

ACTIVITÉS EN SOIRÉE

CHASSE AU TRÉSOR EN NATURE

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- La feuille de travail de la chasse au trésor en nature (une par équipe),
- des crayons et des stylos (deux par équipe),
- des sacs pour recueillir les articles (un par équipe),
- des boussoles (une par équipe),
- une lampe de poche (une par équipe et une pour chaque personne responsable de la sécurité).

PRÉPARATION

- Déterminer les limites pour cette activité.
- Créer une feuille de travail de la chasse au trésor qui dresse une liste des articles à trouver (voir l'exemple ci-dessous).

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en équipes de quatre personnes.
2. Expliquer que l'objectif de l'activité est de retirer le plus d'articles possibles dans le temps alloué. Les éléments ne peuvent être utilisés plus de deux fois (p. ex. une cannette ne peut être utilisée comme déchet). Chaque élément doit être marqué sur la feuille de travail une fois qu'il a été trouvé.
3. Décrire les limites pour cette activité.
4. Distribuer une feuille de travail de la chasse au trésor en nature, des crayons, des stylos et une lampe de poche à chaque équipe.
5. Allouer 40 minutes aux cadets pour terminer l'activité.
6. Une fois le temps écoulé, ramasser les feuilles de travail et compter le nombre d'éléments recueilli par chaque équipe. L'équipe qui a les plus d'éléments gagne.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Tous les cadets doivent connaître les limites pour cette activité.
- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- Fournir aux cadets et au personnel un azimut de sécurité.

CHASSE AU TRÉSOR EN NATURE



<input type="checkbox"/> Une roche brillante.	<input type="checkbox"/> Une roche lisse.
<input type="checkbox"/> Quelque chose de piquant.	<input type="checkbox"/> Une feuille avec des trous de vers ou d'insectes.
<input type="checkbox"/> Une branche en forme d'Y.	<input type="checkbox"/> Une plume.
<input type="checkbox"/> Du trèfle à trois feuilles.	<input type="checkbox"/> Une cannette.
<input type="checkbox"/> Quelque chose d'intéressant.	<input type="checkbox"/> Une plante poussant sur une chose inerte.
<input type="checkbox"/> Quelque chose qui sent bon.	<input type="checkbox"/> Quelque chose de doux.
<input type="checkbox"/> Quelque chose de rouge.	<input type="checkbox"/> Une feuille jaune.
<input type="checkbox"/> Une fleur.	<input type="checkbox"/> Un cône (conifère).
<input type="checkbox"/> Une roche de trois couleurs.	<input type="checkbox"/> Une baie.
<input type="checkbox"/> Un bout de corde.	<input type="checkbox"/> Quelque chose de collant.
<input type="checkbox"/> Un coquillage.	<input type="checkbox"/> Un morceau d'écorce.
<input type="checkbox"/> Quelque chose de bleu.	<input type="checkbox"/> Quelque chose de pelucheux.
<input type="checkbox"/> Quelque chose qui à l'air heureux.	<input type="checkbox"/> Quelque chose qui à l'air triste.
<input type="checkbox"/> Un morceau de déchet.	<input type="checkbox"/> Une feuille rouge
<input type="checkbox"/> Une pièce d'un cent.	<input type="checkbox"/> Une note autoadhésive.
<input type="checkbox"/> Un stylo.	<input type="checkbox"/> Un surligneur.

DRAPEAUX

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- des drapeaux (deux couleurs différentes),
- une corde (environ 10 m),
- des lampes de poche (six), et
- un sifflet.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons). Délimiter le milieu du terrain.
- Choisir un emplacement central pour la zone de détente et la délimiter avec de la corde (environ 5 m de largeur et 5 m de longueur).

