

# Organiser un jeu de piste en forêt pour les enfants

## Introduction

Pour occuper nos enfants lors d'un week-end entre amis, nous avons mis au point un jeu de piste qui a ravi nos petits aventuriers. Ce jeu a plutôt bien marché, et nous avons donc décidé de le partager.

Cette chasse au trésor a été conçue pour nos enfants qui ont entre 4 et 7 ans, mais les épreuves que nous avons imaginées peuvent bien entendu être adaptées en fonction de l'âge de vos enfants et de l'objectif pédagogique que vous attachez à cette activité.

Nous vous recommandons de vous aider du livre **copain des bois** car c'est un grand classique qui explique la forêt aux enfants dans un langage qui leur est adapté. A vous, parents, il permettra d'imaginer de nouvelles activités ludiques pour vos enfants.



ORGANISER UN ÉVÉNEMENT  
AVEC L'APPLI WEZIOP

Pour notre part, nous voulions que nos enfants en apprennent un peu plus sur la forêt tout en s'amusant. Nous avons donc alterné entre des épreuves à caractère pédagogique et des travaux pratiques. Les plus grands auront aussi appris quelques manipulations de base avec une boussole (ce sera même ce qu'ils auront préféré).

Si vous suivez les épreuves que nous avons préparées, comptez environ 1h30 de jeu, pendant lesquelles vos enfants observeront la forêt, se feront un herbier, et construiront même une vraie cabane (promis elle n'est pas aussi compliquée que sur la photo ci dessus). Dans ce jeu il n'y a que des gagnants et pas de perdants car les enfants doivent jouer ensemble.

Enfin, pour vous faciliter l'organisation de votre jeu de piste, vous pouvez [télécharger ici](#) les explications complètes du jeu en fichier pdf.

# Sommaire

1. Introduction
2. Matériel nécessaire pour le jeu de piste
3. Préparation et mise en place
4. Début de la chasse au trésor
5. 1ère épreuve: Initiation aux techniques des nœuds
6. 2ème épreuve: Mobiliser ses sens et découvrir un peu mieux la forêt
7. 3ème épreuve: Fabriquer la structure de la cabane
8. 4ème épreuve: Récolter de quoi faire un herbier
9. 5ème épreuve: Recouvrir la cabane
10. 6ème épreuve: Fabriquer un lance glands
11. Épreuve finale: Le trésor

## Matériel nécessaire pour le jeu de piste

### Pour la préparation du jeu, vous aurez besoin du matériel suivant:

- Des enveloppes : il vous faut autant d'enveloppes qu'il y aura d'épreuves dans votre jeu
- Des rubans de papier crépon rouge (ou d'une autre couleur vive si vous n'avez pas de rouge)
- De la ficelle (en prévoir pas mal car les enfants l'utiliseront pour fabriquer leur cabane)
- Un couteau (un opinel par exemple)
- Une boussole
- Les «fiches épreuves » imprimées (chaque fiche doit être imprimée sur une feuille séparée)
- Pour l'épreuve n°4 :
  - Des pochettes plastifiées : une par enfant,
  - Des bouts de papier pour inscrire les noms des enfants : un par enfant
  - Quelques feutres
- Pour l'épreuve n°6 :
  - Des élastiques assez costauds : 2 par enfant participant à l'activité (une bande coupée dans une vieille chambre a air peut très bien marcher)
  - Un bout de cuir coupé dans une vieille chaussure, ou, à défaut, un bout de tissu : un par enfant.



- Un trésor emballé dans un sac (goûter, bonbons...)

### Les enfants auront besoin du matériel suivant:

- Un copain des bois (facultatif ; les illustrations nécessaires ont été scannées et rajoutées dans cet article)
- Un couteau (un opinel à bout rond par exemple)
- Une boussole
- Une gourde remplie d'eau et un petit goûter



# Préparation et mise en place

## Préparez les instructions des défis

Imprimez les instructions correspondant aux défis que devront relever vos enfants ; chaque épreuve doit être imprimée sur une feuille séparée.

