

## Louveteaux

### THÈME : UNE FAMILLE DE PIRATES PAS PIQUÉE DES VERS

#### Jour 1

- 09h00 Arrivée au camp, installation, consignes, visite des lieux.
- 10h30 Dans la grange, nous trouvons un cercueil sur lequel est écrite une incantation. Nous récitons l'incantation, le cercueil s'ouvre et une vieille dame pirate (morte) s'assoie. Elle nous dit qu'elle est l dernier pirate d'une famille de pirates. Un mauvais sort lui a été jeté à cause qu'elle est une femme. Elle nous explique le pourquoi des 6 coffres qui l'entourent. Une sizaine doit choisir un coffre. Elle nous raconte l'histoire du premier pirate. On ouvre le premier coffre, il contient des accessoires pour faire des bandeaux de pirates et des baloones d'eau. Nous prenons ce que contient le coffre et à la minute ou nous fermons le coffre, elle se rendort dans son cercueil.
- En sortant nous rencontrons le premier pirate, il se présente Litle Johnny. C'est un pirate bout en train et bon vivant. Il raconte toujours des jokes.
- 11h00 Choix des coins de sizaine et petite technique de brêlage pour permettre aux jeunes de se faire un mini camp.
- 12h00 Dîner
- 13h00 Bricolage d'un bandeau de pirate pour la tête.
- 13h30 Stratégo
- 14h30 Coins de sizaine
- 15h00 Baignade
- 16h00 Volley Ball avec drap et baloone d'eau
- 16h30 Fin des coins de sizaine
- 17h30 Souper
- 18h30 Olympiade lancer de la botte
- 19h00 Corvée de bois
- 19h30 Course à obstacle

- 20h30 Gardien du fort
- 21h30 Bivouac
- 22h00 Avant le dodo nous retournons dans la grange pour apprendre qui sera notre pirate du lendemain. Incantation. La dame se réveille et nous raconte la légende de Robert et Trebor. Elle demande à une sizaine de choisir le coffre du lendemain. Elle nous raconte un peu l'histoire du prochain pirate il se nomme Charley de Greenwood, il a une jambe de bois et est très maladroit.

## Jour 2

- 07h30 Lever, déjeuner
- 09h00 Jeu des crayons feutre les sizeniers et Bagheera ont la tag pendant que Akéla, Raksha et le pirate vont préparer le jeu de l'après midi
- 09h45 Baignade
- 11h00 Bricolage d'un bateau
- 11h30 Les jeunes vont dans leur coin de sizaine préparer un sketch sur le thème de la maladresse.
- 12h00 Dîner
- 13h00 Marche vers l'île aux trésors
- 15h00 Baignade et course de bateaux et collation
- 16h00 Retour au camp. Bricolage d'échasses
- 16h30 Temps libre
- 17h30 Souper
- 18h30 Olympiade échasses
- 19h30 Corvée de bois
- 20h00 Stratégo
- 21h00 Bivouac

21h45 On se rend dans la grange pour le pirate du lendemain. Oh! malheur la sizaine choisi le capitaine Andrews Blackrow très méchant et avec un crochet

### Jour 3

07h30 Lever avec le capitaine Blackrow qui fait faire des exercices presque militaires aux jeunes. Il crie, il exige le silence et si on n'écoute pas on doit faire des redressements. Il fait faire le ménage des tentes.

08h15 Déjeuner pour ceux qui le mérite. Quand il a le dos tourné on donne des rôties à ceux qui sont punis car ils le sont pour une mauvaise raison !

09h15 Scouts vivors

10h15 Baignade

11h00 Souque à la corde ronde

11h30 Coins de sizaine (chaque sizaine écrit un message en code pour dire ses commentaires sur le pirate)

12h00 Dîner

13h00 Jeu des mauvais sorts

15h00 Baignade et collation

16h30 Coins de sizaine, chaque sizaine décode les messages des autres sizaines et prépare le couché dans les coins de sizaine pour ceux qui le désirent

17h30 Souper

18h30 Olympiade lancer du boulet de canon

19h30 Corvée de bois

20h00 Suivez la corde

21h00 Bivouac, collation

22h00 Grange pirate du lendemain Long John Silver, cartographe

Dodo

#### Jour 4

- 07h30 Lever, ramassage et déjeuner
- 09h00 Bingo Géant
- 10h00 Baignade
- 10h45 Technique de boussole
- 11h00 Recherche ta bouffe
- 12h00 Dîner
- 13h00 Bataille navale
- 14h45 Collation
- 15h00 Baignade
- 16h00 Fabrication d'une boussole
- 16h30 Temps libre et installation des pop tentes autour du rond de feu pour notre dernière nuit.
- 17h30 Souper
- 18h30 Olympiade numéro front
- 19h30 Une bonne corvée de bois car si le temps le permet nous ferons une nuit de garde du feu
- 20h00 Sentier insolite et jeu du silence
- 21h00 Bivouac
- 22h00 Dodo à chaque heure nous réveillons 2 louveteaux qui dorment dans la même tente. Ils viennent veiller le feu, jaser avec nous de l'année et manger de la banik. On ne force pas les jeunes qui dorment trop dur.

