



LA VALISE PRÊTE A EMPORTER

ET SI VOTRE BIBLIOTHEQUE
ORGANISAIT UNE CHASSE AU
TRÉSOR ?

La Médiathèque départementale de l'Oise vous propose une nouvelle valise
« Prête à emporter » autour des chasses au trésor.

Qu'est-ce qu'une chasse au trésor ?

Ludique et plein de surprises, ce jeu de piste invite les enfants à entrer dans l'univers des contes en partant à la découverte des personnages et de leur histoire. A travers un parcours fléché dans la commune, la chasse au trésor propose de répondre à des énigmes, de trouver des indices cachés, de participer à des jeux et d'écouter des lectures du conte proposé.

Le principe de la valise « Prête à emporter » :

Le principe est simple. Cette valise contient un parcours et des étapes, des idées de jeux, du matériel en prêt et des idées et conseils pour compléter votre chasse personnalisée.



Valise Le Chat Botté

La chasse au trésor en quelques points

En fonction du lieu, les enfants partent à la recherche d'objets féériques pour découvrir le conte du Petit Poucet, à travers un parcours ludique, plein de surprises et de jeux.

- ✓ **Durée de jeu** : 1 heure à 1 heure et demie
- ✓ **Public visé** : à partir de 4 ans jusqu'à 10 ans
- ✓ **Lieu** : en extérieur. Cette chasse au trésor se prête bien aux espaces boisés, avec une grange ou une petite maison pour les scènes avec l'ogre
- ✓ **Récompenses** : pour finir la chasse, prévoyez un goûter, friandises, pièces en chocolat. N'hésitez pas à offrir aux enfants un petit cadeau en guise de trésor : diplômes, marque-pages, livres...
- ✓ **Les conseils à partager**
 - ✓ Pensez à prévoir l'inscription des enfants pour faciliter la gestion de vos groupes
 - ✓ Préférez l'accueil en petits groupes de 10 enfants maximum échelonnés tous les 15 min environ
 - ✓ Indiquez deux temps horaires différents à 1h d'intervalle pour les centres aérés
 - ✓ Fléchez le parcours
 - ✓ Prévoyez au minimum 6 encadrants pour les étapes
 - ✓ Déguisez-vous, maquillez-vous pour donner vie à cet après-midi
 - ✓ Prévoyez un lieu de repli en cas de pluie

Une clé USB simple et pratique : dans la valise, vous trouverez une clé USB avec la liste des jeux, des photos, une bibliographie complète autour du conte, des conseils...

LE CONTENU DE LA VALISE

1- Un parcours à adapter !

Pour créer votre parcours de chasse au trésor, nous vous conseillons de « découper » le conte en **10 étapes** qui constitueront **vos 10 indices**. Dans cette valise, sur la clé USB, vous trouverez un exemple de parcours de chasse au trésor du Chat Botté à adapter suivant votre lieu. Pensez également à inclure des extraits d'ouvrages du Chat Botté à lire à des moments clés du conte.

2- Des idées de jeux à mettre en place

La MDO vous propose des idées de jeux et d'énigmes à mettre en place sur le parcours en lien avec le conte du Chat Botté. Libre à vous d'en créer d'autres !

3- Du matériel clé en main

Dans cette valise, vous trouverez du matériel pour préparer votre chasse :

✓ Une sélection bibliographique

- 4 albums du Chat Botté

✓ Du matériel prêt à être utilisé

- 1 parchemin
- 2 livres sonores (souris et lion)
- 1 coffre rempli (couteau, fourchette, cuillère, chaussure trouée, 8 diamants)
- 2 puzzles 4 pièces + 2 puzzles 12 pièces (carrosse)
- 1 pancarte rébus
- 3 albums jeunesse (Nuno le petit Roi, La princesse et le chevalier hardi, Aasta)
- 6 salières olfactives
- 3 pancartes bulles + 3 affiches Chat Botté
- 5 bouteilles tactiles
- 1 CD du Chat beauté de Vincent Malone
- 8 queues de chat (pour déguisement)

✓ Des éléments de décoration pour le parcours : 1 panneau photo Chat Botté

✓ Une clé USB avec tous les fichiers nécessaires

Vous pouvez copier les fichiers et les modifier pour les adapter à votre chasse

- 1 Bibliographie Chat Botté
- 1 descriptif de la chasse sur le Chat Botté à adapter
- 1 exemple de livret et de plan
- 1 autorisation parentale et 1 modèle de diplôme
- 1 dossier photos avec des exemples de décors, déguisements

4- Une liste de matériel à prévoir

Les énigmes et les indices

- 1 lecteur CD
- réassort éventuel (blé, sciure, foin, poivre, café, farine)
- 1 plan du lieu (si pas fléchage)
- 1 paire de bottes de 7 lieues, beau tissu, bijoux, chandelier, dînette, os (pour remplir le coffre)

Les décors

- Flèches pour indiquer le parcours
- tables, nappes, chaises
- de l'outillage : ficelle, fil de fer, marteau, pointes, pince, rubans, ciseaux, etc.