



FICHE D'ANIMATION

MISSION AVENTURE

POUR TOUS

VEILLÉE « DU GRABUGE A SHADOSHA »

En 3 mots ...

Trame générale : *Maintenant que chaque village est monté et que les peuples des trois planètes sont bien installés et surtout qu'ils ont mangé, ils s'apprêtent à faire leur feu et préparer le nécessaire pour le petit déjeuner. Mais ils s'aperçoivent alors que les Gargull n'ont plus de lait, les Buzee pas de pain, et les Zoroskowitzinskietch pas d'allumettes ! Impossible de prévoir le petit déjeuner sans cela. Pour trouver ces éléments nécessaires à leur développement, les trois peuples partent à la conquête du reste de la planète, mais... ils ne vont pas tarder à rencontrer les autres peuples arrivés en même temps qu'eux et... c'est la guerre !...*

Matériel

Matériel d'animation requis :

- Déguisements pour les animateurs : pour l'animateur de chaque peuple, le costume de la planète en question. Pour l'animateur général (gardien du sommeil de Gégène le grand), le costume de la planète « Chez Gégène » : grande chemise de nuit blanche ou à nounours, petits cœurs... et un bonnet de nuit (et un doudou, pourquoi pas ?)
- Déguisement du roi Gégène le grand (cf. texte)
- Un décor de planète bizarroïde mais pleine de vie (des arbres rouges, des montagnes roses, des rivières vert pomme, un beau ciel jaune canari...)
- Les déguisements de chacun des peuples : capes bleues, collier de cuir, plume et coquillage pour les Gargulliens ; tissu jaune pour les Buzee ; tissu vert et couleurs sombres pour les Zoroskowitzinskietches.
- De grands drapeaux de chacun des peuples
- Des instruments (guitare, harmonica, tambourin, flûte...)
- Les éléments à remettre aux peuples à la fin de la veillée : allumettes, pain et lait
- Paroles des chants photocopiés ou écrites sur un grand panneau éclairé.



Lancement Le départ en conquête de la planète Chez Gégène (15 mn)

Durant le dîner, chaque membre de chacun des peuples reçoit une invitation à se rendre à son Conseil de Peuple pour l'heure du début de la veillée (inviter les participants à y amener leur déguisement s'ils étaient censés en prévoir un). Il est important que ces trois lieux de Conseil du peuple ne soient pas trop proches afin d'éviter les interférences sonores et visuelles dans la première étape de la veillée.

Réunis chacun sur le lieu de leur Conseil de Peuple, la veillée peut enfin commencer...

Chanson : « Attention mesdames et messieurs »

A la fin de la chanson, on entend un roulement de tambour, le silence se fait...

Le grand scribe du peuple Gargull/Buzee/ Zoroskowitzkietch entre en scène en grande pompe (il a réellement de très grandes pompes). Serrant dans sa main le sceptre des scribes qui lui confère le pouvoir de diriger le Conseil du peuple, il accueille celui-ci et le remercie d'être fidèle au rendez-vous ancestral.

Après avoir rappelé les règles du Conseil (s'écouter les uns les autres, l'écouter surtout lui, crier « Karoutcho !! » quand on veut prendre la parole, avoir le nez peint en rouge si on ne respecte pas ces règles), il entame comme c'est de coutume la lecture de la Constitution du Peuple et déroule un parchemin interminable... Tandis qu'il commence à égrener des droits aussi nombreux que farfelus, un messenger du cuisinier arrive en courant, tout essoufflé, pour confier au grand scribe une inquiétante nouvelle : il n'y a pas de pain/lait/allumettes (au choix en fonction du peuple) pour le petit déjeuner de demain matin !

Bouleversé et paniqué, le grand scribe demande son avis au peuple. A l'unanimité, il est décidé que l'on partirait à la conquête de cette vaste planète « Chez Gégène » afin de trouver ce qui manque et ainsi remédier à ce fâcheux problème de petit déjeuner.

Mais avant cela, il est nécessaire que chaque concitoyen du peuple s'habille des couleurs officielles et porte le maquillage rituel de la conquête (si les participants ont apporté des costumes, on prend le temps d'habiller et maquiller tout le monde, sinon on aura prévu le matériel suffisant).

