Le secret de l'île - La Dame Pirate

- Durée : 1h15 , 1h30
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Le Secret de l'Ile - La Dame de l'Ile

Jeu d'aventure 7-12 ans

4 groupes de +- 6 enfants

4 personnages (animateurs) :

- Le Capitaine Spatule (une spatule à la place d'une main)
- Esaeu (tres vieux, style homme de 300 ans, vieux fous retire vivant dans sa caverne)
- L'Armurier
- Le Capitaine Cuisto

Principe : Les 4 groupes d'enfants vont tourner avec les 4 personnages pour effectuer à chaque fois une série d'épreuves. A la fin de chaque série d'épreuves, ils acquierent un objet qui leur permettra d'avancer dans leur mission en l'echangeant : chaque personnage donne 1 objet contre 1 autre si ils ont reussi l'epreuve (et ils réussissent toujours l'épreuve). A la fin, tous les objets reunis et les chants appris permetteront de découvrir le secret de l'Ile.

Chaque série d'epreuves à faire effectuer aux enfants (par groupe de 6 enfants) devra durer environ 15 min. Les types d'epreuves :

- L'armurier : épreuves de types physiques
- Esaeu :épreuves intellectuelles, énigmes
- Le Capitaine Spatule : épreuves de groupes
- Le Capitaine Cuisto : un couplet de l'Hymme des Grands Pirates et la chorégraphie associée, pour chaque équipe (cf à la fin)

Déroulement du jeu :

A - Tous les enfants sont sur l'île avec le capitaine Spatule. Celui-ci leur explique que la dame de l'Ile lui a donné RDV au pied du grand arbre pour lui remettre le plus grand trésor de l'Ile. Malheureusement, le capitaine a peur de la Dame de l'Ile, il ne l'a jamais vue, et n'ose pas y aller. Il demande aux enfants d'y aller à sa place, en echange ils pourront partager le grand trésor avec lui.

B - Les enfants vont au lieu du RDV mais la Dame ne s'y trouve pas. Ils reviendront voir le capitaine pour lui expliquer que la Dame ne s'y trouve pas. Le Capitaine les renverra : ils doivent chercher des indices sur le lieu et les ramèneront logiquement au capitaine Spatule pour les comprendre. Les indices sont les 5 phrases suivantes, contenus dans une enveloppe suffisament visible : "Son age n'a d'egal que son intelligence" "Sans lui vous êtes perdus, mais sans elles vous vivrez tous" "Sa grande pratique l'empeche de perdre la main" "Il nous reunit tous, toujours à la meme heure" et enfin "Capitaine, vous n'aurez le trésor que si vous comprenez à temps l'énigme".

Pour resoudre chaque indice, partez avec une piece d'or. Mais depechez vous, je n'attendrai pas longtemps..." -> ecrit à l'envers Les 4 premiers indices font reference aux 4 personnages de l'histoire (Esaeu, l'Armurier, Spatule, Cuisto). Le 5eme est la consigne. Le capitaine donne donc à chaque groupe 1 piece d'or et un indice. Chaque groupe doit aller maintenant vers le personnage correspondant. Debute alors la phase principale du jeu.

C - Le principe est le suivant : chaque personnage va ECHANGER ce que leur donne le groupe contre un objet si celui-ci reussit les EPREUVES que propose le personnage. Evidement, le groupe va toujours reussir la majorite des epreuves pour pouvoir acquerir l'objet. Les differents personnages sont totalement ignorant du secret de l'enigme. Les objets proposés n'ont a priori aucun lien avec quoi que se soit. Les enfants, une fois le premier objet acquis, devront le re echanger à un autre personnage. Ils doivent donc trouver le personnage en question qui serait interessé. En ainsi de suite, c'est à dire chaque groupe effectue 4 échanges. Les enfants s'arrêteront d'échanger lorsque plus aucun personnage ne veut de leur objet ou que le Capitaine Spatule leur annonce que l'objet qu'ils ont en possession est intérressant (cf tableau un peu apres)

D - Les quatres groupes sont reunis avec les 4 objets chez le Capitaine Spatule. Il leur explique qu'il se souvient que les 4 objets combinés peuvent servir à une formule magique, mais que la recette se trouve chez Esaeu. Celui-ci a caché la recette mais il ne sait plus où. Il se souvient seulement qu'elle est à côté du plus gros arbre.... mais lequel est-ce ? Les enfants partent donc en course poursuite à la recherche de la formule, cachée quelque part sur l'ile, surement dans l'arbre du RDV. Une fois trouvée, elle révele le protocole magique pour faire apparaitre la Dame de l'Ile.

