

Adaptation

Adaptation du jeu des pirates de Rémi Veillette (J-19-RVpirates). Nous n'étions pas assez d'animateurs pour pouvoir faire deux endroits concurremment comme dans le jeu des pirates tel que proposé par Rémi, alors les 15 jeunes étaient tous ensemble (au lieu d'être en patrouilles comme dans le jeu original) et allaient d'un endroit à l'autre consécutivement. Chaque jeune avait une instruction (donc 15 instructions différentes) que lui seul connaissait et qu'il devait utiliser ou faire au bon moment. Je l'ai fait une autre fois avec 17 jeunes. les différences sont indiquées entre parenthèses. Cette fois-là, j'avais posté à chacun des jeunes leurs instructions avant le camp, en jaunissant et brûlant les bords du papier. Ils ont adoré recevoir ça par la poste. Bien sûr, au camp même, un ou deux avait perdu ou oublié ses instructions, alors il faut se garder une copie de qui fait quoi...

L'arrivée sur l'île

Mise en situation : Chaque équipe de jeunes est placée sur un banc sur le bord du lac. Les bancs sont parallèles dans l'eau mais le haut du banc est hors de l'eau. Le Capitaine Old Spice se place face à eux (du côté du lac) et les jeunes sont assis vers lui. Il leur présente le scénario du départ et le contexte de jeu. Il leur dit qu'ils arrivent sur l'île et qu'ils devront ramer. À ce moment, un adulte commence à frapper sur un tambour (baril de 45 gallons) pour tenir la cadence en criant "ramez, ramez !". Les jeunes ont tous un bâton à la main qui fait office de rame. D'autres adultes alentour se mettent à les arroser avec des seaux et le Capitaine Old Spice leur dit qu'il y a une tempête terrible.

À la suite de cela, les jeunes vont se changer pour commencer la phase suivante du jeu.

Les règlements sont présentés ensuite aux jeunes avant de commencer et nous répondons aux questions

Rôles : Capitaine Old Spice : Il reçoit les jeunes et leur présente le contexte du jeu et il anime la mise en situation.

Le joueur de tambour : Il frappe le baril pour marquer la cadence du ramage et il hurle: "Ramez !, ramez !"

L'arroseur : Ils arrosent les jeunes pour simuler une tempête terrible.

Nombre de personnes: 3 personnes

Matériel: Le déguisement de chaque jeune (oeillère, bandeau, argent, carte avec nom personnage)

Un banc par équipe

Un baril de 45 gallons (tambour)

Deux bâtons pour frapper le tambour (avec de la corde enroulée sur le bout)

Des pistolets à eau

Drapeau de pirate

Carte de l'endroit où est le trésor coupée en 15 morceaux

Coffre caché à l'endroit indiqué par la carte et contenant 15 petits sacs de chocolats et bonbons d'Halloween.

Distribuer au hasard les enveloppes des joueurs.

Chaque fois qu'un jeune a fait l'instruction qui lui est propre, il reçoit un morceau de la carte du trésor.

L'auberge

Rôles : Aubergiste : L'aubergiste est une femme. Elle leur vend des boissons dont certaines seront des mixtures imbuables. Tous les pirates devront payer pour un verre et vider leur verre (faire cul sec) (C'est du lait au chocolat avec du colorant vert. Ça donne un aspect écoeurant, mais c'est bon :-). Elle trouve que l'atmosphère est triste et veut des chansons (un des jeunes a pour instruction de chanter "Chevalier de la table ronde")

Joueur de dés : Il est présent et joue aux dés. Il lance des défis aux joueurs en jouant aux dés avec eux. Il fait perdre de l'argent aux joueurs. Il pourrait aussi y avoir d'autres jeux s'il y a d'autres personnages adultes. Un des joueurs sait que pour gagner, il doit jouer un 4, un 2 et un 1.

Lépreuse : Elle est assise dans un coin et ne se fait pas remarquer. Elle pourrait lire et boire quelque chose. Elle possède un morceau de la carte mais elle exige que l'on touche à ses plaies avant de leur donner. Un des joueurs sait qu'il doit y toucher.

