

# Mission Noël :

## Retrouver les Lutins

Chaque année, juste avant Noël, les lutins du Père Noël quittent le pôle Nord en secret. Ils parcourent les villages pour vérifier que la magie est bien là, glisser un peu de féerie... et faire, bien sûr, quelques bêtises farceuses.



Cette année, huit petits lutins explorateurs sont arrivés dans notre commune. Ils ont ri, joué, décoré... peut-être un peu trop.

Car le soir du 22 décembre, pendant qu'ils s'amusaient encore, le traîneau du Père Noël est parti sans eux ❄️ ↻

Sans boussole magique, sans carte du ciel, et avec la magie de Noël presque épuisée, les lutins ne savaient plus comment rentrer au pôle Nord.

Alors, pour éviter de se faire gronder, ils se sont cachés dans la commune.

Mais avant cela, ils ont laissé derrière eux des traces, des indices et de drôles de bêtises, dans l'espoir que les familles viendraient les aider.

Aujourd'hui, ils ont besoin de vous. En explorant la commune, vous pourrez retrouver les 8 lutins farceurs, rassembler la magie perdue et leur montrer enfin le chemin du retour.

✿ Sauriez-vous aider les lutins à rentrer ?

Père Noël



Amérique  
du Nord

Amérique  
du Sud

Amerique  
du Sud





# RÈGLEMENT OFFICIEL

## Chasse aux Lutins Farceurs

### 01 - Présentation du jeu

À l'occasion des fêtes de fin d'année, la commune organise un jeu gratuit et familial intitulé : « La chasse aux lutins farceurs ».

Huit lutins du Père Noël se sont cachés dans la commune après avoir raté leur retour vers le pôle Nord.

Les familles sont invitées à partir à leur recherche afin de retrouver les indices nécessaires pour reconstituer la fiche de route magique et les aider à rentrer chez eux.

### 02 - Période du jeu

- Début du jeu : 22 décembre
- Fin du jeu : 4 janvier inclus

Le jeu est accessible en autonomie, aux horaires d'ouverture habituels des lieux publics.

### 03 - Public concerné

- Le jeu est ouvert à tous les chapelloises, sans inscription préalable.
- Les enfants restent sous la responsabilité d'un adulte accompagnateur pendant toute la durée du parcours.

### 04 - Principe du jeu

- 8 lutins sont cachés dans la commune et répartis sur différents espaces verts. Sur chaque lieu, les lutins ont réalisé une bêtise et laissé un ou plusieurs indices.
- Observer attentivement chaque scène, relever les indices et compléter la fiche de route fournie par la commune et rapporter la en mairie.

### 05 - Feuille de route

- La fiche de route permet de noter les différents points de passage pour rentrer au Pôle Nord. Pour chaque lieu : un mot, un chiffre, une couleur, un symbole ou une information te sera dévoilé.
- Aucune manipulation n'est nécessaire : toutes les réponses se trouvent par simple observation.

### 06 - Règles essentielles

Il est strictement interdit de :

- déplacer les lutins,
- toucher ou déplacer les décorations,
- modifier les installations,
- détériorer les lieux ou le mobilier urbain.

Les lutins sont enchantés : la magie ne fonctionne que si tout reste en place. Tout objet déplacé pourrait empêcher les autres familles de jouer.

### 08 - Fin du jeu

- Une fois la fiche de route complétée, les familles découvrent le message final indiquant que : "Grâce à leur aide, les lutins peuvent enfin retrouver le chemin du pôle Nord après les fêtes."

### 09 - Responsabilités

- La commune décline toute responsabilité en cas de : chute, blessure, incident lié au non-respect des règles ou à une mauvaise utilisation de l'espace public.
- Les participants s'engagent à : respecter les lieux, les autres joueurs, et l'esprit festif du jeu.

### 10 - Acceptation du présent règlement

La participation au jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.



La commune vous souhaite une belle aventure magique à la recherche des lutins farceurs !