Note : cette partie est facultative, Esaeu peut chercher directement dans ses affaires la formule magique.

Formule Magique : "A l'heure du bon repas, Reunissez [les 4 objets] Et chantez et dansez l'Hymme des Grands Pirates Au pied du grand Arbre."

E - Une fois le protocole effectué, les enfants ayant dansé et chanté dans l'odre des 4 couplets, la Dame de l'Ile apparait mysterieusement. Elle leur annonce qu'elle leur expliquerait le chemin du fabuleux grand tresor de l'ile... la prochaine fois, car il est trop tard pour aujourd'hui, c'est l'heure de goûter ! Ou alors le fabuleux trésor est le goûter à partager !

Liste des objets :

En échange de > donne (les objets après le > sont donc ceux que le personnage doit avoir avec lui en début de jeu)

Chaque groupe démarre bien avec une pièce d'or

Le dernier objet que chaque groupe obtient (la spatule, la barbe, l'épée et la toque) sont donc les objets importants.

Le Capitaine Spatule :

- Groupe A : une pièce d'or > une serviette pour se laver
- Groupe B : un couteau > un caleçon
- Groupe C : une bouteille et son message > un crayon géant
- Groupe D : une spatule High Tech > son ancienne spatule

Esaeu :

- Groupe D : une pièce d'or > un bandana
- Groupe A : une serviette pour se laver > un coton tige de combat
- Groupe B : un caleçon > Des épaulettes
- Groupe C : un crayon géant > la barbe d'Esaeu

L'Armurier :

- Groupe C : une pièce d'or > une cuillère à soupe
- Groupe D : un bandana (il a perdu le sien) > un écumoire
- Groupe A : un coton tige de combat > la casserole du chef
- Groupe B : les epaulettes > son epee

Le Cuistot :

- Groupe B : une pièce d'or > un couteau
- Groupe C : une cuillère à soupe > une bouteille et son message d'amour pour la capitaine S.
- Groupe D : un écumoire > une spatule High Tech
- Groupe A : la casserole du chef > sa toque

L'Hymme des Grands Pirates :

Couplet 1 : (air : ne sens-tu pas claquer tes doigts) : Ne sens tu pas l'pirate en toi, l'pirate en toi ; Et les combats au bout des doigts, au bout des doigts ; N'attend pas que le feu soit mort, le feu soit mort ; Navigue tant que tu peux encore, encore

Couplet 2 : (air : la bataille de "reichaufen") C'etait un soir, la bataille de l'ile Pirate Il fallait voir les Moussaillons chargez Attention, Moussaillons, chargez Une main, deux mains, une jambe, deux jambes, les fesses

Couplet 3 : (air : We will Rock you) Jamais on a vu, jamais on ne verra De tous les pirates des auuuussi fort que ça C'est sur cette grande ile, l'iiiiile de la Dame Que vivent les grands, les grands les grands pirates Pirates, pirates, chargez ! Hou ! chargez ! Hou ! Pirates, pirates, chargez ! Hou ! chargez ! Hou !

Couplet 4 : (air : rock around the clock) Et 1,2,3,4,5,6,7, ... Allez Spatule fait pas l'crapule, Et viens combattre Lord Pit Bull Si tu n'sais pas regarde moi Allez Spatule fait pas l'crapule Allez viens, viens combattre Lord Pit Bull Allez-E saeu fait pas le vieux Et viens avec nous courir un peu Si tu n'sais pas regarde moi Allez-E saeu fait pas le vieux Allez viens, viens avec nous courir un peu

---------- Si il y a un 5eme groupe :

(air de Dans mon pays d'espagne) Sur mon ile de pirates, olez ! Ya Esaeu comme ça, (signe du vieux) Et ya Spatule comme ça, (signe de la spatule) Et ya PitBull comme ça, Et ya l'Cuisto comme ça, Et ya l'Armur' comme ça.

PS : Lord PitBull etait le personnage méchant d'un autre jeu sur le même theme, avec les mêmes personnages.

Matériel :

On peut adapter tout le matériel. C'est une proposition.

- 4 "pièces d'or"

- une serviette pour se laver
- un caleçon (ridicule si possible)
- un crayon géant $
- une spatule en bois pour le capitaine spatule
- un bandana de pirate
- un coton tige de combat (= un coton tige normal)
- des épaulettes d'armurier
- la barbe d'Esaeu (une fausse barbe noire de préférence)
- une cuillère à soupe
- un écumoire
- la casserole du chef
- une fausse épée
- un faux couteau
- une bouteille et son message d'amour pour le capitaine S.
- une spatule High Tech
- une toque

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 06/10/2022
Auteur : JF Zebulon