Notez sur chaque enveloppe le numéro du défi ainsi que son titre. Par exemple, «Défi n°5 : Récolter de quoi faire un herbier ». Glisser les instructions des défis dans les enveloppes correspondantes. **Ne pas fermer les enveloppes pour le moment.**

## Préparez le matériel nécessaire pour les défis

Dans notre jeu, seuls les défis n°4 et n°6 nécessitent du matériel particulier. Si vous inventez de nouveaux défis, vous devrez aussi préparer en avance le matériel nécessaire.

Glisser le matériel nécessaire à chaque défi dans les enveloppes correspondantes. **Vous pouvez maintenant fermer les enveloppes.**

## Trouvez le lieu idéal pour votre jeu de piste

Il vous faut maintenant trouver un bout de forêt pour votre jeu de piste. La zone de jeu est assez restreinte (rayon de 100 m maximum) ce qui vous permettra, si c'est possible en fonction de leurs âges, de suivre vos enfants de l'œil tout en les laissant évoluer de manière autonome.

Idéalement, la vue sera relativement dégagée dans votre zone de jeu (une clairière au milieu d'une forêt ou des pâturages bordés d'arbres feront très bien l'affaire), ce qui vous permettra de surveiller vos bambins, mais aussi (très important) de repérer plus facilement où sont cachés les défis.

Pour notre part, nous avons choisi une petite clairière au milieu d'une forêt de pins parasols et de chênes verts.

## Cachez les défis et le trésor

Choisir un emplacement comme **camp de base**. Marquer cet emplacement de manière à le retrouver facilement, par exemple avec un drapeau planté dans le sol, un tas d'affaire, un gilet réfléchissant, un empilement de branches...

Cacher les enveloppes contenant chaque défi à une distance comprise entre 50m et 100m du camp de base. Fixez une bande de papier crépon de couleur vive à proximité (5m maximum) de l'endroit où est cachée chaque enveloppe. Par exemple, vous pouvez attacher le papier crépon à une branche d'arbre, à un grillage...

Faites de même avec le trésor (ce trésor peut être un sac de bonbons, un cadeau, le goûter,...)

Avant de cacher les enveloppes, assurez vous de bien avoir lu le paragraphe **coordonnées des défis** ci-dessous.



### Coordonnées des défis

Vos enfants trouveront les défis dans la forêt grâce aux coordonnées que vous leur communiquerez. Pour chaque défi, la coordonnée indique la direction dans laquelle les enfants doivent chercher le bout de papier crépon, en partant du camp de base. Pour trouver cette direction, les enfants devront manipuler une boussole (nous vous avons préparé des explications pour les enfants).

Pour calculer la coordonnée d'un défi, une fois le papier crépon fixé, procédez comme suivant :



1. Positionnez vous a coté du papier crépon,
2. Visez le camp de base avec la flèche de visée de votre boussole à plaquette (la boussole doit être en position horizontale pour ne pas bloquer l'aiguille). Attention à ne pas confondre la flèche de visée avec l'aiguille ; c'est une erreur courante.



3. Tournez le socle tournant pour aligner le repère «N » du socle tournant avec le «N » de l'aiguille.
4. Notez la graduation indiquée au droit de la flèche de visée (celle-ci se situe entre 0 et 360°)



Cette graduation correspond à la direction pour retrouver le camp de base en partant du papier crépon. Pour retrouver le papier crépon en partant du camp de base, vous devrez effectuer une conversion très simple :

- Pour une graduation comprise entre 0 et 179° : rajouter 180°(exemple : 45° à 225°)
- Pour une graduation supérieure ou égale à 180° : soustraire 180°(exemple : 210° à 30°)

La vidéo suivante illustre quelques manipulations de base avec une boussole:

[https://www.youtube.com/watch?v=L\\_Elnz6eORw](https://www.youtube.com/watch?v=L_Elnz6eORw)

Voilà, votre jeu de piste est prêt. Vous pouvez maintenant faire entrer les enfants dans l'arène de jeu et démarrer l'activité. **Amusez vous bien !!**

