondine de Feu. Le public a le choix entre trois quêtes : une très facile, la quête du farfadet Mêmepamal ; une moins facile, la quête du gnome Pabôt ; une très dure, la quête du troll Tyarivrapah.

Alors armez-vous de bonne humeur pour venir vivre la féerie de la *Forêt enchantée* !

Fiche pratique

Renseignements

Office de Tourisme Sud-Avesnois : 03.27.61.16.79

Site : www.laforetenchantee.fr

Email : compagnonsdelaneuveforge@wanadoo.fr

Facebook

La Forêt enchantée 27 et 28 juillet

Entrée

6 euros le samedi soir et 2 euros pour les enfants (4-12 ans)

6 euros le dimanche et 2 euros pour les enfants (4-12 ans)

10 euros pour les deux jours pour les adultes et 3 euros pour les enfants

Parcours d'environ 2 km

Durée de l'animation de 2 h 30 à 4 h 00

Quête

Le samedi : animation unique

Le dimanche : 3 quêtes différentes : une très facile, une facile, une très dure

Horaires

Samedi 16 juillet, à partir de 18 h 00 ; derniers départs à 22 h 00, fin de l'animation à 24 h 00.

Dimanche 17 juillet, à partir de 12 h 00 ; premiers départs 13 h 30, derniers départs 16 h 30 ; fin de l'animation à 19 h 00.

Restauration, buvette et produits du terroir

***Les Compagnons de la Neuve Forge :* l'héritage d'une longue tradition touristique**

Le savoir-faire des *Compagnons de la Neuve Forge* : le développement touristique et la création de lien social

Les Compagnons de la Neuve Forge participent au développement touristique par la valorisation du patrimoine et de l'environnement, en s'appuyant sur l'imaginaire et l'histoire. Les animations ne sont pas l'apanage de professionnels ou d'associations qui tendent à le devenir. C'est aussi le lieu d'expression de bénévoles aux talents cachés. *La Forêt enchantée* devient alors le lieu et le moment d'une rencontre privilégiée, d'un échange entre associations et bénévoles. Il s'agit d'une confrontation positive qui peut susciter des vocations.

De *La Nuit des Sorcières* à *La Forêt enchantée*

La Nuit des Sorcières existait depuis 1986 à l'initiative de Michel Vanderplancke alors président du Syndicat d'Initiative d'Anor et du Pays d'Oise. Le public découvrait au fil d'une promenade nocturne dans la forêt et le bocage des saynètes sur des thèmes historiques et fantastiques. Après son décès en 2000, Stéphane Roelandt reprit le flambeau de l'amitié. En 2002 *La Nuit des Sorcières* est devenue *La Forêt enchantée*, passant d'une promenade nocturne à un week-end d'animations médiévales, fantastiques et ludiques avec des retombées touristiques sur le territoire. C'est maintenant l'association des *Compagnons de la Neuve Forge* qui pérennise cette manifestation.

Bilan : *Forêt enchantée* : 2003 = 2290 ; 2004 > 1000 (très mauvais temps) ; 2005 = 1510 entrées (mauvais temps) ; 2006 et 2007 animations de moindre envergure (500 personnes), 2008 et 2009 près de 1000, 298 en 2011 ; plus de 600 en 2015 ; + de 700 en 2016 ; + de 500 en 2017, + de 600 en 2018.

Travail partenarial pour le développement touristique

Les Compagnons de la Neuve Forge ont beaucoup travaillé avec le *Pays d'Accueil Touristique de l'Avesnois* pour accompagner les montages et suivis du dossier. Cette structure a d'ailleurs associé *La Forêt enchantée* à la représentation de l'Avesnois à *Tourissima 2004* (1er prix Orange pour la présentation de l'activité) et au parc d'attraction de *Bagatelle* pour l'opération *Opaloween 2005*. Ce travail de réflexion s'est aussi effectué avec le *Comité départemental du Tourisme du Nord*. L'association est également membre du *Conseil de Développement du Pays de Thiérache (02)*. Les animations couvraient tant les départements du Nord que de l'Aisne, sans oublier le château de *Montcornet-en-Ardenne (08)*.

C'est aujourd'hui avec l'*Office de Tourisme du Sud-Avesnois* que *Les Compagnons* travaillent en partenariat.

La Quête de l'Ondine de Feu

La Quête dans la *Forêt enchantée* : l'aventure dans un monde fantastique

La quête est un **circuit** dans un monde féerique. Le public est libre de vaquer à l'ensemble des animations toutes intégrées à la quête. Dans la *Forêt enchantée* le public découvre au détour d'un chemin un campement fantastique. Le parcours se situe dans un **cadre historique et naturel exceptionnel** qui laisse l'imagination vagabonder dans un **pays fantastique**.

