



CHOISIS
LE SOMMET

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Le Fil d'Ariane des senteurs



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public

30 à 45 min

Terrain naturel et boisé

OBJECTIF

- Développer agilité et adaptation.
- Solliciter sa mémoire olfactive

Mémoriser un maximum de senteurs sans pouvoir les noter.

MATÉRIEL

Une longue corde installée tout au long du parcours. Baudriers, sangles et mousquetons adaptés au dispositif. Environ 20 éléments odorants : thym, menthe, écorces, huiles essentielles... ou éléments provenant d'un loto des odeurs. Scotch

DÉROULEMENT

Une longue corde serpente à travers la forêt. Chaque équipe doit suivre la corde jusqu'au bout du parcours. Mais la corde ne choisit évidemment pas le chemin le plus facile ! Les participants devront parfois se baisser, ramper, enjamber une souche ou progresser sur différents types de sols. Le parcours alterne les ambiances et les sensations : sentier ombragé, clairière ensoleillée, herbe, feuilles mortes, cailloux, boue... pour créer une véritable petite aventure.

Tout au long du trajet sont disposés 20 éléments odorants. À chaque fois qu'il en rencontre un, le participant peut le sentir et tenter de l'identifier. Interdiction de prendre des notes ! Il faut faire travailler son nez... et sa mémoire.

Une fois tout le monde arrivé, les membres de chaque équipe se concertent et **dressent la liste des odeurs** dont ils se souviennent. L'équipe qui restitue correctement le plus grand nombre de senteurs remporte l'épreuve.

VARIANTE : Au bout du nez !

Pour corser le jeu on peut demander leur **ordre d'apparition**. On peut également glisser quelques odeurs mystères ;-) Le temps peut aussi être limité.

