

## Une aventure au royaume des géants

# JEU DE PISTE EN PYRÉNÉES AUDOISES

«Bienvenue dans la forêt des géants ! Ici tout est démesurément grand et vrai ! Si tu rêves de partir en quête de ces êtres, arme-toi de persévérance. Chausse vite tes bottes, et n'ait crainte, car les hautes frondaisons ne sont pas toutes peuplées de démons légendaires ! Ah, un dernier conseil, sois discret et ne perd pas de vue le tracé jaune, c'est un parcours connu pour être fréquenté des géants, que d'autres trappeurs ont soigneusement pistés...»

- Commence par t'hydrater d'une grande goulée d'eau fraîche, en t'attablant à sa **table géante** nichée au creux de sa petite cabane. Il t'en sera gré de ne rien déranger.
- Un parchemin de bois indique que cette forêt fournissait la marine du grand siècle. Construit ta **maquette de rajirot** en glanant quelques matériaux, et laisse la sur site. Une flottille naîtra de ton bricolage. Ce jouet éphémère séduira notre géant.
- En bon trappeur, as-tu songé à retrouver **ses traces** ? Selon sa posture, son âge ou son allure, elles te sembleront étroites ou larges et profondes. C'est dans la boue que ces géants à sabots ou à cornes aiment à se rendre, la nuit venue. Des pas, des poils, des coups de dents sont autant d'indices de leur présence.
- Scrute les bords du chemin. Elles sont des millions, érigent **d'immenses monticules végétaux**, reliés en colonies. Entre en communication avec elles, joue sans les détruire, pour sentir leurs effluves d'acide formique. Voici le parfum des géants.
- Tu atteins le **totem forestier**, le plus grand et le plus vieux. Trouve deux de ses frères dans un périmètre de 50 mètres. L'un d'eux est entouré de 2 gardes rapprochées. Assures-toi qu'ils dépassent les 3 mètres de circonférence.
- A présent, il faut remonter les marches géantes, dépasser l'arbre mort source de vie, croiser la grande piste, gagner les cèdres, pour redescendre encore. Suis bien le balisage, car d'autres voies t'ammèneraient sur une odysée de plusieurs jours. Plus loin, **3 vieilles bornes de pierre** marque les limites de son royaume. Additionne les nombres trouvés, et tu sauras l'âge de raison d'un géant!
- Le sentier rejoint la piste. 150 mètres plus loin, file plein nord à travers bois et compte 50 pas. Sur la carte d'orientation c'est le point n°42. **Un profond trou** t'attend. Evite d'y plonger, et demande toi plutôt d'où sort ce cratère : météorite, effondrement karstique, bombe des guerres épiques, ou baignoire d'un de ces géants ?
- Rejoins enfin la table sur laquelle tu commençais ce périple.

Lorsque tu auras accompli ce voyage, peut-être que tu sentiras mieux leur présence. S'il vente, c'est leur souffle. Si les oiseaux s'égaient, ce sont leurs messagers. Quant au bourdonnement incessant, ce n'est que fête d'insectes. Si tu trébuches, veille à ne pas rester pétrifié au sol. Ils te grimperaient dessus, innombrables hôtes des bois. Ils sont minuscules, souterrains, racinaires, mais aussi élancés, végétaux, sombres. On les croise surtout au crépuscule, à courir, gratter, se repaître. Ils t'ont aperçu, c'est sûr, et même si tu doutes encore de leur présence, tu les auras rencontrés.

Ils sont honorés de ta visite et te souhaitent bonne route.

# SENTIER DES SAPINS GÉANTS