Matériel : lait au chocolat avec colorant vert Verres Costume d'aubergiste Gruau pour plaies de la lépreuse Dés 3 morceaux de la carte : 1 pour la chanson, 1 pour le joueur de dés, 1 pour la lépreuse.

La diseuse de bonne aventure

Rôles : Diseuse de bonne aventure : Elle est assise et attend les pirates. Elle commence par sentir son mouchoir pour s'en inspirer et quelqu'un doit deviner l'odeur du mouchoir. Un des jeunes sait qu'il sent le muguet. Elle continue en leur demandant leurs noms et leur dit qu'elle doit commencer par lire les lignes de leurs mains afin de savoir si elle peut leur faire confiance et leur révéler le secret. Malheureusement, elle ne parvient qu'à lire suffisamment de confiance et d'honnêteté que dans une main propre. Si personne n'a de main propre, ils doivent aller se laver (une personne devrait avoir la main droite propre). Lorsqu'elle sait qu'elle peut leur faire confiance, elle lit dans la boule de cristal. Elle voit que l'homme à la jambe de bois a été à plusieurs endroits, mais elle voit difficilement le dernier endroit où il a été vu. Pour voir ce dernier endroit, il faudrait connaître la date où il a disparu. La dernière chose qu'il a faite fut de tuer Paulus Baidort. La date du décès se trouve sur une pierre tombale dans le cimetière de l'île qui est maintenant envahi par la forêt. (Avec 17 jeunes : le nom aussi est inconnu : il y a un autre jeune qui doit retenir le nom sur la pierre tombale). Pour y aller, ils doivent prendre le taxi.

Taxi : Attend près de la diseuse de bonne aventure. Il fait payer à l'avance le voyage à chacun. Il les conduit à l'endroit désigné (en dehors du camp) et leur indique l'emplacement du cimetière. Il les attend sur place sans les aider davantage (à moins d'erreur majeure). Avant de partir pour le retour, il leur dit de vider leurs poches et prend tout l'argent qui s'y trouve. Par la suite, il les ramène à la Diseuse de bonne aventure

Diseuse de bonne aventure : Elle demande à être payée pour continuer (une personne doit avoir encore de l'argent dans son bas). Elle demande si quelqu'un connaît la formule magique (un des joueurs la connaît). Cela l'aiderait beaucoup à préciser ce qu'elle voit. Pour la date, elle donne un morceau de la carte (Avec 17 : un morceau de plus pour le nom)

**La diseuse
de bonne aventure**
(suite)

Matériel: Costume du personnage, Une table et une chaise, Une boule de cristal, Taxi, Des pierres tombales et des croix disposées dans le bois pour faire un cimetière Une pierre tombale avec Paulus Baidort et une date. Pancarte du cimetière. mouchoir parfumé au muguet. Cinq morceaux de la carte : 1 pour l'odeur du mouchoir, 1 pour la main propre, 1 pour l'argent dissimulé dans le bas, 1 pour la formule magique, 1 doit dire la date sur la pierre tombale. (Avec 17 : Six morceaux de carte : 1 de plus pour le nom sur la pierre tombale)

**La cour
de la reine Mini**

Rôles : Garde : Il est à l'extérieur de l'endroit où se trouve la reine Mini et il interdit l'entrée. Il leur décrit la reine: grand personnage, célèbre, sage, riche, sérieux, généreux, colérique. Ils doivent le respecter. Il leur demande s'ils connaissent la formule de politesse royale; (Un des joueurs la connaît) Tout le monde doit être capable de la réciter ensemble mais il leur dit qu'il n'a pas le droit de leur dire cette formule car il est un sujet de la reine et non un visiteur (pour obliger les jeunes à s'entraider). Servante : Elle aide à manipuler des objets , les amène à la reine, etc.

