

<b>Types d'épreuves (suite)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver des empreintes cachées.</li> </ul>
<b>Épreuves en rapport avec le thème (suite)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un bon détective doit avoir le sens de l'observation : trouver les objets cachés dans cette image (section des jeux. 17objets.pdf)</li> <li>- Un bon détective doit être logique : chaque fille avait à résoudre un petit problème de logique dans le genre de ceux qu'on trouve dans les tests d'intelligence (il y en a plein sur le Web...)</li> </ul>
Thème détectives, espions	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charivari des mots : détective, criminel, policier, empreintes, limier, enquête.</li> <li>- Identifier des empreintes identiques : chaque animateur a mis 2 fois ses empreintes sur une feuille, pour une des deux, on utilisait une lettre pour l'identifier et pour l'autre un chiffre. Avec leur loupe, les jeunes devaient retrouver les paires identiques.</li> <li>- Pour l'esprit de déduction : un jeu plus facile que les tours de Hanoï ou autres taquins et solitaires... Matériel : carton très épais, 5 pions blancs et 5 pions noirs. Fabrication du jeu : couper des bandes de 2 cm de largeur dans le carton. Longueur des bandes : 5, 15, 25, 35, 45 et 55 cm. Les coller en les superposant pour former une pyramide. Déroulement du jeu : Placer les pions blancs sur les différentes marches d'un côté et les pions noirs sur les marches de l'autre côté. Le dessus de la pyramide reste sans pion. Le but est de faire passer les pions blancs à la place des pions noirs et vice et versa. Il est possible de déplacer un pion sur un espace vide connexe ou de faire sauter le pion par-dessus un autre (peu importe la couleur) en arrivant dans un espace libre.</li> </ul>
Thème Inuit, esquimau, pôle nord	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harpon comme dans le thème des amérindiens</li> <li>- Décoder des mots Inuits (écrits dans leur écriture) utilisés en français et dire leur signification : Iglou, anorak, kayak.</li> <li>- Charivari avec des noms d'animaux nordiques : béluga, orque, ours polaire, pingouins, phoque, harfang des neiges.</li> <li>- Un mot mystère avec leur écriture (il vous faut aussi une poupée esquimaude que vous baptiserez "Tougalinga")</li> <li>- Transporter des objets sur les pieds comme les pingouins transportent leur oeuf.</li> <li>- Course de phoques : les jeunes enfilent leurs jambes dans un sac de jute, puis ils se mettent à plat ventre dans la neige, en relevant leurs pieds pour faire comme la queue du phoque. Les phoques doivent aller d'un endroit à un autre, en "aboyant" joyeusement et en ne perdant pas leur sac!</li> <li>- Trouver des objets blancs enfouis sous la neige</li> <li>- L'ours qui pêche : les lettres du prochain endroit où aller étaient écrites chacune sur un papier en forme de poisson. Ces papiers étaient cachés sous une bâche bleue étendue sur la neige. Les jeunes devaient "plonger" sous la bâche pour aller pêcher les poissons.</li> <li>- Casse-tête en forme d'igloo.</li> </ul>