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
 - a. L'objectif de cette activité est de repérer le drapeau de l'autre équipe et de l'amener de l'autre côté sans se faire toucher.
 - b. Chaque équipe a un territoire, soit la moitié de l'emplacement.
 - c. Lorsqu'un membre de l'autre équipe entre dans le territoire de votre équipe, vous pouvez les toucher. Vous ne pouvez pas toucher un membre de l'autre équipe si vous êtes dans leur territoire. Lorsqu'une personne a été touchée, elle doit se diriger directement vers la zone de détente et y demeurer jusqu'à ce qu'un membre de son équipe vienne la sauver. On peut être sauvé seulement dans la zone de détente en se faisant toucher par un membre de notre équipe.
 - d. Des éléments pouvant attirer les cadets à rester dans la zone de détente peuvent être placés dans celle-ci, si les équipes le désirent.
 - e. Les cadets qui poussent ou saisissent les autres seront retirés de l'activité.
 - f. Les drapeaux ne peuvent pas être cachés ni enterrés.
 - g. La seule façon de gagner est lorsque le drapeau est amené du côté de l'autre équipe. Si un participant est touché en transportant le drapeau, le drapeau doit être retourné du côté approprié et repositionné, le participant doit se rendre à la zone de détente.
 - h. Aux trois coups de sifflet, les cadets doivent se rencontrer au milieu de la zone.
2. Répartir les cadets en deux équipes et attribuer des côtés de la zone à chaque équipe (p. ex. l'équipe 1–côté nord, l'équipe 2–du côté sud).
3. Allouer 10 minutes aux équipes pour se rendre dans leurs zones, pour placer leurs drapeaux, pour discuter de stratégie et pour arranger la zone de détente (au besoin). Les équipes peuvent choisir un capitaine.
4. Commencer l'activité. Allouer 40 minutes pour participer à l'activité.
5. Si un drapeau a été repéré et amené de l'autre côté plus tôt, recommencer l'activité.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- S'assurer que les cadets se touchent sans se plaquer et sans accrochage

STRATEGO

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- des cônes et des marqueurs (10),
- un ruban à mesurer,
- des nouilles de piscine (une pour cinq cadets),
- une balle en mousse (deux pour cinq cadets).
- deux dossards de couleurs différentes (un dossard par cadet), et
- fanaux à deux manchons (quatre).

PRÉPARATION

- Établir un espace ouvert d'environ 20 m de longueur et de 10 m de largeur (la grandeur peut être modifiée, en fonction du nombre de cadets).
- Établir l'espace avec les cônes et les marqueurs comme indiqué à la figure A-1.
- Placer les lanternes 5 m derrière les limites pour l'éclairage et la sécurité.

