

Chasse au trésor – Épreuves en rapport avec les thèmes

Lors d'un camp d'été ayant pour thème "le village d'antan", on a fait les épreuves suivantes lors de la grande chasse
laver des bas avec une planche à laver,
mettre une couche de coton (le vieux modèle carré, pas les nouvelles préformées avec velcro) à une poupée,
scier un bout de bois avec une égoïne,
faire un petit bout de filet de pêcheur,
bref on leur a montré des anciennes façons de faire des choses.

Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème les étoiles, dans une des épreuves de la grande chasse, les filles devaient répondre à des questions en se servant du cherche-étoile qu'elles avaient préalablement bricolé.
On avait aussi des étoiles en plastique ajouré qu'on a fait flotter dans un récipient d'eau et les filles devaient en pêcher au moins une.

Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème "La musique de l'univers"

- Charivari avec des noms de constellations : Orion, lièvre, gémeaux, Cassiopée, aigle, bouvier.
- Jeu de "la queue de l'âne" : affiche avec les planètes. Le jeune choisit un extra-terrestre, lui met une gommette à l'arrière, puis les yeux bandés, le jeune tourne 3 fois sur lui-même et doit coller l'extra-terrestre sur une des planètes de l'affiche. Sur l'affiche, il y avait aussi la phrase : "Mon vieux, tu m'as jeté sur une nouvelle planète", qui leur donnait un indice pour l'épreuve suivante.
- Matériel : cartes des planètes utilisées dans le grand jeu de Clue : remettre les cartes dans l'ordre des planètes dans notre système solaire.
- L'animateur qui accompagnait chaque sizaine tapait le rythme d'une chanson (Frère Jacques ou Au clair de la lune) dans ses mains, et les jeunes devaient la reconnaître.
- Le lancer des anneaux de Saturne : Les yeux bandés, un jeune devait lancer un anneau sur un poteau.
- Matériel : un hochet, une crécelle ou tout autre objet bruyant). La martienne à sonnette : un des jeunes allait se cacher dans le bois avec une "sonnette" et les autres jeunes de la sizaine doivent la trouver à l'aide du son produit par l'objet.
- Matériel : cartes avec instruments, listes des instruments : Sur les cartes, il y avait des images d'instruments de musique : les jeunes devaient les identifier correctement.



Lors d'un camp d'été ayant pour thème le cirque, on a fait les épreuves suivantes :

Jeu de poche avec une tête de clown, les jeunes devaient accumuler 500 points. Charivari (lettres mélangées) avec des mots de cirque : chapiteau, funambule, trapéziste, panthère, éléphant, jongleur.

Au lieu du gardien de la clé (voir épreuves avec les sens), c'était le gardien du chapeau de clown.

Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème "Le Seigneur des anneaux", les épreuves suivantes avaient rapport avec le thème :

Labyrinthe à suivre pour trouver l'indice, comme la traversée de la Moria était comme un labyrinthe.

Volcan de neige dans lequel un des jeunes devait jeter un anneau, tout en étant empêché par Gollum (joué par une animatrice)

Déchiffrer l'inscription en runes sur la porte de la Moria, puis résoudre l'énigme : "Parlez, amis, et entrez". Les jeunes devaient finir par trouver qu'ils devaient dire simplement "amis" pour ouvrir la porte.

Identifier des odeurs (Gollum et les cavaliers noirs se servent de leur flair)

Deux épreuves avec des anneaux : lancer des anneaux pour accumuler 100 points et faire du Houla-houp (ce n'est pas évident à faire avec des habits de neige!)

Avec "les harfangs des neiges aident les samourais à sauver les macaques" (Japon)

- Jeu d'association pour découvrir des arts traditionnels japonais :

Shodo : Calligraphie : tracer les caractères japonais avec un pinceau et de l'encre

Haïku : L'art de faire des courts poèmes de 5, 7 et 5 syllabes

Ikebana : L'art d'arranger les fleurs en bouquet

Sado : La cérémonie du thé

Origami : l'art du pliage de papier

Kata : Succession de mouvements qu'il faut parvenir à réussir parfaitement. Il n'y a pas que dans les arts martiaux qu'il y a des katas. La cérémonie du thé en est un aussi...

- Jambettes japonaises : épreuve de force et de vitesse pour deux joueurs : les deux personnes s'étendent sur le dos, chacun la tête aux pieds de l'autre. Au compte de 1, chaque personne lève la jambe qui touche à l'autre, et la dépose à terre. Même chose au compte de deux. À trois, chaque personne lève encore la jambe, mais cette fois-ci, fait un crochet pour accrocher la jambe de l'autre et essaie de retourner son adversaire.

