

Yéti

ORIGINE DU NOM

- Région Himalayenne : yé (ou ya) = rocheux et ti = ours.

DESCRIPTION

- Semblable à un très grand singe, le Yéti (dit aussi : l'abominable homme des neiges), se reconnaît à son long pelage blanc. Rendu célèbre par une bande dessinée qui l'est tout autant, la recherche du Yéti a donné lieu à de nombreuses observations : empreintes, photographies lointaines, poils... Cependant, à l'heure actuelle, rien ne vient confirmer scientifiquement son existence.

LIEU DE VIE

- Montagnes du Népal, du Tibet et d'Inde.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Licorne

ORIGINE DU NOM

- Europe : « monokeros » qui signifie « une seule corne » en grec ancien.

DESCRIPTION

- La licorne a l'apparence d'un cheval blanc avec une corne sur la tête. Certaines légendes dotent cette créature féérique d'ailes quand d'autres proposent une ressemblance avec un rhinocéros... Pour approcher une licorne, il est obligatoire de montrer de bonnes intentions, sans quoi l'animal disparaît à vive allure.

LIEU DE VIE

- La forêt.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Vampire

ORIGINE DU NOM

- Europe de l'Est : Originaire des langues slaves : « vampire » qui désignait à l'époque (XVIIIème siècle) une chauve-souris.

DESCRIPTION

- Le vampire est l'une des créatures légendaires les plus célèbres. À la nuit tombée, il se nourrit de sang humain ce qui le rend immortel. Ses grands pouvoirs de séduction lui permettent d'approcher plus facilement ses victimes.

LIEU DE VIE

- Dans un château.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Loup-garou



ORIGINE DU NOM

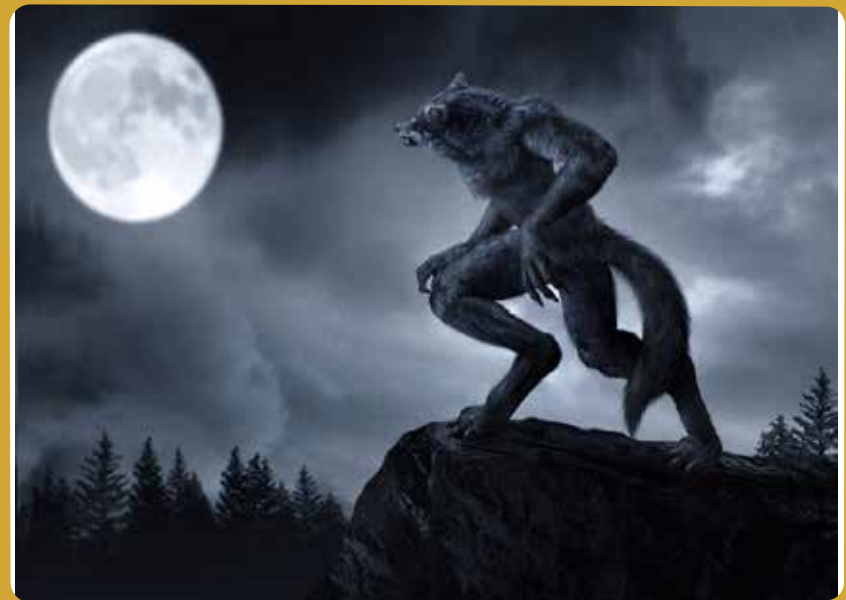
- En vieux-français : wari = homme et wulf = loup.

DESCRIPTION

- Le loup-garou est un homme possédant le pouvoir de se métamorphoser en loup. Cette transformation a lieu durant les nuits de pleine lune. Les loups-garous sont incapables de se rappeler ce qu'ils ont fait après avoir repris forme humaine.

LIEU DE VIE

- Forêt et montagne.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Trolls

ORIGINE DU NOM

- Suède, Norvège et Danemark : terme scandinave « trylla » : qui signifie rendre fou.

DESCRIPTION

- Créatures à l'apparence humaine, les trolls ont de longs cheveux hirsutes. Ils ne sortent que la nuit : la lumière du soleil les transforme en pierre ! Malgré une apparence effrayante, ils ont la réputation d'être naïfs et très timides.

LIEU DE VIE

- Pays scandinaves.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Sirène

ORIGINE DU NOM

- Grec ancien : Seiren et du latin : Siren / Sirena.

DESCRIPTION

- Le mythe de la sirène est né de la rencontre de lamantins par des explorateurs. Ces créatures, mi-femmes mi-poissons, possèdent une longue queue et des attributs féminins. Certains récits rendent la sirène immortelle : après s'être amusée à découvrir l'océan pendant deux siècles, elle se sent seule et cherche à se faire aimer d'un être humain qu'elle séduit de ses chants.

