

- Grands jeux
- 6-9 ans

# Chasse aux trésors de pirates

## But

---

- Trouver le trésor enfoui des pirates en vivant une aventure remplie d'étapes
- Faire travailler l'imaginaire des enfants en deux temps, trois mouvements

## Matériel

---

- Une Carte au trésor à déchirer en plusieurs parties
- Des vêtements « pirate »
- Une boîte ou un coffre de trésor
- Le fameux trésor
- ... (voir en dessous en fonction des épreuves que vous décidez de faire)

**Thème :** L'univers des pirates et de la mer

**Durée :** De 1 à 3h en fonction de la complexité et du nombre d'étapes de l'histoire.

## Déroulement du jeu :

---

Emmenez vos enfants dans une aventure incroyable autour du thème des pirates. Ce jeu mettra en avant vos talents pour plonger les enfants dans une histoire imaginaire. Rassurez-vous : il suffit souvent de très peu d'éléments pour planter le décor. Faites confiance à l'imagination de vos jeunes pour que la magie s'opère.

## **Intro :**

Vous trouvez par hasard un morceau de carte d'un trésor enfoui par d'anciens pirates. Il va donc falloir s'équiper et partir à l'aventure. Vous êtes le capitaine du navire et les enfants sont vos pirates. Ce premier morceau de carte vous indique de suivre les consignes de l'étape 1 !

## **Étape 1 : La naissance d'un vrai pirate !**

Première étape primordiale : constituer l'équipage. Pour se faire, il faudra s'habiller comme un pirate et trouver un nouveau nom pour chacun des membres de l'équipage.

Petite astuce : Pour les habits, soit les enfants sont créatifs et vont trouver leurs affaires (malle à déguisement) soit vous préparez au préalable des affaires, mais c'est aux enfants à choisir leur équipement.

Quelques idées : un chapeau, un cache-œil, un pot pour faire une main coupée, un bandeau sur la tête, un foulard autour du corps...

## **Étape 2 : La boisson du moussaillon**

Avant de partir en mer, il faut se rincer le gosier ! Pour se faire, on reprend la carte et on voit qu'elle indique également la mention suivante : « Rendez-vous à la cuisine pour faire une boisson de moussaillon! Il faut se rincer le gosier avant de partir à l'aventure, sinon les forces vont vous manquer... ».

Préparez donc une boisson chaude ou un petit cocktail sympa avec eux. Une fois bu, vous vous dites « Mais quel bazar ! Il faut ranger les accessoires dans les bonnes armoires de la cuisine ». À ce moment-là, planquez la suite du plan dans la dernière étape du rangement !

## **Étape 3 : Tous à flot !**

« Prendre la mer, suivre la carte jusqu'au bateau » (salon par exemple)

L'étape consiste à construire et embarquer sur ce voilier pirate...

A l'aide d'une table (ou en collant 2 fauteuils ensemble), vous construisez avec vos pirates une embarcation sur laquelle vous pourrez monter. Avec quelques accessoires (un drap pour la voile, un balai pour l'ancre, un panier ou un plat rond comme gouvernail), l'imagination de l'enfant l'enverra directement dans l'aventure. Les objets que vous utilisez prendront la fonction que vous décidez. L'imaginaire de l'enfant fait le reste. Chanter comme des pirates ou passer un chant « pirate », une fois embarqués sur la mer, est une bonne idée !

Une fois terminé, retrouvez comme par hasard un morceau de carte dans la cale du bateau.

## **(Etape 3 et demi :)**

Tirer au canon en remplissant la machine à laver de linges sales... Il n'y a pas de mal à mêler l'agréable à l'utile pour une fois !)

## **Etape 4 : Arrivée à l'île**

« Rendez-vous sur l'île... »

En suivant la carte, vous découvrez le parcours pour vous rendre sur l'île aux trésors ! Mais le chemin est semé d'embûches et vous passez par plusieurs difficultés :

- La plage et les dunes de sables chauds : vous devez marcher comme sur du sable brûlant. « Aïe, Ouille, ça brûle les pieds »
- La rivière sauvage : vous devez faire semblant de nager dans des eaux mouvementées
- La terrible jungle : il y a plein de lianes et de plantes en chemin : vous devez couper à la machette tout ce qui se met sur votre passage
- La montagne d'Or : vous allez devoir escalader des sommets ! Vous devez donc grimper en hauteur...

Toute cette partie peut être réalisée sous forme de parcours que les pirates devront réaliser. Vous pouvez aussi profiter de cette partie aventure pour faire un cache-cache. Par exemple : « la tribu des mangeurs de pirates ne doit pas vous voir sinon ils vous mangent... »

**Astuce pour la suite** : trouver un morceau de carte en hauteur dans un accessoire pirate.

Vous débarquez enfin sur l'île ! (ça peut être au jardin, près du bac à sable ou tout autre lieu en extérieur).

## **Etape ... :**

Si vous le souhaitez, laissez votre inspiration créer d'autres étapes !

## **Etape 5 : L'entrée de la caverne au trésor.**

Réaliser une énigme pour ouvrir la fameuse porte secrète.

- A) Je répète tout ce que tu dis
- B) Je suis pleins de belles couleur différentes
- C) Je suis un animal
- D) J'aime me poser sur l'épaule du capitaine

**Bonus :** J'ai des plumes...

Réponse (on ne sait jamais) : Le Perroquet.

« Youhouuuu la porte s'ouvre ! »

Vous descendez dans une cave, un garage ou monter dans un grenier un peu sombre.

