

Christophe Colomb

- Durée : 8 jours
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Il s'agit de tous les jeux d'un grand camp sur le thème de Christophe Colomb (il y a donc des jeux pour plusieurs jours de suite). A vous d'y ajouter la déco du local, les déguisements des chefs, des évaluations dans le thème, etc....

1. Convaincre les Espagnols

Christophe Colomb, le navigateur génois, a un grand projet en tête : il veut atteindre les Indes en passant par l'Ouest. Il a réuni de nombreuses preuves et veut obtenir des fonds pour financer une expédition dans le but de conquérir des terres nouvelles pour la couronne espagnole. Il rend visite à de nombreuses personnes pour les convaincre de lui donner leur soutien, leur caution ou simplement une somme d'argent. *Première partie* Un parcours en forme de boucle est délimité. Les chefs s'installent à des postes. Ils représentent les différentes classes sociales espagnoles que Colomb doit convaincre. Les sizaines sont envoyées sur le parcours et doivent passer chez tous les chefs. a) les banquiers : il faudra réunir une somme d'argent assez importante. Comme Colomb doit voir plusieurs banquiers, il devra faire de longs trajets et de longues recherches. Des billets de différentes sortes (une sorte par sizaine) sont cachés dans un périmètre de 30 mètres. La sizaine dispose de 10 minutes pour récupérer ceux qui lui sont destinés. b) les évêques : le but premier de la colonisation est l'évangélisation des indigènes. Le tout est d'être capable de se faire comprendre par les peuplades sauvages. Epreuve d'observation : le chef mime une scène à la moitié de la sizaine. Ils devront ensuite désigner un volontaire qui mimera à son tour la scène aux autres. Ensuite, ils devront expliquer de quoi il s'agissait. c) les charpentiers : il faudra abattre de nombreux arbres pour construire les bateaux. Colomb doit choisir les meilleurs bois. Les loups doivent trouver au moins sept sortes de feuilles, les coller sur du papier et noter soigneusement la nom de l'arbre dont elles proviennent. d) les nobles : leur caution est nécessaire à Colomb pour qu'il puisse rencontrer le roi d'Espagne. Il faut préparer un discours sensé à présenter au roi. Les loups préparent un petit sketch pour la veillée : ils devront y rencontrer Ferdinand d'Aragon et Isabelle de Castille et leur expliquer le but de leur expédition (trouver de l'or, des fruits et des animaux exotiques, christianiser les indigènes et acheter des terres pour la couronne espagnole). Mais, à la Cour, on ne s'exprime pas n'importe comment : - deux sizaines doivent mimer - deux sizaines doivent parler en vers (lecture autorisée) *Deuxième partie* Quand une épreuve est réussie, les loups reçoivent un morceau du message qui leur indique où se trouve le géographe. Celui-ci détient la carte des océans et des mers. Quand ils ont tous les éléments du message, ils se rendent à l'endroit indiqué pour rencontrer le géographe. Celui-ci veut être sûr qu'il confie sa carte à quelqu'un de sérieux. Il n'aime pas donner l'original de celle-ci et propose un marché aux loups : il montre pendant 2 minutes une carte annotée aux loups. Ceux-ci devront ensuite compléter une carte muette qu'ils emporteront avec eux. *Troisième partie : à la veillée*

2. Recrutement des équipages

Il semble que le roi ait accepté les arguments de Colomb. On peut donc commencer à organiser l'expédition. La première chose à faire est de recruter des équipages compétents pour les bateaux. Colomb est très sévère quand il s'agit de choisir des hommes qualifiés en qui il peut avoir toute confiance. a) *Les cuistots* : Mini concours cuisine le matin. On remet des ingrédients à chaque louveteau. Chacun prépare une assiette originale qui sera jugée par les chefs avant le dîner. Louveteaux : - une crêpe froide - 2 demi-pêches en boîte - un quart de banane Au milieu : - des crottes de chocolat - confiture et choco - quelques pommes - sucre, cassonade, ... b) *Les matelots* : Parcours hébert pour tester leur résistance à l'effort. -> Grimper à un arbre / à la corde : ils doivent souvent grimper au mât sur un bateau -> Tir à la corde : il leur faudra lever l'ancre assez régulièrement -> Pont de singe : attention aux multiples haubans, drisses et écoutes -> Lancer du lasso : pour amarrer le bateau -> Astiquage des cuivres / balayage du pont (pour les râteaux) c) *Les soldats Tir à l'arc* : exercice de précision Combat de coqs : il faut savoir se défendre dans toutes les positions Courses dans toutes les situations (ramping, à 4 pattes, en zigzag, en portant un camarade blessé, en canard, ...) Saut en longueur Bras de fer Lancer du javelot d) *Les capitaines* : il faut encore nommer des capitaines sur les bateaux. Au moment de la veillée, on nomme les cuistots, les matelots et les soldats (un de chaque