LIEU DE VIE

- Dans les mers scandinaves.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Kraken

ORIGINE DU NOM

- Norvège : le mot Krake en vieux norrois (langue scandinave ancienne) signifiait qu'une personne était mauvaise.

DESCRIPTION

- Le kraken est le plus grand monstre imaginé par l'homme. Il est réputé pour attaquer les navires en tournant autour créant ainsi un tourbillon afin de les entrainer dans les profondeurs. L'histoire du kraken commence au XIIème siècle et, comme de nombreuses légendes, est très certainement née de la rencontre avec un animal réel : le calamar géant en l'occurrence.

LIEU DE VIE

- Dans les eaux norvégiennes.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Monstre du Loch Ness.



ORIGINE DU NOM

- Ecosse. Prénom du latin « agnus » qui signifie « agneau, pureté ».

DESCRIPTION

- L'Ecosse a toujours été une terre réputée pour ses légendes : celle de Nessie (autre nom de cette créature), a acquis une grande renommée au XXème siècle. D'une apparence proche de celle d'un énorme reptile, le Monstre du Loch Ness est capable de respirer sous l'eau. Plusieurs expériences ont été menées à l'aide d'un sonar pour tenter de percer le mystère.

LIEU DE VIE

- Lac d'eau douce des Highlands.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Hippogriffe



ORIGINE DU NOM

- Son nom est lui-même issu du grec ancien : « híppos » , qui signifie « cheval » et de l'italien : « grifo » qui signifie « griffon ».

DESCRIPTION

- Croisement d'un aigle et d'une jument : il ressemble à un cheval ailé à la tête d'aigle. L'hippogriffe est considéré comme l'un des animaux volants les plus rapides. Cela en fait une monture de choix et plusieurs légendes évoquent des héros ou des magiciens ayant réussi à domestiquer un hippogriffe.

LIEU DE VIE

- Forêts européennes.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Bigfoot

ORIGINE DU NOM

- États-Unis : la traduction anglaise est « Grands pieds » .

DESCRIPTION

- L'apparence de Big Foot (dit aussi : Sasquatch) rappelle celle d'un grand singe très poilu. C'est l'un des cryptides pour lesquels on recense le plus de témoignages et d'indices, notamment des photos et des vidéos. Des recherches poussées ont été menées : un séquençage de l'ADN a même été entrepris !

LIEU DE VIE

- Grandes chaines de montagnes et régions très boisées.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Hydre de Lerne



ORIGINE DU NOM

- Grec ancien : Lernaía Húdra.

DESCRIPTION

- Monstre marin à têtes multiples, dont l'une est immortelle, et à l'haleine empoisonnée. Héraclès affronte l'Hydre de Lerne lors de l'accomplissement de ses 12 travaux. Le héros, pour éviter d'être débordé par la capacité de l'Hydre à régénérer ses têtes, utilisa le feu pour cautériser les plaies du cou. Quant à la tête immortelle, Héraclès prit soin de l'enterrer sous un rocher.

LIEU DE VIE

- Grèce



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Dahu

ORIGINE DU NOM

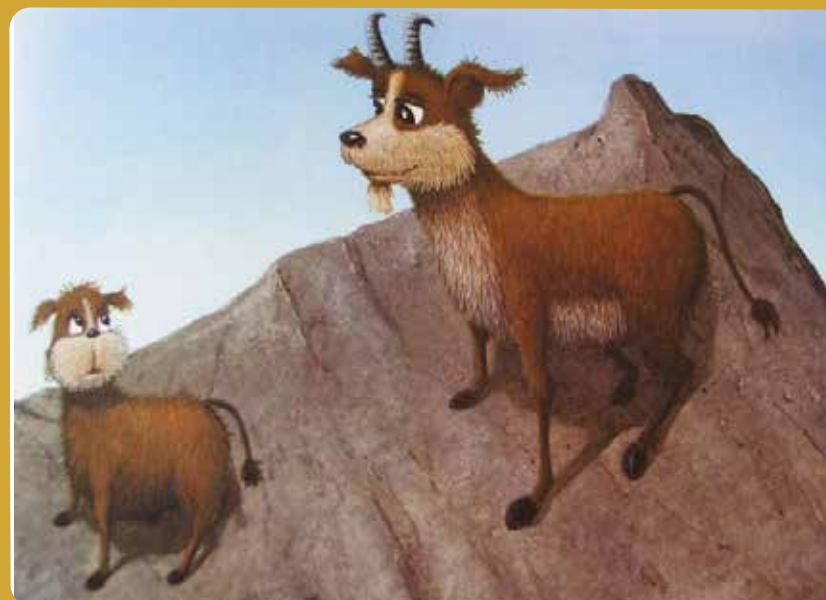
- France : ce mot proviendrait de la princesse Dahut de Bretagne. Elle donna les clefs des écluses de sa ville au Diable. En pénitence, Dieu la transforma en un animal à la forme bizarre et poilue et aux pattes plus longues d'un côté que de l'autre.