## Début de la chasse au trésor

### Instructions à lire aux enfants

Robert l'écureuil vous invite à un jeu de piste pour mieux connaître son terrain de jeu, la forêt. Mais avant de rencontrer Robert et ses amis, il vous faudra passer une suite de défis et même construire une cabane d'observations. Si vous passez toutes les épreuves avec succès, Robert vous indiquera où est caché un trésor. **Êtes-vous prêts à relever le défi ?**



Illustration: copain des bois

## Règles du jeu

Vous vous situez maintenant à votre **camp de base**. C'est votre maison.

Pour chaque défi, Robert a caché dans la forêt autours du camp de base **une enveloppe** qui explique l'épreuve qui vous attend. Il vous faudra donc tout d'abord trouver cette enveloppe et la ramener au camp de base avant de l'ouvrir.

Chaque enveloppe porte **le numéro et le titre du défi** qui vous attend : par exemple : «Défi n°1 : La technique des nœuds».

Pour vous aider à trouver toutes les enveloppes, Robert vous a laissé à chaque fois 2 indices :

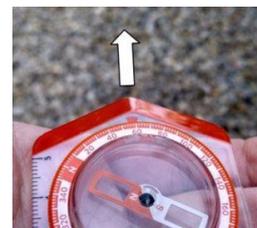
- **Un ruban de papier crépon rouge**: il vous indique qu'une enveloppe est cachée tout près (sous une pierre, attachée à une branche...). **Le ruban de papier crépon doit toujours être ramené au camp de base, sans quoi le défi ne pourra commencer** (le papier crépon abime la forêt de Robert).
- **Une coordonnée**: cette information vous sera donnée par Robert pour chaque défi. **Grâce à une boussole**, la coordonnée vous indiquera dans quelle direction est caché le papier crépon rouge du défi.

Une fois l'enveloppe ramenée au camp de base, vous pourrez l'ouvrir, relever le défi correspondant, puis aller vers votre prochaine épreuve.

### Comment trouver le papier crépon rouge grâce à la coordonnée.

Grâce à la coordonnée, vous pourrez savoir dans quelle direction Robert a attaché le ruban de papier crépon. C'est facile... Il suffit de suivre les étapes suivantes :

1. Positionnez-vous au camp de base.
2. Tournez le socle tournant de la boussole pour aligner la graduation correspondant à la coordonnée de votre défi avec la flèche
3. Positionnez la boussole à plat et horizontalement dans votre main (la boussole doit être en position horizontale pour ne pas bloquer l'aiguille).
4. Tournez tout doucement sur vous-mêmes jusqu'à ce que l'aiguille "N" de la boussole soit alignée avec le repère "N" du socle tournant.
5. Bravo !! La flèche de la boussole vous indique la direction dans laquelle vous devez chercher le ruban de papier crépon !



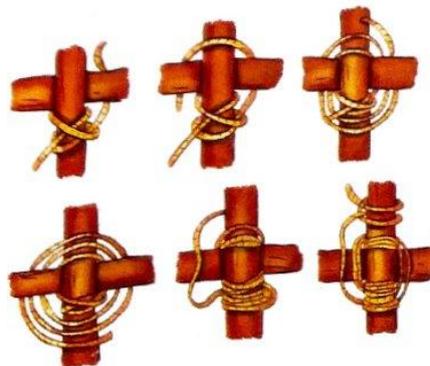
Si vous n'êtes pas certain d'avoir bien compris, demandez à vos parents de vous expliquer comment utiliser la boussole.

# Épreuve n°1

## Initiation aux techniques des nœuds

Pour observer la forêt, rien de mieux que de se poster **dans une cabane d'observation**. Robert voudrait que vous en fabriquiez une durant ce jeu de piste. Mais avant de vous lancer dans ce grand projet, vous devez apprendre à faire un nœud très spécial dont vous aurez besoin pour fabriquer votre cabane.

