Graines de pirates

Un livre numérique
de
Cassandre Alberti

Editions Rouletabouille
ISBN 9791092252071
Numéro de dépôt : 400789
Dépôt légal mai 2013

Prix : 15 €

9 791092 252071

Sommaire

HISTOIRE 3
REGLE DU JEU 7
Lecture
1/l'histoire 7
Préparation du jeu
1/les cachettes 7
Organisation du jeu
1/le fléchage 9
2/La carte au trésor 9
3/Les défis 10
Jeu en équipe (recommandé à partir de 7-8 ans) 10
Jeu collaboratif (recommandé avant 7 ans) 10
4/Suggestions 10
DOCUMENTS ANNEXES 11
Liste des pièces du jeu de base
1/Histoire illustrée 03
2/Mannequin 13
3/Neuf vêtements à découper et à coller sur le mannequin 17
4/Carte d'invitation 26
5/Diplôme 28
Extensions possibles
A/La carte au trésor avec coffres, masques, carte remerciement 29
B/Les défis, bons points, badges, gages 40

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

Histoire

Avant de mourir, Jean de la flibuste confia au creux de l'oreille de (sa)son jeune enfant âgé(e) de 7 ans, qu'il avait exercé durant sa vie le métier de pirate et qu'il avait amassé un incroyable trésor.

« Réuni mon équipage, et prenez la mer. Cartouche, mon second t'apprendra à piloter le navire. J'ai laissé des indications qui vous permettront de découvrir ma cachette mystérieuse».

«De terribles épreuves vous attendent, mais j'ai confiance en toi, mon enfant. En faisant fonctionner ta cervelle et ton courage tu

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

devrais pouvoir t'en sortir.»

«Je sais bien que tu ignorais tout de moi, ta famille adoptive t'as caché mon existence pour te mettre en sécurité et te donner une éducation. Cependant tu es enfant de pirate et c'est donc à toi que revient le privilège de commander mon navire. Mon équipage est incomplet et tu peux même embarquer quelques uns de tes copain(e)s dans cette aventure. Envoie-leur cette invitation à prendre la mer »

Cette révélation incroyable transporta de joie l'enfant. Il (elle)était donc un(e)vrai(e) pirate et il (elle) allait commander un vrai navire. Il (elle) réunit quelques ami(e)s fidèles et ils partirent rejoindre Cartouche.

Cependant l'enfant se souvint de la mise en garde de son père. Il (elle) fit fonctionner sa cervelle et décida d'embarquer ses copain(e)s clandestinement. Après tout, il (elle) ne connaissait pas l'équipage, tandis qu'il (elle)avait

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

grande confiance en ses amis de toujours.

Une fois à bord, les pirates l'accueillirent en poussant des hurlements de joie, des hourras et des démonstrations de force qui l'inquiétèrent tout de même un petit peu. Cartouche quant à lui, l'épaula et le (la)rassura tout au long du voyage.

La traversée se passa sans problème. Cependant lorsque le bateau arriva en vue des côtes de l'île du Diable, où était caché le trésor de son père, les choses se gâtèrent et une mutinerie éclata à bord du navire.

Cartouche fut jeté par dessus le pont. N'ayant rien à craindre de l'enfant, les pirates lui épargnèrent la vie. Mais pour l'empêcher de sortir de sa cabine, ils le (la)déshabillèrent et emportèrent avec eux tous ses vêtements. Puis,

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

ils quittèrent le navire et partirent à la recherche du trésor qu'ils espéraient trouver, grâce aux indications que cartouche leur avait livrées sous la menace.

Heureusement, tout au fond de la cale, les ami(e)s de l'enfant veillaient. Se rendant compte de la situation, ils avaient envoyé une corde à Cartouche pour qu'il parvienne à remonter à bord. Puis ensemble, ils rejoignirent le jeune garçon.

« Nous allons récupérer tes vêtements et retrouver le trésor » Cartouche allait pouvoir les mettre sur la piste grâce aux indications que lui avait données Jean de la Flibuste....