sorte par sizaine) et on donne une carte et une boussole aux autres. Ils vont devoir montrer s'ils sont capables d'être de bons capitaines en guidant leur sizaine et un chef sur un parcours de soir. Le chef veille à ce que seuls les candidats capitaines tiennent la carte et se relaient. En fin de parcours, ils recevront les insignes de capitaine et de second s'ils ont été dignes de la mission qui leur était confiée. Ils reçoivent aussi des éléments pour construire leur bateau le lendemain. Les autres chefs ont fait un feu et attendent la meute à un endroit convenu à l'avance. Les sizaines arrivent une à une et reçoivent une collation. On fait la veillée à cet endroit avant de rentrer au local pour la nuit.

3. Construction des bateaux

Les équipages sont maintenant recrutés, on dispose de moyens suffisants pour entamer la construction des vaisseaux de l'expédition. Chacun des capitaines a reçu la veille du matériel pour son bateau. Il est grand temps que les charpentiers se mettent au travail. *Première partie (matin)* Les équipages fabriquent un panneau avec le nom de leur bateau et un drapeau qui flottera au mât de leur vaisseau. - Niña - Pinta - Santa Maria - Dolores *Deuxième partie* Les équipages construisent leur navire à l'aide du matériel reçu la veille au soir. Ne pas oublier de prévoir une place pour le mât, le gouvernail et la cabine du capitaine. Ne pas oublier non plus que tout l'équipage doit pouvoir embarquer sur la caravelle. *Troisième partie* Des marins anglais ont traîné dans le port et ont dérobé des éléments essentiels pour la construction des bateaux. Il faut récupérer ces objets sur le bateau des Anglais (les chefs). Éléments : - ancre* - jambe de bois du second - gouvernail* - perroquet du capitaine - mât* - carnet de bord - figure de proue - filin - casserole du cuisinier - boulet de canon *Quatrième partie (éventuellement)* La rivalité est forte entre les équipages : chacun essaie de prendre les éléments sur les bateaux des autres. Il faut s'organiser pour défendre son camp contre les autres. -> Prises à la craie: une fois l'adversaire touché, on engage le combat. Le premier qui reçoit un coup de sabre (un trait de craie) dans le dos a perdu et doit donner son objet à l'autre avant de retourner dans son camp. En fin de jeu, on compte le nombre d'éléments présents sur chaque bateau. S'il y a ex-aequo, c'est le vaisseau qui a le plus d'éléments indispensables* qui l'emporte.

4. Chargement des bateaux: Jeu de l'oie

Les bateaux sont construits, les équipages recrutés mais le travail le plus important reste à faire. Il faut que Colomb aille acheter les marchandises nécessaires au voyage chez les différents commerçants de la ville. Certains font la sourde oreille et Colomb doit faire preuve de beaucoup de talent pour les convaincre de lui vendre les produits dont il a besoin. Deux chefs sont milieu du jeu avec un dé. Ils représentent les banquiers de Palos. Les autres chefs, répartis dans le village représentent les différents marchands: l'épicier A - le marchand de fruits et légumes A - le vigneron B - l'armurier B - le quincaillier C - le tisserand C Les bons A représentent des marchandises essentielles pour nourrir les équipages. Les bons B sont des marchandises peu utiles pour une expédition aussi pacifique que celle de Colomb mais peuvent s'avérer utiles en cas de mauvaise rencontre... Les bons C sont ceux pour les marchandises que les Espagnols pourront troquer contre de l'or. Les équipages partent du centre du jeu et lancent le dé pour décider quel bateau partira en premier. Ils relancent ensuite le dé pour déterminer où ils iront ensuite. On leur remet un bon d'achat pour la marchandise désirée. 1 : le capitaine choisit chez qui il veut aller 2 : marchands de nourriture 3 : marchand d'armes ou de vin 4 : marchand d'objets de troc 5 : l'équipage doit attendre une minute 6 : l'équipage doit attendre qu'une autre équipe arrive. Les équipages se rendent chez les chefs pour y passer une épreuve. En arrivant, ils leur remettent leur bon d'achat avant de passer l'épreuve. Si elle est réussie, les chefs leur remettent un ou plusieurs bons pour des marchandises précises. Les chefs peuvent remettre entre un et trois bons, selon la manière dont les loups ont réussi l'épreuve. Tout rôleur fait perdre un bon à l'équipage. Entre chaque épreuve, les équipages retournent au centre du jeu. Le gagnant n'est pas le plus rapide mais celui qui a récolté le plus de bons et peut ainsi charger son bateau. Les bons doivent être rangés dans le coffre de la sizaine car ils permettront aux loups de participer au jeu du lendemain.