- le vol du "harfang" : faire voler le plus possible un harfang dessiné sur

un avion en papier (voir la photo). Ce modèle d'avion a la particularité de faire des "loopings", d'où la difficulté de le lancer loin... Pour faire cet avion : prendre une feuille de format légal (8 1/2 X 14 pouces, ou environ 21.5 X 35.5 cm).

Figure 1 : Amener le coin supérieur droit sur le bord gauche

Figure 2 : Amener le coin supérieur gauche sur le bord droit

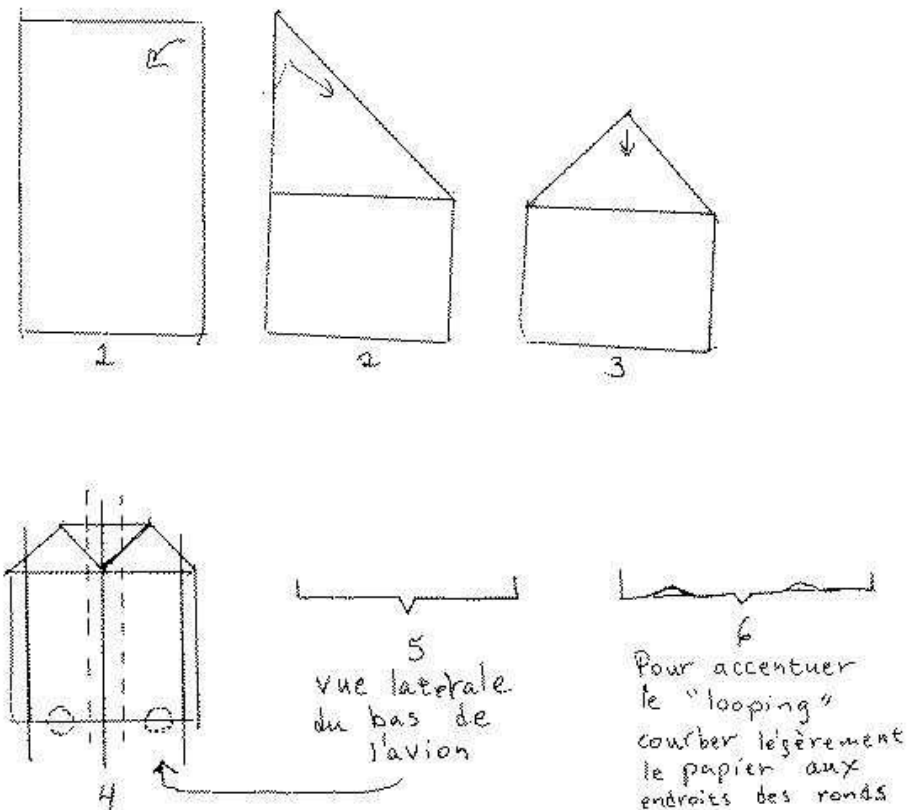
Figure 3 : Plier le coin central sur le bord obtenu avec les pliages précédents.

Figure 4 : Plier en "creux" selon les lignes pleines, et en "bosse" selon les lignes pointillées. Après ces plis, en regardant le côté de l'avion, on devrait avoir la figure 5.

Figure 6 : pour accentuer les loopings de l'avion, on peut courber légèrement le papier vers le haut aux endroits indiqués par le petit rond.

- Tous les indices pour le prochain endroit étaient codés en samouraï.
- on a fait des signes de piste "japonais", i.e. cacher des signes de piste connus dans des dessins ressemblant aux caractères japonais.

Photo du modèle d'avion :





Pour le camp sur le thème des détectives :

Trouver des empreintes cachées.

Un bon détective doit avoir le sens de l'observation : trouver les objets cachés dans le jeu d'images "17 objets à trouver".

Un bon détective doit être logique : chaque fille avait à résoudre un petit problème de logique dans le genre de ceux qu'on trouve dans les tests d'intelligence (il y en a plein sur le Web...)

Charivari des mots : détective, criminel, policier, empreintes, limier, enquête.

Identifier des empreintes identiques : chaque animateur a mis 2 fois ses empreintes sur une feuille, pour une des deux, on utilisait une lettre pour l'identifier et pour l'autre un chiffre. Avec leur loupe, les jeunes devaient retrouver les paires identiques.

Pour l'esprit de déduction : un jeu plus facile que les tours de Hanoï ou autres taquins et solitaires...

Matériel : carton très épais, 5 pions blancs et 5 pions noirs.

Fabrication du jeu : couper des bandes de 2 cm de largeur dans le carton.

Longueur des bandes : 5, 15, 25, 35, 45 et 55 cm. Les coller en les superposant pour former une pyramide.

