

Types d'épreuves Épreuves techniques

- brûler quelque chose (par exemple une croix avec le brûlage carré, un trépied qui servira lors d'un repas suivant fait en plein air, etc.),
- technique de secourisme (par exemple, faire une attelle pour une jambe brisée, transport de blessé),
- technique de boussole,
- technique de signes de piste, etc.

Épreuves de connaissances

- Enregistrer sur une cassette une série d'introductions musicales de chansons connues, et les jeunes devront retrouver le titre et l'interprète, 1 point par bonne réponse. Cela peut être aussi de reconnaître des instruments de musique, des bruits d'animaux, etc.
- Chaque sizaine donne une lettre au hasard (elle ne sait pas encore pourquoi...). Ensuite, sur une feuille, on leur demande d'écrire, commençant par chacune de ces lettres: une marque de voiture, un pays, un fruit, un prénom masculin, une actrice (nom de famille), une fleur, un arbre, un ustensile de cuisine, etc. 1 point par bonne réponse.
- Chaque jeune pige une lettre de l'alphabet au hasard (exclure les lettres difficiles comme K ou W) et doit faire une phrase contenant un nom et un verbe commençant par cette lettre : par exemple (tiré du livre "La magie de la pomme") avec la lettre "P" :
"P" est une pomme et "P" est pelée.

Épreuves avec les sens

- Pour le goût : les yeux bandés, les jeunes doivent goûter et reconnaître la sorte de liqueur douce, ou de biscuits ou de fruits ou...
 - Pour l'ouïe : Les jeunes doivent reconnaître un instrument de musique, ou l'origine des sons enregistrés sur une cassette (on trouve assez facilement des cassettes de bruitage pour cela)
 - Pour l'ouïe : Le jeu du gardien de la clé : à faire dans une pièce avec un éclairage tamisé, afin que l'ombre ne trahisse pas les joueurs. Le gardien de la clé est étendu par terre, la clé est devant lui, à portée de sa main, et il fait semblant de dormir (il a donc les yeux fermés). Dans son dos, les autres joueurs sont déchaussés, et ils se mettent d'accord par signes sur la personne qui ira chercher la clé. Cette personne doit s'approcher le plus silencieusement possible du gardien, le contourner et voler sa clé. Si le gardien entend la personne qui approche (un frou-frou de vêtement, un craquement, etc.), il fait un signe, et cette personne doit retourner près du groupe du joueur. Cette personne, ou une autre doit essayer à nouveau de voler la clé.
- Variante : Le chien et l'os : un des jeunes est le chien et a les yeux bandés. Devant lui, il a un objet (son os) à protéger. L'animateur désigne un des jeunes de la sizaine qui doit essayer de dérober l'os silencieusement. Si le chien entend un bruit, il fait un geste ou grogne et le joueur doit retourner dans le cercle. Quand on en fait un jeu au lieu d'une épreuve, si le joueur réussit à dérober l'os, il devient le nouveau chien. On peut bien sûr adapter l'os et le chien au thème, par exemple avec le thème des Indiens, cela pourrait devenir le chaman et son fétiche.

**Épreuves
avec les sens
(suite)**

- Pour l'ouïe : Les sous-marins

Matériel : Deux chaises.

Déroulement : Deux chaises sont placées à trois mètres l'une de l'autre, c'est l'entrée du port. Un joueur, les yeux bandés, se tient dans l'entrée, c'est le gardien. Les autres joueurs sont les sous-marins, et ils essaient d'entrer sans se faire repérer par le gardien. Ils doivent le faire en silence pour ne pas être entendus. Le maître du jeu doit contrôler le nombre de joueurs en déplacement sinon ce ne sera plus un jeu silencieux.

- Pour l'ouïe : La marche silencieuse

Déroulement : Un joueur les yeux bandés se tient à un bout de l'aire de jeu, les autres joueurs sont à l'autre bout. Selon les instructions du maître du jeu, un à un, certains joueurs changent de bout. Quand un certain nombre de joueurs sont du côté du joueur aux yeux bandés, celui-ci doit deviner le nombre de joueurs qui ont changé de place. Le nombre de joueurs doit varier à chaque fois.

- L'odorat : les yeux bandés, les jeunes doivent identifier par l'odeur des épices (cannelle, girofle, gingembre, muscade, poivre, curry, etc.) ou des fines herbes (un peu plus difficile en général... : thym, sarriette, sauge, basilic, origan, etc.) ou identifier des fleurs par l'odeur (c'est plus compliqué à réunir : lilas, roses, mugets, etc.). Autres choses odorantes : oignons, crayons de cire, poli à chaussure, savon, café, dentifrice, gomme...

- Le toucher : Voir le jeu de Kim (section J-18 matériel facile à trouver) .

- La vue : le jeu "cherche des yeux" (section J-18) pour la vue, ou avec des livres du genre "Où est Charlie?", accorder des points selon le temps mis à chercher et trouver des éléments de l'image (qui pourraient avoir rapport avec le thème du camp).
