








12. Chasse au trésor sonore

Jeu de perception

 Âge	 Durée	 Nombre d'animés	 Nombre d'animateurs	 Matériel	 Connexion	 Applications
+ 15 ans	120 min.	Min. 2 équipes de 2 Max. 4 équipes de 4	Min. 3	1 smartphone ou 1 enregistreur par équipe		Map buildr

Intérêt pédagogique

Sensibiliser au paysage sonore qui nous entoure.

But

La 1^{re} équipe qui trouve le trésor grâce aux indications sonores données a gagné.

Déroulement

- 1 Forme des équipes. Chaque équipe reçoit un smartphone ou un enregistreur.
- 2 Au préalable, à l'aide de l'application *Map buildr*, trace autant de boucles qu'il y a d'équipes. Toutes les boucles partent du même point mais dans des directions différentes.
- 3 La 1^{re} équipe se voit attribuer un chemin à parcourir et un trésor à cacher en cours de route. Donne-lui la carte avec le tracé de la boucle qu'elle doit parcourir. La deuxième équipe reçoit une autre carte, avec un autre trajet et un autre trésor. Et ainsi de suite.
- 4 Chaque équipe doit enregistrer sur son téléphone toutes les indications sonores nécessaires à une autre équipe pour suivre ce même chemin et trouver le trésor. Elle doit donc penser à donner tous les détails sonores par lesquels elle passe. Ainsi, l'équipe qui parcourt le chemin en écoutant l'enregistrement ne se perdra pas et trouvera le trésor. Pour éviter les erreurs, les équipes enregistrent les indications en parcourant l'itinéraire prévu.

Exemple : j'écoute l'environnement sonore

Enregistrement n° 1 : « enfants qui jouent dans une plaine de jeux ».

⇒ Je tourne à droite car je sais qu'il y a un parc au bout de la rue.

Enregistrement n° 2 : « cloche d'une église ».

⇒ Je vais jusqu'à la place de l'église.

Enregistrement n° 3 : « Quel pain désirez-vous ? ».

⇒ Je vais à la boulangerie du village.

Enregistrement n°4 : « meuglement des vaches ».

⇒ Je vais jusqu'à la prairie du village.

Et ainsi de suite.

- 5 De retour au point de départ, les enregistrements sont échangés. Les équipes cherchent le trésor grâce aux indications sonores qu'elles écoutent attentivement. La 1^{re} équipe qui revient au point de départ avec le trésor a gagné.



Conseils

- Ne fais pas des itinéraires trop longs car réaliser un environnement sonore prend du temps.
- Précise qu'ils doivent donner une indication sonore à chaque changement de direction.
- Spécifie que les distances entre chaque lieu ne doivent pas dépasser 300 m.
- S'ils ne trouvent pas le son qu'ils souhaitent enregistrer, ils peuvent réaliser les bruitages eux-mêmes.
- Ils doivent enregistrer le mot « Trésor » pour que l'autre équipe sache où le trésor se trouve.

Pour conclure

En fin de partie, débriefe avec eux.

- Dans un premier temps, demande comment ils ont sélectionnés les bruits à enregistrer. *Exemple :* en voyant des éléments du paysage ou en entendant des choses qui les ont interpellés ?

Dans quelle mesure étaient-ils certains que leur bande sons serait efficace ? Quelles étaient les possibilités qui s'offraient à eux ? Comment ont-ils fonctionnés ?

- Dans un second temps, demande-leur les difficultés qu'ils ont rencontrées pendant le jeu. Ont-ils dû pratiquer une écoute très active ou c'était facile ? Ont-ils fait fausse route à certains moments ? Si oui, pourquoi ? Difficulté de reconnaître le bruit ? Deux sources du même bruit existaient ?

Montre à quel point il est parfois difficile de reconnaître les sons lorsqu'ils sont indépendants de leur source. Mais lorsqu'on y prête attention, ils sont détenteurs de sens !



Applications

- *Map Buildr* te permet de réaliser une carte personnalisée pour ton animation. Cet outil permet d'extraire une vue localisée et personnalisée d'un point géographique assez facilement grâce à un éditeur simple mais complet.