X = EMPLACEMENT DU CÔNE OU POSITION DU GUIDE

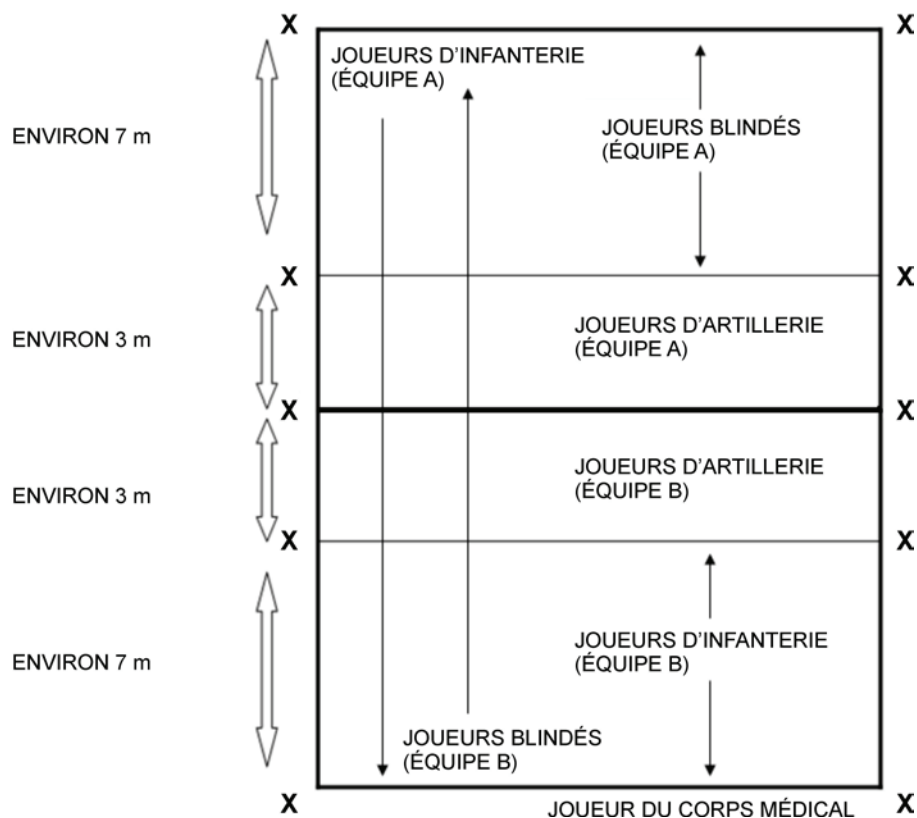


Figure A-1 Terrain Stratego

Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2009, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
 - a. L'objectif du jeu est de toucher tous les membres de l'autre équipe.
 - b. Il y a quatre branches de l'Armée canadienne dans chaque équipe : l'infanterie, les blindés, l'artillerie et le corps médical.
 - c. Les joueurs de l'infanterie toucheront les joueurs de l'autre équipe. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par un joueur de l'infanterie, il doit s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical.
 - d. Les joueurs de l'artillerie auront des balles en mousse. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par une balle en mousse, ils doivent s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical. Les balles en mousse ne doivent jamais être lancées près du visage du joueur. Si un joueur lance une balle de toutes ses forces à un autre joueur lorsqu'ils sont près l'un de l'autre (moins de 2 m), il sera retiré de l'activité.
 - e. Les joueurs blindés auront des nouilles de piscine. Une fois qu'un joueur de l'autre équipe est touché par une nouille de piscine, ils doivent s'étendre sur le sol et attendre l'arrivée du corps médical. Les nouilles de piscine ne doivent jamais être dirigées plus haut que la poitrine de l'autre joueur.
 - f. Les joueurs du corps médical se promèneront autour du terrain de jeu pour sauver les autres joueurs. Pour sauver un joueur, les joueurs du corps médical doivent atteindre le joueur et l'amener à l'arrière du terrain. Les deux joueurs doivent se toucher (p. ex., se tenir les mains, la main du joueur du corps médical doit toucher le bras du joueur). Une fois que les deux joueurs ont atteint la partie arrière du terrain, le joueur qui a été sauvé doit terminer la partie. Les joueurs du corps médical peuvent être touchés lorsqu'ils sauvent un autre joueur.
 - g. Chaque branche dispose d'une partie du terrain de jeu, tel qu'illustré à la figure A-1. Les joueurs d'infanterie peuvent se déplacer où ils veulent sur le terrain (des deux côtés de l'équipe). Les joueurs d'artillerie doivent demeurer entre la ligne du centre et le cône positionné derrière eux, de leur côté. Les joueurs blindés doivent demeurer derrière le premier cône, derrière la ligne du centre de leur côté. Les joueurs du corps médical peuvent se déplacer où ils veulent sur le terrain (des deux côtés de l'équipe).
 - h. Seuls les joueurs blindés peuvent se servir des nouilles de piscine. Lorsqu'un joueur blindé est touché ou frappé il doit lâcher la nouille. Aucun autre joueur ne peut se servir des frites. Si le joueur blindé est sauvé, il peut utiliser la nouille une autre fois.
 - i. Les balles de mousse peuvent seulement être utilisées par les joueurs d'artillerie. Les autres joueurs peuvent passer des balles de mousse aux joueurs d'artillerie, mais seuls les joueurs d'artillerie peuvent les lancer.
 - j. Seuls les joueurs d'infanterie peuvent toucher aux autres joueurs.
 - k. Seuls les joueurs du corps médical peuvent sauver les autres joueurs.
2. Répartir les cadets en deux groupes égaux. Demander à chaque groupe d'enfiler leur dossard de couleur.
3. Chaque groupe attribuera des joueurs d'infanterie, blindés, d'artillerie et du corps médical. S'il y a 30 joueurs ou deux équipes de 15 joueurs, ce qui suit devrait être suffisant :
 - a. sept joueurs d'infanterie,
 - b. trois joueurs de l'artillerie,