#### Jour 5

- 08h00 Lever, déjeuner

- 09h30 Dans la grange la dame nous donne une très grande épreuve. La 1<sup>ère</sup> équipe qui réussit aura une carte et une pelle. Si nous réussissons, au premier coup de pelle elle s'endormira à jamais et rejoindra enfin ses ancêtres
- 10h00 Grand jeu avec énigmes, codes, épreuves et boussole. On termine avec la boussole.
- 11h30 Grâce à la carte on va chercher le trésor. L'équipe gagnante creuse pour trouver le trésor qui est un coffre avec des gilets de camp et un badge souvenir pour chacun.
- 12h00 Les parents arrivent pour le pique-nique.
- 13h30 Remise des honneurs
- 14h00 Baignade et jeux
- 15h00 Départ

## Annexe jeux

**Bingo géant :** Le jeu se joue en plusieurs équipes et dans un bois. Les équipes doivent se trouver une base et reçoivent chacune une carte de Bingo. Elles reçoivent aussi des cartons avec des cordes, sur lesquels sont inscrits des numéros de bingo. Le but des joueurs est de ramasser des chiffres d'une autre équipe pour faire un bingo sur sa carte. Pour ramasser des chiffres il faut crier le chiffre d'un autre joueur tout en empêchant celui-ci de voir le nôtre.

**Gardien du fort :** Ce jeu se joue après le coucher du soleil. Une lampe de poche est suspendue allumée dans un arbre facile à grimper. Les joueurs sont divisés en deux équipes égales, les défenseurs sont placés à une distance raisonnable de l'arbre. Le but des attaquants est de s'infiltrer dans les lignes des défenseurs sans être repérés et d'aller éteindre la lampe de poche. Les défenseurs peuvent capturer les attaquants en les touchant. Inverser les rôles après un certain temps.

**Jeu des crayons feutre :** Chaque équipe se voit remettre un tableau quadrillé. Le but du jeu est d'avoir une ligne de 4 X de la même couleur. Ceux qui ont les crayons feutre (4 couleurs et 1 noir) peuvent échanger leur crayon avec un autre. Celui qui a le crayon noir annule la ligne de couleur.

**Marche vers l'île au trésor :** Chaque sixaine doit réaliser un parcours de relais le plus rapidement possible. Les épreuves sont : Allumer un feu, dessiner un paysage en 6 parties, chacune des parties mise une à côté de l'autre donne un dessin panoramique, attraper un objet au lasso, traverser un ruisseau avec seulement 1 qui aura les pieds mouillés de l'autre côté, scier un morceau de bois avec une sciotte.

**Scout vivors :** Les gars sont en équipe de deux et ont chacun un foulard dans le dos. Ils doivent aller voir 3 animateurs qui chacun leur fera passer une épreuve. Si, ils réussissent l'animateur leur donne un objet. Si, ils se font voler leur foulard par une autre équipe ils doivent donner un objet pour le récupérer et repasser l'épreuve pour avoir un autre objet. Quand ils ont les 3 objets ils doivent répondre à une énigme pour gagner la partie !

**Mauvais sorts :** Au début du jeu, chaque jeune se voit allouer un mauvais sort exemple : muet, tu ne parles qu'en chat, tu ne parles qu'en chien, tu parles en chantant, etc... Ils doivent ramasser divers 10 objets cachés par les animateurs pour se débarrasser de leur sort.

**Suivez la corde :** Un labyrinthe de corde est créé dans le bois. Les garçons sont attachés après la corde avec des menottes en cordes. Ils ne peuvent donc

pas lâcher la corde et doivent se rendre jusqu'au bout en suivant les méandres de celle-ci. Pour compliquer le jeu on peut leur bander les yeux.

**Alphabet fugitif** : Les jeunes sont divisés en sizaine. Deux sizaines se font coller des lettres dans le dos et doivent se sauver de ceux qui n'en ont pas. Les autres doivent trouver toutes les lettres et reconstituer un mot.

