La chasse au trésor des pirates : quatre défis coopératifs

Dès 6 ans • 12 à 40 joueurs • 1 h 30 • Site délimité

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Quatre équipages dès 6 ans essaient des missions de lancer, mémoire, pliage et classement. Chacun recueille quatre fragments d'un message pour retrouver une cachette et ouvrir ensemble un trésor à partager.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Assembler des informations recueillies ensemble et attendre les autres pour un final commun. À observer : les enfants se répartissent les tâches et expliquent leur message.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Installer Port, Vigie, Chantier naval et Cartographe dans un périmètre visible. Préparer les fragments dans quatre enveloppes par équipage. Le kit fournit un bateau simple à plier et les cartes nombres. À 40 enfants, faire deux sous-groupes par équipage sur chaque atelier. Si quatre postes ne peuvent pas être encadrés, les faire successivement.

REPÈRE DE TEMPS
10 min de récit et règles ; quatre rotations de 10 min ; 20 min d'assemblage, explication et regroupement ; 20 min de découverte, partage et rangement. Pendant l'attente finale, préparer un cri d'équipage au lieu de partir fouiller.

Matériel et impressions

Pour 4 équipages : 4 passeports et 4 séries de fragments du kit ; 3 balles et 1 seau ; 8 objets et 1 tissu ; 20 feuilles A4 ; cartes nombres 1 à 6 ; 1 boîte-trésor sous la table d'accueil. Prévoir crayons et un trésor collectif décidé à l'avance.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Chaque équipage va essayer quatre missions. À chaque atelier, vous recevez un morceau de message après avoir essayé, avec de l'aide si besoin. Le trésor est pour tout le monde : on l'ouvrira quand tous les équipages seront revenus. »

2. Accueil, 10 min : présentez la mission du capitaine et formez quatre équipages. Chaque équipe part d'un atelier différent.

3. Ateliers, 40 min : faites quatre rotations de dix minutes. Au port, lancer trois balles dans un seau ; à la vigie, mémoriser huit objets ; à l'atelier naval, construire un bateau en papier ; chez le cartographe, remettre six nombres dans l'ordre. Remettez un morceau après chaque essai, réussi ou accompagné.

4. Recherche, 20 min : les équipages assemblent le message puis viennent expliquer leur solution. Attendez que tous aient terminé avant d'ouvrir ensemble la cachette.

5. Final, 20 min : découvrez le trésor, partagez-le puis inventez un cri d'équipage et rangez les ateliers.

6. Rôle de l'animateur et régulation. Port : 3 lancers par enfant, viser au moins une réussite avec distance adaptée. Vigie : 30 secondes d'observation, puis retrouver collectivement 5 objets sur 8. Chantier : un bateau plié par binôme avec modèle. Cartographe : remettre 1 à 6 dans l'ordre puis compter à rebours. Le fragment récompense l'essai accompagné, pas seulement la performance. Un adulte garde la cachette et accueille les équipes.

7. Terminer et faire un bilan court. « À quel moment avez-vous eu besoin de l'idée d'un autre ? » Chaque équipage cite une entraide avant l'ouverture.

Adaptations

En intérieur, disposez les quatre ateliers dans une même salle et utilisez une cachette visible mais fermée.

Adapter au groupe : Pour les non-lecteurs, lire les fragments et les faire placer avec les dessins du kit. En intérieur, conserver une table d'accueil explicitement signalée.

Vigilance

Les déplacements se font dans le périmètre annoncé. Adaptez le nombre d'équipes aux adultes disponibles ; avec peu d'animateurs, faites les ateliers successivement avec tout le groupe.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Port Chaque enfant lance trois balles. Chercher au moins une réussite avec distance adaptée. Après l’essai accompagné, remettre LE TRÉSOR.	**Vigie** Montrer huit objets 30 secondes. Les cacher, puis en retrouver cinq ensemble. Après l’essai accompagné, remettre EST SOUS.
Chantier naval Fabriquer un bateau par binôme avec le modèle. Aider aux plis. Après l’essai accompagné, remettre LA TABLE.	**Cartographe** Ranger les cartes de 1 à 6 puis compter à rebours. Après l’essai accompagné, remettre D’ACCUEIL.

Fragments • une série par équipage

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

LE TRÉSOR	**EST SOUS**
LA TABLE	**D’ACCUEIL**

Cartes nombres

Découper les cartes. Imprimer deux séries si les deux équipes doivent avoir les mêmes numéros.

1	2
3	4
5	6

Bateau en papier • modèle guidé

Une feuille rectangulaire par binôme. Le pliage se prépare avec l'adulte ; réussir avec de l'aide valide la mission. Aucun test dans l'eau n'est nécessaire.

Étape	Geste
1. Plier en deux	Placer la feuille verticalement. Rabattre la moitié du haut sur celle du bas : on obtient un rectangle horizontal, pli fermé en haut.
2. Marquer le milieu	Plier ce rectangle de gauche à droite puis rouvrir ce dernier pli. Il sert de repère central.
3. Faire le toit	Rabattre les deux coins supérieurs vers la ligne centrale. Les bords du haut se rejoignent ; deux bandes rectangulaires restent en bas.
4. Faire le chapeau	Rabattre la bande du devant vers le haut. Retourner et rabattre l'autre bande. Replier les petits coins qui dépassent autour des bords.
5. Ouvrir en losange	Ouvrir le bas du chapeau avec les pouces. Rapprocher les deux pointes latérales l'une de l'autre puis aplatir : on obtient un losange.
6. Relever les pointes	Rabattre la pointe basse du devant sur la pointe haute. Retourner et faire la même chose derrière : on obtient un petit triangle.
7. Ouvrir un second losange	Ouvrir le bas du petit triangle comme à l'étape 5 puis aplatir en losange.
8. Déployer	Saisir les deux pointes libres en haut et les écarter doucement. Le bateau s'ouvre. Aplatir légèrement sa base pour le poser.

Si le pliage bloque

L'adulte prépare un chapeau (étape 4) ou un losange (étape 7), puis le binôme termine. L'objectif est d'essayer ensemble, pas de réussir seul un pliage inconnu.

Passeport pirate

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

Étape	Passage / remarque
Port	[ ]
Vigie	[ ]
Chantier naval	[ ]
Cartographe	[ ]

Ordre de rotation

Pour 4 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
A	1	2	3	4
B	2	3	4	1
C	3	4	1	2
D	4	1	2	3

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

Message du trésor

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Bravo les équipages ! Vous avez réuni vos idées et vos quatre messages. Ce trésor est à partager. Chacun peut raconter un geste d’entraide avant de le découvrir.	