DESCRIPTION

- Le dahu (dit aussi : Dairi, Darou, Tamarou), ressemble à un bouquetin ou un chamois. Sa particularité est d'être pourvu de pattes gauches et droites de tailles différentes lui permettant de se déplacer facilement à flanc de montagne. Il existe ainsi des dahus gauchers et des dahus droitiers. Cependant cela l'oblige à se déplacer toujours dans la même direction et du même côté, sans pouvoir faire demi-tour.

LIEU DE VIE

- Montagne française.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Léviathan



ORIGINE DU NOM

- Mythologie phénicienne.

DESCRIPTION

- Le léviathan est un dragon marin. Il est capable de causer des raz-de-marée simplement en se déplaçant, détruisant toutes les villes de bords de mer. Pour se nourrir, le léviathan fait bouillir l'eau autour de lui afin de faire remonter à la surface tous les poissons et autres animaux peuplant les océans.

LIEU DE VIE

- Proche-Orient



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Babayaga



ORIGINE DU NOM

- Russie : la baba = femme du peuple et la Yaga = brune, vieille.

DESCRIPTION

- Baba Yaga est une gardienne du royaume des morts. Sa maison, perchée sur les pattes d'un poulet, constitue un passage obligé à la frontière des deux mondes. Elle se déplace en volant dans un mortier magique tout en s'aidant de son balai comme d'une pagaie.

LIEU DE VIE

- Dans la forêt.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Kitsune

ORIGINE DU NOM

- Japon

DESCRIPTION

- Le kitsune est un renard très intelligent qui possède des pouvoirs magiques. Selon certaines légendes, il compte jusqu'à neuf queues : une nouvelle queue lui poussant tous les cent ans.

LIEU DE VIE

- Japon



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Mokélé Mbembe



ORIGINE DU NOM

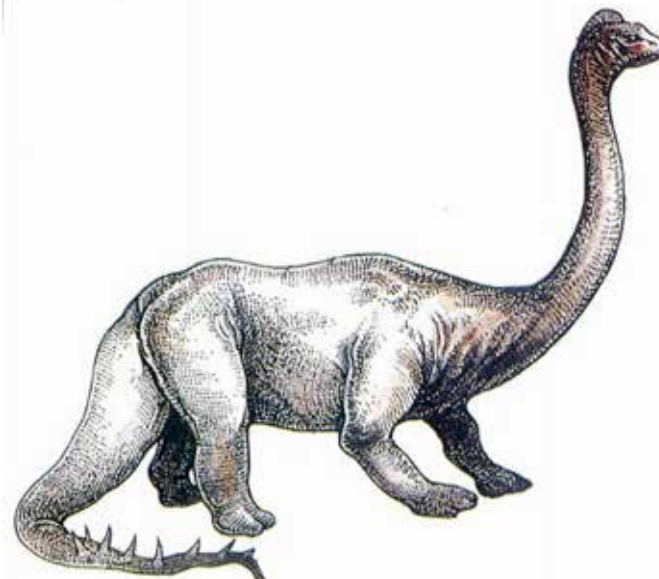
- Signifie : « Celui qui peut arrêter le flot de la rivière » .

DESCRIPTION

- De très grande taille, le Mokélé Mbembe a une tête de reptile et un cou élancé. Bien qu'herbivore, cet animal aquatique possède une force monstrueuse lui permettant de renverser les pirogues d'un simple coup de queue. Certains biologistes et explorateurs le considèrent comme le dernier survivant des dinosaures.

LIEU DE VIE

- Dans le fleuve Congo.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Isa Bere

ORIGINE DU NOM

- Guinée

DESCRIPTION

- C'est le dragon assoiffé qui buvait toute l'eau du fleuve Niger dans les montagnes de Fouta-Djalon. Cela causa une grande sécheresse qui entraîna une famine. La légende raconte que le roi Samba et son armée triomphèrent d'Isa Bere après un combat de plus de 8 ans !

LIEU DE VIE

- Au sein du fleuve Niger (rivière Joliba) – Montagne du Fouta-Djalon.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Chupacabra

ORIGINE DU NOM

- Amérique latine : « suceur de chèvres » .

DESCRIPTION

- Chupacabra ressemble à un chien méchant. Cette créature se nourrit en suçant le sang des animaux comme les chèvres ou les vaches. Sa morsure laisse des trous parfaitement circulaires dans le cou.

LIEU DE VIE

- Mexique et Porto Rico – près des fermes.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Vouivre

ORIGINE DU NOM

- Légende de Franche-Comté. Issu du latin « vipera » : la vipère.

DESCRIPTION

- La vouivre passe la plus grande partie de son temps sous terre. Elle a un corps de serpent, des ailes de chauves souris. Sa mission est de protéger un trésor.

