



FICHE D'ANIMATION

MISSION AVENTURE

Chez Gégène !

Pour tous

Nota bene : Bien entendu, cet imaginaire n'est donné qu'à titre indicatif, et vous pouvez tout à loisir modifier les noms, les lieux, les rebondissements, les objets... bref, tout !

Avant propos

Un imaginaire, c'est une histoire qui fait rêver les jeunes, les fait rire, donne l'occasion à tout le monde de mettre de côté ses préoccupations habituelles et de donner un sens aux différentes activités vécues au cours d'un week-end ...

Mais un imaginaire ne peut vivre que si les animateurs et les jeunes s'en imprègnent et le font vivre ... Donc, il vous faut lire la présente fiche avant le week-end pour récupérer le petit matos nécessaire à le mettre en œuvre.

Et puis, surtout n'hésitez pas à enrichir cette trame globale avec vos « private joke » et vos envies ...

Cet imaginaire propose de vivre la rencontre et la découverte avec un autre peuple. Attention, il s'agit en aucun cas de faire jouer aux enfants le rôle conquérants, mais bien de vivre la rencontre, la découverte et l'interculturel lors de cette aventure.

Le contexte

« Parce qu'une chose n'est valable que si elle est considérée dans le cadre d'un tout ! » Gégène

L'univers Shadosha, situé à env. 2 millions d'années lumières de notre voie lactée (après la naine bleue, tournez à droite), compte actuellement 3 planètes habitées par des espèces dites intelligentes. Environ une vingtaine de planètes n'héberge aucune espèce car leur climat est soit trop chaud, soit trop froid ... et une dernière planète vient d'être découverte. Cette dernière n'a pas encore de nom et offre un bon potentiel d'accueil pour des colons ; on y trouve toutes les ressources nécessaires à la survie et au développement des 3 espèces recensées ! On ne sait pas très bien s'il y a une vie dessus, cependant on peut clairement visualiser sur les images satellites :

**Gégène fait sa sieste,
merci de ne pas le
déranger !**

Nous appellerons donc cette planète « **Chez Gégène** »

En ce qui concerne les 3 autres planètes, nous trouvons **Gargull, Zoroskowitzinskietch et Buzee** (les peuples de ces planètes sont décrits plus loin)

Comme l'annonce de la découverte de la planète Gégène vient d'être faite, tous ces peuples se préparent à envoyer des colons pour s'y installer ... Elle a effectivement l'air beaucoup mieux foutue que les leurs, donc autant en profiter ... !



Chaque peuple a donc construit sa fusée et, après une grande cérémonie officielle (avec le président, le roi etc. mais surtout beaucoup de petits fours), l'a envoyée dans le ciel en espérant très fort qu'elle arrive en bon état sur cette nouvelle planète !

Grâce au génie des concepteurs pour certains et à une chance inouïe dans d'autres, les 3 fusées atterrissent (ou devrait-on dire agégénissent) donc sur la planète dite « Chez Gégène »

Les compagnons et équipes hors branche ont le choix entre 2 options :

- ils sont aussi un peuple à part entière qui est arrivé la veille
- Ce sont les autochtones dont le chef suprême est Gégène et ils accueillent les nouveaux arrivants

L'installation

« Si t'as pas de toit, tu vas avoir froid ! »

Néna de Gargui

Nos trois peuples sont accueillis par le peuple déjà présent et les colons récupèrent le matériel dont ils ont besoin pour s'installer et se créer un petit coin sympa qui leur rappelle leur pays natal.

Ils ont (ou non) entraperçu les autres peuples qui viennent d'arriver mais commencent d'abord par utiliser l'espace disponible avant d'aller à leur rencontre.

La restauration ...

« Après l'effort, le réconfort ! »

Sachler, Buzee

Les colons enfin sûrs de dormir au chaud dans leurs plumes d'oies et sous un toit commencent à se préparer pour la cérémonie du dîner ... Ils découvrent les formidables ressources culinaires de cette formidable planète et après quelques tests comprennent la différence entre les emballages et la nourriture proprement dite.

