



LA CHASSE AU TRESOR DE LA SORCIERE NOIRE

Chasse au trésor spécial Halloween

LA CHASSE AU TRESOR DE LA SORCIERE NOIRE

Présentation

Principe

Une chasse au trésor trépidante, mêlant les bases d'une chasse au trésor classique (énigmes, jeux de groupe) et du jeu de rôle (pouvoirs spécifiques attribués à chaque enfant), avec une petite touche de 'magie' qui laissera vos enfants bouche bée. Ambiance garantie !

Public

12 enfants de 6 ans, ne sachant pas encore vraiment lire, déguisement de rigueur !

Encadrement

2 adultes, dont 1 maître du jeu, déguisé comme il se doit pour la circonstance (mage, sorcière, voyante...)

Déroulement global

Les enfants se voient attribuer dès le début du jeu des pouvoirs spécifiques (2 enfants par pouvoir), qui seront décisifs aux étapes clés de la quête.

La quête comprend deux types d'épreuves :

- Epreuves de pouvoir, effectuées en groupes de 2 enfants, sous les yeux du reste du groupe
- Epreuves collégiales, faisant participer l'ensemble du groupe

Cela permet à chacun de participer et de sentir unique, même les plus timides.

Durée

Une bonne heure si vous ménagez vos effets. Et je vous jure que vous aurez toute leur attention jusqu'au bout !

Néanmoins, si vous souhaitez réduire la durée du jeu, vous pouvez réduire le nombre de pouvoirs attribués, et du coup attribuer le même pouvoir à un plus grand nombre d'enfants.

Résultat

Les enfants se sont vraiment éclatés !! Même les plus sceptiques au début ont fini par foncer tête baissée dans l'histoire ! Ma fille était sur un nuage, ses copains lui en parlent encore à l'école.

Pour jouer

Suivez les étapes du scénario ci-après, vous trouverez les éléments nécessaires à chaque épreuve dans le document 'KIT DE JEU' en annexe. **Bon jeu à tous !**

SCENARIO

Début du jeu

Accueil des enfants

(Quand l'assemblée est au complet)

Bienvenue jeunes apprentis sorciers et sorcières, je sens en vous de la magie, des pouvoirs naissants qui ne demandent qu'à s'exprimer...

La légende de la sorcière noire

Savez-vous qu'il y a longtemps dans cette maison vivait la grande sorcière noire ?

La légende raconte qu'elle possédait un grand trésor, mais qu'elle est morte en emportant avec elle son secret.

On dit qu'il n'a jamais été retrouvé, car sa quête est réservée aux plus grands sorciers.

Mais peut-être seriez-vous dignes de cette quête après tout ? Qu'en pensez-vous, voulez-vous partir à la recherche du trésor de la sorcière noire ?

Désignation des pouvoirs

La quête qui vous attend est difficile et pleine de dangers, de nombreuses épreuves vous attendent, et vos pouvoirs sont encore faibles.

Heureusement, je le sens, nous avons parmi nous 2 maîtres des potions, qui vont nous aider à révéler les pouvoirs de chacun et à les rendre plus forts :

Nommer les 2 enfants.

Epreuve collégiale

Décoration

Soignez le décor : lumière tamisée, bougies, toiles d'araignées...

Conseil

N'hésitez pas à théâtraliser un peu pour les mettre tout de suite dans l'ambiance.

Touchez la tête de certains en fermant les yeux : « *Oui, je sens un pouvoir qui sommeille en toi...* »

ÉPREUVE 1

La potion de puissance

Grâce à la potion de puissance préparée par les maîtres des potions, vos pouvoirs se révéleront à nous et seront plus forts pour affronter toutes les épreuves qui vous attendent.

Maître des potions, afin de préparer cette potion, voici de la poudre de licorne et des larmes de sirène, très rares et aux grands pouvoirs.

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (sucre et eau)
Donner à chaque enfant un verre 'vide' qu'il place devant lui.

Titulaires du pouvoir

Broyer le sucre (poudre de licorne) avec le pilon, puis le verser dans la flasque d'eau (larmes de sirène) et bien mélanger.

Prononcer la formule magique pour activer le mélange (faites-les répéter phrase à phrase après vous), puis verser la potion dans les verres pour faire apparaître les pouvoirs de chacun.

Maître du jeu

Décrire les pouvoirs correspondant à chaque couleur.
Chaque enfant devra retenir son pouvoir.

Et maintenant, vous devez boire cette potion pour renforcer vos pouvoirs...

