

Outils et trucs pour préparer une chasse

- Pour chaque endroit où il y a une épreuve, préparer une feuille avec les renseignements :
 - Numéro et description de l'endroit
 - Indice pour arriver à cet endroit
 - Épreuve qui y sera faite
 - Matériel nécessaire pour cette épreuve
 - Instructions à donner aux jeunes pour cette épreuve (est-ce un jeune qui fait l'épreuve ou tous, ensemble ou à tour de rôle?)
- Les indices pour arriver à chaque endroit sont photocopiés autant de fois qu'il y a de sizaines, sur des feuilles de couleurs différentes, et chaque sizaine prendra toujours les indices de la même couleur tout au long de la chasse.
- en hiver, s'il fait très froid, faire tout décoder par les jeunes à l'intérieur avant de commencer, puis redonner les messages décodés au moment opportun.
- Pour chaque endroit, tout mettre dans un grand sac "ziploc" pour protéger des intempéries

Exemple complet de grande chasse

La grande chasse faite au camp d'été 1999 :
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) flottants et l'un d'eux contient l'indice
 - 5- Brêler un trépied
 - 6- Trouver un sou 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 :

Habilitété : numéros 1, 2, 4, 9, 11

Techniques : 5, 10, 12

Physiques : 3

Avec le thème : 7, 8, 9, 11

Connaissances : 8

Avec les sens : 6, 7

- *Endroit 1, près du chalet. Épreuve* pommes à croquer (indice codé en morse)

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

... / .- / . / ... / /- / .. / /- / ... / .- / .- / . / - / etc.

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

- *Endroit 2, début du sentier. Épreuve* pois avec paille

En hiver, mes sentiers transportent des motoneiges

Toi, en été, tu devras transporter / des petits pois sur mes sentiers

Matériel: 1 paille par jeune, petits pois secs, 2 pots

- *Endroit 3, plus loin dans le sentier. Épreuve* Sauter à la corde (indice codé en samouraï)

De l'endroit où tu es, / Jusqu'au sentier pour le terrain de camping /, Tu devras sauter à la corde.

Matériel: 1 corde à sauter

- *Endroit 4: piscine Épreuve* : trouver le bidon avec l'indice 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

- *Endroit 5, petit bis, Épreuve:* brûler un trépied

Dans le boisé, en arrière du chalet principal, Tu devras trouver 3 branches d'environ un mètre

Et brûler un magnifique trépied.

Matériel : 3 branches droites, corde à brûler, schéma du trépied

- *Endroit 6, près du chalet, Épreuve:* trouver un sou dans fécule

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

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

- *Endroit 7, intérieur du chalet, Épreuve* : 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.

- *Endroit 8, cabanon, Épreuve:* charivari près du cabanon (indice codé en téléphone)

Près du petit cabanon blanc / Pas loin du stationnement

Des mots de cirque tu démêleras / Leurs lettres dans l'ordre tu remettras

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

- *Endroit 9, stationnement, Épreuve:* 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

- *Endroit 10, sentier du merisier, Épreuve:* signes de pistes dans le sentier du merisier

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.

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

- *Endroit 11, boisé, Épreuve* : 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.

- *Endroit 12, sentier des tentes, Épreuve* : boussole (Coder A=1, B=2, etc)

Près du sentier pour aller camper / Tu trouveras une rose des vents

Tu te placeras sur celle-ci / Et fera ce qui suit.

Matériel : boussole, dessin de rose des vents

- *De l'endroit 12 pour trouver le trésor* : (azimut et nombre de pas différent pour chaque 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

Matériel : trésor (badge de camp, bonbons, etc.) : un sac par sizaine