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

Regle du jeu

Lecture

1/l'histoire

Commencez par lire l'histoire· Cette histoire a été imaginée pour que les enfants puissent s'identifier aux personnages· Sachez qu'il y a eu aussi des femmes qui étaient des pirates· Anne Bony était la plus célèbre d'entre-elles· Il ne s'agit pas d'un jeu réservé uniquement aux garçons· Après votre lecture, remettez aux enfants le mannequin à rhabiller· Il reconnaîtront en lui l'enfant pirate de l'histoire, et comprendront que c'est à eux de l'aider à retrouver ses vêtements·
Vous tiendrez pendant la suite du jeu le rôle de Cartouche·
Annoncez à votre jeune équipage que le capitaine Jean de la Flibuste vous a laissé avant de mourir une carte, ou bien des indications orales, (selon que vous aurez acheté ou pas notre carte au trésor)·Si vous n'avez pas de carte, nous vous recommandons de flécher un parcours sur lequel vous allez répartir les 9 accessoires que les enfants vont devoir retrouver pour rhabiller le mini pirate·

Préparation du jeu

1/les cachettes

Avant de commencer à jouer, il faudra cacher sur un parcours les 9 accessoires du jeune pirate, puis dissimuler le trésor c'est à dire le diplôme accompagné de quelques friandises· Vous reporterez les indications du lieu du trésor sur le dernier accessoire en l'occurrence le parchemin que le jeune pirate tiendra dans sa main une fois qu'il aura été rhabillé· Libre à vous d'utiliser un système de codage ou

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

une énigme de votre invention pour corser la difficulté.
Voici une liste de cachettes possibles, à vous de choisir les vôtres en fonction du parcours que vous aurez décidé.

Cachettes situées dans les alentours de l'habitation : dans le garage, la cave ou l'abri de jardin. Dans la brouette, dans le congélateur, sous la poubelle, sur l'établi, au dessus du cumulus, entre les bouteilles de vin, dans la caisse à outils, sur le pare brise de la voiture, dans le pot d'échappement...

Les cachettes dans l'intérieur de la maison : dans le réfrigérateur, dans la poubelle, sous l'évier, dans le lave vaisselle, dans le four, sous la table à repasser, sous le tapis, sous le paillasson, dans un vase, derrière un cadre photo, derrière les enceintes, sous le téléviseur, dans le panier à pain, derrière l'aquarium, sous une table, sous l'ordinateur, dans la cheminée, sous la table basse, dans le grille pain, dans une cafetière, sous les marches de l'escalier, derrière une porte ou une fenêtre, dans une corbeille à fruit, dans un livre, derrière les w.c., sous l'aspirateur, dans le tiroir à couvert, dans un instrument de musique, dans un porte revue, derrière le bar, dans l'armoire à clefs, derrière un radiateur, sous le téléphone, dans l'imprimante, dans le papier toilette, sous le bureau, sous le lit, sous un oreiller, sous la table de chevet, sur la commode, dans le coffre aux jouets, sous le globe terrestre, derrière le bidet, le lavabo, dans la douche, dans une serviette, dans le sèche linge, sur le porte manteau, dans une lampe de chevet, dans l'armoire aux chaussures...

Les cachettes pour une chasse au trésor dans le jardin : dans la brouette, sous le barbecue, sous une pierre, dans un arrosoir, sous un pot de fleur, au pied d'un arbre, dans une bouteille flottant dans la piscine ou le bassin, dans un trou du mur, sur le rebord d'une fenêtre, sous une chaise longue, dans l'embout du tuyau d'arrosage, dans un coffret enterré, sous la table de jardin, dans la cabane des enfants, sous la selle du vélo, dans le panier de basket, sous le trampoline, suspendu à une ficelle dans un arbre, dans un parterre de fleurs, dans une haie, dans le haut du parasol, près de la tondeuse, sous le compteur extérieur, dans la niche du chien, dans la boite aux lettres, dans le composteur, sur le toboggan, sous la balançoire, sous le skateboard ou la trottinette, dans la descente d'eau, sous un tas de bois...

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

Remarque : Pour que les enfants ne découvrent pas par accident votre trésor trop tôt, vous pouvez prévoir de le cacher à la dernière minute.

Organisation du jeu

1/le fléchage

Les enfants vont suivre les flèches de votre parcours. Une croix, la présence d'un petit drapeau ou un signe convenu leur indiquera la présence à proximité d'un accessoire à découvrir. Pour chaque découverte, il leur faudra découper le vêtement et le coller sur le mannequin.
S'il sont trop petits pour découper correctement, il faudra effectuer vous-même cette tâche pendant le temps de préparation et cacher les éléments pré-découpés.
Attention donc à cacher les 9 accessoires dans l'ordre, puisque le dernier accessoire indique l'emplacement du trésor (à compléter par vos soins). Si vous voulez jouer plusieurs fois utilisez de la «Patafix» pour remplacer la colle.

2/La carte au trésor

Si vous avez acheté la carte au trésor, vous constaterez qu'elle est accompagnée de 9 coffres. Commencez par monter la carte en collant les 4 parties. Découpez, pliez et collez aux emplacements désignés les 9 coffres. Notez à l'intérieur des coffres le lieu des cachettes que vous aurez choisies pour dissimuler les accessoires volés au jeune pirate. Vous pouvez décider pour des enfants de 8 ans et plus de coder les emplacements des cachettes afin de corser la difficulté du jeu.
Des suggestions de codes vous sont proposés en annexe.
Cette carte au trésor vous donne la possibilité de glisser à l'intérieur des coffres 9 défis. Ce sont les terribles épreuves décrites par Jean de la flibuste dans le texte. Ces défis vous sont proposés en extension. Ils vous permettront de prolonger votre chasse au trésor et d'amuser les enfants en les mettant en compétition ou en leur proposant de s'allier pour créer un jeu coopératif.

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

3/Les défis

Si vous choisissez d'acheter une des extensions procédez de la manière suivante :

Jeu en équipe (recommandé à partir de 7-8 ans)

Commencez par donner un nom à chaque équipe et un badge à chaque enfant. Vous êtes le maître du jeu et vous allez animer les épreuves. L'équipe qui gagne le défi obtient un bon point et le privilège d'ouvrir le coffre. Elle connaîtra en premier l'emplacement de la cachette. L'équipe qui a perdu le défi doit réaliser un gage tiré au sort à l'aide de la cocotte. Une fois le gage réalisé, elle peut, elle aussi, prendre connaissance de la cachette et se lancer à la recherche de l'objet. Si vos emplacements ne sont pas très précis, par exemple « à côté du portail » plutôt que « dans la boîte aux lettres »,vous laisserez une possibilité plus grande à l'équipe qui a perdu du temps en effectuant le gage de découvrir quand même l'objet avant l'équipe qui a gagné le défi. Si vous souhaitez limiter la pénalité, vous pouvez également lancer l'équipe perdante dans le gage avant de donner le bon point à l'équipe gagnante et laisser les deux équipes ouvrir le coffre et prendre connaissance de la cachette en même temps.

A la fin du jeu l'équipe qui possède le plus grand nombre de points est prioritaire pour ouvrir le dernier coffre et découvrir l'emplacement du trésor avant l'autre équipe. Si les équipes possèdent le même nombre de points on procède à un tirage au sort. Pour compter les points facilement, utilisez le système de bons points qui accompagne les défis.

Jeu coopératif (recommandé pour les plus jeunes)

Les défis permettent aux enfants non pas de se mesurer entre eux, mais de montrer aux pirates combien ils sont forts et unis.

Distribuez les badges pour chacun, signe de leur unité. Vous êtes le maître du jeu et vous allez animer les épreuves. Il faut gagner le défi pour voir le contenu du coffre.

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

Remarque : ce sera à vous de choisir en fonction de la personnalité de votre groupe le type de jeu qui leur conviendra le mieux.

4/Suggestions

N'oubliez pas, que selon l'âge des enfants, les emplacements des cachettes, contenus dans les coffres (en option), pourront être codés. Voici une petite suggestion de codes secrets à utiliser en fonction de l'âge de vos enfants

Code miroir pour les enfants de 6-7 ans (Écrire le nom de la cachette de manière à pouvoir la lire dans un miroir)

Code réverso pour des enfants de 7-8 ans (Écrire le nom de la cachette en commençant par la dernière lettre de chaque mot, mais en respectant la césure, s'il y a plusieurs mots.)

Code citron pour des enfants de 8-9 ans (Écrire le nom de la cachette à la plume et utilisant du jus de citron à la place de l'encre (Une source de chaleur fera apparaître les lettres).

Code avocat pour des enfants de 9-10 ans (Écrire le nom de la cachette en remplaçant la lettre A par la lettre k, la lettre b par la lettre L, La lettre C par la lettre M, et ainsi de suite…

Il faut comprendre le code du A vaut K.

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu

Documents annexes

Liste des pièces du jeu de base

1/Histoire illustrée
2/Mannequin
3/Neuf vêtements à découper et à coller sur le mannequin
4/Carte d'invitation
5/Diplôme

Extensions possible

Vous allez pouvoir compléter votre jeu de deux manières, qui seront à choisir en fonction de l'âge des enfants et du temps dont vous disposez.

A/Carte au trésor + coffres pour noter les cachettes +masques + carte de remerciement

Cette carte au trésor de format A2 comporte neuf coffres à l'intérieur desquels vous allez pouvoir inscrire l'emplacement de vos cachettes. Des masques de pirate vous permettront de déguiser les enfants. Cartes et enveloppes assorties de remercier les parents.

B/Défis + bons points + badges d'équipe + cocotte de gages

Ils vont vous permettre de prolonger votre chasse au trésor de manière dynamique grâce à des petites épreuves physiques et des mini-jeux de groupe. Les vainqueurs seront récompensés par des bons points qui serviront à départager les équipes.

© Copyright RouleTaBouille 2013
www.chasse-au-tresor.eu