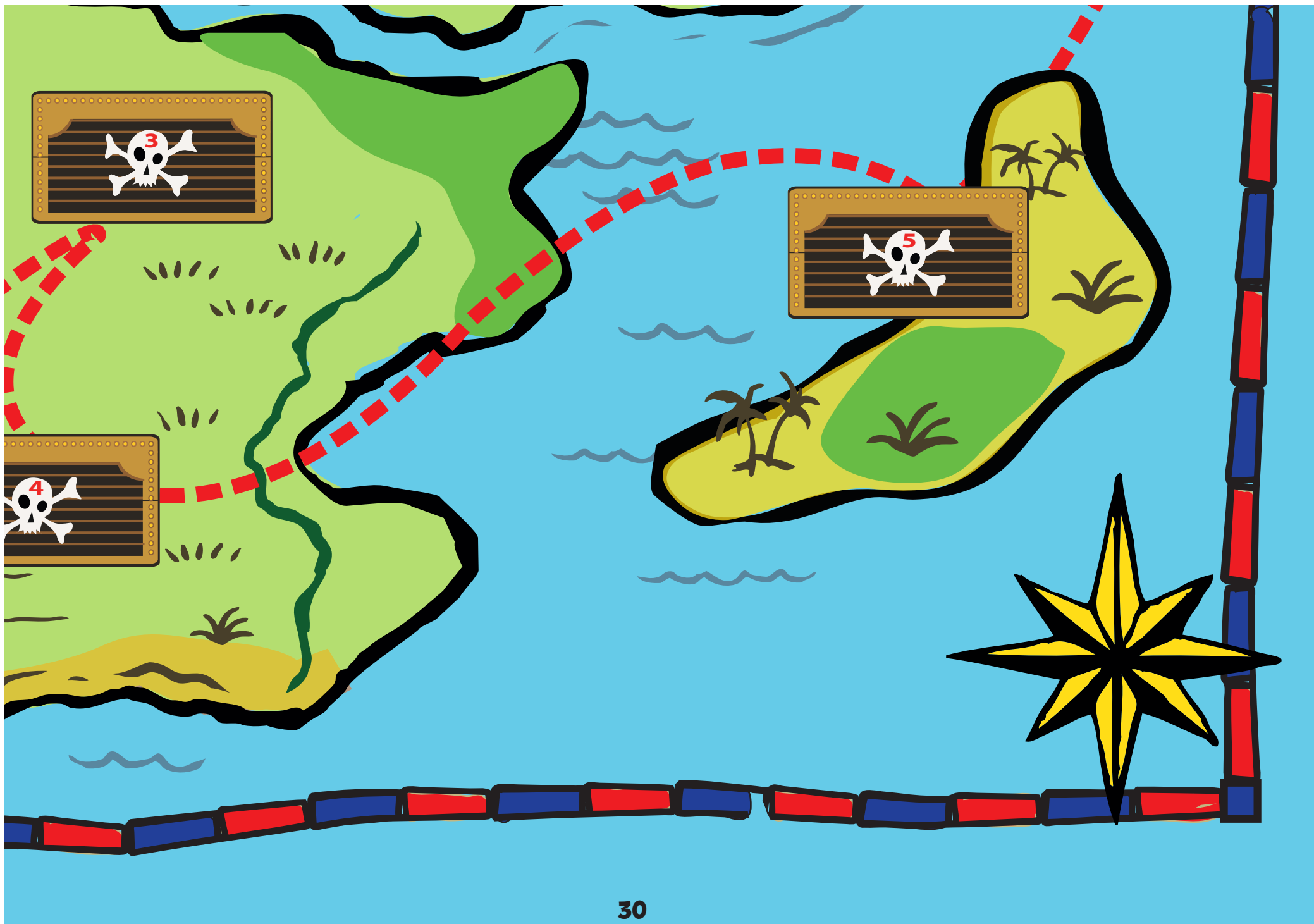




Imprimez et complétez les emplacements des
 cachettes à la main.
 Si les enfants sont grands vous pouvez utiliser
 une écriture codée pour leur rendre la tâche
 plus complexe.
 Découpez ensuite les coffres et les plier en deux
 d'abord verticalement, puis horizontalement.
 Rabattre le couvercle cadenasé et coller sur les
 emplacements réservés de la carte.

La cachette N°3

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La cachette N°1

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La cachette N°2

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Si vous avez choisi d'acheter les défis, vous avez la possibilité de les cacher à l'intérieur des coffres.

Chaque défi choisi sera à introduire dans un coffre de votre choix.

Il faudra nécessairement s'aquitter d'un défi pour ouvrir le coffre et découvrir l'emplacement de la cachette. Les petites languettes permettent de saisir les défis sans avoir à ouvrir les coffres.



La cachette N°4

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



La cachette N°6

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



La cachette N°5

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La cachette N°7

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La cachette N°9

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La cachette N°8

.....

.....

