Jeu de chasse au trésor

Données :

- Groupe d'âge 7 à 14 ans
- Plus de 8 participants
- A l'intérieur d'une salle ou à l'extérieur dans la ville
- Au moins 3 animateurs
- Entre une heure et une heure et demie

Matériel :

- 2 ou 3 sacs (en fonction du nombre de participants) que vous pouvez fermer à l'aide d'un cadenas
- 9 cadenas avec différents types de fermeture (3 avec une combinaison de 4 chiffres, 3 avec une combinaison de 3 chiffres et 3 cadenas qui se déverrouillent à l'aide d'une clé)
- 3 cartes découpées (par exemple d'un parc de la ville où se déroulera le jeu)
- Des chiffres colorés imprimés correspondant aux codes des cadenas avec une combinaison de 3 chiffres
- Feuille de travail
- Jus de citron
- Fer à repasser
- Modèle de panneau

Le but ultime du jeu est que les enfants trouvent le trésor.

1. Les enfants reçoivent la première feuille de tâches, sur laquelle ils doivent écrire avec du jus de citron leur prochaine tâche ou l'endroit où ils doivent se rendre pour trouver la prochaine tâche. Avec un fer à repasser, les enfants doivent lisser la feuille et c'est ainsi que le jus de citron apparaîtra. la tâche suivante doit être liée à quelque chose qu'ils doivent compter.

2. Une fois qu'ils ont trouvé leur deuxième tâche et qu'ils se rendent à l'endroit où elle se trouve, ils doivent compter des choses (par exemple des lampes, des marches, des arbres ou autre chose). Vous devez prévoir à l'avance une personne que les enfants pourront appeler et qui les dirigera vers la tâche suivante. La tâche doit ressembler à ceci : 0879694960 +_ _ = L'objectif est que les enfants, après avoir compté, par exemple, les lampes ou les marches, additionnent le nombre qui leur a été donné et obtiennent le nombre à sonner. La feuille doit également comporter un mot-clé qui, lorsque les enfants le prononcent, permet à la personne de savoir où l'envoyer.

3. Une fois qu'ils ont parlé à la personne et qu'elle les a dirigés vers la tâche suivante, qui consiste à trouver la clé du cadenas à un certain endroit, ils doivent s'y rendre et trouver la clé.

4. Une fois la clé trouvée, ils peuvent déverrouiller le cadenas qui se trouve sur le sac à dos déverrouillé par la clé. Ils doivent alors trouver une enveloppe contenant une carte qui ressemble à un puzzle. Le plan peut être celui d'un parc. Au préalable, vous devez placer sur la carte des signes qui correspondent à des chiffres que vous devez écrire à la craie dans le parc. Par exemple, A-9, B-2, C-1, D-5 - de cette façon, les enfants sauront qu'il s'agit de la séquence de chiffres. Les chiffres doivent correspondre au code du prochain cadenas.

5. Une fois que les enfants auront déverrouillé ce cadenas, ils trouveront là aussi un modèle avec des trous. Au préalable, vous devez trouver un panneau ou quelque chose de similaire pour en faire le modèle. Avec les lettres de la plaque, vous devez faire une phrase à l'avance. Une fois qu'ils l'ont trouvée, ils doivent retourner au trésor, qui dans notre cas était l'endroit où nous nous étions rassemblés. Pour fonctionner, le gabarit doit être découpé avec une grande précision. Vous devez découper des trous aux endroits où se trouvent les lettres que vous avez utilisées pour la phrase. Ainsi, une fois que les enfants auront placé le gabarit sur la plaque, vous ne pourrez voir que les lettres que vous avez utilisées dans la phrase à travers les trous. Elles peuvent être brouillées, mais elles doivent être numérotées.

6. Une fois qu'ils ont compris cela, les enfants retournent au trésor. Dans chaque poche du sac à dos ou du sac, vous pouvez laisser un des chiffres que vous avez imprimés et qui correspondent aux codes des cadenas à combinaison à trois chiffres. Les enfants doivent enfin déverrouiller le cadenas de leur groupe qui est attaché au trésor. Sur ce cadenas, vous devez placer un morceau de ruban adhésif et cocher les chiffres que vous avez préparés à l'avance dans l'ordre des couleurs. Par exemple, jaune-9, rouge-2, vert-6 - c'est ainsi que les enfants trouveront le code de déverrouillage.

7. Vous pouvez mettre la friandise dans le trésor ou inventer quelque chose en rapport avec le thème.