- c. quatre joueurs blindés, et
- d. un joueur du corps médical.
4. Distribuer l'équipement aux joueurs.
5. Demander aux cadets de confirmer leur position sur le terrain de jeu.
6. Placer le personnel le long du terrain de jeu pour assurer la sécurité et pour s'assurer que les règles de jeu sont respectées.
7. Commencer l'activité.
8. Prévoir le temps en conséquence. L'activité peut être répétée à plusieurs reprises, mais elle doit respecter la limite de temps.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- S'assurer que les cadets se touchent sans se plaquer et sans accrochage
- Les balles en mousse ne doivent jamais être lancées près du visage du joueur. Si un joueur lance une balle de toutes ses forces à un autre joueur lorsqu'ils sont près l'un de l'autre (moins de 2 m), il sera retiré de l'activité.
- Les joueurs ne doivent jamais viser un autre cadet au-dessus de la poitrine lorsqu'ils utilisent les nouilles de piscine.
- Cette activité doit se dérouler au début de la soirée.

FANAUX

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- une carte topographique du secteur (une par cadet),
- une boussole ou un récepteur de système de positionnement global (GPS) (un par équipe),
- des lampes de poche (10),
- des fiches (une par équipe),
- des stylos et des crayons (un par équipe),
- des bâtons lumineux (un par cadet pour chaque loup).
- un sifflet (un par équipe), et
- un chronomètre.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons).
- Organiser un parcours avec plusieurs points (un minimum de 10). Attribuer une valeur numérique à chaque point. Un exemple de points alloués est illustré à la figure A-2.
- Marquer tous les points sur chaque carte topographique, ainsi que la valeur du point pour chacun.
- Définir et marquer clairement les points de départ et d'arrivée.
- Placer un instructeur adjoint à chaque point de contrôle avec une lampe de poche.
- Placer des loups (instructeurs adjoints) dans la zone, chacun doit être équipé d'un bâton lumineux qui doit être visible sur eux (pour 10 points, quatre loups suffiraient).

