



FICHE D'ANIMATION

AVENTURE ET VIE DANS LA NATURE

GRAND JEU

LE TRESOR DU GOELAND

En 3 mots ...

Il s'agit d'un grand jeu qui réunit toutes les unités et donc tous les âges. Il vous revient d'adapter les différentes épreuves en fonction de la composition de votre groupe et des capacités des enfants, mais vous trouverez ici une trame déjà bien développée.

Le jeu peut être corsé par exemple en utilisant pour aller d'une étape à l'autre en plus d'une boussole et des azimuts, des codes.

Durée : 1h30

Lieu : le lieu du WE s'il est assez vaste, éventuellement on pourra sortir autour du lieu de camp.

Matériel :

- Un « coffre fort » : boîte en métal, en bois, qui sera enterrée
- Un trésor, dont des lingots d'or
- Des balles
- Des cerceaux
- Des cibles pour tirer dessus (ou des bassines)
- Prévoir des pièces en chocolat pour distribuer à la fin du jeu

Animation : ce sont les chefs et les cheftaines, voire les compagnons qui animent le jeu. Pensez à travailler les déguisements et les décors.

Lancement de l'imaginaire et mise en équipe (15')

*Après une bonne nuit et un petit-déjeuner consistant, le vieil ermite retrouve tous les jeunes.
« Bonjour à vous jeunes amis. La nuit a-t-elle été bonne ? Vous voici prêts à partir à la recherche du fabuleux trésor qu'autrefois le valeureux Capitaine Goéland a caché. Il faudra vous méfier, la forêt recèle des pièges. Seuls les plus adroits et les plus aguerris d'entre vous arriveront au bout de cette quête.
De plus, la nouvelle de votre recherche – portée par les vents - s'est répandue. Les descendants du Gouverneur du Venezuela ne sont pas loin. Génération après génération, ils ont jurés qu'un jour ils ramèneraient le trésor dans leur pays. Ils feront obstacle à votre avancée. Restez aux aguets !*

Afin de multiplier vos chances, vous allez vous séparer en équipes selon les règles suivantes...



FICHE D'ANIMATION

Mise en équipe :

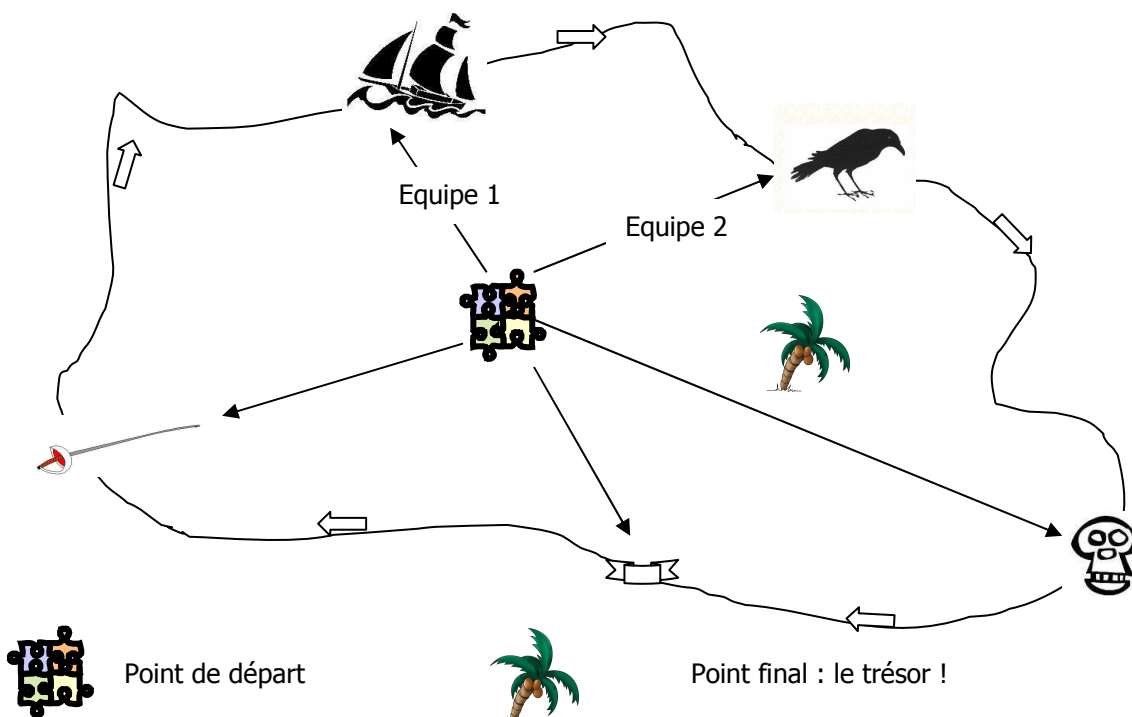
- Chaque équipe est constituée de jeunes de chacune des tranches d'âge. Les Compagnons sont, au choix, dans les équipes de jeux ou interviennent dans l'imaginaire comme vénézuéliens.
- Les invités restent avec leurs amis.
- Le nombre d'équipes se fera selon le nombre total de jeunes. Il faudra fixer les règles de répartition la veille : 4 louveteaux et/ou jeannettes, 2 scouts et/ou guides...
- On pourra donner des noms aux équipes : perroquet, aigle, hirondelle, mouette, albatros, fou de bassan... et/ou les déguiser en conséquence

La carte du trésor :

- La carte doit représenter le terrain où vous êtes, les équipes doivent pouvoir s'orienter grâce à cette carte. Ne pas hésiter à y mettre des lieux significatifs : arbre, cabane...
- Positionner sur la carte les lieux où se passeront les épreuves, représentés par des icônes : un corbeau, une tête de mort, un sabre, un bateau, une taverne, un palmier...

