

<p>Types d'épreuves (suite)</p> <p>Épreuves en rapport avec le thème</p>	<p>Lors d'un camp d'été ayant pour thème "le village d'antan", on a fait les épreuves suivantes lors de la grande chasse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 , <p>bref on leur a montré des anciennes façons de faire des choses.</p>
<p>Thème Village d'antan</p>	<p>Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème les étoiles, dans une des épreuves de la grande chasse, les jeunes devaient répondre à des questions en se servant du cherche-étoile qu'ils avaient préalablement bricolé.</p> <ul style="list-style-type: none"> - On avait aussi des étoiles en plastique ajouré qu'on a fait flotter dans un récipient d'eau et les jeunes devaient en pêcher au moins une. <p>Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème "La musique de l'univers"</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Le lancer des anneaux de Saturne : Les yeux bandés, un jeune devait lancer un anneau sur un poteau.
<p>Thème Les étoiles, planètes, univers</p>	<p>- 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. - 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Thème musique</p>	<p>Lors d'un camp d'été ayant pour thème le cirque, on a fait les épreuves suivantes :</p> <p>Jeu de poche avec une tête de clown, les jeunes devaient accumuler 500 points.</p> <p>Charivari (lettres mélangées) avec des mots de cirque : chapiteau, funambule, trapéziste, panthère, éléphant, jongleur.</p> <p>Au lieu du gardien de la clé (voir épreuves avec les sens), c'était le gardien du chapeau de clown.</p>
<p>Thème cirque</p>	<p>Lors d'un camp d'été ayant pour thème le cirque, on a fait les épreuves suivantes :</p> <p>Jeu de poche avec une tête de clown, les jeunes devaient accumuler 500 points.</p> <p>Charivari (lettres mélangées) avec des mots de cirque : chapiteau, funambule, trapéziste, panthère, éléphant, jongleur.</p> <p>Au lieu du gardien de la clé (voir épreuves avec les sens), c'était le gardien du chapeau de clown.</p>

<p>Types d'épreuves (suite)</p> <p>Épreuves en rapport avec le thème (suite)</p> <p>Thème Seigneur des anneaux</p>	<p>Lors d'un camp d'hiver ayant pour thème "Le Seigneur des anneaux", les épreuves suivantes avaient rapport avec le thème :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) - Décrypter 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 (c'est pas évident à faire avec des habits de neige!)
<p>Thème Amérindiens</p>	<p>Lors du camp d'été 2000 avec le thème des Amérindiens :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trouver des petites plumes cachées. - Une fille se bande les yeux. À tour de rôle, les autres filles de la sizaine font "hou hou hou hou" avec la main sur la bouche comme les Indiens, et celle qui a les yeux bandés doit deviner qui vient de le faire. - On avait trois objets : calumet, tomahawk et arc, et les filles devaient donner le nom exact (ex. si elles disent pipe au lieu du calumet, ça ne comptait pas) - 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. - Mot-mystère avec des mots relatifs aux Indiens. - Tableau avec des images découpées dans des vieux catalogues illustrant différents objets (par ex. canot, sècheuse, tracteur, raquettes, cheval, etc.) et elles devaient identifier ceux utilisés par les Indiens.
<p>Thème Japon</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 un, 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. - 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.