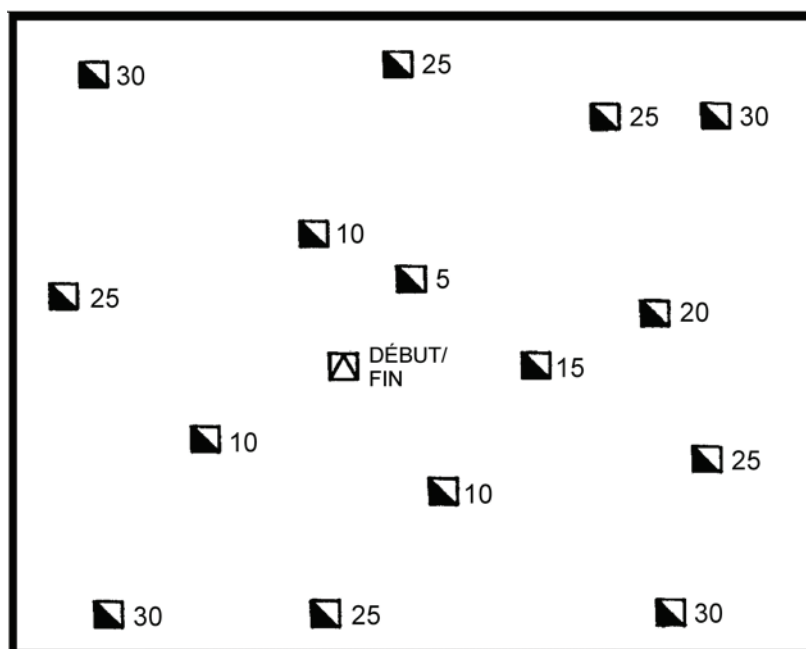


Figure A-2 Exemple de disposition de pointage

Nota. Tiré du livre *Orienteering: An Aid to Training* (p. 22), by M.J. 1968, Londres, Angleterre : Hillside Printing & Publishing Co. Droit d'auteur 1968 par Captain M. J. Summers.

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en équipes de quatre personnes maximum. Demander à chaque équipe de se trouver un nom.
2. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
 - a. Chaque équipe recevra une carte topographique indiquant chaque point de contrôle possible (ainsi que la valeur numérique du point de contrôle), une boussole ou une fiche et un stylo ou un crayon.
 - b. L'objectif de l'activité est d'atteindre le plus de points de vérification le plus rapidement possible. L'ordre dans lequel les points d'observation sont atteints n'a pas d'importance.
 - c. Il y aura des loups dans la zone. Chaque loup sera muni d'un bâton lumineux, ce qui les rendra visible dans le noir. Les loups peuvent toucher les joueurs n'importe quand, à moins qu'un joueur soit à 2 m d'un point. Lorsqu'un des membres de l'équipe est touché, l'équipe sera pénalisée de deux points de leur pointage final. Les loups ne peuvent pas traîner près des points de vérification et ne peuvent pas toucher deux fois les membres d'une équipe. Le loup doit initialiser la fiche de l'équipe afin d'indiquer qu'elle a été touchée.
 - d. Il y aura des instructeurs adjoints à chaque point, qui illumineront au hasard avec leurs lampes de poches pour aider les équipes à se rendre aux points de vérification. Une fois qu'une équipe a atteint le point de contrôle, l'instructeur adjoint doit initialiser la fiche de l'équipe, afin d'indiquer qu'elle a atteint le point de contrôle.
 - e. Chaque équipe sera munie d'un sifflet. Les sifflets peuvent être utilisés trois fois en cas d'urgence.
 - f. L'activité doit être terminée en 60 minutes.

3. Remettre à chaque équipe l'équipement nécessaire. Chaque équipe doit répartir sa fiche tel qu'illustrée à la figure A-3.
4. Faire partir les équipes à des intervalles de deux minutes et inscrire les temps de départ.
5. Allouer environ 60 minutes pour terminer l'activité.
6. Une fois que les équipes ont franchi la ligne d'arrivée, inscrire les pointages.

POINTS DE VÉRIFICATION	LOUPS

Figure A-3 Exemple de disposition d'une fiche

Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2009, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Tous les cadets doivent connaître les limites pour cette activité.
- Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.
- Fournir aux cadets et au personnel un relèvement de sécurité.
- Les sifflets doivent être utilisés trois fois en cas d'urgence ou pour indiquer que tous les cadets doivent se rencontrer à la zone de rassemblement.

NAVIGATION DE NUIT AVEC CASSE-TÊTE

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- une carte topographique du secteur (une par cadet),
- des boussoles (une par équipe),
- des morceaux de casse-tête (un par équipe, par point de contrôle),
- un itinéraire de navigation prédéterminé,
- un sifflet (un par équipe), et
- des lampes de poche (une par équipe).

PRÉPARATION

- Élaborer un casse-tête et placer les morceaux à chaque poste de vérification. À chaque point de contrôle, il y aura plusieurs morceaux identiques, chaque équipe devra prendre un morceau avec eux le long de l'itinéraire. Voir la figure A-4 pour des exemples de casse-tête. Définir et marquer clairement les points de départ et d'arrivée.
- Marquer l'itinéraire sur les cartes topographiques.

