

Grand Jeu Pirate, à la conquête des mers pirates

Principe :

Jeu en équipe, si 40 enfants, 8 équipes de 5, chaque enfant a un rôle.

Jeu d'habileté, d'adresse, de recherche de stratagèmes.

But :

- 1- Trouver leurs équipes, les enfants ne les connaissent pas au début
- 2- Amasser un trésor avec des contraintes.

Organisation des équipes :

5 enfants par équipe, rôles possibles : Capitaine, Bosco, Chef de Vigie, Maitre coq, Mousse. (evtl : Matelot, Barreur, quartier maître).

Organisation des anims :

Les anims sont les Corsaires du Roi, ils veillent à ce que les eaux du globe ne soient pas trop peuplées de pirate, ont pour mission de récupérer leurs biens et de couler leurs navire.

Un personnage phare, présent tout du long du grand jeu : Grand capitaine, descendant de Barbe Rouge.

Déroulement :

Barbe Rouge : *Maintenant que vous êtes de vrais pirates, je souhaiterai vous enrôler dans un de mes équipages. Je vous mets encore une fois à l'épreuve, cette fois ci, je vais vous demander d'amasser un trésor. Mais je vous pose des contraintes, sinon cela serait trop facile. Je vous expliquerai tout cela plus tard, maintenant Bon appétit.*

Repas / Fin du repas : *Je renvoie la bordée au repos dans les hamacs, je veux tous vous voir dans 1h (ou 20 min dépend du temps calme) sur le pont.*

Rassemblement des enfants, pour expliquer les règles du jeu.

Toute la bordée est la ? Bonne nouvelle, je n'accepte pas les retardataires, je les mets aux fers.

Alors je vous explique, vous êtes par équipage de 5, dans cette bordée il y a un capitaine, un bosco, un chef de vigie, un maitre coq et un mousse (faire une affiche pour que les enfants comprennent bien les rôles et les relations entre chaque), mais première contrainte vous ne

connaissez pas votre équipage, à vous de le découvrir... Pour cela, les pirates ici présent faisant déjà parti de mon équipage, vont vous distribuer à chacun un parchemin, à ne montrer à personne. Sur celui-ci, se trouve, votre nom, votre grade et quelques phrases.

Ex de papier :

Nom	
Capitaine	Cap nord, Nord Ouest, direction le Cap Cornu
Bosco	Cap Cornu, bien reçu, je préviens la bordée
Vigie	Terre, j'aperçois le Cap Cornu.

Avec ces phrases vous allez réussir à réunir votre équipage, puis à trouver votre île.

Les enfants recherchent leur équipe, le mieux, sur un grand terrain de sport, où on voit bien tous les enfants, les anims sont présents, déguisés en pirates, ils encadrent le jeu, aident les enfants. Les îles sont des endroits particuliers sur le centre (mais on doit toujours avoir un œil sur les enfants) ou le mousse reste pour garder le trésor.

Rassemblement

Vous avez trouvé vos équipages, bonne nouvelle. Maintenant le capitaine va devoir venir voir mon bosco, celui-ci va vous donner un galion, le but est que vous le fassiez passer dans votre équipe du capitaine au mousse en passant par tous les échelons intermédiaire. Autre contrainte vous devez le faire sans vous faire voir des corsaires du roi : ces faux pirates là bas. Et vous devez toujours vous demander vos phrases !! Sinon le transfert de galion est annulé ! Le mousse à la fin de la chaîne va devoir garder les galions sur l'île.

Les enfants doivent donc se faire passer les galions sans que les anims ne les voient, s'ils sont vus, les anims prennent les galions pour le Roi.

Rassemblement / Fin

Ah je vois que vous êtes fort, très fort même, pour vous récompenser, j'annule votre quart sur le pont, et voici une récompense : le casse croute (gouter).

Durée :

Explications : 15 min

Trouver les équipes : 20 min

Rassemblement : 10 min

Amasser le trésor : 1h30 à 2h

Matos :

- *cartons fin pour les galions*

- *bombe dorée*

- *déguisements*

- *affiches*

- *maquillage*