### **Etape 6 : à deux pas du trésor !**

Dans le lieu un peu sombre que vous aurez choisi, les pirates doivent retrouver le trésor (à l'aide d'une lampe de poche ?). Pour orienter les pirates vers le trésor, vous pouvez utiliser un système de chaud-froid : au plus vous arrivez près du trésor au plus ça chauffe. (« ah par-là, c'est chaud. » «Brrr, par-là, ça devient de plus en plus froid)

**Votre excuse :** c'est parce que c'est la carte qui le dit.

**Votre objectif :** faire durer un peu le suspense

### **Clôture : Le trésor**

Ici, c'est libre cours à votre imagination : friandises, objets, un livre, un dessin animé de pirate, un téléphone pour appeler Mamy & Papy... Ce qui sera aussi important, c'est de féliciter vos troupes individuellement. Pourquoi pas se remémorer quelques grands moments que vous a fait vivre chaque pirate. Sous forme de mini évaluation, ne pas hésiter à faire parler vos enfants pour qu'ils partagent ce qu'ils ont aimé.

### **Variante :**

---

Vous pouvez recommencer ce type d'aventures sur pleins d'autres thèmes (Indiens – Voyage dans l'espace, Tour du monde, Astérix et Obélix, visite du pôle nord, ramener bébé éléphant chez sa maman en Afrique, ...)

## Quelques petits conseils :

---

- En fonction des pièces qui existent chez vous, des animaux de compagnie, un grand frère ou une grande sœur, d'autres étapes-personnages-histoires peuvent être rajoutés à l'aventure.
- Varier les zones de « danger » avec des zones de détente.
- Les effets de surprises sont vraiment passionnants à cet âge-là. Exemple : une personne cachée dans un placard ou encore un objet insolite retrouvé et l'enfant s'émerveille.
- Se préparer mentalement à pouvoir rebondir sur l'imaginaire des enfants mais ne vous mettez pas trop la pression non plus. Ne pas mettre de timing aux étapes, en fonction de l'excitation des enfants, vous pouvez prendre plus ou moins de temps à différents endroits. Si l'attention retombe c'est qu'il est grand temps d'avancer dans l'histoire.
- Les enfants sont des acteurs indispensables de l'aventure. L'enfant va vous donner pleins de choses sur lesquelles vous pouvez rebondir. Plongez-vous dans leur imaginaire. Prenez les perches qu'ils vous tendent. Laissez leur créativité s'exprimer car ils vont se sentir acteurs de l'histoire et l'immersion sera encore plus grande. Laissez parfois le suspense ou un peu de temps de recherche et de réflexion : ils seront encore plus emballés de savoir qu'ils ont trouvé la solution par eux-mêmes. S'ils ont des idées d'accessoires, s'ils voient des animaux ou des missions, n'hésitez pas à les suivre, réorientez-les sur votre fil rouge en temps voulu.

- Grands jeux
- 6-9 ans

# L'Ouragan

## But

---

- Retrouver les objets et les replacer aux bons endroits.

## Matériel

---

- Un appareil photo ou Gsm pour faire des photos
- Une liste de devinettes
- Des objets oubliés-perdus-disséminés dans la maison et le jardin.

## Thème :

---

Un ouragan s'est déchaîné, la maison est sans dessus dessous. Il va falloir au plus vite retrouver d'où proviennent les objets soufflés dans la maison et les replacer au bon endroit.

## Déroulement :

---

Tout d'abord il faut réaliser une visite de la maison, photographier tous les objets qui ne sont pas rangés au bon endroit. Ne donnez pas trop d'indices sur la pièce lors de la photo, faites des gros plans.

## Intro :

---

Raconter une histoire sur un ouragan qui a traversé la maison, c'est une catastrophe, on ne s'y retrouve plus. Il va falloir le plus vite possible remettre tout en ordre.

## Phase 1 :

---

Montrer une photo d'un objet à vos enfants. Le plus vite possible, ils doivent retrouver l'objet et le ranger au bon endroit.

## Phase 2 :

---

L'enfant revient et indique où il a déposé l'objet, si c'est juste il a gagné le point. Si c'est faux, vous lui posez une énigme (voir pièce jointe) et lui donnez l'endroit où il doit ranger l'objet au plus vite. Si l'enfant n'a aucune idée d'où se range l'objet, idem, il doit répondre à l'énigme pour avoir la réponse.

## Phase 3 :

---

Lorsqu'un enfant a un objet en main, il doit faire attention de ne pas se faire attraper par le grand « méchant » Ouragan... Sinon celui-ci reprend l'objet et va le cacher encore mieux dans la maison.

## Clôture :

---

Tous les objets sont rangés « Youpie »... L'Ouragan ne sait plus faire de dégâts, il disparaît. Vous étiez plusieurs enfants à jouer. Félicitations celui qui a le plus de points, il est désigné « Meilleur chasseur d'ouragan ».

## Astuce :

---

Pour ne pas perdre le fil des objets qui ont été bien rangés, vous pouvez supprimer les photos des objets correctement rangés de votre appareil photo au fur et à mesure. L'idéal est d'être 2 pour animer l'activité, l'autre prenant le rôle de l'Ouragan pour attraper les objets que les enfants veulent ranger. Si vous êtes seul, il faut trouver un accessoire qui définit quand vous êtes l'Ouragan corona et quand vous êtes le Maître du jeu (Photos & énigmes).

**Voici le lien vers les énigmes : [https://www.webklas.org/IMG/pdf/Devinettes\\_des\\_animaux.pdf](https://www.webklas.org/IMG/pdf/Devinettes_des_animaux.pdf)**