Navigation mythologique

- Durée : 2h-2h30
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

avant-propos :

Les enfants doivent être très acteurs de ce jeu de rôle, il faut donc bien les motiver en leur racontant clairement qu'ils sont des pirates à la recherche d'un trésor très convoité de tous les pirates, la mise en scène est importante, l'idéal est de faire un bateau, aussi médiocre soit-il et de les y "enfermer" en leur faisant comprendre que s'ils sortaient, les requins les mangeraient. Le jeu se déroule à chaque fois en deux parties, 1) on raconte l'histoire 2) on fait l épreuve.

Contexte :

Donc ce sont des pirates dans leur bateau et ils on une carte qu'ils ont achetée à un vieux loup de mer au port d'Alexandrie. Ils se dirigent plein nord lorsque le bateau est soudain dévié vers l'ouest, et personne ne semble sans rendre compte, sauf le vieux marin joseph qui était sourd...(entré d'un animateur déguisé en joseph) Il remarque directement que quelque chose ne va pas, en réalité c'est le chant des sirènes qui a fait changer le cap au capitaine jack, ils sont attirés et bientôt ils échouent sur des rochers dans une clairière où nagent des sirènes, ==> épreuve 1

Ep1: épreuve de chant (a votre imagination)

En partant, les sirènes leur accordent une faveur, en lisant dans les lignes de la mains de Jack, la plus vieille des sirènes dit :"gardes toujours une corde avec toi".

Une fois les sirènes parties, le bateau repart. Malheureusement, le voyage est long et une semaine plus tard, ils commencent à manquer de nourriture. Ils s'arrêtent donc sur une ile proche afin de chasser, mais bien vite ils se retrouvent tous devant l'entré d'un grand labyrinthe avec écrit en lettre d'or "de l autre coté se trouve le resto-route", se souvenant du message des sirènes ils accrochent solidement à un arbre une corde avant de s'engouffrer dans le dédale, ils trouvent assez vite la sortie du labyrinthe ,mais au moment de ressortir, Sinok le marin le plus bête du bateau a enroulé tout le monde dans un gros nœud avec la corde, ==> épreuve 2

Ep2: faire passer un fil dans les habit de tous les membres du groupe (une seul corde en tous) faire un parcourt d obstacle, puis retirer le fil.

Une fois la deuxième épreuve réussie (dégustation du magot dans le bateau et l histoire reprend) le bateau repart mais très vite une tempête se déclenche, tentant tant bien que mal de survivre, les marins tombent à l'eau les uns après les autres, lorsque soudain, une grande masse apparait dans la brume, un homme gigantesque, qui dit se nommer Posséidon et qui veut se venger du fait que vous vous soyez aussi facilement jouer de ses filles, les sirènes ==> épreuve 3

Ep3: petit poisson rouge mais avec "Oh grand posséidon, peut on traverser la tempête??", c est posséidon qui touche.

Lorsque posséidon est vaincu, les pirates repartent à l'aventure, mais lors de leur passage dans le triangle des bermudes, leur matériel de navigation part en sucette et ils échouent sur une ile... cette ile est très célèbre et le capitaine jack la reconnait tout de suite, c'est l'ile au cyclope, une ile où il fait toujours nuit, et d'où les vents ne sont assez favorables pour partir qu'une fois que les fils du cyclope sont vaincus par chaque membre du bateau. ==> épreuve 4.

Ep4: les enfants sont à un endroit où ils ne voient pas l'endroit où se déroule l'épreuve. Un par un, les enfants, les yeux bandés son appelés pour défier le cyclope, la seul manière de battre un cyclope étant de lui écraser l'oeil avec la main, l'enfant devra attraper l'œil (qu'un animateur poussant des cris tiendra à hauteur de main) et de l écraser dans sa main, l'œil est un œuf cuit dur sans la coquille.

Quand tous le monde a battu le cyclope, le voyage reprend et touche à sa fin. En effet, la carte du début de l'histoire indique qu'ils sont bientôt arrivés à l'ile du magicien prénommé Peggybabe, une fois le bateau accosté à l'île, les enfants doivent battre le magicien qui détient son pouvoir secret de transformer ses ennemi en cochon de son livre magique, les pirates doivent donc réussir à attraper son livre sans être transformés en cochon et ensuite prononcer la formule qui renverra le magicien dans son monde ==> épreuve 5

Ep5: - 2 toucheur son désigner , ils seront les seul a pouvoir toucher le magicien, lorsqu un toucheur touche la magicien, celui ci ne peu plus bougre pendant 3 seconde.

-il y a aussi 2 attrapeurs, il devront profiter de la paralysie du magicien par les toucheur pour essayer de prendre le livre (attention, s il se réveille il risque de se retrouver encochoner)

-une fois le livre séparer du magicien, tous les pirates doivent encercler l ennemi et prononcer la formule (chant: la serpette est perdue)

-lorsque le magicien touche un pirate(sauf les toucheur) le pirates doit se mettre à 4 pattes,il devient un cochon et la seule manière de redevenir un pirate est qu'un autre joueur fasse saute mouton dessus.

voilà, fin de l histoire

Matériel :

-Bateau

-Corde

-Oeuf cuit dur sans coquille

-livre (du magicien)

-bonbons (pour après le labyrinthe)

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 10/11/2022
Auteur : Narval NM046