Equipe

Boire la potion, découvrir et retenir son pouvoir.

Epreuve de pouvoir

Don des potions

Formule magique

Os de dragon, bave de triton

Donnez le pouvoir à ma potion

Le tour 'magique'

A sec, frottez l'intérieur d'un verre transparent avec un peu de colorant alimentaire en poudre (à peine, la pointe d'un coton-tige suffit).

C'est quasi invisible, mais si vous remplissez le verre d'eau : magie, la couleur apparaît !

Prévoir 2 verres par couleur.

Attention

Les verres du binôme 'Potion' doivent impérativement être de la même couleur ! Le plus simple pour ne pas se tromper est de marquer à l'avance les verres aux noms des enfants.

Matériel

- Pilon (pas obligatoire)
- Petit pot rempli de sucre en poudre
- Flasque / bouteille remplie d'eau
- 12 verres transparents
- Colorants alimentaires en poudre

En annexe

Carte des pouvoirs, recensant tous les pouvoirs disponibles, avec correspondance des couleurs et noms des enfants qui le détiennent

ÉPREUVE 2

Enigme (donnée par vous)

Pour avancer dans votre quête, vous devez résoudre l'énigme suivante :

Avec moi la sorcière part en voyage

Et la maman fait son ménage.

Qui suis-je ?

(Réponse : le balai)

Caché dans les poils du balai : Indices **Epreuve 3**

Epreuve collégiale

Résoudre l'énigme

Préparation

Cachez la carte énigme **Epreuve 3** dans les poils d'un balai.

Matériel

- Balai

En annexe

Carte énigme

ÉPREUVE 3

Message codé

Pour avancer dans votre quête, vous devez résoudre l'énigme suivante :

Les vampires me détestent

Je suis le cousin de celui qui fait pleurer quand on l'épluche

Qui suis-je ?

(Réponse : l'ail)

Pour trouver l'ail, vous devez déchiffrer le message codé...

Maître du jeu

Donner à chaque binôme de pouvoir une partie du message codé, un code de déchiffrement et un crayon.
Quand tout le monde a terminé, remettre les morceaux dans le bon ordre avec l'aide des enfants.
(Solution: L'ail se trouve dans un placard de la cuisine)

Caché dans l'ail : Indices **Epreuve 4**

Epreuve collégiale

Déchiffrer le message codé

Préparation

Cachez les cartes indices **Epreuve 4** dans une corbeille d'ail placée dans un placard de la cuisine, à hauteur d'enfant.

Matériel

- 1 corbeille d'ail
- 6 crayons à papier

En annexe

Carte énigme

Message codé

Code de déchiffrement

ÉPREUVE 4

Le message de l'au-delà

Bizarre cet indice sans rien d'écrit dessus, à moins que ce ne soit un message de l'au-delà, un message invisible...

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (pinceaux et encre).

Titulaires du pouvoir

Prononcer la formule magique pour activer le pouvoir.

Badigeonner l'indice avec un pinceau trempé dans l'encre pour faire apparaître le message.

Indice 1

Dessin d'une tour

Indice 2

Le mot 'BELPHEGOR'

Bon sang, je la reconnais, c'est la tour hantée de Belphégor ! Suivez-moi je vous y conduis...

Epreuve de pouvoir

Don de l'invisible

Formule magique

Que l'invisible soit révélé

Qu'apparaisse ce qui était caché

Le tour 'magique'

Sur les deux cartes indices vierges (annexe) dessinez ou écrivez un mot avec un effaceur. Laissez bien sécher. Badigeonnez la feuille avec un pinceau trempé dans de l'encre : magie, le message apparaît !

Prévoir 2 indices, un pour chaque membre du binôme.

Matériel

- 1 effaceur
- 2 pinceaux
- Petit pot rempli d'encre effaçable

En annexe

Cartes indices vierges prêtes à dessiner

ÉPREUVE 5

La tour de Belphégor

Voici la tour de Belphégor le fantôme, gardée par une toile d'araignée géante.

Vous devez tous passer à travers la toile pour voler l'indice à Belphégor, mais attention à ne pas le réveiller ou sa colère sera terrible.

Equipe

Réussir le parcours d'obstacles sans faire de bruit.

Au pied de Belphégor

Mince, je crois bien voir un indice mais impossible de l'atteindre ! Si seulement nous pouvions forcer Belphégor à nous le donner...

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (baguette aimantée).

Titulaires du pouvoir

Prononcer la formule magique pour activer le pouvoir.