L'intégration du public dans une **histoire pour « donner à vivre »**

À son arrivée, le participant choisit une **race** et un **métier** (magicien humain, guerrier orque). Il devient alors un **personnage à part entière, un aventurier ... sans risque**. Il doit découvrir, souvent au sein d'un **groupe**, le voleur du sable magique et la façon de le lui reprendre.

Pour réaliser cette quête, il manie l'épée en latex, glane des renseignements. Dans la *Forêt enchantée*, il **rencontre** des personnages, bons ou mauvais, installés dans leur campement. Il résout des **énigmes** ou fait preuve de sa **dextérité**.

L'histoire et le patrimoine de Fourmies pour la *Forêt enchantée*

Un nouveau coup de tonnerre vient cependant perturber la *Forêt enchantée* : l'Ondine de feu a disparu ! C'est elle qui permet aux roues d'actionner les soufflets des haut-fourneaux situés sur l'Helpe mineure. C'est aussi elle qui fait tourner les roues qui font frapper les marteaux des forges d'affinerie. Les Maîtres de Forge sont désespérés et leurs ouvriers ne peuvent plus travailler. Et sans fonte ni fer, bientôt ce sera une part importante de l'économie de la *Forêt enchantée* qui sera à l'arrêt. Pour l'instant, les recherches des meilleurs sont demeurées infructueuses. La Guilde des Maîtres de forge implore alors tous les aventuriers de lui venir en aide, promettant une importante récompense sonnante et trébuchante. Dès lors, la *Forêt enchantée* fourmille de groupes d'aventuriers avides de richesses...

Des journées différentes

Le samedi, dans la *Forêt enchantée* parsemée de campements féeriques et insolites, les aventuriers doivent résoudre des énigmes et passer des épreuves afin de trouver le nom du ravisseur.

Le dimanche, le public a le choix entre **trois quêtes différentes**, en fonction de ses **envies** : une très facile, une facile, une très dure. Pour éviter toute frustration et toute discrimination, les quêtes ne sont pas étalonnées par niveaux mais reçoivent une **connotation** plus **féerique** : la quête du farfadet Mêmepamal, du gnome Pabôt et du troll Tyarivrapah. Le public a donc le loisir de faire plusieurs quêtes, très différentes.

La quête de nuit et les monstres errants : émotions garanties

Le samedi soir, la **nuit** est par essence porteuse d'**émotions**, de **mystère**. Faire la quête de nuit devient alors une **aventure extraordinaire**, dans une nature beaucoup moins apprivoisée, éclairée par la seule lune et quelques loupiotes de lutins. De plus, des monstres errants

sillonnent la forêt, et gare à qui n'a pas son fétiche porte-bonheur : frissons garantis. **Mélange d'anxiété et de bonne humeur**, ce principe est hérité de *La Nuit des Sorcières*.

La Forêt enchantée et ses partenaires pour l'animation

- **L'Antre du Dragon** : une compagnie médiévale-fantastique qui initie aux combats et aux jeux médiévaux ; <https://www.facebook.com/pages/Lantre-du-dragon/141633782521574>
- **Les couloirs du temps champenois** ; compagnie médiévale aux multiples talents et à la bonne humeur communicative www.couloirsdutempschampenois.fr/
<https://www.facebook.com/LesCouloirsDuTempsChampenois/>
- **Les Sang-Dragon**, association de Douai, spécialisée dans les animations médiévales-fantastiques à destination de tout public.
- **École O'Clap**, école de cirque de Feignies, formateur de jeunes talents et créateur de spectacles, <https://fr-fr.facebook.com/Oclap/>
- **882 Attigny**, une association de reconstitution historique viking basée à Sedan, avec cannage, herboristerie, poterie, tissage, combats, jeux, tir à l'arc, vie de camp, <https://www.facebook.com/Les-adorateurs-de-Byggvir-1005595536136603//>
- **Caeroesi**, association de reconstitution gauloise (La Tène moyenne) qui présente la vie quotidienne au IIIe siècle avant notre ère
- **Asiancloud** pour de la calligraphie médiévale et animation pour enfants <http://asiancloud.fr>
- **Les Racontines d'Amandine**, le dimanche pour les enfants, des histoires autour d'un tapis de lecture, <https://www.facebook.com/people/Les-Racontines-dAmandine/100028549908768/>
- **Mormalezia**, initiations aux danses médiévales avec une troupe œuvrant au cœur de la forêt de Mormal, <https://medievales-mormal.fr/medievales-fantastiques-2022/>
- **Nos Jours heureux**, l'association initie le public au paint ball version médiévale avec des arcs et des flèches, <https://fr-fr.facebook.com/pages/category/Community/Association-Nos-Jours-Heureux-Tr%C3%A9lon-711304745586336/>
- **Et les animateurs de l'association...**