Déroulement du jeu : Placer les pions blancs sur les différentes marches d'un côté et les pions noirs sur les marches de l'autre côté. Le dessus de la pyramide reste sans pion. Le but est de faire passer les pions blancs à la place des pions noirs et vice et versa. Il est possible de déplacer un pion sur un espace vide connexe ou de faire sauter le pion par-dessus un autre (peu importe la couleur) en arrivant dans un espace libre.

Avec le thème des années soixante :

Rassembler les slogans

Matériel : Enveloppe avec les slogans

Instruction : Rassemble les deux parties de chacun de ces quatre slogans des hippies et dis ce qu'ils veulent dire.

Make love / not war

Give peace / a chance

Peace / and love

Flower / power

Jeu de poche avec des fleurs

Matériel : Jeu de poche, poches de sable, papier avec les noms des fleurs pour cocher

Instructions : Chacune à son tour lance une poche, et il faut que vous fassiez passer une poche par chaque fleur

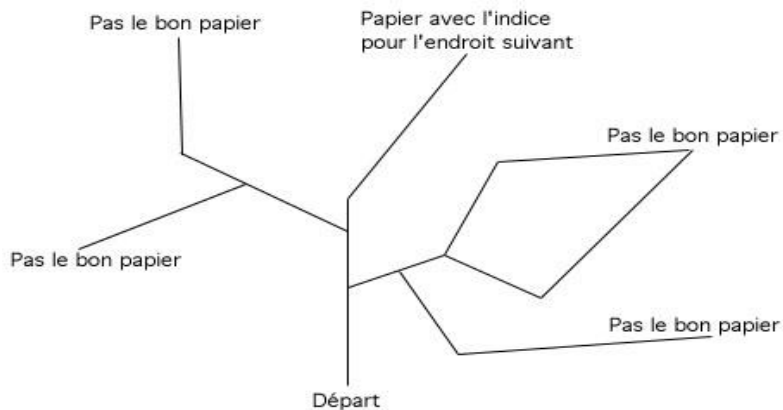
Labyrinthe (qui était un pavillon fort couru lors de l'expo 67)

Matériel : corde, ceinture avec 2 mousquetons :

Instruction : faire un labyrinthe avec la corde qui se termine à 5 endroits. Au bout de quatre de ces endroits, on plie un papier disant "ce n'est pas le bon papier". Seul un des bouts contient le bon papier, qui est l'indice pour l'endroit suivant. Seul le jeune qui est attaché au fil du labyrinthe peut déplier le papier du bout. Lorsque le jeune rencontre un obstacle, il doit prendre un de ses mousquetons pour l'attacher au fil suivant, puis détacher le mousqueton qui était sur le fil précédent.

Déroulement : attache un de tes mousquetons au fil. Tu dois trouver le bout où il y a le bon message. Ton mousqueton doit toujours être accroché au fil.

Exemple d'un plan de labyrinthe :



Relais des hippies

Matériel : 2 bornes, vêtements hippies

Instructions : À la borne A, tu dois mettre les vêtements des hippies, courir et contourner la borne B, revenir vers A, te déshabiller, puis taper dans la main de la suivante.

Brêler un signe de "peace" :

Matériel : fine corde, ciseaux

Instructions : Tu dois te trouver des branches mortes, puis brêler un signe de "peace" : il doit y avoir un noeud de surliure et des noeud de bois pour partir ton brêlage. Photo du signe peace :



Avec les Inuits :

- Faire un noeud de surliure pour fabriquer un harpon à la manière indienne : un long pieu pointu et deux petites branches incurvées de chaque côté de la pointe, qui empêchent le poisson de glisser du pieu.
- dessin de morse qui parle en ...morse... à décoder...
- Décoder des mots Inuits utilisés en français et dire leur signification : Iglou, anorak, kayak. Écriture inuite :

Écriture Inuit

Les Inuits ont des symboles pour les voyelles et pour les consonnes, mais ils utilisent surtout des symboles pour des syllabes.

