

Feuille de rappel des cases



Case port : les enfants vont au port et attendent que les pirates viennent les chercher pour faire un défi.



Case origami : les enfants doivent réaliser un origami avant de poursuivre le jeu



Case duel : au plateau de jeu, les enfants tirent une carte.

Trésor = 1 pièce d'or pour eux

Pirate = ils doivent donner une de leur pièce d'or



Case prison : laisser passer une équipe avant de continuer le jeu ou donner 1 pièce d'or pour rejouer immédiatement.



Case Souricette : répondre à 2 questions de révision générale avant de continuer



Case bibliothèque : trouver des renseignements sur les pirates. S'il trouvent la bonne réponse, il reçoivent 1 pièce ; si la réponse est fausse, ils perdent une pièce