Une fois que tout le monde est prêt, le grand scribe propose au peuple d'inventer son hymne, que l'on répète sur différents tons et hauteurs. Le peuple est prêt, il peut enfin prendre la route.

Chanson gestuée : « On part à la chasse au lait/feu/pain » sur l'air de « La chasse à l'ours ».

Veillez à ce que tous, petits et grands, soient actifs dans cette animation. C'est une façon de briser la glace entre générations et... de ne pas trop se prendre au sérieux ! C'est un chant gestué très simple qui peut avoir pas mal d'effet... si l'animateur y croit un peu !

1^{ère} étape : Nous ne sommes pas seuls sur la planète Gégène (10 mn)

Grand scribe en tête, guidés par la lumière des torches et rythmés du son de leurs tambours, portant fièrement leurs couleurs et scandant leur hymne, les trois peuples quittent le lieu de leur Conseil et finissent bientôt par tomber sur une vaste clairière où brûle un grand feu. Mais ô surprise et damnation ! Chaque peuple tombe nez à nez avec deux autres peuples qui ont tout l'air d'être aussi conquérants qu'eux-mêmes !



Afin d'impressionner les autres peuples, chaque grand scribe encourage son peuple à chanter avec force son hymne. Au bout de quelques minutes, un personnage habillé en chemise et bonnet de nuit fait irruption dans la clairière, auprès du feu...

« Non mais c'est pas bientôt fini ce bazar, non ?! Y a des gens qui essaient de dormir, ici, je vous signale !! On n'a pas idée de débarquer comme ça chez les gens et de faire autant de raffût ! Non mais ! Sans blague ! Je rêve ?! Et puis d'abord, vous n'avez pas vu la pancarte ?? Je vous ferais dire que le roi DORT si vous n'aviez pas encore compris ! »

(la caractéristique de ce personnage est de bâiller régulièrement tandis qu'il parle)

On entend au loin un ronflement sonore...

« Chuuut... Vous entendez, là ? Eh bien c'est le roi Gégène le grand, le roi qui ronfle en dormant ! C'est moi, Bonnet Suprême, qui suis chargé de veiller sur son repos... Si vous n'arrêtez pas immédiatement ce bazar il risque de se réveiller et là à votre place je ne resterais pas dans les parages !! Mais d'ailleurs... qu'est-ce que vous faites sur notre planète ?!! Vous n'avez rien à faire ici, que je sache ! »

Les trois grands scribes s'approchent accompagnés des porteurs de drapeaux et présentent chacun leur peuple officiellement. A chaque fois retentit l'hymne du peuple et ses tambours. L'un d'entre eux expose alors au Bonnet Suprême les causes de leur quête.

« Bon écoutez, je n'ai que faire de vos soucis d'intendance ! Mais comme je n'ai pas envie que vous réveilliez Gégène le grand, je veux bien essayer de démêler cette histoire ! Mais pitié, ne hurlez-plus ! Sinon nous finirons tous en descente de lit, compris ? »

Les grands scribes retournent s'asseoir près de leur peuple (ils feront l'intermédiaire avec l'animation générale et permettront de canaliser les trois peuples).

2^{ème} étape : L'histoire des peuples de Shadosha (10 mn)

« Si vous voulez mon avis, je crois que la première étape, avant de vous taper sur la tête pour pas grand-chose, c'est peut-être de découvrir qui vous êtes, non ? Comme ça, ça me permettra aussi de vous identifier un peu mieux ! Que les anciens viennent nous conter l'histoire de vos peuples ! Mais évidemment, en ces temps reculés, le langage n'existait pas... »

« L'histoire racontée avec les mains » (jeu des 6-8 ans)

On demande à tour de rôle à un enfant de chaque peuple de venir mimer un certain nombre de mots qu'il doit faire deviner à un seul peuple autre que le sien. Il devra faire deviner le maximum de mots dans le minimum de temps. Les mots à faire deviner devront décrire le mode de vie et l'histoire du peuple, par exemple pour les Gargull, ce peut être : océan / coquillage / plume / pilotis / poissons / roi / orques / sagesse (attention à ne pas proposer de mot trop facile ni trop difficile !).

