

Chasse aux bonhommes de neige



L'objectif de ce jeu est de trouver 22 bonhommes de neige, dissimulés un peu partout sur un terrain et réussir à découvrir le dessin secret sur une grille imprimée.

CATÉGORIE

Plein air
Orientation
Créativité
Travail d'équipe

PUBLIC

Primaire et
secondaire

NB. PARTICIPANTS

illimité,
accompagné
ou non

LIEU

Cour
d'école,
sentier
boisé

DURÉE

1 h 30 à 2h

SAISON

Hiver,
toutes les
saisons

OBJECTIF DE L'ANIMATION

Il s'agit d'un jeu ludique en plein air favorisant la marche, la logique et la curiosité. Il se pratique seul, en duo, en équipe ou en groupe et stimule la coopération. La grille finale crée un effet de surprise apprécié de tous les participants.



Chasse aux bonhommes de neige - Suite

BUT DU JEU

- 22 bonhommes de neige (en bois ou plastifiés) sont disposés dans un espace prédéterminé (cour d'école, parc, boisé, etc.). Chaque bonhomme, suspendu, collé ou caché dans un contenant, porte une lettre et deux chiffres correspondant aux coordonnées (X, Y). Exemple : voir la photo à la page 5.
- Un tableau quadrillé et un crayon sont remis aux participants, qui peuvent jouer seuls, en équipe ou en groupe. Leur objectif : retrouver les 22 bonhommes dispersés. Chaque fois qu'un bonhomme est trouvé, le joueur inscrit la réponse correspondante dans le tableau
- Pour inscrire la réponse dans la grille, repérez dans celle-ci la case située à l'intersection des deux chiffres : X (horizontal) et Y (vertical). Inscrivez-y la lettre associée au bonhomme trouvé. Exemple : si X = 12 et Y = 5, la case correspondante reçoit la lettre S. Répétez l'opération pour les 22 bonhommes.
- Une fois les 22 bonhommes trouvés et toutes les lettres (de A à V) inscrites dans la grille, les joueurs relient les lettres dans l'ordre alphabétique (A avec B, B avec C, etc.). Ce tracé révèle un dessin secret à découvrir !
- Facultatif : Les participants qui terminent le dessin auront la chance de gagner un prix lors d'un tirage.



Chasse aux bonhommes de neige - Suite

MATÉRIEL

- 22 bonhommes de neige identifiés (en bois ou plastifiés)
- Grilles quadrillées imprimées
- Crayons
- Planche de liège

PLANIFICATION

- Déterminer le format des bonhommes de neige : taille (si ils sont suspendus, une grandeur de 6 à 8 pouces serait idéale), matériau (bois ou plastifié) et prévoir un trou pour y passer une corde, un tie-wrap ou un fil de fer. Si vous souhaitez les cacher, prévoir des contenants adaptés.
- Identifier chaque bonhomme avec une lettre (de A à V) et deux chiffres personnalisés (coordonnées X et Y). Voir tableau ci-dessous

Identification des bonhommes exemple : S 12:5

	X	Y
A	10	1
B	9	3
C	7	3
D	9	4
E	8	6

	X	Y
F	10	5
G	6	11
H	8	11
I	5	15
J	7	15

	X	Y
K	4	20
L	16	20
M	13	15
N	15	15
O	12	11
P	14	11

	X	Y
Q	10	5
R	12	6
S	11	4
T	13	3
U	11	3
V	10	1

- Dispersez et fixez les bonhommes de neige dans l'espace choisi. L'activité peut se dérouler dans divers lieux : cour d'école, sentier boisé, parc ou zone urbaine.



Chasse aux bonhommes de neige - Suite

DÉROULEMENT

- Les joueurs peuvent former des équipes, rester en groupe ou participer individuellement.
- Chaque joueur reçoit un crayon et une feuille d'instructions incluant la grille.
- Ils se dispersent pour retrouver les 22 bonhommes de neige.
- À chaque bonhomme trouvé, la réponse est inscrite dans la grille.
- Une fois les 22 bonhommes trouvés, les joueurs relient les lettres dans la grille pour révéler le dessin secret.
- Les participants peuvent présenter leur résultat aux responsables du jeu.

VÉRIFICATION DE LA COMPRÉHENSION

- Les joueurs peuvent être accompagnés au départ pour bien comprendre comment remplir la grille. Après avoir trouvé 2 ou 3 bonhommes, la compréhension et l'aisance s'installent naturellement.
- La prochaine page sera celle d'instructions à remettre aux participants.



CHASSE AUX BONHOMMES DE NEIGE

CHASSE AUX BONHOMMES DE NEIGE INSTRUCTIONS POUR PARTICIPER

Partout sur le site, 22 bonhommes de neige ont été dissimulés. Sur chacun d'eux, vous trouverez une lettre et 2 chiffres représentant (x - horizontal) et (y - vertical). Voir l'image ici à gauche.

