

# ***La Forêt enchantée 2018***

## ***La Quête de la Fée Dent'Hel***

### **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 la Fée Dent'Hel

Les jeux et les animations

[www.laforetenchantee.fr](http://www.laforetenchantee.fr)

## Communiqué

### **La Forêt enchantée, La Quête de la Fée Dent'Hel**

### **Vivez une grande aventure les 21 et 22 juillet 2017**

*Les Compagnons de la Neuve Forge*, association Loi 1901, organisent *La Forêt enchantée* les 21 et 22 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, ce qui nécessite parfois un peu de patience...

Cette année, le public doit retrouver la fée Dent'Hel, kidnappée par une mystérieuse bande de pirates qui est venue s'échouer à l'intérieur des terres. Sans les fines dentelles de la fée, les vêtements de Dame Kokoh vont perdre de leur lustre et ses affaires risquent de péricliter. Elle est d'autant plus inquiète que les ravisseurs n'exigent aucune rançon : quelles sont leurs intentions... est-elle encore vivante ? Elle 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 féériques et insolites, les aventuriers doivent résoudre des énigmes et passer des épreuves afin de trouver le nom du ravisseur, avant de déguster la soupe de l'amitié. Il faudra casser des murailles, se confronter à l'artisanat du XV<sup>e</sup> siècle de Rommelpot et à la bonne humeur communicative des Couloirs du Temps Champenois. La flûte et la harpe d'Animakeltia enchanteront les oreilles alors que les regards s'émerveilleront devant les spectacles de cirque de la compagnie O'Clap ou les jongleries lumineuses d'Arduenna Silva.

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 la fée Dent'Hel. Le public a le choix entre trois quêtes : une très facile, la quête du farfadet Mêmampal ; une moins facile, la quête du gnome Pabôt ; une très dure, la quête du troll Tyarivrapah. Une attention toute particulière est accordée aux enfants avec maquillage, parcours à poneys, création de figurines de princesses et chevaliers...

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](http://www.laforetenchantee.fr)

Email : [compagnonsdelaneuveforge@wanadoo.fr](mailto:compagnonsdelaneuveforge@wanadoo.fr)

Facebook

### *La Forêt enchantée 21 et 22 juillet*

#### Entrée

4 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)

8 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 21 juillet, à partir de 18 h 00 ; derniers départs à 22 h 00, fin de l'animation à 24 h 00.

Dimanche 22 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.

### **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 la Fée Dent'Hel

### 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 »**

A 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

Grâce aux aventuriers de la Forêt enchantée, Dame Kokoh a récupéré l'artefact du Boud'laine volé par le roi des Picoqhus. A nouveau reine de haute couture, ses affaires sont florissantes et son pensionnat accueille toutes les jeunes filles des notables de la Forêt enchantée. Mais voilà que la fée Dent'hel a été kidnappée par une mystérieuse bande de pirates qui est venue s'échouer à l'intérieur des terres. Sans les fines dentelles de la fée, les vêtements de Dame Kokoh vont perdre de leur lustre et ses affaires risquent de péricliter. Elle est d'autant plus inquiète que les ravisseurs n'exigent aucune rançon : quelles sont leurs intentions,, est-elle encore vivante ? Elle 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, avant de déguster la soupe de l'amitié à la fin de la quête.

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 loupottes 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'angoisse et de bonne humeur**, ce principe est hérité de *La Nuit des Sorcières*.

## ***La Forêt enchantée et ses partenaires pour l'animation***

### **Les deux jours**

- **Les Forges de Sudamahir** : compagnie médiévale-fantastique de la région de Cambrai, qui invite le public dans son fortin et permet un passage par la porte enchantée vers la forêt.
- **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/](http://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/>
- **Arduenna Silva**, jeune compagnie récemment formée pour des déambulations en échasses, des jonglages fantastiques et des spectacles lumineux.
- **Animakeltia**, un duo composée de la harpiste Mélanie Bruniaux et de la flûtiste fourmisiennaise Amélie Grunenberger, pour des représentations d' « Harmonies médiévales » avec un répertoire médiéval et renaissance, <https://www.animakeltia.com/>
- **Rommelpot**, troupe médiévale valorisant l'artisanat et la musique du XV<sup>e</sup> siècle, <https://fr-fr.facebook.com> > Lieux > Erquinghem-Lys
- **Et les animateurs de l'association...**

### **Le dimanche, en plus pour les enfants**

- **École Française du Trot et des Sports Équestres** de La Capelle pour un parcours équestre avant de découvrir leur club sur <https://fr-fr.facebook.com/eftlacapelle/>
- **Misa Design** : maquillage et animation pour enfants <https://www.misa-design.com/>
- **Asiancloud** pour de la calligraphie médiévale et animation pour enfants <http://asiancloud.fr>