



Le kit de la piraterie

Dans ce kit, vous aurez toutes les clés en main pour mener à bien l'expédition de vos redoutables pirates !

Vous y trouverez quelques idées de jeux adaptés, des activités manuelles ou d'expressions ou encore le déroulement d'une chasse au trésor !

Avant toute chose, munissez-vous d'accessoire afin de vous immerger totalement dans le thème. Voici un exemple :



N'hésitez pas à compléter ce kit en recherchant de vous même des idées sur internet. De nombreuses activités sont disponibles sur ce thème riche et varié.



JEU DE SOCIÉTÉ



Jusqu' où te mènera ton âme de pirate ?

Il s'agit d'un jeu de l'oie version piraterie. Chaque case peut correspondre à une énigme, une épreuve, un défis... Soyez créatif !

Vous pouvez bien évidemment créer votre propre parcours.

Bon voyage !

JEU DE SOCIÉTÉ



À l'abordage !

Le jeu des « petits chevaux » version piraterie !

Nous vous recommandons de créer votre propre plateau de jeu, en ajoutant des variantes, comme des pénalités de retard ou encore des avantages. Laissez votre âme de pirate vous envahir !

À l'abordage !

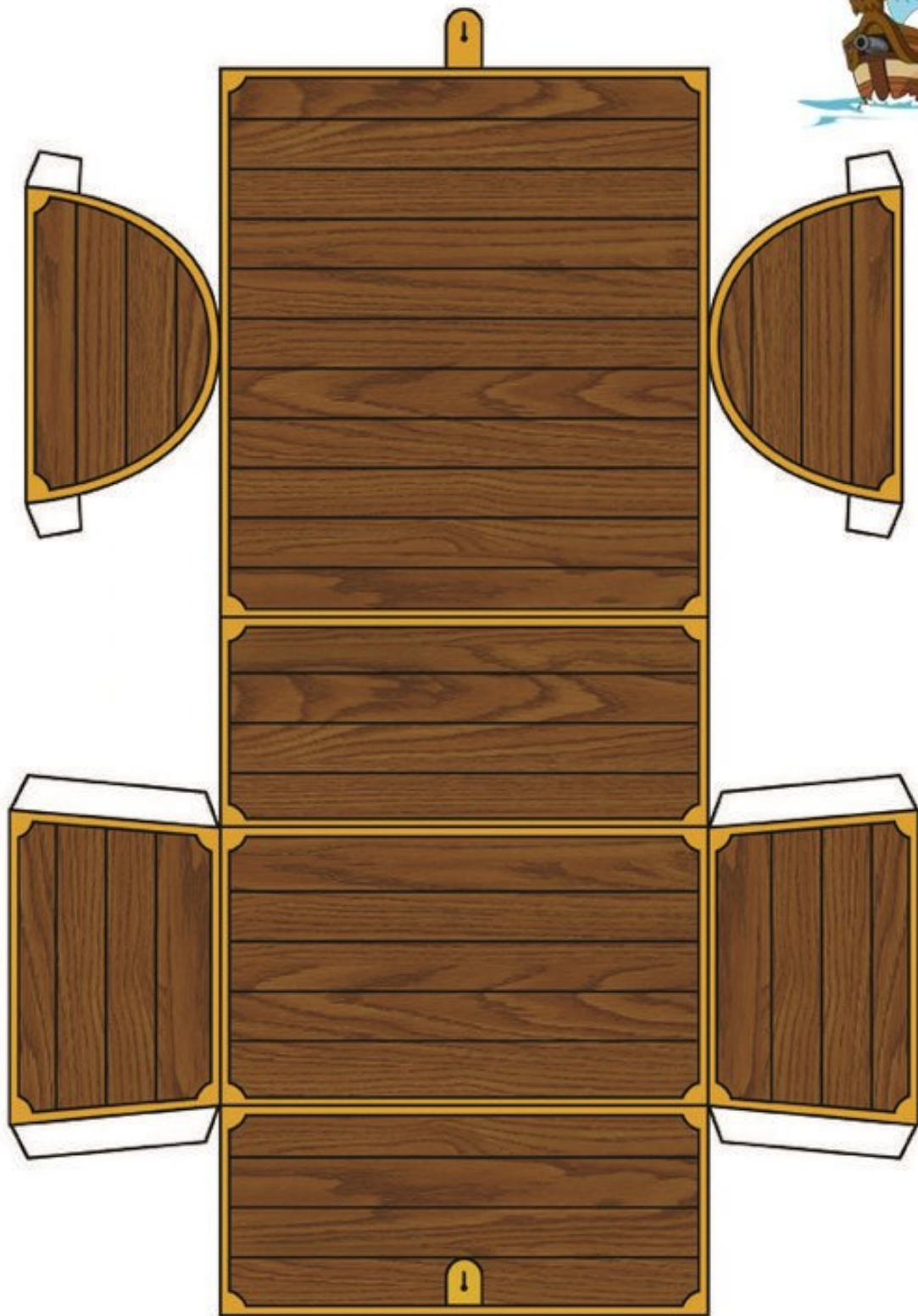
La traditionnelle carte au trésor



Que serait un pirate sans sa traditionnelle carte au trésor ?

Pour donner un aspect « vieilli » à votre carte, n'hésitez pas à la tremper dans du café ou du thé.

ACTIVITÉ MANUELLE



Un vrai pirate ne se balade jamais sans son coffre !

Matériel :

- une paire de ciseaux
- un tube de colle

À L'INTÉRIEUR

La chasse au trésor



Le but d'une chasse au trésor est de découvrir le trésor ou la récompense finale en passant par une succession d'énigmes, d'indices, de codes secrets ou de défis. **Une chasse au trésor dure en moyenne 30 minutes à 1 heure.** Ça va dépendre de l'âge des enfants et de la difficulté de la chasse au trésor.

Les zones de jeux

Prendre le temps de définir les zones de jeux. Les zones peuvent aussi être définies en fonction de l'âge des enfants. N'hésitez pas à jouer avec l'imaginaire des enfants en leur disant que les zones interdites sont des espaces dangereux: « attaque de requins » par exemple.

Les cachettes