5. Voyage

Matin Tout est prêt. Le voyage peut débuter. Encore faut-il savoir se servir d'une boussole, d'un sextant, d'un astrolabe et savoir s'orienter aux étoiles. Les chefs vont expliquer tout cela. Après-midi Mille sabords! Des déserteurs! Dans chaque équipage, un matelot s'est sauvé chez les pirates. Il faut retrouver ces lâcheurs pour leur donner une bonne leçon de politesse. On propose à chaque équipage de recevoir des armes en échange d'un "bon armurier". Les équipages qui acceptent reçoivent des seringues. *Première partie* Une piste de laine conduit les équipages vers le bois. Des objets ont été perdus par les pirates. Chaque fois qu'un objet est trouvé, cela veut dire qu'une embuscade se prépare : un pirate et un traître guettent les caravelles. Lorsque les équipages arrivent, le traître et le pirate doivent essayer d'en toucher le plus possible. Akéla va se placer 10 mètres après l'embuscade. Les louveteaux qui parviennent jusqu'à lui sont déclarés "vivants". Lorsque l'embuscade prend fin, on compte le nombre de matelots vivants. On procède alors à l'échange des prisonniers : un "bon vin" contre 2 matelots "morts". Le pirate et le rebelle disparaissent ensuite dans le bois. *Deuxième partie* Une fois arrivés au bout de la piste, les équipages trouvent un message des pirates. Ceux-ci ont renvoyé leurs nouvelles recrues et les pirates qui les gardaient car il s'est avéré que ce sont des paresseux. Les équipages doivent cependant trouver les rebelles et les pirates gardiens, les attacher (corde disponible contre un "bon armurier") et les ramener à bord de leur bateau. Chaque équipage essaye d'en avoir le plus possible à son bord. Un rebelle ou un pirate touché par un matelot doit le suivre jusqu'à son camp. Une fois attaché, il peut essayer de s'enfuir. Aucun matelot ne peut rester à l'intérieur du camp pour ajouter des noeuds aux liens. Les pirates ont organisé un goûter pour fêter la capture des traîtres mais il veulent encore profiter un peu des riches caravelles espagnoles. Ils exigent des "bons épicier, sourcier et fruits" pour le goûter. *Troisième partie* Il est grand temps de juger les coupables. On improvise un tribunal avec des chefs comme juges. Chacun vient défendre son point de vue. Les prisonniers sont condamnés à être exécutés par seringues et jets d'eau. Attention, ça mouille! Parcours en rond autour d'un bois pour permettre aux embusqués de rejoindre rapidement le centre du jeu.

6. Débarquement

Colomb a promis une récompense au premier matelot qui verra la terre. Chacun guette avec anxiété la mer à la proue du navire. Enfin, le vigile hurle "Terre! Terre!". C'est la joie sur les bateaux. On n'y croyait plus. La mutinerie était proche. On organise le débarquement : des éclaireurs sont envoyés sur la terre ferme dans des canots. La prudence s'impose car nul ne sait ce qui les attend. La terre sera-t-elle riche en or, en fruits et en animaux exotiques? Y a-t-il des indigènes? On ne sait encore rien. *Première partie* Les équipages vont exercer leur sens de l'observation. Ils doivent dessiner l'île qu'ils aperçoivent au loin (dessiner un paysage des alentours de Daussois). Le meilleur artiste sera récompensé. *Deuxième partie* Jeu d'approche. Des bonbons sont attachés aux arbres. Chaque sorte de bonbon représente un type de richesses différent : - chokotoff cacao (10) - caramels or (8) - menthe pierres précieuses (6) - ??? animaux exotiques (4) - sugus fruits (2) Plus le bonbon a de valeur, plus est il pendu à proximité du camp des Indigènes (les chefs). Un matelot repéré doit venir jusqu'au camp des Indigènes pour y subir une petite épreuve. Les loups peuvent manger les bonbons mais doivent garder les papiers qui leur permettront de gagner des points.

