



FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : L'Élixir de longue vie



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
30 à 45 min
En extérieur, idéalement en forêt, parc ou prairie

OBJECTIF

- Observer et explorer son environnement..
- Être la première équipe à réunir les ingrédients nécessaires à la fabrication de l'élixir.

MATÉRIEL

1 chaudron par équipe, pour renforcer l'ambiance. (Un déguisement de sage)
1 liste des ingrédients imprimée sur un vieux papier par équipe, ainsi qu'un crayon.

DÉROULEMENT

L'animateur rassemble les JA autour des chaudrons et leur révèle un secret extraordinaire : il connaît la recette de l'Élixir de longue vie ! Malheureusement, il lui manque tous les ingrédients...

Chaque équipe reçoit la liste des éléments indispensables à la préparation de la potion. Au signal, les JA disposent d'un temps limité pour explorer les environs et rapporter le maximum d'ingrédients. Certains sont faciles à trouver, d'autres demandent un bon sens de l'observation... et quelques-uns nécessitent surtout beaucoup d'imagination !

Au retour des équipes, le maître de l'élixir inspecte chaque chaudron.

Le classement tient compte du nombre d'ingrédients exacts rapportés et de la rapidité de l'équipe.

Pour les éléments qu'on ne peut évidemment pas mettre dans le chaudron (un chant d'oiseau, un éclat de rire...) l'équipe doit trouver une manière créative de prouver qu'elle l'a capturé.



DÉE DE RECETTE SECRETE

-  1 feuille de chêne
-  1 châtaigne
-  1 feuille d'arbusier
-  1 petite feuille de buis
-  1 aiguille, écaille ou petite baie de genévrier cade
-  1 morceau d'écorce déjà tombé ressemblant à un animal
-  3 feuilles mortes de formes différentes
-  1 petit caillou blanc ou gris
-  1 plume
-  1 fil d'araignée
-  1 coquille d'escargot vide
-  1 herbe sèche plus longue que la main
-  1 graine ou un fruit sec trouvé au sol
-  1 petit morceau de bois mort couvert de mousse ou de lichen
-  Quelque chose de naturel qui sent bon

Et les ingrédients secrets, beaucoup plus difficiles à obtenir :

-  1 poil du bras droit de _____
-  1 larme d'animateur (à provoquer sans violence, évidemment !)
-  La chaussette gauche d'une animatrice (attention, la droite annule immédiatement l'élixir !)
-  1 éclat de rire capturé
-  Le chant d'un oiseau

VARIANTE : La recette mystère

Au lieu de remettre la liste complète, l'animateur annonce les ingrédients sous forme d'énigmes.

Par exemple : « Pour poursuivre la recette, il me faut maintenant trois choses qui ont autrefois poussé sur un arbre, mais qui ne sont ni de la même forme ni de la même couleur... »

Cela transforme la chasse en véritable quête, et permet à l'animateur de contrôler progressivement la durée.