Pointer la baguette sur le fantôme pour attirer son indice.

Caché dans le fantôme : Indices **Epreuve 6**

(Vous pouvez pimenter l'épreuve en accrochant des grelots ou clochettes aux fils de la toile)

Epreuve de pouvoir

Don des fantômes

Formule magique

Fantôme, dors, je te l'ordonne

Ton indice, je veux que tu le donnes

Préparation

Dans une pièce dédiée, tendre de la laine entre les chaises et les meubles. Suspendre un fantôme en tissu (ou une araignée en plastique) au fond de la pièce, suffisamment haut pour que les enfants ne puissent pas l'atteindre à mains nues.

Le tour 'magique'

Collez un aimant entre les deux faces de chaque indice **Epreuve 6** (annexe). Suspendez-les au fantôme à l'aide d'un ruban adhésif, sans les coller trop fort. Idéalement, cachez-les sous le drap du fantôme. Au bout d'une baguette de bois, collez un autre aimant, pointez la baguette sur le fantôme : magie, l'indice qui était caché bondit sur votre baguette!

Attention au sens des aimants, ils doivent s'attirer.

Prévoir 2 indices, un pour chaque membre du binôme.

Matériel

- 1 pelote de laine noire
- 1 fantôme suspendu (ou araignée)
- 2 baguettes de bois
- Aimants puissants

ÉPREUVE 6

Mimes

Pour obtenir l'indice suivant, faites deviner ces images à l'aide de mimes et bruitages.

Equipe

Faire deviner toutes les images.

Maître du jeu

Essayer de faire participer tout le monde.

Une fois toutes les images trouvées, donner l'indice

Epreuve 7.

Epreuve collégiale

Faire deviner toutes les images

En annexe

Carte indice

Images à mimer

EPREUVE 7

Le cimetière des ombres

Comment faire traverser le cimetière à l'indice sans le toucher ? Il nous faudrait un pouvoir pour ça...

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (gant aimanté).

Titulaires du pouvoir

Prononcer la formule magique pour activer le pouvoir.

Badigeonner l'indice avec un pinceau trempé dans l'encre pour faire apparaître le message.

Indice 1

Dessin d'une tour

Indice 2

Le mot 'BELPHEGOR'

Message reconstitué : Indice **Epreuve 8**.

Epreuve de pouvoir

Don de télékinésie

Formule magique

Indice, reste bien sur le chemin

Ne t'égare pas, viens dans ma main

Préparation

Sur une table, dessinez à la craie un grand chemin qui traverse la table de bord en bord. Tout autour, disposez les tombes en papier (annexe).

Le tour 'magique'

Collez un aimant entre les deux faces de chaque indice **Epreuve 6**.

Retournez-les face cachée sur un bord du chemin. Dans un gant d'adulte bien épais, caler un aimant au fond de l'index avec du coton, enfiler le gant et pointez-le sur l'indice : magie, l'indice avance sans que vous le touchiez !

Attention au sens des aimants, ils doivent se repousser.

Prévoir 2 indices, un pour chaque membre du binôme.

Matériel

- 1 gant d'adulte assez épais
- 1 craie (ou laine)
- Aimants puissants

En annexe

Cartes indices

Tombes à découper

EPREUVE 8

Le lac des sorciers

Impossible de toucher l'eau sans se brûler, il faudrait pouvoir demander au lac de nous livrer l'indice...

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (liquide vaisselle).

Titulaires du pouvoir

Prononcer la formule magique pour activer le pouvoir.

Plonger le doigt dans la pommade magique et toucher la surface du lac pour révéler l'indice.

Au fond assiette 1 : 'CAN...'

Au fond assiette 2 : '...APE'

(Solution : Canapé)

Derrière le canapé, boîte contenant :

- **12 baguettes magiques**
- Indice **Epreuve 9**
- Indice **Epreuve 10**

Epreuve de pouvoir

Don de l'eau

Formule magique

Eau du Lac des sorciers

Livre-nous ton secret

Le tour 'magique'

Au fond d'une assiette en plastique, écrivez l'indice au marqueur indélébile.

Remplissez l'assiette d'eau, puis recouvrez la surface de poivre jusqu'à cacher l'indice.

Tremper le bout du doigt (à peine) dans du liquide vaisselle et toucher la surface de l'eau : magie, le poivre s'écarte pour révéler le message !

Prévoir 2 assiettes, une pour chaque membre du binôme.

