

Principe général	La grande chasse est une chasse au trésor. En général, les jeunes sont en petites équipes. Ils doivent aller d'un endroit à l'autre à l'aide d'indices, et réussir une épreuve à chaque endroit pour obtenir l'indice pour connaître l'endroit suivant. Le trésor, bien mérité, est caché au dernier endroit.
Façons de faire le parcours	<p><i>1- Toutes les sizaines suivent le même chemin</i> Il faut déterminer une première épreuve qui donnera des intervalles de temps entre chaque sizaine, afin qu'elles n'espionnent pas toutes la sizaine précédente, puisqu'elles suivent toutes le même chemin. Les feuilles d'indices sont plus faciles à faire et à disposer, car après le premier endroit, tout le monde va au deuxième, etc.</p> <p><i>2- Les sizaines suivent un chemin différent parmi les mêmes endroits</i> Il faut bien préparer d'avance quel indice on met à quelle épreuve pour quelle sizaine pour ne pas se tromper. Par exemple, si on a 12 épreuves et que la douzième donne l'indice sur la cachette du trésor, si on a 3 sizaines, on donne au départ à la sizaine A l'indice pour l'endroit numéro 1, à la sizaine B l'indice pour l'endroit numéro 4 et à la sizaine C l'indice pour l'endroit numéro 8. La sizaine A fera les endroits de 1 à 12, dans cet ordre. La sizaine B fera les endroits de 4 à 11, à l'endroit 11, elle aura l'indice pour l'endroit 1, puis fera les endroits 2 et 3, et à l'endroit 3, elle aura l'indice pour l'endroit 12. La sizaine C fera les endroits de 8 à 11, à l'endroit 11, elle aura l'indice pour l'endroit 1, puis fera les endroits 2 à 7, et à l'endroit 7, elle aura l'indice pour l'endroit 12. Sizaine A : de 1 à 12 Sizaine B : de 4 à 11, puis de 1 à 3 et enfin 12. Sizaine C : de 8 à 11, puis de 1 à 7 et enfin 12. Autre exemple, avec 12 épreuves et 4 sizaines, la douzième épreuve donnant l'indice de la cachette du trésor, les chemins suivis par chaque sizaine sont : Sizaine A : de 1 à 12 Sizaine B : de 4 à 11, puis de 1 à 3 et enfin 12. Sizaine C : de 7 à 11, puis de 1 à 6 et enfin 12. Sizaine D : de 10 à 11, puis de 1 à 9 et enfin 12.</p> <p><i>3- Les sizaines choisissent l'ordre des épreuves</i> Pour cette façon de faire, on ne fait pas d'indice, mais on fait un plan avec un X à l'endroit de chaque épreuve. Les sizaines choisissent l'ordre dans lequel elles vont faire les épreuves.</p>
Façons d'indiquer l'endroit du trésor	<p><i>1- Un indice</i> (énigme, charade, code) comme dans le reste de la grande chasse pour aller à l'endroit de la cachette</p> <p><i>2- En puzzle</i> : à chaque épreuve, les jeunes reçoivent un morceau de puzzle. Quand ils ont tous les morceaux, ce puzzle est aussi un plan, avec un seul X qui indique l'endroit du "trésor". Ils n'ont plus qu'à aller le chercher.</p>

Façons d'indiquer l'endroit du trésor (suite)

3- *En charivari* : à chaque épreuve réussie, Les jeunes reçoivent une lettre. Quand ils ont toutes les lettres, ils les rassemblent pour former le ou les mots qui indiquent l'endroit du "trésor". Ils n'ont plus qu'à aller le chercher. Mots utilisés lors du camp d'hiver 2001 : scène théâtre.

4- *Avec une boussole* : on leur donne l'azimut et le nombre de pas (peut être fait plusieurs fois pour faire un trajet). Ces directives peuvent être aussi écrites sur un morceau de papier qui sera découpé en puzzle dont les jeunes obtiendront un morceau à chaque épreuve.

Façons de faire les indices

1- *Indice codé* : une phrase claire (ils ont déjà assez de travail à la décoder sans devoir réfléchir en plus sur une énigme) mais que l'on code avec un code préalablement connu des jeunes : morse, tic-tac toc, samouraï, téléphone, etc.

2- *Charades* : En mots : exemples :
 mon premier s'écoule lentement quand on est jeune et vite quand on est vieux,
 mon deuxième est un pronom,
 mon tout est l'endroit où l'on dort
 (réponse : mon premier : temps, mon deuxième : te, mon tout : tente)
 Charade en objet : des grains de café, une poche de thé, des grains de riz, la lettre A, rassemblez ces objets dans le bon ordre et vous obtiendrez : cafétéria!
 Mon premier est le bout d'un arbre
 Mon deuxième est une fraction
 Mon tout est l'endroit où reposent les morts.
 Réponse : (1-Cime 2-tiers : cimetière)

3- *Énigmes* : Phrase qui décrit d'une façon mystérieuse l'endroit.
 Exemple : Sans eau, je n'existerais pas (réponse : la piscine).
 Autre exemple : Tous ces mots devraient te faire penser à un seul autre mot, qui sera l'endroit où tu devras aller :
 Javel, Cologne, bénite, gazeuse, douce, salée.
 Réponse : eau

4- *En rapport avec le thème* : Avec le thème des détectives (pourrait servir aussi pour les espions)
 - Un des indices pour trouver l'endroit suivant était écrit avec de l'encre invisible
 - Un autre indice était écrit avec des lettres découpées dans des journaux, avec les mots inversés
 Avec le thème des inuits :
 - dessin de morse qui parle en ...morse... à décoder...
 - Si un endroit est une table de pique-nique, écrire " pique-nique" dans leur écriture.