INSTRUCTIONS

1. Répartir les cadets en groupes de quatre à six.
2. Remettre une carte, une boussole, un sifflet et une lampe de poche à chaque groupe. Les sifflets peuvent être utilisés trois fois en cas d'urgence.
3. Faire partir les équipes à des intervalles de deux minutes et inscrire les temps de départ.
4. Demander aux équipes de ramasser un morceau du casse-tête à chaque poste de contrôle.
5. Une fois que les équipes ont atteint la ligne d'arrivée, leur demander de résoudre le casse-tête.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

- Si possible, positionner le personnel à chaque poste de contrôle pour remettre le morceau de casse-tête aux équipes, pour répondre aux questions et empêcher que les groupes se suivent ou qu'ils partagent les réponses.
- Fournir aux cadets et au personnel un azimut de sécurité.

VARIATION

Au lieu d'un casse-tête, il pourrait y avoir des parties de devinettes à chaque point de contrôle. Voir la figure A-5 pour un exemple de devinette (la réponse de la devinette est un morceau de casse-tête).

EXEMPLE DE CASSE-TÊTE DE NAVIGATION

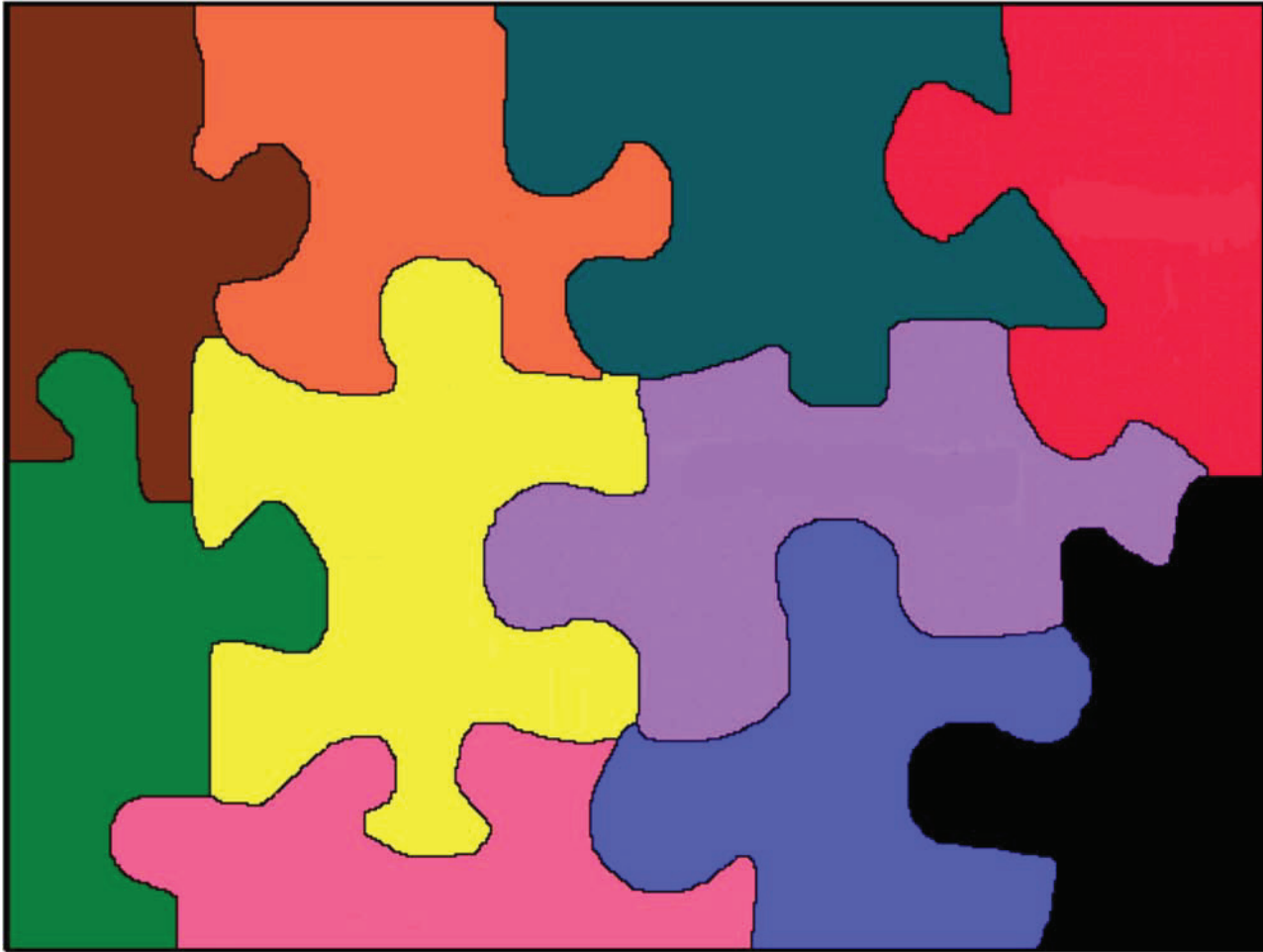


Figure A-4 Exemple de casse-tête

Nota. Créé par le Directeur - Cadets 3, 2007, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

EXEMPLE DE DEVINETTE DE NAVIGATION

1. J'ai différentes formes et grandeurs.
2. Certaines de mes parties sont courbées
3. D'autres sont droites.
4. Vous pouvez me placer où vous voulez
5. Mais il existe seulement
6. Un bon endroit pour moi.
7. Que suis-je?

Figure A-5 Exemple de devinette

Nota. Créé par le D Cad 3, 2007, Ottawa, Ontario, Ministère de la Défense nationale.

HIBOU?

Activité en soirée

RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Morceaux de papier (12 par hibou)
- Des stylos et des crayons (cinq), et
- un sifflet.

PRÉPARATION

- Choisir un terrain assez grand, de préférence boisé, avec quelques obstacles (p. ex. des arbres, des clôtures, de petites collines, de grosses pierres ou de petits buissons).