Votre premier défi est donc d'apprendre à faire un **brêlage**. Allez d'abord chercher 2 branches pas trop grandes, puis fixez les ensembles en suivant les indications du dessin ci-dessous :



Illustrations: copain des bois

La technique du brêlage ne devrait plus avoir de secrets pour vous. **Bravo !!**

Gardez la bien en tête car elle vous sera indispensable pour construire votre cabane d'observation. Rendez-vous maintenant à l'épreuve n°2.

### Pour aller plus loin...

Si vous voulez en savoir plus sur les techniques de nœuds, rendez-vous en p203 de votre copain des bois :



Illustrations: copain des bois

# Épreuve n°2

## Mobiliser ses sens et découvrir un peu mieux la forêt

Avant de continuer la construction de votre cabane, Robert souhaiterait que vous fassiez un peu plus connaissance avec la forêt en faisant appels à vos sens. **Mais avant de commencer, sauriez vous nommer les 5 sens ?**

### La vue – regarder les arbres d’un peu plus près

Allez au pied d’un arbre et observez-le. Que voyez-vous? Savez-vous reconnaître ses différentes parties, de bas en haut : les racines, le tronc, l’écorce, les branches, les feuilles, les fleurs, les fruits ?

Choisissez un autre arbre, différent du premier et observez-le. Pouvez-vous expliquer à un adulte les différences que vous avez remarquées?

### L’ouïe – écouter les bruits de la forêt :

Allongez-vous et fermez les yeux. Respirez profondément et écoutez la forêt. Qu’entendez-vous? Des oiseaux ? Combien de différents en entendez-vous ? Des insectes ? Entendez-vous autre chose ? Le bruit du vent dans les arbres par exemple? Des pas de promeneurs ou peut être des animaux?



Illustration: copain des bois

### L’odorat : profiter à fond des senteurs de la nature

Partez explorer la forêt et cherchez des arbres ou des arbustes qui sont à votre hauteur. Arrachez une feuille (une seule) et roulez-la entre vos doigts. Sentez-la : reconnaissez-vous une odeur caractéristique ? Y a-t-il des fleurs à proximité ? Sentez-vous leurs odeurs douces et sucrées ? Sentez-vous d’autres odeurs dans la forêt ?

### **Quiz de la forêt**

1. Savez-vous ce qu’est l’humus? (Indice: regardez p40 et 41 du copain des bois)
2. Savez-vous ce qu’on appelle la canopée?

### **Réponses**

1. En pourrissant, le bois se change en engrais. L’humus, c’est le bois et les feuilles décomposés, avec aussi des excréments d’animaux, des insectes morts, etc.  
Cet humus contient toutes les substances prêtes à être assimilées par les racines. La forêt fonctionne en un recyclage permanent. (Source: [Copain des bois](#))
2. La canopée est l’étage supérieur des forêts, en contact direct avec l’atmosphère et les rayons du soleil. Cette zone souvent difficile d’accès est riche en biodiversité. Ce milieu est parfois considéré comme un écosystème à part entière. (Source: [futura-sciences](#))

**Bravo !! Vous avez relevé avec succès le défi n°2.** En effet, Robert a demandé à Ginette la chouette, sa meilleure amie, de vous observer. Ginette a dit à Robert que vous aviez bien observé les différentes parties des arbres. Il est donc temps de passer à l’épreuve n°3.

## Épreuve n°3 Fabriquer la structure de la cabane

Il est temps de passer aux choses sérieuses et de commencer la construction de votre cabane d'observation. Robert en a sélectionné une pas trop compliquée dans votre copain des bois. Rendez-vous p207 pour découvrir la cabane d'affut que vous allez construire. Pour ce 3<sup>e</sup> défi, vous devrez construire uniquement la structure de la cabane.