Reine Mini : Elle veut qu'on lui rende hommage, qu'on la salue selon les convenances et qu'on lui offre des cadeaux. Un des joueurs sait qu'il doit lui offrir des fleurs, et un autre doit lui offrir des bijoux. Ces objets seront cachés mais un peu en évidence, et les joueurs devront les trouver. (Avec 17 : la reine s'ennuie : quelqu'un doit faire des grimaces ou raconter des blagues pour la dérider)

Nombre de personnes: 3 personnes

Matériel: Déguisement de la reine Mini, Installation physique des lieux 3 morceaux de carte : 1 pour l'hommage à la reine, 1 pour la salutation à la reine, 1 pour les fleurs. (Avec 17 : un de plus pour faire rire)

**La cabine du
capitaine Crochet**

Rôles : Capitaine : Le capitaine circule dans sa cabine, entre et sort régulièrement afin de permettre aux pirates d'approcher. Dans la cabine, il y a un fanal qui éclaire faiblement. Dans le livre du capitaine, il y a un message en langue étrangère que le capitaine n'a jamais pu traduire et comprendre: "Felix qui potuit rerum cognoscere caucas" (Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses). Le capitaine veut savoir ce que ces mots latins veulent dire. Le capitaine veut savoir qui est son ennemi. Un des joueurs sait que c'est Peter Pan. Le capitaine est fatigué d'entendre la fée clochette. Quelqu'un doit la faire prisonnière. Le capitaine promet un morceau de la carte du trésor à celui qui tuera le crocodile et lui rapportera le réveille-matin.

Le crocodile : se cache quelque part et fait sonner son réveille-matin. Le joueur qui a cette instruction doit le trouver et ramener le réveille-matin au capitaine.

La fée clochette : se cache quelque part et fait sonner sa petite cloche. Le joueur qui a cette instruction doit le trouver et ramener la fée clochette au capitaine.

La cabine du capitaine Crochet
(suite)

Matériel: L'installation physique des lieux, Le livre du capitaine, Le déguisement du capitaine Crochet (on peut fabriquer un crochet dans du papier aluminium et en recouvrir une main), Réveille-matin, Clochette, 4 morceaux de carte : 1 pour la signification des mots latins, 1 pour le nom de l'ennemi, 1 pour le réveille-matin, 1 pour la fée clochette. Quand les jeunes auront les 15 morceaux de carte, ils devront assembler le puzzle et trouver le trésor.

Les instructions des jeunes

Enveloppes des jeunes : Contient leur nom de pirate et leurs instructions De l'argent de Monopoly pour l'auberge, le taxi, etc.
On avait 17 jeunes, donc il y a 17 instructions différentes.

Ton nom de pirate est : Barbe-noire
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
"Felix qui potuit rerum cognoscere caucas" veut dire : Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses.

Ton nom de pirate est : Barbe-rousse
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras toucher les plaies de la lépreuse

Ton nom de pirate est : Black Bart
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Pour gagner aux dés, tu devras jouer un 4, un 2 et un 1, en même temps

Ton nom de pirate est : Anne Bonny
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Dans l'auberge, tu devras chanter "Chevalier de la table ronde"

Ton nom de pirate est : William Kid
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras dire la formule magique : Ali Baba en pyjama mange du chocolat et un ananas.

Ton nom de pirate est : Long Ben
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras toujours avoir les mains propres

Ton nom de pirate est : Henry Morgan
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras garder ton argent dans tes bas

Ton nom de pirate est : Mary Read
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Le mouchoir sent le muguet.

Ton nom de pirate est : La Flibuste
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras dire à la reine sans te tromper : Ô Honorable reine. Votre visage gothique me catapulte dans l'exubérance cosmique de ma joie pachyderme.

Ton nom de pirate est : Tête de Mort
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras saluer la reine en te mettant à genoux et en mettant ton front à terre.

Ton nom de pirate est : Tête en Boule
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras trouver une fleur à offrir à la reine

Ton nom de pirate est : Tibia
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras retenir la date sur la pierre tombale

Ton nom de pirate est : Le Boucanier
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras trouver le réveille-matin pour le capitaine

Ton nom de pirate est : Le corsaire
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras trouver la fée Clochette

Ton nom de pirate est : L'écumeur des mers
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
L'ennemi du capitaine crochet est Peter Pan

Ton nom de pirate est : Crâne d'oeuf
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras faire rire la reine en lui faisant des grimaces ou en lui contant une
bonne blague

Ton nom de pirate est : Jambe de bois
Un vrai pirate boit d'un coup ce qu'on lui présente
Ton but est de rassembler des morceaux de la carte pour trouver le trésor
Tu devras retenir le nom sur la pierre tombale