

## Chasse au trésor – Exemple de grande chasse en été

Épreuves choisies par le conseil de la mémoire vive (les exploratrices de onze-douze ans) :

- 1- pommes dans l'eau : croquer dans une pomme
- 2- Transporter des petits pois dans un plat avec une paille
- 3- Corde à danser
- 4- Contenants (d'eau de javel) flottant et l'un d'eux contient l'indice
- 5- Brêler un trépied
- 6- Trouver un sou noir dans de la fécule de maïs.

Épreuves choisies par les animatrices :

- 7- Le gardien du chapeau de clown (de la clé)
- 8- Reconstituer des mots de cirque (charivari)
- 9- Faire revenir un cerceau en la faisant rouler
- 10- Signes de piste
- 11- Jeu de poche avec tête de clown
- 12- Technique de boussole

Il y a 4 indices codés : pour les endroits 1, 3, 8 et 12

Il y a une charade : pour l'endroit 9

Il y a une énigme : pour l'endroit 4

Il y a de la diversité dans les épreuves :

Épreuves : Habiletés : nos. 1, 2, 4, 9, 11

Épreuves : Techniques : 5, 10, 12

Épreuves : Physiques : no. 3

Épreuves : Avec le thème : 7, 8, 9, 11

Épreuves : Connaissances : 8

Épreuves : Avec les sens : 6, 7

Indice pour aller à l'endroit 1: pommes à croquer (coder en morse)

Matériel: 1 pomme par jeune, eau, 6 grands pots



Près du chalet d'été  
Du côté où tu es arrivée  
Tu trouveras des pommes à croquer

En code, ça donne :

.-- / .- / . / ... / / -.. / ..- / / -.- / .... / .- / .-.. / . / - / / -.. /' / . / - / . /  
-.. / ..- / / -.- / --- / - / . / / --- / ..- / / - / ..- / / . / ... /  
/ .- / .- / .- / .. / ...- / . / . /  
- / ..- / / - / .- / --- / ..- / ...- / . / .- / .- / ... / / -.. / . / ... /  
/ .- / --- / -- / -- / . / ... / / .- / / -.- / .- / --- / --.- / ..- / . / .- /

Indice pour aller à l'endroit 2: pois avec paille  
Matériel: 1 paille par jeune, petits pois secs, 2 pots  
En hiver, mes sentiers transportent des motoneiges  
Toi, en été, tu devras transporter  
des petits pois sur mes sentiers

Indice pour aller à l'endroit 3: Sauter à la corde (coder en samourai)  
Matériel: 1 corde à sauter  
De l'endroit où tu es,  
Jusqu'au sentier pour le terrain de camping  
Tu devras sauter à la corde.

Indice pour aller à l'endroit 4: piscine avec bidons d'eau de Javel  
Matériel : 10 bidons d'eau de Javel  
Sans eau, je n'existerais pas.  
La réponse à cette énigme est l'endroit où vous devez aller

Indice pour aller à l'endroit 5: brûler un trépied  
Matériel : 3 branches droites, corde à brûler, schéma du trépied  
Dans le boisé, en arrière du chalet principal,  
Tu devras trouver 3 branches d'environ un mètre  
Et brûler un magnifique trépied.



Indice pour aller à l'endroit 6: trouver cenne noire dans fécule

Matériel : sous noirs, fécule de maïs, eau, 1 grand pot

Près du chalet d'été

Du côté où tu es arrivée

Ta main, dans la fécule tu mettras

Et un peu plus riche, tu deviendras

Indice pour aller à l'endroit 7: le gardien du chapeau de clown

Matériel : chapeau clown

À l'intérieur du chalet principal,

Dans notre salle commune

Le gardien du chapeau de clown fait dodo.

Tu devras te déchausser et être bien silencieuse

Pour lui dérober le chapeau magique.

Indice pour aller à l'endroit 8: charivari près du cabanon (coder en téléphone)

Matériel : enveloppes avec les lettres découpées des mots (1 enveloppe par mot)

Près du petit cabanon blanc

Pas loin du stationnement

Des mots de cirque tu démêleras

Leurs lettres dans l'ordre tu remettras

Indice pour aller à l'endroit 9: rouler cerceau dans stationnement

Matériel : 6 cerceaux

Mon premier est un arrêt

Mon deuxième est une négation

Mon troisième ne dit pas la vérité

Mon tout est rempli d'autos

Indice pour aller à l'endroit 10: signes de pistes dans le sentier du gros merisier

Matériel : fourni par la nature, branches, roches etc. pour signes de piste

Tu me prends pour aller voir le gros arbre

Mais ne suis pas le sentier,

Suis plutôt les signes de piste

Pour découvrir le prochain indice.



Indice pour aller à l'endroit 11: jeu de poche  
Matériel : jeu de poche avec le dessin tête de clown  
Près du boisé  
Pas très loin du chalet au gros pin  
Tu trouveras une tête de clown  
Et 500 points tu accumuleras.

Indice pour aller à l'endroit 12: avec un x et boussole (Coder A=1, B=2, etc.)  
Matériel : boussole, dessin de rose des vents  
Près du sentier pour aller camper  
Tu trouveras une rose des vents  
Tu te placeras sur celle-ci  
Et fera ce qui suit :

16,18,5,19 4,21 19,5,14,20,9,5,18 16,15,21,18 1,12,12,5,18 3,1,13,16,5,18  
20,21 20,18,15,21,22,5,18,1,19 21,14,5 18,15,19,5 4,5,19 22,5,14,20,19  
20,21 20,5 16,12,1,3,5,18,1,19 19,21,18 3,5,12,12,5-3,9  
5,20 6,5,18,1,19 3,5 17,21,9 19,21,9,20 :

De l'endroit 12 pour trouver le trésor : (compléter les blancs pour l'azimut et le nombre de pas sur  
un nombre de pas différents pour chaque sizaine)  
Matériel : trésor (badge de camp, bonbons, etc.) : un sac par sizaine  
Ta boussole, à l'azimut \_\_\_\_\_ tu placeras  
Avec tes jambes, \_\_\_\_\_ pas tu feras  
Tes yeux bien grands tu ouvriras  
Et le trésor tu découvriras