Chacune des équipes suivra le même itinéraire, mais avec des points de départ différents. L'ermite remet à chaque équipe une copie de la carte, une boussole et une première enveloppe. Cette première enveloppe contient un azimut qui permet de rejoindre le lieu de la 1^{ère} épreuve. Chaque équipe ayant un point de départ différent, chaque enveloppe est différente.

Les épreuves à passer



En chaque lieu, les équipes vont se retrouver confrontées à une épreuve orchestrée par les vénézuéliens.



FICHE D'ANIMATION



Epreuve : afin de ne pas se faire repérer par les vénézuéliens, les équipes doivent apprendre à être silencieuses. Il va donc falloir qu'elles se parlent en mime.

Mimer, c'est gagner ! Chacun son tour, les membres de l'équipe miment aux autres un mot qu'ils doivent deviner.


Mots : bateau, perroquet, sirène, étoiles, pirate, singe, ramer, boussole, serpent, sabre.

Variante : les mots retrouvés forment une phrase. Cette phrase indique le chemin à suivre pour aller à l'étape suivante.



Epreuve : les vénézuéliens afin de ralentir la quête ont truffé le chemin d'embûches. Il va falloir traverser ces obstacles pour pouvoir continuer.

Parcours d'obstacles : passer sous des cordes, sauter dans des cerceaux (on peut en dessiner avec de la ficelle), passer au dessus des malles...

Epreuve  : les vénézuéliens sont des bons vivants. Pour se donner du courage ils chantent des chants rythmés et joyeux.


Ecrire une chanson avec les mots suivants : trésor, perroquet, jambe de bois, longue vue, carte, accordéon, galère...



Epreuve : le Venezuela est le pays des épices. Pour être dignes de ce trésor, il faut savoir reconnaître ces épices.

Kim goût : reconnaître différentes épices.

Variante : kim odeurs, kim sonore, kim touché.

Epreuve  afin de se défendre contre les vénézuéliens, il faut être bon viseur.

Lancé sur cible : préparer des cibles qu'il faut réussir à toucher avec des balles (balles de tennis ou balles de jonglage : ballons + farine ou chaussettes en bouille).

Variante : balles à envoyer dans des bassines. Prévoir plusieurs distances selon l'âge des jeunes.

Pour aller d'un lieu à l'autre :

Une fois l'épreuve réussie, le vénézuélien remet à l'équipe une enveloppe qui indique le lieu suivant où aller. Bien sûr, cette indication est codée !

Les empêcheurs d'avancer !

Afin de pimenter le jeu et s'il y a suffisamment de chefs/cheftaines et de Compagnons pour animer, on peut faire intervenir d'autres vénézuéliens : lorsque les équipes se déplacent d'un point à un autre, ils les arrêtent dans leur progression. Pour pouvoir continuer, les équipes doivent répondre à des questions.

Propositions de questions :

- Citer 5 pays d'Amérique du Sud : Venezuela, Colombie, Brésil, Pérou, Bolivie, Paraguay, Uruguay, Chili, Argentine, Guyana, Guyane, Surinam, Equateur, Malouines, Galápagos, Ile de Pâques.
- Citer 5 légumes ou fruits particuliers qui poussent en Amérique du Sud : café, bananes, canne à sucre, oranges, papayes, maïs, coton, cacao, tabac, mangues.
- Au Venezuela, quelle est :
 - la capitale du Venezuela : Caracas
 - la langue officielle : le Castillan (ou espagnol)
 - la fleur nationale : l'orchidée



FICHE D'ANIMATION

- Le Venezuela est bordé par ?
 - au nord par la mer des Caraïbes,
 - au nord-est par l'océan Atlantique,
 - à l'est par le Guyana,
 - au sud par le Brésil,
 - au sud-ouest et à l'ouest par la Colombie
- Redonner à chaque pays son drapeau :



Venezuela



Brésil



Colombie



Bolivie



Argentine

Le dénouement

Une fois que les équipes ont passé toutes les épreuves, le vénézuélien leur remet la dernière enveloppe qui contient :

- un nouvel azimut, qui les emmène au point final,
- un papier sur lequel est inscrit un mot ou un bout de phrase.

Toutes les équipes se retrouvent les unes après les autres. Le vieil ermite, averti par son fidèle corbeau, est lui aussi présent. Les vénézuéliens qui guettaient pas loin apparaissent.

Les équipes en réunissant leurs mots constituent une phrase qui indique où se trouve le trésor. Le trésor est déterré sous les yeux émerveillés de tous.

D'un commun accord entre le vieil ermite et les Vénézuéliens, le responsable du groupe, héritier du Goéland, décide de restituer le trésor au patrimoine du Venezuela, pour figurer au Muséum national de Caracas. Pour remercier les explorateurs de leur honnêteté, les Vénézuéliens offrent à chaque jeune un écu d'or, ainsi qu'une bourse de pierres précieuses au vieil ermite.

Tout est bien qui finit bien !

FABRIQUER UN TRÉSOR DIGNE DE CE NOM ...

L'idée du trésor idéal est que les jeunes y trouvent leur compte et votre imaginaire aussi ... Alors voici le trésor idéal :

Pour les jeunes : Un coffre ou un panier en osier qui ferme ... en tout cas quelque chose qui fasse pas trop Tupperware rempli de bonbons haribo ou de pièces de chocolats (la taille dépendant du nombre de participant à votre jeu)

Pour votre imaginaire : Un plus petit coffre contenant de superbes pierres précieuses ... c'est à dire des cailloux peints à la bombe en doré (vous faites ça dehors et laissez sécher pendant 2h) et quelques uns en rouge, verts etc. (pour les rubis émeraudes ...).

C'est pas compliqué ... C'est pas cher et ça conclut bien un jeu !