LIEU DE VIE

- Lacs et montagnes de Franche-Comté.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Lindworm

ORIGINE DU NOM

- Légende viking.

DESCRIPTION

- Le lindworm (dit aussi : Dreki ou Ormr) est un reptile de taille variable, dépourvu d'ailes. Il fréquente les cimetières et églises désaffectées pour se nourrir de cadavres humains. Au Moyen-Age, le lindworm était associé à des fléaux comme la guerre et la peste. En revanche, on attribuait à sa peau des vertus thérapeutiques.

LIEU DE VIE

- Montagne de Suède (également en Europe Centrale).



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Tarasque



ORIGINE DU NOM

- Folklore provençal.

DESCRIPTION

- La tarasque est un dragon à six pattes courtes comme celles d'un ours, un torse de bœuf. Son corps est recouvert d'une carapace de tortue et il est muni d'une queue écailleuse se terminant par un dard de scorpion. Semant la terreur sur la région de Tarascon, les légendes qui lui sont associées divergent sur de nombreux points à l'exception du sort funeste qui lui est destiné.

LIEU DE VIE

- Il hante les marécages près de Tarascon.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Graouilly



ORIGINE DU NOM

- Étymologie de l'allemand « gräulich » qui signifie « monstrueux ».

DESCRIPTION

- Le Graouilly est un dragon volant qui chaque nuit dévore des habitants de la ville. Afin de s'en débarrasser, la légende raconte que Saint Clément s'avança seul au milieu de l'amphithéâtre et fixa froidement le dragon en tendant sa main vers lui. Etonné, le dragon hésita devant Saint Clément qui en profita pour l'attraper en lançant sa ceinture autour de son cou. L'eau étant son point faible le dragon fut jeté dans la rivière la plus proche afin qu'il disparaisse dans les profondeurs.

LIEU DE VIE

- Dans l'arène de l'amphithéâtre de Metz.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Dragon du Wawel



ORIGINE DU NOM

- Légende polonaise.

DESCRIPTION

- Le dragon du Wawel a la réputation d'avoir un féroce appétit et une odeur nauséabonde. La légende raconte qu'aucun chevalier ne réussissait à vaincre ce dragon qui dévorait les jeunes femmes. Un jour, le cordonnier de la ville eu l'idée de remplir de soufre le ventre d'un mouton et de déposer ce dernier devant la grotte. Tombant dans le piège, le dragon dévora le mouton : il sentit alors sa gorge brûler. Il but alors toute l'eau de la rivière au point que son ventre explosa. Le cordonnier devint un héros.

LIEU DE VIE

- Dans une grotte sous le château de Wawel à Cracovie.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Trauco

ORIGINE DU NOM

- Il serait le fils d'un serpent légendaire nommé Caica.

DESCRIPTION

- Être d'apparence humaine et de petite taille. Trauco tient sur ces deux jambes bien qu'il ne possède pas de pieds. Malgré sa laideur et sa mauvaise haleine, il jouit d'un charme naturel empêchant toutes les femmes qu'il rencontre de lui résister.

LIEU DE VIE

- Région sud du Chili.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Bunyip

ORIGINE DU NOM

- Mythologie aborigène australienne.

DESCRIPTION

- Le bunyip dispose de plusieurs attributs : une queue de cheval, des nageoires et des défenses de morse. Son cri comparable à celui d'une sirène l'aide à envouter ces victimes. Le bunyip attire ces dernières près des marais afin de les noyer.

LIEU DE VIE

- Il se cache dans les marais, lits des rivières, et les trous d'eau.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



La Velue



ORIGINE DU NOM

- Du latin villitus et villosus qui signifie : poilu.

DESCRIPTION

- La velue est un monstre aquatique cracheur de feu. Elle possède de grandes pattes cornues et sa fourrure est couverte de piquants empoisonnés qu'elle lance comme des flèches. Le chevalier Amaury de la Ferté, chargé de la combattre, eut l'idée de lui couper la queue, son unique point faible, et la terrassa.

LIEU DE VIE

- En France dans la rivière Huisne (Pays de la Loire).



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation



Habéby

ORIGINE DU NOM

- Légende malgache.

DESCRIPTION

- Habéby (dit aussi : Fotsiaondré) est semblable à un mouton. Il possède un pelage tacheté de brun et de noir, de larges oreilles poilues, deux grands yeux blancs, un long museau et des pattes fourchues. Il est seulement visible la nuit, notamment lorsqu'il gravit les pentes du massif de l'Isalo à la manière d'un chamois.

LIEU DE VIE

- Massif de l'Isalo, sud de Madagascar.



CONNAISSEZ-VOUS CETTE CRÉATURE ?

- Avant l'animation



- Après l'animation