- Déterminer les limites pour cette activité.

INSTRUCTIONS

1. Informer les cadets des règles suivantes pour l'activité :
 - a. Les cadets seront des hiboux et des loups.
 - b. Les hiboux se cacheront dans la zone et essaieront de se dissimuler. Chaque hibou sera muni de 12 morceaux de papier numérotés ou initialisés spécifiquement à cette personne.
 - c. Les loups devront chercher les hiboux. Lorsqu'un loup trouve un hibou, l'hibou doit donner un morceau de papier au loup.
 - d. L'hibou peut faire du bruit s'il le désire (p. ex. des bruits d'animaux, taper des mains) à l'occasion pour aider les loups.
 - e. Lorsqu'un loup entre en contact avec un hibou, l'hibou doit remettre silencieusement un morceau de papier au loup.
 - f. Lorsqu'un loup a accumulé une quantité prédéterminée de morceaux de papier ou que le temps alloué s'est écoulé, ils doivent retourner à la zone de rassemblement.
2. Désigner les hiboux. En général, il devrait y avoir un hibou pour cinq loups. Distribuer 12 morceaux de papier à chacun et leur demander d'inscrire un chiffre spécifique ou leurs initiales sur chaque morceau.
3. Déterminer le nombre de morceaux de papier qu'un participant aura besoin avant de retourner à la zone de rassemblement, ainsi que le temps limite pour l'activité.
4. Allouer cinq minutes pour que les hiboux se cachent.
5. Commencer l'activité.

CONSIDÉRATIONS EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ

Demander au personnel qui est dispersé dans la zone et le long des limites muni de lampes de poche de s'assurer que les cadets ne dépassent pas les limites établies.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

ISBN 0-8403-5682-X Rohnke, K. (1984). *Silver bullets: A guide to initiative problems, adventure games and trust activities*. (p. 75). Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishing Company.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC