

## Chasse aux trésors Halloween

Pour ce jeu, il y avait 10 enfants déguisés pour la circonstance : 6 enfants de CE1, 2 enfants de grande section + 2 enfants de 2 ans et demi.

Nous étions 2 adultes pour encadrer. Ainsi chaque adulte avait en charge une équipe quand on se séparait par équipe.

Le but de faire des équipes est juste de permettre aux enfants de se retrouver, par moment, en petit groupe afin que tout le monde participe (même les plus timides) et afin que les jeux durent moins longtemps.

Je trouve cette façon de procéder plus pratique, mais sinon on peut faire les jeux tous ensemble avec un seul adulte.

Les enfants se sont vraiment bien amusés.

Ma fille aînée était tellement contente qu'elle m'a demandé de recommencer l'année prochaine. Il faudra trouver une autre idée !!!

Mes deux autres petites filles (celles de deux et demi) n'ont évidemment pas pu faire tous les jeux vu leur âge, mais elles ont suivi les autres. Vu leur visage souriant et ébahi, elles ont semblé s'amuser aussi.

### Matériel

A dire aux enfants

Préparation du jeu

A faire pendant le jeu

Le but du jeu est de retrouver le coffre à secrets contenant des bonbons.

Pour cela, vous devrez :

- résoudre des énigmes,
- subir des épreuves,
- faire appel à vos pouvoirs magiques,
- trouver une baguette magique,
- apprendre la formule magique qui vous permettra d'ouvrir le coffre aux secrets.

Deux équipes :

- fantôme
- chauve-souris

Il n'y a pas de course entre les deux équipes vu qu'à la fin, il faudra assembler vos indices pour trouver l'emplacement du coffre.

Au sein d'une équipe, vous devez vous aider les uns les autres.

### Bonbons colorés genre Dragibus ou Smarties.

A faire manger au début du jeu pour leur donner le pouvoir.

Chaque couleur donne un pouvoir qui servira un moment dans l'aventure :

- le pouvoir de faire apparaître une encre invisible (pour obtenir la carte n°1) : deux enfants (1 de chaque équipe).
- le pouvoir de sauter très haut (la carte est en hauteur) (pour obtenir la carte n°5) deux enfants (1 de chaque équipe) (les deux de deux ans et demi).
- la connaissance des potions magiques : deux enfants (1 de chaque équipe) ont la recette en leur possession depuis le début (enjeu de la carte n°6). Ils cacheront leur carte recette de la potion en attendant de l'utiliser.
- le pouvoir de déchiffrer les messages incompréhensibles : deux enfants (1 de chaque équipe). Leur dire qu'ils doivent regarder le mot dans le miroir). (carte n°7). Leur montrer une feuille test.
- le pouvoir de "nous éclairer dans les heures les plus sombres" : deux enfants (1 de chaque équipe). Leur distribuer 2 lampes torches qu'ils cacheront en attente de les utiliser. Pouvoir pour les enfants de grande section.

Dès qu'ils arrivent à la maison, leur expliquer à chacun d'entre eux, en aparté, en quoi consiste leur pouvoir. Ils ne doivent, en aucun cas, divulguer leur pouvoir respectif aux autres avant de devoir l'utiliser.

- Pour le pouvoir de faire apparaître des messages à l'encre invisible, leur faire une feuille test avec juste une lettre écrite (feuille test à détruire après utilisation)
- Pour le pouvoir de lire texte incompréhensible, leur donner une feuille test (feuille test à détruire après utilisation)
- Pour le pouvoir des potions magiques, leur donner les cartes de la recette de la potion magique (Cartes à cacher en attente d'être utiliser). Ils doivent se souvenir de la cachette.
- Pour le pouvoir de nous éclairer dans les moments les plus sombres, leur donner 2 lampes torche (A cacher en attente d'être utiliser). Ils doivent se souvenir de la cachette.

Leur montrer une carte vierge "fantôme chauve-souris", une carte vierge "fantôme" et une carte vierge "chauve-souris" afin qu'ils reconnaissent le symbole de leur équipe et le symbole des 2 équipes réunies.

Si vous trouvez une carte fantôme alors que vous êtes dans l'équipe chauve-souris, ne la prenez pas. Et inversement.

Le jeu commence. Les séparer en équipe pour le début.

*Matériel*  
*A dire aux enfants*  
*Préparation du jeu*  
*A faire pendant le jeu*

**1. Pour obtenir la carte n°1 :**

*Découvrez le message caché sur la feuille blanche.*

*Préparer deux feuilles blanches sur lesquelles on a écrit à l'effaceur le texte de la carte n°1.*

*Préparer une feuille test sur laquelle on a écrit à l'effaceur une lettre.*

*Ne pas imprimer la carte n°1.*

*Faire appel au pouvoir des enfants qui savent faire apparaître une encre invisible.*

*Leur procurer le matériel nécessaire.*

*Matériel :*

- *effaceur*
- *encre de stylo plume en assez grande quantité*
- *2 feuilles*
- *2 pinceaux*
- *2 fioles (pouvant contenir l'encre)*
- *2 vieux tee-shirt d'adultes pour se protéger les habits (tenue de grand sorcier)*

**Carte n°1 :**

*La carte n°2 se terre  
à la page "cimetière"  
du dictionnaire.*

*Matériel*  
*A dire aux enfants*  
*Préparation du jeu*  
*A faire pendant le jeu*

**2. Pour obtenir la carte n°2 :**

Cacher chaque carte n°2 à la page cimetière de deux dictionnaires.

Imprimer la carte n°2 deux fois. Au dos, coller une carte chauve souris pour l'une et une carte fantôme pour l'autre.

Imprimer la carte indice deux fois. Au dos, coller une carte chauve souris pour l'une et une carte fantôme pour l'autre.

Donner à chaque équipe un dictionnaire sans qu'ils aient besoin de les chercher.

Les cartes indices seront gardées par le meneur de jeu et ne seront lues qu'en cas de difficulté pour résoudre l'énigme.

Penser à faire le message codé à l'issue de cette énigme et **AVANT** de chercher la carte n°3.

Les 2 équipes se réunissent pour trouver le message codé.

**Indice pour énigme de la carte n°2 :**

Je me mange.  
 Je pousse dans la terre. Je suis coupé en petits morceaux ou hachés sur une viande, dans un plat en sauce ou dans une vinaigrette.  
 Je suis le copain de celui qui fait pleurer quand on l'épluche.



**Carte n°2 :**

**Enigme :**

Les vampires en ont peur.  
 Qui suis-je ?



Quand vous aurez trouvé la réponse, déchiffrez le message codé.

**Matériel :**

- 2 dictionnaires

*Matériel*  
*A dire aux enfants*  
*Préparation du jeu*  
*A faire pendant le jeu*

### 3. Pour obtenir la carte n°3 :

Message codé :

*Le message codé vous dira où se trouve l'ail.*

*Le message codé leur dira où se trouve l'ail.*

*"L'ail se trouve dans un tiroir grillagé de la cuisine".*

*Les deux enfants de deux ans et demi ne pourront pas trouver le message codé.*

*Les 2 enfants de grande section se mettront ensemble pour découvrir une partie du message.*

*Les 6 autres enfants de CE1 feront, seul, chacun dans leur coin une partie du message.*

*Soit 7 parties de message.*

*Il faut imprimer 7 codes et 1 message codé (voir feuille annexe)*

Carte n°3 :

*Cacher la carte n°3 près de l'ail.*

*La carte n°3 sera imprimée une seule fois.*

*Au dos, on collera une carte "fantôme chauve-souris".*

*Une seule carte n°3 auprès de l'ail.*

Matériel :

- ail
- 7 crayons à papier
- 7 codes
- 1 message codé en 7 parties

Carte n°3 :

Enigme

Je suis l'ami des sorcières.

Je sers la ménagère.

Qui suis-je ?



Matériel  
A dire aux enfants  
Préparation du jeu  
A faire pendant le jeu

4. Pour obtenir la carte n°4:

Cacher la carte n°4 dans les poils du balai.

La carte n°4 sera imprimée une seule fois.  
Au dos, on collera une carte "fantôme chauve-souris".

Avant que vous vous sépariez en équipe, sachez que vous devez tous réussir l'enjeu de la carte n°4.

Une fois la carte n°4 trouvée près du balai, séparer les deux équipes.

Mettre une équipe dans deux pièces de la maison afin qu'ils n'entendent pas les réponses de l'autre équipe.

Carte n°4:

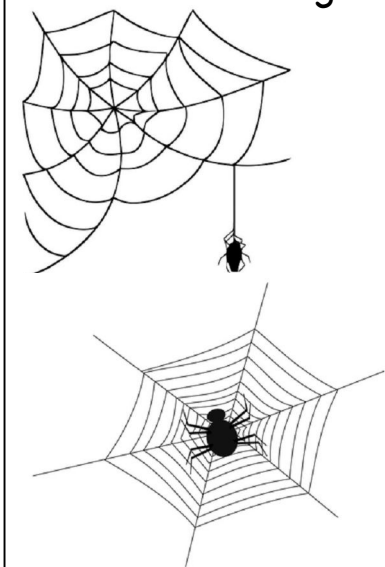
Jeu :

Vous devez faire deviner à vos amis par mimes ou par bruitages les cartes qui vous seront distribuées. Si vous réussissez cette épreuve, vous obtiendrez la carte n°5.

Chaque carte "mime" et "son" sera imprimée deux fois.

Au dos, coller une carte chauve souris pour les unes et une carte fantôme pour les autres.

Une araignée



Un fantôme



Un chat effrayé



Une chauve-souris



Une sorcière



*Matériel*  
*A dire aux enfants*  
*Préparation du jeu*  
*A faire pendant le jeu*

5. La carte n°5 :

*Leur dire où sont les cartes n°5 (en hauteur dans la maison).*

*Accrocher les deux cartes n°5 en hauteur dans la maison.*

*La carte n°5 sera imprimée deux fois.*

*Au dos, on collera une carte fantôme pour l'une et chauve-souris pour l'autre.*

*Dans une pièce, tendre des cordes entre les chaises et les meubles.*

*A l'autre bout de la pièce, sont posées 10 bouteilles remplies d'eau et de colorant alimentaire rouge (sang de chauve-souris).*

*Suspendre une araignée en plastique au plafond au-dessus de la toile.*

*Faire appel au pouvoir des deux enfants qui peuvent faire des bonds de géant pour attraper la carte n°5.*

*Pour faire traverser la toile d'araignée, les équipes peuvent commencer séparément ou ensemble.*

*Le maître de jeu fera bouger l'araignée en plastique pendant qu'ils passeront par dessus ou sous les cordes.*

*Pour le jeu de la carte n°5, les plus grands doivent aider les plus petits. Ce n'est pas une course. Tous les membres de chaque équipe doivent parvenir de l'autre côté de la toile et ramener son sang de chauve-souris.*

Matériel :

- colorant alimentaire rouge
- 10 petites bouteilles d'eau minérale vide
- corde
- araignée en plastique suspendue assez bas au-dessus de la toile

Carte n°5 :

Jeu :

**Vous devez TOUS traverser la toile d'araignée géante sans vous faire manger par l'horrible araignée et revenir chacun avec une bouteille contenant du sang de chauve-souris.**



*Matériel*  
*A dire aux enfants*  
*Préparation du jeu*  
*A faire pendant le jeu*

**6. Pour obtenir la carte n°6 :**

Accrocher la carte n°6 avec de la pâte à fixe sous chaque bouteille en plastique.

Imprimer la carte n°6 dix fois. Coller au dos de chaque une carte "fantôme chauve-souris".

Imprimer la recette 2 fois. Au dos, coller une carte chauve souris pour l'une et une carte fantôme pour l'autre.

Faire appel aux deux enfants qui ont la connaissance des potions.

Pour préparer la potion magique, les équipes peuvent commencer séparément ou le faire ensemble sur une grande table.

Matériel :

- pâte à fixe
- sucre (os broyés de grenouille)
- ramequins (pour le sucre)
- cuillères à café
- verres en plastique transparent (1 par enfant)
- verres doseurs

**RECETTE DE LA POTION**  
**PERMETTANT DE**  
**DEVENIR UNE SORCIERE**  
**EXTREMEMENT**  
**PUISSANTE :**

- verser 10 cL de sang de chauve-souris dans un verre.
- ajouter 2 cuillères à café d'os de grenouille concassés.

**Carte n°6 :**

Préparez chacun une potion magique que vous devrez boire.

Si votre potion est réussie et que vous l'avez bue, vous vous transformerez toutes en sorcières très puissantes.



7. La carte n°7 :

Leur donner les 2 cartes n°7 différentes.

Cette énigme peut être résolue en équipe ou tous ensemble en fonction du nombre de miroir.

Imprimer chaque carte n°7 une seule fois.

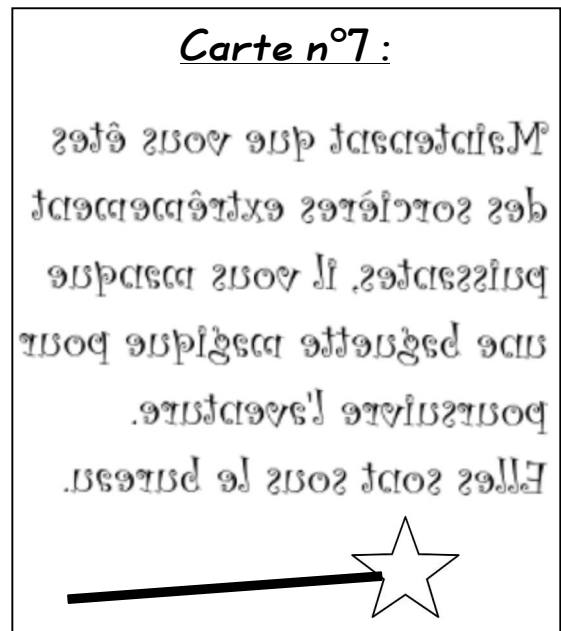
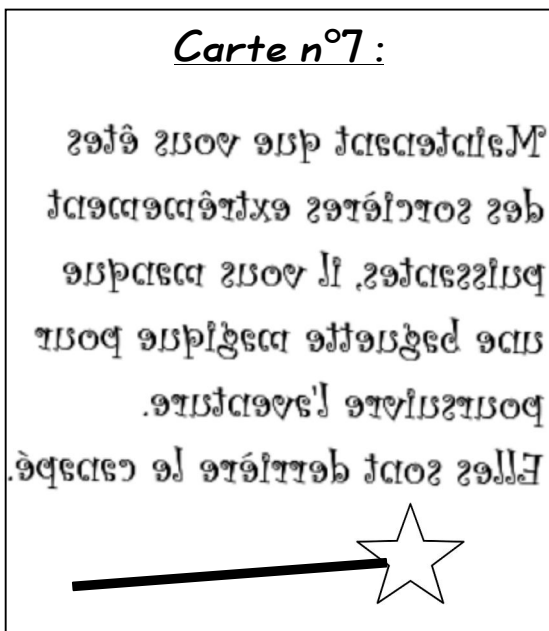
Au dos, coller une carte chauve souris pour l'une et une carte fantôme pour l'autre.

Préparer une carte test " Coucou".

Faire appel au pouvoir des enfants qui savent lire des messages incompréhensibles.

Message équipe chauve-souris : "Maintenant que vous êtes des sorcières extrêmement puissantes, il vous manque une baguette magique pour poursuivre l'aventure. Elles sont derrière le canapé."

Message équipe fantôme : "Maintenant que vous êtes des sorcières extrêmement puissantes, il vous manque une baguette magique pour poursuivre l'aventure. Elles sont sous le bureau."



Fabriquer 10 baguettes magiques.

Cacher 5 baguettes derrière le canapé et 5 baguettes sous le bureau.

Matériel pour fabriquer les 10 baguettes :

- 10 piques à brochette en bois
- 10 étoiles à colorier
- colle

**Matériel**  
 A dire aux enfants  
 Préparation du jeu  
 A faire pendant le jeu

### 8. La carte n°8 :

Leur donner, à chacun, les 10 cartes n°8.

Leur faire répéter plusieurs fois la formule magique afin qu'ils la connaissent un peu.

A faire les 2 équipes réunies.

L'imprimer 10 fois. Au dos, coller une carte fantôme chauve-souris.

★ **★ Carte n°8 :** ★

★ Vous touchez au but. ★

Voici la formule magique que vous devez apprendre par cœur et qui vous permettra d'ouvrir le coffre aux trésors :

\* ★ \*

★ **ABRACADABRA !** \*

★ Cafard des couloirs ! \*

Araignée des baignoires !

Craque pète claque !

★ Vous allez voir ! \*

★ Ce que vous allez voir ! ★

### 9. Carte n°9 :

Quand ils connaissent la formule magique, leur donner la carte n°9.

La carte n°9 sera imprimée une seule fois. Au dos, on collera une carte "fantôme chauve-souris".

Leur distribuer à chacun au moins une pièce de leur puzzle à reconstituer.

2 puzzles :

- 1 pour les 6 plus grandes contenant le texte "Suis le chemin des"
- 1 pour les 4 plus petits contenant un dessin d'araignée.

Ce qui donnera le message "suis le chemin des araignées"

**Carte n°9 :**

Vous êtes devenues des sorcières extrêmement puissantes, vous possédez une baguette magique et vous connaissez une formule magique qui vous permettra d'ouvrir le coffre aux trésors.

Mais où est ce coffre ?

Pour le savoir, reconstituez les deux puzzles.




### 10. Découverte du coffre aux secrets :

Cacher les sacs à bonbons dans un coffre dans la pièce obscure (lumière d'ambiance avec la citrouille)

Couper le disjoncteur.

Fermer les volets de la chambre.

Installer une citrouille creusée une bougie à l'intérieur

Préparer une décoration murale avec des araignées qui feront une sorte de "chemin" qui mèneront à la pièce obscure contenant le coffre au trésor. Ces araignées seront accrochées sur des murs avec de la pâte à fixe.

Le chemin des araignées nous mène dans une pièce privée de lumière (j'avais fermé les volets et couper l'électricité de cette zone de la maison au disjoncteur afin que les enfants ne puissent pas allumer la lumière en entrant dans la pièce même s'ils appuyaient sur l'interrupteur).

Faire appel au pouvoir des enfants qui savent nous éclairer dans les heures les plus sombres.

### Mes inspirations :

- Kit chasse au trésor gratuite spéciale Halloween : <http://couleurmoka.over-blog.com/article-kit-chasse-au-tresor-gratuite-special-halloween-le-tresor-de-cecila-loween-a-imprimer-et-decouper-86951917.html>
- <http://vsoler.pagesperso-orange.fr/Aventures/dossiers/halloween/enigmes.htm>
- Livre : "25 chasses au trésor" de Mathieu Rocher et Zelda Zonk (pour la fabrication des baguettes magiques, le chemin des araignées, l'utilisation de colorant alimentaire rouge pour du sang, la pièce avec la toile d'araignée)
- La formule magique vient d'un livre pour enfants "Meg et Mog" (livre qui raconte les mésaventures d'une sorcière et de son chat).
  - Ma fille aînée (pour les pouvoirs magiques de chaque enfant).

Je me suis inspirée des différents supports cités sans reproduire à l'identique.