











DEPART



1	2	3 Pirogue 	19 Marais 	18	17	16 Caïman 
		4	20			15
		5 pagaies 	21 Carbet 			14
		6	22	23	24	ARRIVEE 
		7 Moteur 			13 La Vase 	
		8	9 carbet 	10	11 Piranha 	12

## CHASSE AU TRESOR – A LA DECOUVERTE DE KAW

## REGLES DU JEU

**Départ** : lancer de dé (faire le plus de points pour commencer)

- Rencontre d'une pirogue échouée : **Reculer de 2... cases**
- Rencontre de pagaies : **Avancer d'une case**
- Si tu trouves un moteur hors - bord : **Relancer le dé**
- Si tu es prisonnier dans la vase : **recule d'1 case**
- Si tu rencontres un carbet : **Avancer de 3... cases**
- Si un piranha t'attaque : **Passer le tour**
- Si un caïman veut te dévorer : **Passer le tour**
- Tu es perdu dans les marais de Kaw : **reculer de 2... cases**

**Arrivée** : **Ecole de KAW**

**Matériel** : Dés, jetons de couleur pour chaque joueur (jeu d'intérieur) / Dés, Craie, cordes, dossard de couleur (jeu d'extérieur)

### **Mise en situation**

Jeu d'intérieur (format papier cartonné)

Jeu d'extérieur (grandeur nature, tracé au sol) / groupe de 8 élèves (4 joueurs, 4 ramasseurs de dé)