A la fin du jeu, le Bonnet Suprême félicite les joueurs, et le peuple qui aura fait deviner le maximum de mots est élu « Peuple de la mémoire ».

Chanson : « L'hymne de nos campagnes » de Tryo



3^{ème} étape : Drôles de langages ! (10 mn)

« Mais quel bazar ! Vous recommencerez, hein ? Quel charabia ! Non seulement vous faites beaucoup de bruit mais en plus on ne comprend rien à ce que vous dites ! Heureusement que vos grands scribes sont là pour tout traduire, on ne s'entendrait pas ici ! Non, non, non... Je crois qu'il est essentiel que vous appreniez à communiquer ! »

« Zip zap charabia » (jeu des 8-11 ans)

On fait venir un enfant de chaque peuple et chacun, avec l'aide de son grand scribe si nécessaire, explique à tous le principe de son langage :

- Gargull : le O se prononce A long, A se prononce comme un iiiii.
- Buzee : répéter les dernières syllabes (bonjourjour, jeje m'apellpelle thomamas...)
- Zoroskowitzinskietch : ajouter le son « bai » entre chaque syllabe (bonbaijour thobaimas !)

On donne à chacun les paroles d'un dialogue qu'ils doivent dire en direct, mais... dans la bonne langue ! Quand le Bonnet Suprême dit « Gargull ! », les enfants doivent parler dans ce langage, après quelques échanges on entend « Buzee ! » et les lecteurs doivent changer de langage sans se laisser perturber dans leur lecture.

On peut jouer sur la vitesse, les changements fréquents de langage, etc.

Veiller cependant à ce que les enfants réussissent le challenge et qu'ils soient bien applaudis !

On peut aussi changer de joueurs en cours de route pour faire participer plus de monde.

On élit ensuite le « Peuple du langage ».

4^{ème} étape : Bouillon de culture (10 mn)

« Bon, allez, ça ira pour le langage, mais moi personnellement... je n'ai pas compris le moindre mot ! Enfin moi ce que j'en dis... Mais nous avons un autre problème mes amis... Je ne sais pas si vous avez remarqué mais vous avez tous des coutumes différentes ! C'est très dangereux, enfin ! On peut manquer de respect à quelqu'un sans le savoir, provoquer des incidents diplomatiques, des guerres même ! Et si on apprenait maintenant nos coutumes respectives ? »

« La transmission de la coutume » (jeu des 11-14 ans)

On choisit 10 jeunes issus de tous les peuples, et on leur demande de former un cercle, en veillant à alterner les origines (1 Gargull, 1 Buzee, A Zoro', etc.).

Le but du jeu est de parler à son voisin (dans le sens des aiguilles d'une montre) mais en respectant les coutumes de la personne à qui l'on s'adresse (se reporter pour cela au descriptif de l'imaginaire qui donne tous les détails sur ces coutumes).

Les coutumes de chaque peuple sont expliquées et démontrées en exemple par les grands scribes.

Une fois que tout le monde a compris et a retenu qui était de quel peuple (grâce aux costumes), le jeu commence !

Quand un joueur se trompe il doit saluer tout le monde. Pour corser le jeu, on peut aussi alterner de temps en temps le sens de salutation, par un frappement de tambour par exemple.

A la moitié du temps, on peut changer de joueurs pour permettre à tous de participer.

On élit ensuite le « Peuple du rituel ».

Chanson : « Tout le bonheur du monde » de Sinsemilia



5^{ème} étape : La quête du Bonnet Suprême (10 mn)

« Bien, chers peuples, je vois que malgré mes efforts pour vous faire faire moins de bruit, vous êtes toujours aussi remuants ! La raison est simple : vous êtes beaucoup trop nombreux sur cette planète pour pouvoir respecter le sommeil de Gégène le grand, et cela, en tant que Bonnet Suprême, je ne saurais le tolérer ! Une seule solution : désigner quel peuple parmi vous aura la permission de rester sur notre belle planète et pouvoir en exploiter les richesses, en sous-location bien entendu. »

« La quête du Bonnet Suprême » (jeu des 14-17 ans)