Lorsqu'un bonhomme est trouvé, identifiez l'intersection des deux chiffres (x) et (y) sur la grille quadrillée ci-dessous et inscrivez la lettre dans la case appropriée. (Voir l'exemple dans la grille : S)

À la fin, lorsque tous les bonhommes ont été trouvés, reliez chaque point dans l'ordre de l'alphabet : A relié à B, B relié à C, etc...jusqu'à V.

Bravo! Vous avez découvert le dessin secret!
Venez-nous montrer!

EXEMPLE:

S 12:5
(x) (y)

22 bonhommes à trouver (de A à V)

(x)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1																			
2																			
3																			
4																			
5											S								
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

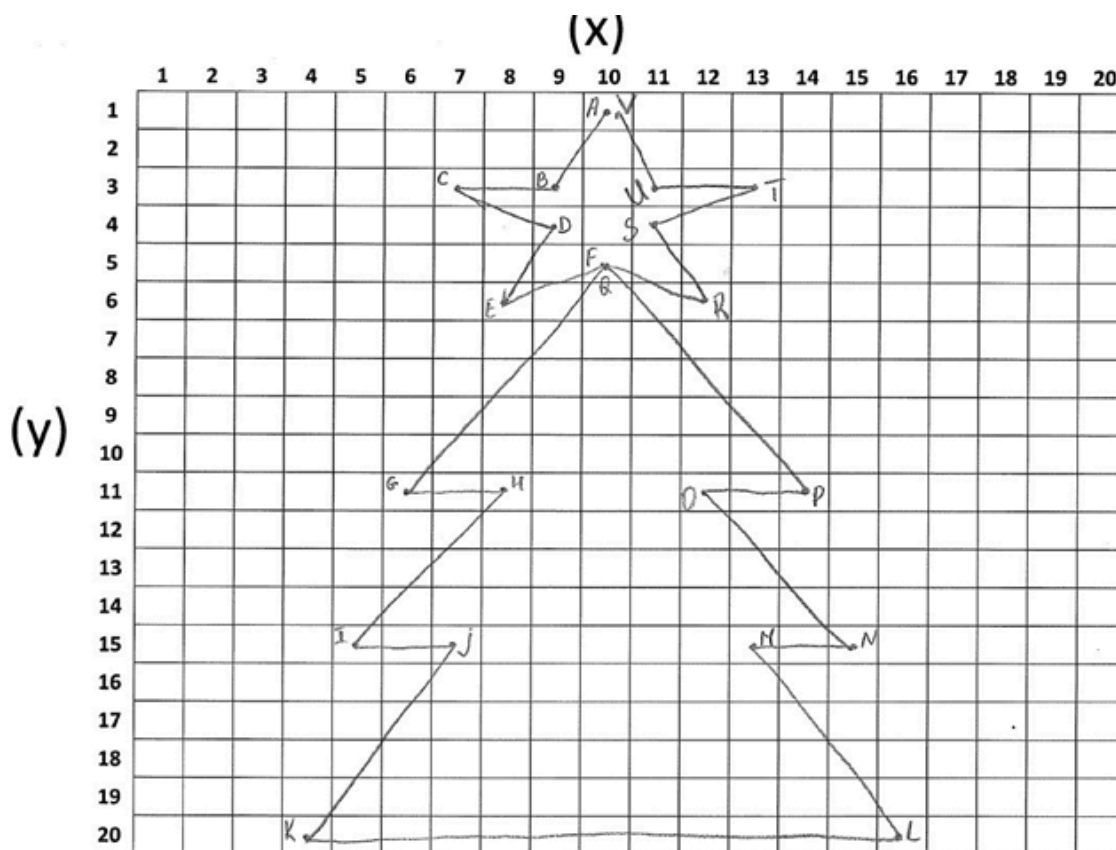
(y)



Chasse aux bonhommes de neige - Suite

PROLONGEMENTS ET VARIANTES

- L'élément « à chasser » peut varier selon la saison. Pour la version hiver, il s'agit d'un bonhomme de neige, mais une version quatre saisons pourrait inclure un oiseau, un nuage, un avion, un carré de couleur, etc.
- Si le jeu rencontre du succès, un nouveau dessin peut être prévu dans la grille (exemple actuel : un sapin). Pour créer ce dessin, tracez les lignes dans la grille afin de déterminer les cases à relier, puis attribuez les coordonnées X et Y à chaque élément « à chasser ».



Chasse aux bonhommes de neige - Suite

PRÉCAUTIONS

- Ne compliquez pas la recherche : les éléments « à chasser » doivent être faciles à repérer. Le plaisir réside dans le fait de tous les trouver pour compléter le jeu.
- Assurez-vous que les inscriptions des coordonnées (lettre et chiffres x et y) sur chaque élément soient suffisamment grandes pour être lisibles par tous.
- Suspendez les bonhommes à une hauteur adéquate pour permettre la lecture des coordonnées.

SOURCE

- Ce jeu a été créé par un ami personnel de Céline Archambault lors d'une journée hivernale dans les Laurentides réunissant plusieurs familles. Ce jeu a ensuite été repris et adapté par Céline Archambault lors de deux journées hivernales sur la Côte-Nord avec des personnes ayant des besoins particuliers.

