

Chasse au trésor de pirates

5 pages A4 · 16 indices à remplir · de 4 à 10 ans · 30 à 45 minutes · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

1

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

2

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

3

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

4

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

5

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

6

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

7

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

8

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

Cartes d'indices - 9 à 16

Huit cartes de plus, pour un parcours long ou pour se tromper deux fois.

9

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

10

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

11

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

12

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

13

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

14

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

15

Indice

Où est cachée la carte suivante ?

16

Indice

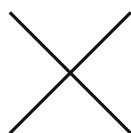
Où est cachée la carte suivante ?

La carte au trésor

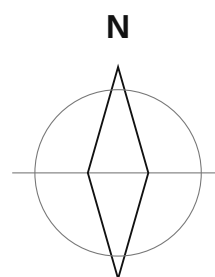
Le plan à dessiner, la légende à remplir, la croix déjà posée.

Le plan de l'île au trésor

Dessinez ici les pièces, les allées ou les meubles, puis posez le numéro de chaque cachette.



le trésor



La légende : une ligne par cachette

1

2

3

4

5

6

7

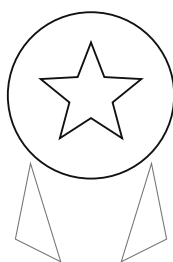
8

Les diplômes

Deux par feuille : réimprimez-la autant de fois qu'il y a d'enfants.

Diplôme du chercheur de trésor

Chasse au trésor de pirates

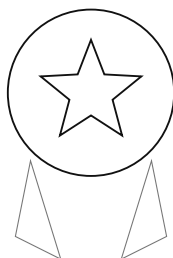


décerné à

le _____ signature _____

Diplôme du chercheur de trésor

Chasse au trésor de pirates

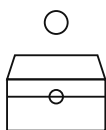


décerné à

le _____ signature _____

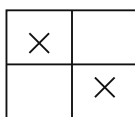
Guide de l'organisateur

Les six étapes, douze cachettes et six indices déjà écrits.



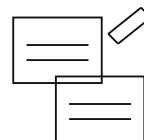
1. Choisissez le trésor

Des pièces en chocolat dans une boîte à chaussures peinte en coffre, des bandeaux, des colliers de perles : le butin se partage à parts égales, c'est la loi du bord.



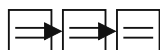
2. Repérez les cachettes de pirates

Faites le tour avec la liste du guide, de la baignoire à la corde à linge, et retenez huit cachettes. Dans un appartement, chaque pièce devient une île ; au jardin, chaque arbre un port.



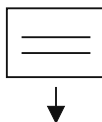
3. Écrivez les indices

Une carte par cachette. Les six rimes du guide appellent les enfants moussaillons et matelots : recopiez-les, ou faites rimer bord avec trésor, et bateau avec eau.



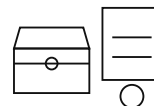
4. Numérotez et cachez

Numérotez chaque carte au dos, puis roulez-la en parchemin, nouée d'un brin de laine. La n° 2 va dans la cachette n° 1, la n° 3 dans la n° 2, et le coffre dans la dernière.



5. Donnez le départ

Dessinez la maison vue d'en haut sur la carte au trésor et donnez-la avec la carte n° 1. Quand l'équipage approche, criez « terre en vue » ; quand il s'éloigne, « cap au large ».



6. Le trésor, puis les diplômes

Le coffre ouvert, partagez le butin devant tout l'équipage, puis remplissez un diplôme par pirate : chacun y ajoute son nom de flibustier, Barbe-Grise ou Jambe-de-Bois.

Douze cachettes de pirates

1. dans la baignoire vide
2. dans un seau de plage
3. sous le tapis de l'entrée
4. dans une bouteille vide, roulée
5. dans la malle à déguisements
6. derrière la porte d'un placard
7. dans une botte de pluie
8. sous le hamac ou la chaise longue
9. dans le panier à fruits
10. accrochée à la corde à linge
11. sous une serviette de plage
12. dans une boîte à chaussures fermée

Six indices déjà écrits, à recopier sur les cartes

- Je suis la mer du capitaine, mais je n'ai plus d'eau. Fouille ma coque, près du robinet chaud.
- Le capitaine y range chapeaux et bandeaux. Ouvre mon couvercle, fouille sous les manteaux.
- Les naufragés m'envoient avec un message roulé. Débouche-moi, moussaillon, il est bien caché.
- On s'essuie les pieds sur moi en montant à bord. Soulève-moi, matelot, tu approches du trésor.
- Je garde tes pieds au sec quand tombe la pluie. Glisse la main dans ma tige, la carte est ici.
- Le capitaine s'y balance, le ventre bien plein. Regarde par terre, dessous, tu n'es pas loin.