1. Allez chercher des branches : il vous en faut 2 d'environ 1m80 (la taille d'un adulte), et 4 d'environ 1m20 (la taille d'un enfant de 6 ans)
2. Positionnez les branches par terre pour faire un quadrillage comme montré sur l'image ci-dessus
3. Attachez les branches les unes aux autres en faisant des brêlages. Commencez par les branches qui sont aux bords, puis fixez les branches qui sont à l'intérieur.
4. Enfin, attachez de la ficelle à l'intérieur du cadre (au lieu du fil de fer) pour faire un second quadrillage, qui vous servira à fixer la couverture de la cabane (qui vous protégera de la pluie).

Pour cette épreuve, n'hésitez pas à demander de l'aide aux adultes qui jouent avec vous à cette chasse au trésor.



Vous êtes de vrais petits trappeurs maintenant. Vous devriez demander à vos parents de prendre une photo de votre structure de cabane. En tout cas, Robert est vraiment très impressionné. Passez donc à votre 4<sup>e</sup> défi.

## Épreuve n°4

# Récolter de quoi faire un herbier

Robert voudrait que vous puissiez ramener des herbes et des fleurs chez vous pour pouvoir les observer plus en détail. Savez-vous qu'il est possible de les protéger et de les garder longtemps ? On appelle ça **un herbier**. Rendez-vous p 88 de votre copain des bois pour savoir comment en fabriquer un.

Votre 4<sup>e</sup> défi est le suivant :

1. Ramassez ou cueillez des herbes, des fleurs et des feuilles.
2. Mettez vos trouvailles dans une pochette plastifiée.
3. Inscrivez votre nom sur un bout de papier et glissez votre bout de papier dans votre pochette plastifiée.

Une fois arrivés à la maison, vous pourrez conserver ces échantillons de forêt en procédant ainsi :

1. Faites sécher vos herbes, fleurs et feuilles en les mettant entre des pages de livres,
2. Une fois les herbes, fleurs, et feuilles sèches, collez les dans un cahier sur lequel vous pourrez rajouter d'autres décorations et informations (comme le nom de la fleur, la date à laquelle vous l'avez cueillie, etc)

Robert est plus tranquille maintenant qu'il sait que vous rentrerez chez vous avec quelques souvenirs de la forêt. Passez donc à l'épreuve n°5.

## Épreuve n°5 Recouvrir la cabane

Il pleut souvent dans la forêt de Robert. Dans cette 6<sup>e</sup> épreuve, vous allez couvrir votre cabane afin d'avoir un toit qui vous tiendra au sec lorsque vous resterez en observation dans votre cabane.

Rendez-vous p207 de votre copain des bois pour trouver des idées de comment couvrir votre cabane.

1. Partez à la recherche de branches tombées par terre et encore munies de feuilles, d'herbes hautes, de fougères, etc... Ramenez-les au camp de base
2. Fixez tout ce que vous avez trouvé sur la structure de la cabane. Aidez-vous du cordage qui est fixé au cadre.



Illustration: copain des bois

Une fois votre cabane recouverte, vous pouvez la positionner à coté d'un arbre, d'un rocher, ou d'un arbuste (comme illustré sur le dessin au début de cet article) pour en faire une vraie cabane d'affut!!

Bravo, vous avez maintenant terminé votre petite cabane, et Robert est vraiment fier de vous. Vous pouvez donc relever le défi n°6.

## Épreuve n°6 Fabriquer un lance glands

Comme tous les écureuils, Robert adore manger des glands ! Il voudrait donc que vous fabriquiez une fronde qui vous permettra de lui envoyer des glands très très très loin.

1. Allez chacun chercher dans la forêt une branche en forme de Y qui est suffisamment costaud,
2. Attachez les élastiques aux deux bras du Y
3. Attachez les élastiques à la pièce de cuir
4. Allez chercher des glands et lancez les le plus loin possible à l'aide du lance gland.

**Attention** : il ne faut jamais viser quelqu'un avec vos lances glands car vous pourriez vous faire mal.



Illustrations: copain des bois

Une fois cette épreuve terminée, Robert vous donnera la dernière coordonnée, qui indique où est caché le trésor.

## Épreuve finale: Le trésor

Maintenant que Robert vous a communiqué la dernière coordonnée, vous pouvez rechercher le fameux trésor.