

Jeu n°1

Bravo, tu as atteint le croisement du Tuet. Afin d'accompagner les 20-30mn de montée (126m de dénivelé) jusqu'au prochain point d'intérêt, voici le jeu que je te propose :

DRÔLE DE MARCHE

Chacun, à tour de rôle, doit décider comment marcher jusqu'à atteindre le point de repère suivant (par exemple randonneur qui descend, fleur, arbre, rocher, ...). Idées de marche :

- Singe : balancez les bras et arquez les jambes
- Lion : montrez vos doigts griffus et bombez le torse
- Cheval : hochez la tête et au galop
- Crocodile : bras tendus en avant qui s'ouvrent et se ferment comme une mâchoire

Jeu n°2

Elle est chouette cette passerelle, non ? Tu te demandes peut-être à quoi elle sert si la rivière est à sec, mais détrompe-toi, parfois l'eau gronde ici !

En tout cas, tu as déjà fait la moitié de la montée, bravo ! Je te laisse compter les virages sur la carte jusqu'au prochain point d'intérêt. Essaie de te repérer sur la carte à chaque virage... tout en faisant le jeu suivant :

[Note aux accompagnants : la montée finale est un peu longue et moins "ludique" que la 1^e moitié. N'hésitez pas à leur montrer l'avancement sur la carte à chaque virage (2 longs virages, puis 2 très proches, puis 2 longs)]

QUAND JE PARS AU REFUGE DU FOLLY

Le 1^{er} joueur dit « Quand je pars au refuge du Folly... » et indique un objet, par exp : mes chaussures de randonnée. Le 2^e joueur répète la phrase et ajoute un autre objet, par exp, « Quand je pars au refuge du Folly, je prends mes chaussures de randonnée et ma brosse à dent ». Les joueurs continuent à ajouter des choses à la liste jusqu'à ce que personne ne puisse plus réciter la liste correctement.

Et pour la descente ? Normalement, le temps passe plus vite, mais voici quelques autres propositions :

REPERER L'ALPHABET

Le but du jeu est de trouver des objets naturels le long du chemin pour chaque lettre de l'alphabet. Par exemple, pour la lettre A, vous pourriez chercher des arbres ou des abeilles. Pour la lettre B, vous pourriez chercher des branches, des baies ou des bourgeons.

Vous pouvez diviser la tâche en famille ou faire en sorte que chaque enfant soit responsable de trouver une certaine lettre. Vous pouvez également donner un temps limite pour rendre le jeu plus compétitif et amusant.

CHAÎNE DE MONTAGNE

Le 1^{er} joueur donne un mot du champ lexical de la montagne, par exp, sommet. Le joueur suivant doit continuer avec un mot qui commence par la dernière lettre du dernier mot cité, par exp, torrent, puis tomme, escalader, rivière, enneigement, ... Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse pas trouver de nouveau mot, ou qu'un mot soit répété.

Vous pouvez le faire avec un autre thème (animaux, ...).

IL ÉTAIT UNE FOIS

Le but du jeu est de créer une histoire. Tout le monde, à tour de rôle, ajoute une phrase à l'histoire. Le joueur qui ne peut pas ajouter une phrase perd la partie et est éliminé. Plus drôle est l'histoire, mieux c'est.

Ou aussi à imprimer avant de partir :

<https://eveil-et-nature.com/wp-content/uploads/2015/06/cle-determination-empreintes-animaux.pdf>