



Chasse au trésor – Épreuves avec les sens

Pour le goût : les yeux bandés, les jeunes doivent goûter et reconnaître la sorte de liqueur douce, ou de biscuits ou de fruits ou...

Les jeunes doivent reconnaître un instrument de musique, ou l'origine des sons enregistrés sur une cassette (on trouve assez facilement des cassettes de bruitage pour cela)

Pour l'ouïe : Le jeu du gardien de la clé : à faire dans une pièce avec un éclairage tamisé, afin que l'ombre ne trahisse pas les joueurs. Le gardien de la clé est étendu par terre, la clé est devant lui, à portée de sa main, et il fait semblant de dormir (il a donc les yeux fermés). Dans son dos, les autres joueurs sont déchaussés, et ils se mettent d'accord par signes sur la personne qui ira chercher la clé. Cette personne doit s'approcher le plus silencieusement possible du gardien, le contourner et voler sa clé. Si le gardien entend la personne qui approche (un frou-frou de vêtement, un craquement, etc.), il fait un signe, et cette personne doit retourner près du groupe du joueur. Cette personne, ou une autre doit essayer à nouveau de voler la clé.

Variante : Le chien et l'os : un des jeunes est le chien et a les yeux bandés. Devant lui, il a un objet (son os) à protéger. L'animateur désigne un des jeunes de la sizaine qui doit essayer de dérober l'os silencieusement. Si le chien entend un bruit, il fait un geste ou grogne et le joueur doit retourner dans le cercle. Quand on en fait un jeu au lieu d'une épreuve, si le joueur réussit à dérober l'os, il devient le nouveau chien. On peut bien sûr adapter l'os et le chien au thème, par exemple avec le thème des indiens, cela pourrait devenir le chaman et son fétiche.

Encore pour l'ouïe : Les sous-marins

Matériel : Deux chaises.

Déroulement :

Deux chaises sont placées à trois mètres l'une de l'autre, c'est l'entrée du port. Un joueur, les yeux bandés se tient dans l'entrée, c'est le gardien. Les autres joueurs sont les sous-marins, et ils essaient d'entrer sans se faire repérer par le gardien. Ils doivent le faire en silence pour ne pas être entendu. Le maître du jeu doit contrôler le nombre de joueur en déplacement sinon ce ne sera plus un jeu silencieux.



Encore pour l'ouïe : La marche silencieuse

Déroulement :

Un joueur les yeux bandés se tient à un bout de l'aire de jeu, les autres joueurs sont à l'autre bout. Selon les instructions du maître du jeu un à un des joueurs change de bout. Quand un certain nombre de joueurs sont du côté du joueur aux yeux bandés, celui-ci doit deviner le nombre de joueur qui ont changé de place. Le nombre de joueurs doit varier à chaque fois.

L'odorat : les yeux bandés, les jeunes doivent identifier par l'odeur des épices (cannelle, girofle, gingembre, muscade, poivre, curry, etc.) ou des fines herbes (un peu plus difficile en général... : thym, sarriette, sauge, basilic, origan, etc.) ou identifier des fleurs par l'odeur (c'est plus compliqué à réunir : lilas, roses, mugnets, etc.). Autres choses odorantes : oignons, croyons de cire, poli à chaussure, savon, café, dentifrice, gomme...

Le toucher : Voir le jeu de Kim.

La vue : le jeu "cherche des yeux" pour la vue, ou avec des livres du genre "Où est Charlie?", accorder des points selon le temps mis à chercher et trouver des éléments de l'image (qui pourraient avoir rapport avec le thème du camp).