

LA CHASSE AUX JEUX

10 Épreuves dans les bois



LA CHASSE AUX JEUX

Que ce soit pour un groupe d'enfants ou d'adultes, pour toutes ces épreuves **la sécurité est primordiale.**

Pour chaque épreuve, il y a des points à gagner, vous trouverez à la fin de ce PDF un tableau pour noter les points.

Le matériel nécessaire :

- une forêt
- un couteau de poche par personne

Les épreuves

Épreuve 1 : Fabriquer un objet avec un couteau de poche

L'épreuve consiste à choisir un bout de bois et de fabriquer grâce à son couteau de poche un objet (une fourchette, un couteau, un pieux). Ceux qui auront réussi à fabriquer un objet fonctionnel gagneront 5 points, les autres seulement 1 point.

Épreuve 2 : Marcher en équilibre sur un tronc d'arbre

Top chronos, le plus rapide à faire un aller et retour sur un tronc d'arbre gagne cette épreuve. À chaque fois que le sol est touché, on additionne 30 secondes au temps final. Le plus rapide marque 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

LA CHASSE AUX JEUX

Épreuve 3 : Monter en haut d'un arbre

Selon les arbres, soit vous choisissez de chronométrer, soit vous évaluez celui qui a été le plus haut dans l'arbre. Le plus haut ou rapide marque 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

Épreuve 4 : Land art

Vous avez 5 minutes pour ramasser des éléments de la nature et de les utiliser pour faire un dessin. Un mot d'ordre peut être fixé (par exemple : dessiner une biche) ou alors laisser le libre arbitre aux artistes. Pour départager les œuvres d'art, chaque participant prend 3 cailloux (ou pommes de pin) et les place devant les 3 œuvres qu'il apprécie le plus. Celui qui aura le plus de cailloux marquera 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

Épreuve 5 : Ramasser des pommes de pin

L'épreuve consiste à ramasser le plus de pommes de pin en **5 minutes**. Celui qui en aura le plus gagne 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

Épreuve 6 : Lancer de pommes de pin

Tracer un cercle avec un bâton à quelques mètres. Chacun son tour, les participants lancent leurs pommes de pin. Celui qui a réussi à en mettre le plus dans le cercle gagne 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

Épreuve 7 : Collectionneur de la nature

LA CHASSE AUX JEUX

Chaque participant doit récupérer 5 objets dans la forêt : quelque chose de **pointu, lisse, rugueux, doux et dur**. Le plus rapide à avoir trouver ces 5 éléments gagne 5 points, le deuxième 3 points et les derniers 1 point.

Épreuve 8 : La chasse aux couleurs

Chaque participant doit récupérer 5 objets de couleurs différentes : jaune, vert, marron, orange, rouge, blanc. Le plus rapide à avoir trouver ces 5 éléments gagne 5 points, le deuxième 3 points et les derniers 1 point.

Épreuve 9 : Ramasser le plus de bois

L'épreuve consiste à ramasser le plus de branches, de bâtons, de brindilles en **5 minutes**. Celui qui aura le plus gros tas de bois gagne 5 points, le deuxième 3 points et les autres 1 point.

Épreuve 10 : Pousser la chansonnette

L'épreuve finale qui départagera les finalistes. Chanter une chanson de votre choix. Si elle a un rapport avec la forêt ou la nature +1 point, si elle est chantée juste +2 points, si tout le monde se met à chanter en cœur + 5 points.

LA CHASSE AUX JEUX

Tableau des points

Prénom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total