**Cherche ta bouffe** : Chaque équipe aura un parcours de boussole à faire pour trouver tout ce qui est nécessaire pour leur dîner (saucisses, pains, jus, dessert, papier et allumettes) Ils doivent revenir au camp pour faire son feu et avoir les accompagnements aux hots dog.

**Bataille navale** : Chacune sizaine aura, dans 4 coins assez éloignés, à mettre sur un tableau la position de 5 bateaux de pirates. Ensuite elle devra envoyer des commissionnaires chacun leur tour attaquer les autres sizaines. Quand 2 jeunes se touchent, ils doivent faire roche papier ciseau, celui qui gagne donne une position de bateau et attend pour voir si, il a touché à un bateau ennemi. Il retourne ensuite à sa base pour faire rapport. La première équipe qui coule les 5 bateaux d'une équipe est gagnante.

**Sentier insolite** : Dans un sentier de la forêt on dispose un peu partout des objets insolites (mitaine de four, foulard scout, épingle à linge etc) En équipe et en silence les jeunes doivent circuler dans le sentier et noter le plus d'objets possibles.

**Jeu du silence** : Les jeunes 1 à 1 et en silence doivent aller chercher un objet sous une chaise dans un sentier où est assise une personne avec les yeux bandés.

**Souque à la corde ronde** : Les jeunes sont en équipe placer un derrière l'autre en forme d'étoile. Dans le centre de l'étoile il y a une corde ronde. Les premiers garçons de chaque équipe doivent prendre la corde et au signal tirer les trois autres jeunes pour rejoindre leur équipe respective.

## HISTOIRE DE ROBERT ET TREBOR

Trébor le terrible était un pirate que tout le monde des mers détestait. Il était borgne de l'œil droit. Il était le capitaine du plus gros bateau pirate que vous n'avez jamais vu. Cela faisait plusieurs moi qu'il naviguait sans jamais s'arrêter à aucun port. Ses matelots commençaient à être fatigués et agressifs. Ces cales étaient pleines de trésors qu'ils avaient volés.

Un jour de grand vent ils passèrent près d'une île qu'il se souvenait avoir vu plusieurs années lors d'un naufrage du bateau sur lequel se trouvaient ses parents et son frère jumeau Robert. Il fut le seul rescapé et fut recueilli par un vieux pirate qui lui enseigna son méchant métier.

Il décida de débarquer sur l'île pour cacher ses trésors. Il pris avec lui quatre de ses matelots et partit en chaloupe. Il débarqua et ordonna à ses hommes de retourner chercher ses coffres de bijoux et d'or.

En se promenant, il découvrit une petite crique où il trouva deux petites croix fabriquées avec des morceaux de bambou. Il se demanda ce que cela signifiait.

Il trouva une grotte près d'une chute qui serait parfaite pour cacher ses trésors. Il retourna à la chaloupe. Un jeune matelot échappa un coffre son contenu s'étala sur le sable. Trébor était furieux, il fouetta le jeune jusqu'à ce qu'il s'évanouisse. Quand tout le trésor fut en sécurité dans la grotte il tua les matelots pour qu'ils ne disent pas où se trouvait le trésor ! Il laissa le jeune évanoui sur l'île et retourna se reposer sur son navire.

Le lendemain il retourna seul sur l'île. Il alla voir son trésor. Arrivé à la grotte il eut la surprise de sa vie, son double était devant lui et oui son frère Robert n'était pas mort. Avec le jeune matelot qu'il avait soigné Robert attacha Trébor juste assez solidement pour qu'il puisse se détacher au bout de quelques heures et lui dit « cela fait 20 ans que je suis ici à rêver de retourner dans notre pays. Je suis bon et toi tu es mauvais. Ce jeune matelot m'a dit comment tu fais le mas. Alors je vais prendre ta place et faire le bien pendant 10 ans. Tu pourras réfléchir. Je te jure de revenir. Ici tu as tout ce dont tu as besoin pour vivre. Robert pris les vêtements de Trébor et son bandeau pour l'œil et partit avec le jeune matelot.

Encore aujourd'hui on se demande ce qui a pu se passer sur l'île pour le terrible capitaine en revienne si changé et jamais personne, de peur de lui rendre sa mauvaise humeur n'a jamais osé poser cette question : « Comment se fait-il qu'il soit parti sur l'île borgne de l'œil droit et qu'il en soit revenu borgne de l'œil gauche? »