7. Rencontre avec les Indigènes

Christophe Colomb et ses hommes ont pu débarquer sans trop de problèmes aux Barbades. Leur arrivée est probablement passée inaperçue. Mais lors d'une expédition au centre de l'île destinée à trouver une source, les éclaireurs se sont trouvés nez à nez avec ... de drôles de gens. Des indigènes! Est-ce qu'il s'agit d'indiens pacifiques, d'anthropophages ou de sauvages? Il faut communiquer avec eux pour connaître leurs intentions. La prudence s'impose donc. Les sauvages expliquent tant bien que mal qu'un autre conquérant (des Vikings?) a déposé des messages sur l'île. Peut-être y trouverons-nous de précieux renseignements sur les habitants de l'île. Chaque équipage doit retrouver les messages cachés tout autour de l'île (ce sont les mêmes pour tous mais, à un même endroit, il y en a un différent pour chaque équipage). Chaque message indique à quel sauvage l'équipage va avoir affaire. Attention à identifier correctement le sauvage à qui l'équipage doit montrer ses talents : il faut s'approcher de lui en marchant doucement en file indienne et lui demander trois fois de suite "Es-tu le / la ...?" Lorsqu'une épreuve semble réussie, les matelots peuvent essayer d'échanger leur quincaillerie et leurs tissus (bons C) contre l'or que les indigènes possèdent. Cet or leur sera utile le soir-même. *Epreuves a)* Votre capitaine a été blessé en débarquant sur l'île. Les indigènes ont l'habitude d'achever leurs blessés et d'en faire un festin. Si vous ne voulez pas que votre capitaine finisse ainsi, construisez une civière et amenez-le chez le sorcier qui le soignera peut-être. *b)* Les sauvages vous encerclent. Vous devez expliquer au sachem comment vous avez débarqué sur l'île ou vous risqueriez bien de finir vos jours crucifiés face à la mer, comme certains cadavres autour de vous : faites un jardin japonais en forme de bateau. *c)* Vous apprenez par le grand chef que les sauvages organisent une grande fête en votre honneur. Mais

qu'est-ce que cela veut dire? Mieux vaut s'attirer tout de suite leurs bonnes grâces et les aider à ramener du bois pour le festin du soir : ramenez 20 bois au chef du village. d) Le fils du chef va bientôt se marier. La tradition veut que l'on offre un cadeau naturel à sa future épouse. Mais il faut respecter le protocole : agenouillez-vous 3 fois en vous approchant d'elle, un seul d'entre vous peut s'approcher à moins de 2 mètres d'elle. Ne lui tournez jamais le dos, même en vous éloignant : vous seriez maudits à jamais. Saluez-la encore trois fois en reculant. Surtout ne tombez pas : son futur époux vous tuerait immédiatement et ferait griller votre coeur le jour du mariage. e) Les vieux sages se demandent bien pourquoi vous êtes sur leur île : expliquez-leur donc que vous cherchez un pays rempli d'or, mais uniquement en mimant la scène car ils sont sourds comme des pots. f) Un des indigènes s'est approché des soldats et observe leurs fusils. Vous lui montrez donc comment se servir d'une telle arme. Il veut à son tour vous apprendre comment se servir d'un arc. Construisez-en un et prouvez votre habileté au chef des guerriers en tirant chacun une flèche dans une cible. Ceci constitue un bon entraînement au cas où vous devriez engager le combat contre la tribu entière. g) Il semble qu'une grande chasse soit organisée le lendemain. Malheureusement, vous ne comprenez pas bien quelle sera la proie qui sera poursuivie. Un animal? Un peuple ennemi? Vous? Aïe, aïe, aïe! Mieux vaut être prudents et s'entraîner un peu à courir et à grimper aux arbres. Demandez donc conseil à la fille du chef qui semble douée pour ce genre d'exercices. h) Les indigènes commencent à chanter une mélodie bizarre entrecoupées de cris perçants. Qu'est-ce que cela veut dire? Vous croyez avoir compris qu'une tribu qui chante fort et juste est une tribu courageuse. A vous de leur prouver que vous êtes tout aussi courageux en chantant "Etre louveteau" haut et fort au maître de cérémonies.

Matériel :

En fonction des différents jeux

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Lemming