Dans cette épreuve, tous les pionniers et caravelles sont invités à jouer. On les répartit en fonction de leurs peuples d'origine (veiller à ce que les effectifs soient similaires), chaque équipe formant ensuite une « chenille » en tenant la personne qui est devant soi par la taille. Chaque dernier joueur de colonne coince dans la ceinture de son pantalon un bonnet (identique à celui du Bonnet Suprême). Le but du jeu est le suivant : chaque premier jour de colonne doit parvenir à attraper le bonnet de l'un des autres peuples, sans évidemment que le bonnet de son propre peuple ne soit subtilisé et sans que la colonne de son peuple ne se disloque ! Il va falloir être rapide et... astucieux !

Il faut bien sûr veiller à ce que ce jeu se fasse sur un terrain plat et sans danger (trous, pierres, rondins...) et pas trop près du feu !

Au bout de trois manches, on élit le « Peuple du bonnet ».

6^{ème} étape : Le concert symphonique inter-peuples (10 mn)

« Trop, c'est trop ! Je n'en peux plus, vous allez réussir à me rendre insomniaque ! Je n'avais jamais vu ça sur la planète Gégène depuis des lustres, nom d'un édredon à roulettes !! Je n'en peux plus... Moi, je retourne me coucher ! »

Tandis que Bonnet Suprême quitte les lieux, les grands scribes, désespérés, se concertent alors et tentent de trouver une solution pour réparer le mal qu'ils ont fait. Ils décident alors d'organiser un grand concert symphonique inter-peuples pour aider le Bonnet Suprême et le roi Gégène le grand à se rendormir profondément...

« Le concert symphonique inter-peuples »

Deux propositions :

- soit on raconte une histoire fantastique courte, dont on confie la sonorisation au public (exemple : les Gargull font le bruit de l'eau à chaque fois qu'on parle d'eau, les Buzee celui des cailloux qui roulent quand on évoque la terre, etc.)
- soit on fait chanter à toute l'assistance un chant dynamique en canon (attention, cela nécessite un peu d'entraînement et de savoir-faire pour un résultat satisfaisant).

Conclusion (10 mn)

Tandis que la chanson / le conte se termine, on commence à entendre un énorme hurlement du fond des bois... Au milieu de jeux de lumières (si possible !), une énorme silhouette fait son entrée en scène.

C'est le roi Gégène le Grand en personne qui vient se plaindre car il a été réveillé !



« ESPECES DE SALES PETITES TAIES DE TRAVERSINS MITEUSES !! Qui vous a permis de pénétrer sur mes terres, et qui plus est, qui vous a permis d'oser perturber mon royal sommeil ??? Hum ??? Je vous faire payer le prix, misérables petits pyjamas en pilou défraîchis ! »

(Pour incarner le roi, un acteur imposant physiquement serait un plus. On peut l'imaginer en pyjama un peu ridicule - genre avec des nounours ou des petits cœurs -, un doudou, une couronne, une cape de roi en velours, un sceptre avec un pouce à suçoter dessus, etc.)

Les grands scribes viennent humblement expliquer la situation au roi et surtout leur expliquer le pourquoi de leur quête : les éléments de leur petit déjeuner.

Le roi réfléchit un instant, semble calmer sa colère puis dit :

« Je vois, je vois... La nature m'a non seulement doté de mon royal statut, mais en plus d'une infinie générosité et d'une très grande modestie... Je veux bien vous dépanner pour cette fois, mais à une seule condition : que vous VOUS TAI-SIEZ UNE BONNE FOIS POUR TOU-TES !!! Et le premier qui fait du bruit et trouble encore mon sommeil, je le fais enfermer au cachot, avec les réveils et les bouillottes trouées.

Mes serviteurs vont vous apporter ce dont vous avez besoin pour demain matin, mais maintenant (pleurant), je vous en conjure, allez vous coucheeeer !... »

Et il se retire dans les bois, en suçant son « pouce-sceptre » et en bâillant.

Chanson (en canon) : « Chut ! Plus de bruit... »

Prière du soir

Un autre animateur (hors imaginaire, le responsable de groupe par exemple) invite le groupe au silence et lance le temps de prière