Vie de pirates

- Durée : 4h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'histoire est simple :

chaque sizaine/patrouille représente un équipage de pirates voguant sur un navire dont ils choisissent le nom. Le but est de s'enrichir un maximum et de devenir le plus célèbre possible.

Pour cela, il y a un poste central où il y a une carte (un peu comme un risk) représentant plusieurs régions du monde.

Chacun à leur tour, les équipages choisissent une région et décident s'ils la pillent (voler les trésors) ou s'ils l'explorent (chercher un trésor enfoui).Ils peuvent aussi attaquer un autre équipage pirate ou éffectuer une mission pour les deux grands camps qui engagent des corsaires (la France et l'Angleterre par exemple).

déroulement :

Tout se déroule ainsi:

-Explorer ou piller => L'animateur du poste central doit avoir un cahier ou des feuilles (moins pratique) dans lesquelles est inscrite l'histoire liée au choix des scouts et l'épreuve qu'ils doivent alors faire, ainsi que le trésor ou la prime qu'ils gagnent.

ex : les pirates choisissent de piller l'Allemagne => l'Allemagne possède une couronne de grande valeur mais elle est bien gardée et il faut vaincre les ennemis => épreuve de l'escrime-spaghetti chez un autre animateur (bien sur, il faut trouver une histoire un peu plus entrainante)

Une fois que les scouts ont réussi la ou les épreuves liées à leur choix, ils reviennent au poste central où on leur remet un trésor lié à l'histoire.

ex : pillage Allemagne réussi =>Gain Trésor couronne, Valeur :YYY

(la valeur dépend de la difficulté des épreuves)

-Attaquer un autre équipage=> L'équipage choisit l'équipage qu'il attaque et l'attend près du poste central ; dès que l'équipage attaqué a reçu son trésor au poste central, les deux équipages vont s'affronter (prise de foulard ou combat avec ballons...) et le gagnant pourra prendre le trésor de l'équipage adverse ayant le moins de valeur. A noter que cela se fera plutôt vers la fin du jeu quand toutes les régions auront été pillées et explorées et qu'il n'y aura donc plus de trésor à trouver.

-Mission=> les scouts aimaient beaucoup pouvoir choisir les missions qu'ils prenaient. pour faire simple, l'Angleterre et la France ou deux autres pays sont en guerre et ils engagent des corsaires pour partir en mission.

Exemple de mission : ramener le trésor d'Allemagne, la couronne, à la France.

Il faut donc un certain nombre de mission en tout (15 à 25).

En récompense de ce qu'ils font, les scouts gagnent donc des trésors. Essayez d'être originaux, nous on a mis dans les trésors la boussole de jack, le coeur de davy jones, l'eau de jouvence, etc. mais aussi des primes accordées pour la capture de criminnels. On a aussi mis en récompense des membre d'équipage (la plupart tiré de pirate des caraibes mais on a aussi mis le capitaine crochet et monsieur mouche, Racham le rouge et le chevalier François de Hadoque...) rapportant eux de la gloire au lieu de la valeur.A la fin du jeu, on reprend tous les trésors et on compte qui a le plus de valeur. (Chez nous, il y a eu un gagnant pour la richesse et un autre pour la gloire).

Matériel :

-Une carte du monde -de quoi faire les épreuves à poste -des punaises représentant les navires sur la carte du monde -des trésors (imprimés) à remettre aux loups -des déguisements de pirates pour les animateurs, c'est plus sympa

---

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 01/03/2023
Auteur : Narval NM046