Matériel

- 2 assiettes en plastique (ou carton)
- 1 marqueur indélébile
- Poivre
- Eau
- Petit pot rempli de liquide vaisselle

En annexe

Cartes indices

EPREUVE 9

Formule magique

*Ca y est, vous êtes de vrais sorciers !
Agitez vos baguettes pour les activer et apprenons
ensemble la formule qui nous permettra d'ouvrir le
coffre au trésor.*

Equipe

Activer les baguettes en les secouant vigoureusement.
Répéter la formule jusqu'à la connaître par cœur.

Epreuve collégiale

Apprendre la formule par cœur

Formule magique

ABRACADABRA !

Cafard des couloirs !

Araignée des baignoires !

Craque pète claque !

***Vous allez voir ce que vous allez
voir !***

Matériel

- 12 bâtons à cocktail lumineux

En annexe

Carte formule magique

EPREUVE 10

Puzzles

Reconstituez les 2 puzzles pour découvrir où se cache le trésor de la sorcière noire.

Equipe

Reconstituer les 2 puzzles pour trouver l'emplacement du trésor.

Puzzle 1

'C'est le moment le plus sombre de l'aventure.
Suis le chemin des...'

Puzzle 2

Dessin d'une araignée

Epreuve collégiale
Reconstituer les puzzles

En annexe

Carte indice

Puzzles à découper

EPREUVE 11

Le chemin des araignées

J'ai bien peur que les araignées ne nous conduisent dans des lieux bien sombres et dangereux, nous aurions grand besoin de lumière...

Maître du jeu

Donner au binôme ses outils magiques (lampe torche).

Titulaires du pouvoir

Prononcer la formule magique pour activer le pouvoir.

Suivre la piste des araignées, en ouvrant la marche pour protéger les autres enfants.

Equipe

Suivre les maîtres de la lumière à la recherche du coffre au trésor.

Epreuve de pouvoir

Don de la lumière

Formule magique

***Que la lumière accompagne nos pas
Que l'obscurité ne nous approche***

Préparation

Baliser préalablement un chemin vers la salle du trésor, de préférence une pièce bien sombre (idéalement la cave) avec des araignées en plastique ou en papier découpé (annexe).

Couper toutes les lumières de sorte que les lampes torches (et les baguettes magiques) soient les seules sources lumineuses pour descendre à la cave : Frisson garanti !

Prévoir 2 lampes, une pour chaque membre du binôme.

Matériel

- 2 lampes torches

En annexe

Araignées à découper

LE TRÉSOR

Ouverture du coffre

Le coffre est ici, regardez ! Mais la porte est bloquée par des toiles d'araignées ! Prononçons tous ensemble la formule magique pour l'ouvrir !

Equipe

Prononcer la formule magique en pointant les baguettes sur le coffre au trésor.
Arracher les toiles d'araignées pour ouvrir le coffre.
Récupérer le trésor.

Dans le coffre :

- Carte finale
- **12 sacs surprises**

Epreuve collégiale

Ouvrir le coffre au trésor

Préparation

Accentuer au maximum le côté sombre de la pièce (occultez les fenêtres, etc...) Cachez le trésor dans un endroit fermé (placard, sèche-linge...) et entravez la porte avec des fausses toiles d'araignées (ou des fils de laine noire).

Formule magique

ABRACADABRA !

Cafard des couloirs !

Araignée des baignoires !

Craque pète claque !

Vous allez voir ce que vous allez voir !

Matériel

- Fausses toiles d'araignées / laine
- 12 sacs remplis de bonbons ou petits cadeaux en rapport avec Halloween

En annexe

Carte finale

CONSEILS ET ASTUCES

Testez chaque 'tour' au moins une fois

- pour être sûr que ça fonctionne
- pour vous familiariser avec les manipulations

Mettez tous les accessoires dans un panier

qui vous suivra tout le long du jeu

- les outils magiques
- les indices que vous donnerez vous-même
- les accessoires satellites (crayons)

Vérifiez bien le parcours

pour vous assurer du bon emplacement des indices

Version modifiable

Vous trouverez les versions Word de tous les documents, afin de pouvoir les transformer à votre guise. Cependant, vous aurez besoin de la police **CF One Two Three** téléchargeable gratuitement sur www.dafont.com.

L'illustration principale est librement téléchargeable sur www.wallpaperswide.com.

Remerciements

Cette chasse est très largement inspirée par celle de Mathéa, publiée sur le site. Je tiens à lui rendre hommage, je n'ai fait que pousser un peu plus loin le concept. **Un grand merci Mathéa, votre jeu a été une véritable source d'inspiration !**