Voyelles Consonnes	u	▷	a	◁	i	△
n	nu	▷	na	▷	ni	▷
t, d	tu	▷	ta	▷	ti	▷
l	lu	▷	la	▷	li	▷
s, ch	su	▷	sa	▷	si	▷
k	ku	▷	ka	▷	ki	▷
m	mu	▷	ma	▷	mi	▷
p, b	pu	▷	pa	▷	pi	▷
v	vu	▷	va	▷	vi	▷
g	gu	▷	ga	▷	gui	▷
j	ju	▷	ja	▷	ji	▷
r	ru	▷	ra	▷	ri	▷

Exemples :

Papa part vite. << <^q Δ^c

Exemples à déchiffrer :

L Δ^q < L^c

▷ L J^{fb}

△ Δ^c

- Charivari avec des noms d'animaux nordiques : béluga, orque, ours polaire, pingouins, phoque, harfang des neiges.
- Un mot mystère avec leur écriture (il vous faut aussi une poupée esquimaude que vous baptiserez "Tougalinga" :

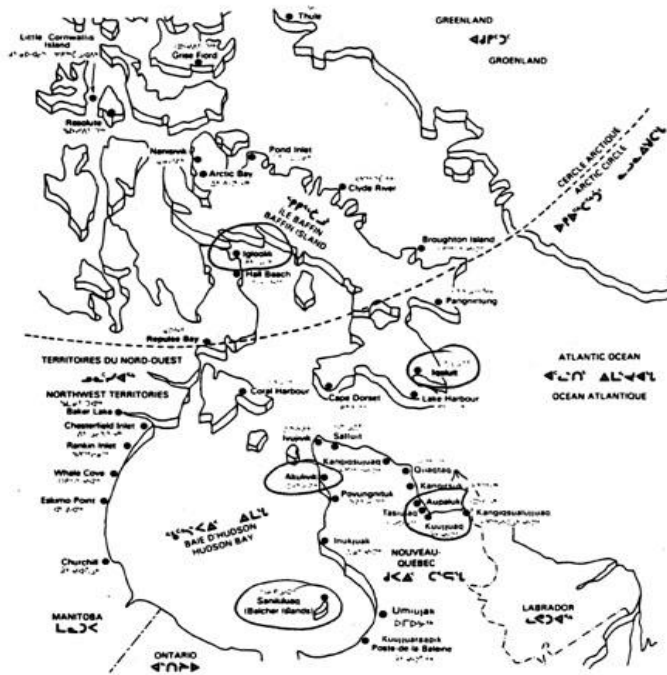
Indice pour trouver le point de départ de la grande chasse :

Dans ce mot caché, vous devez trouver les noms de six villages du grand Nord. Les symboles qui restent (dans le bon ordre) vous donnent l'endroit de départ.

◁	▷	<	⌒	fb	⌒
⌒	△	⌒	⌒	⌒	fb
△	b	⌒	△	c	⌒
h	σ	ρ	⌒	▷	fb
d	▷	<	▷	fb	σ
⌒	▷	d	⌒	△	fb

- Akulivik ▷ d ⌒ △ fb
- Aupaluk ▷▷ < ⌒ fb
- Igloodik △ ⌒ ⌒ ⌒ fb
- Iqaluit △ b ⌒ △ c
- Kuujuak d ▷ < ▷ fb
- Sanikiluaq h σ ρ ⌒ ▷ fb

Il reste :



Avec les pirates vont en safari

- Puzzle de l'Afrique
- Battre le pirate au sabre : avec des "spaghettis" de piscine en foam, on a fabriqué des sabres pour chaque jeune et chaque vieux loup. À tour de rôle, chaque jeune se battait à l'escrime avec un vieux loup et devait le toucher.
- Trouver la clé qui ouvre le coffre (qui contient les indices pour l'endroit suivant). Cette clé est dans un des bidons d'eau de javel qui flotte et qu'il faut récupérer avec une gaffe. Chaque bidon contient une vieille clé, mais un seul contient la bonne, bien sûr...
- Charivari de noms d'animaux (qu'ils ont appris à d'autres occasions dans le camp) : chimpanzé, okapi, youyou du sénégal, lycaon, addax, suricate.

Avec le Boréal Express

- Nommer correctement les parties d'une locomotive à vapeur
 - associer des images de wagons et leur utilité
- Et puisque le Boréal Express est un train qui va au pôle Nord :
- transporter des objets sur les pieds comme les pingouins transportent leurs œufs.
 - Course de phoques : le jeunes enfilent leurs jambes dans un sac de jute, puis ils se mettent à plat ventre dans la neige, en relevant leurs pieds pour faire comme la queue du phoque. Les phoques doivent aller d'un endroit à un autre, en "aboyant" joyeusement et en ne perdant pas leur sac!
 - Trouver des objets blancs enfouis sous la neige
 - L'ours qui pêche : les lettres du prochain endroit où aller étaient écrites chacune sur un papier en forme de poisson. Ces papiers étaient cachés sous une bâche bleue étendue sur la neige. Les jeunes devaient "plonger" sous la bâche pour aller pêcher les poissons.
 - Casse-tête en forme d'igloo.
 - Un des endroits utilisés pour les épreuves était une table de pique-nique et c'était codé en Inuktitut :

Λ^b σ^b