Lister des idées de cachette sur une feuille ! Écrire le maximum d'endroits, des cachettes faciles, dures ou loufoques... Une fois que la liste de cachettes est bien remplie, définir le nombre de cachettes dont vous avez besoin. Une cachette par indice !

La carte

Créer une carte au trésor sur le plan de la maison. La carte au trésor c'est le plan de route des enfants pendant la chasse au trésor à la maison. Elle va leur donner un repère sur l'avancement de l'aventure.

Utilisez un plan de la maison ou dessinez-en un rapide ! Ajoutez toutes les pièces même les pièces interdites. Pour les pièces interdites, vous pouvez les définir comme des zones dangereuses. N'hésitez pas à changer le nom des pièces. Par exemple, le salon devient « La forêt sombre », la salle de bain « Le lac perdu » !



À L'INTÉRIEUR

La chasse au trésor



Les activités

Il faut trouver des défis ou des épreuves qui, s'ils sont réussis, permettent l'obtention d'indices ou de points pour avancer vers le trésor. Voici une proposition d'épreuves et de défis à adapter en fonction de l'âge de vos enfants.

- L'alphabet décalé

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A

- Le miroir vertical

RENDEZ-VOUS DEVANT L'INFIRMERIE
RENDEZ-VOUS DEVANT L'INFIRMERIE

- La bataille bavarde

Les deux joueurs se tiennent face à face et se regardent droit dans les yeux. Le but est de parler sans jamais s'arrêter. Il ne faut ni répondre à son adversaire, ni baisser les yeux, ni chanter, ni compter, ni réciter l'alphabet ou tout autre subterfuge pouvant vous éviter de parler! Enfin, les propos doivent être cohérents. Le tout est de se concentrer sur ce que l'on dit et non sur ce que l'autre dit. Celui qui s'arrête de parler, répond à l'autre, tient des propos incohérents ou baisse les yeux en premier perd le duel.

- Le Hockey serpillère

Le principe est le même que pour le hockey, sauf qu'à la place des crosses et du palet, les joueurs sont équipés de balais et d'une serpillière. Ils sont répartis en deux équipes. Le bas des balais ainsi que la serpillière doivent toujours rester à la hauteur du sol. L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de buts.