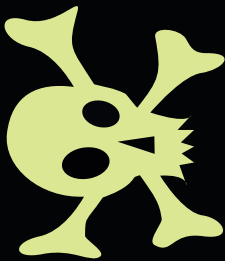
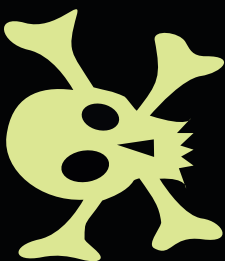
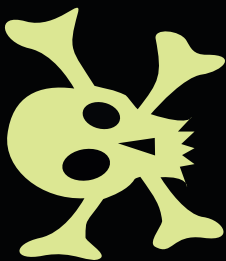
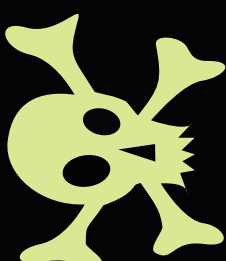
.....

.....

.....

.....

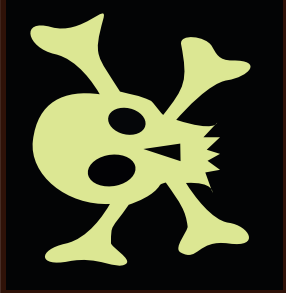
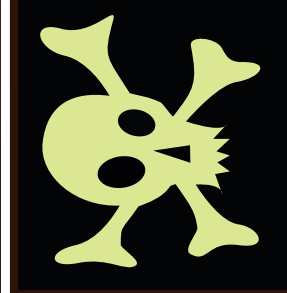
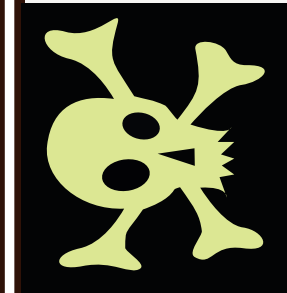
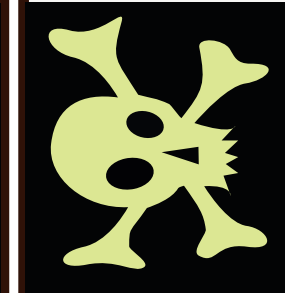
.....

	DÉFI Après avoir fait observer la carte au trésor, bandez les yeux d'un pirate. Le faites-le tourner 3 fois sur lui même. Il devra ensuite se diriger vers la carte au trésor affichée sur le mur et coller une gommette le plus près possible de la rose des vents.
	DÉFI Organiser une course de relais en demandant aux pirates de marcher entre deux cordes formant un petit chemin sinueux sur le sol. Pour les petits à cloche pied, pour les grands à reculons en se dirigeant à l'aide d'un petit miroir.
	DÉFI Formez deux équipes de pirates et organisez une course de relais avec entre leurs dents une cuillère contenant une bombe (pomme de terre) qui risque d'exploser s'ils n'arrivent pas à temps.
	DÉFI Suspendez deux pommes à deux ficelles. Répartissez les équipages autour de chaque pomme et demandez aux pirates de les dévorer le plus rapidement possible les mains attachées derrière leur dos.
	DÉFI Donnez à chaque équipe de pirate trois morceaux de carton symbolisant trois radeaux . Obligez-les membres des équipes à se déplacer tour à tour sur un parcours, uniquement en sautant de radeau en radeau.
	DÉFI Demandez à chaque équipe de pirates de goûter les yeux bandés trois petits pots de nourriture pour bébé pour en deviner le contenu masqué. Les équipes auront droit de se consulter entre-elles avant de répondre (choisissez de préférence des légumes).

Pour jouer commencez
par composer deux
équipes

Repère de pliage

Pliez en deux et introduire dans les
coffres les neuf défis que vous avez
choisis en laissant dépasser les
languettes rouges.

	DÉFI Regrouper les pirates deux par deux. Demandez-leurs de tendre deux cordes parallèles partant des mains de l'un pour aller à l'autre de manière à former une passerelle sur laquelle vous allez déposer un ballon. Puis demandez leurs de se déplacer sur un parcours sans faire tomber le ballon.
	DÉFI Créer deux équipes et lancer un jeu de volley en remplaçant le ballon par une plume. Le but du jeu est d'envoyer la plume dans le camp adverse grâce à la seule force de son souffle.
	DÉFI Créer des couples de pirates. Chaque pirate a une pince à linge accrochée dans son dos. Le défi sera de s'approprier la pince de son coéquipier avant de perdre la sienne.
	DÉFI Les pirates doivent parvenir à un point convenu en courant avec un ballon de baudruche coincée entre les genoux dans le faire exploser .
	DÉFI Chaque pirate devra pousser une boîte d'allumettes avec le nez le long d'un parcours dessiné sur une table en un temps donné.
	DÉFI Chaque pirate devra réaliser la plus longue spirale possible, avec une page de magazine ou en épluchant une pomme.

Pour jouer commencez par composer deux équipes

Repère de pliage

Pliez en deux et introduire dans les coffres les neuf défis que vous avez choisis en laissant dépasser les languettes rouges.

