



Grand jeu – À la recherche de Maïla

Histoire : Les Exploratrices sont des pros de l'enquête. Nous sollicitons leur expertise pour retrouver Maïla.

Thématique : Nous reprenons l'histoire du Petit Chaperon rouge. Maïla est le petit chaperon rouge enlevé par le méchant loup. Il faut donc retrouver le loup très vite si on veut sauver Maïla. Mais le loup a laissé des traces derrière lui que nous allons suivre. Et pour le confondre, nous allons nous transformer en petits chaperons rouges grâce à nos paniers, qui ne contiendront pas des galettes, mais bien notre dossier de l'enquête.

Procédure : les filles reçoivent au début un panier par sizaine dans lequel se trouve tout ce dont elles pourraient avoir besoin durant le jeu, ainsi que le premier indice. À chaque étape, elles devront effectuer une épreuve sportive ou en lien avec la nature, compiler le résultat dans leur panier avant de trouver l'indice codé (en forme de panier) pour se rendre à l'étape suivante. (Les filles posséderont la liste des épreuves dans leur liste, avec toutes les explications nécessaires, mais ne sauront pas à quelle étape elles devront les faire. En arrivant à un endroit, elles trouveront une indication leur disant quelle épreuve faire. Lorsqu'elle est réussie, elles partent à la recherche de l'indice caché. La sizaine qui aura le mieux réussi les épreuves, et trouvé le loup gagnera. En cas d'égalité, la première à terminer l'emportera. À noter qu'à chaque étape, en même temps que l'indice codé, les filles trouveront un morceau de carte du site représentant le lieu où elles se trouvent. À la fin, il ne devrait leur manquer que l'endroit où se cache le loup.

Matériel de base : 3 paniers (1 par sizaine), cahiers de codes, quelques crayons, le dossier d'enquête : (1 par sizaine), quelques feuilles blanches, feuille pour compiler résultats, liste des épreuves, premier indice, carte du site, feuille explicative de quelques nœuds plus le matériel nécessaire aux épreuves



Épreuves :

1. course à obstacles
2. course à relais
3. aller chercher, par n'importe quel moyen quelque chose placé dans un panier haut perché
4. fabriquer un panier à zazou (les filles devront utiliser leur imagination pour définir ce qu'est un panier à zazou...)
5. trouver le plus de paniers à fourmis possible (les filles devront utiliser leur imagination pour définir ce qu'est un panier à fourmis...)
6. tirs dans un panier troué (chaque fille doit réussir 3 paniers avant de poursuivre et inscrire le nombre d'essais nécessaire)
7. faire quelques nœuds (2-3) en se fiant sur la feuille
8. dessiner un portrait-robot du loup et rédiger un avis de recherche?
9. dessiner un élément de la nature (ex: feuille d'arbre près d'elles)