Avant le repas, ils organisent chacun de leur côté une petite cérémonie de plantage du drapeau de la planète natale pour signaler que c'est chez eux et comme ils ont bien fait leurs bagages, ils s'habillent en grand apparat (capes, tissus et foulards) ...

La digestion ...

« Et ben, on mange plutôt bien dans c'bled »

El Balise, Zoroskowoxzinskietch

Maintenant que chaque village est monté, que les colons sont bien installés et surtout qu'ils ont mangé ... Ils rangent, nettoient et iraient bien se promener histoire de digérer et de bien dormir.

Comme il est de coutumes sur leurs planètes respectives, les Gargull, les Zoroskowoxzinskietch et les Buzee, préparent le matériel nécessaire au petit déjeuner avant d'aller se promener car « Quand c'est fait, c'est plus à faire » dicton Buzee (prononcez : Quandquand c'estc'est faitfait, c'estc'est plusplus àà fairere) mais ... oh malheur :

- Les Gargull n'ont plus d'eau.
- Les Buzee n'ont pas de céréales ou de pain.
- Les Zoroskowoxzinskietch n'ont pas d'allumettes.

Furieux et inquiets (dans le désordre), les 3 peuples décident de transformer la promenade digestive en exploration – conquête de la planète pour trouver ces ingrédients ... Au cours de leur brève ballade, ils se retrouvent nez à nez avec les autres peuples venus d'ailleurs et là ... C'est l'affrontement parce que « Les voisins, c'est sympa quand ils habitent loin » dicton Zoro (prononcez : les voibaïsins, c'est symbaïpa quand ils habaïbibaïtent loin).

S'ensuit une séance d'affrontements et de découverte inoubliable ...

Cf Fiche Veillée



Le repos du guerrier

**« Qui mange, bouge et ne dort finit chez le croquemort »
Cram, de Gargull**

La guerre a fait beaucoup de bruit et cela a réveillé Gégène qui est de fort mauvaise humeur. Il se manifeste donc en hurlant à la fin de la veillée comme quoi tout ce petit monde fait beaucoup trop de bruits et qu'il voudrait dormir tranquille et que d'abord sa planète n'est pas à vendre et qu'elle n'appartiendra jamais à l'un des peuples puisque c'est chez lui ...

Et qu'il veut bien accueillir tout le monde et dépanner tout le monde mais là sérieux faut se calmer et aller se coucher. Gégène distribue alors à chacun allumettes, céréales et lait pour le lendemain matin.

Cf texte dit par Gégène dans le déroulé de la veillée

La réconciliation ...

**« Si au réveil, tu as toujours sommeil ...
Tu as trop fait la fête la veille ! »
Nilece, de Zoroskowoxzinskietch**

Sur les conseils de Gégène, les différents peuples essayent de se rencontrer, de partager et de discuter afin de récupérer chacun des ressources, des savoirs-faires et des coutumes des autres pour construire quelque chose ensemble sur cette planète qui les accueille mais ne sera jamais source de conflit car **« Y'a largement la place »**, **dicton Gargull** (prononcez : Y'iiii lliiiirgement lliii pliiiiice)

Au cours du jeu chaque peuple récupère et échange des ressources (bois ou allumette, eau et farine) ... Pendant le jeu ou la veille les compagnons, Jem et équipes de groupe auront construit un ou plusieurs fours en pierre. A la fin du jeu les Buzee, les Gargull et les Zoroskowoxzinskietch mélangent leurs ressources pour faire du pain et le faire cuire dans le four. (Si la messe est le dimanche après le jeu, on peut même manger le pain ainsi fait pendant la communion, sinon, dégustez le au repas).

Cf Fiche technique « Faire du pain »

Le retour à la maison ...

**« Bon ben c'est pas l'tout,
mais faudrait voir à rentrer à la maison, non ? »
Tibigret, de Buzee**

Fort de cette expérience de partage et de coopération, les 3 peuples (quand même un peu pressés de rentrer chez eux et de raconter tout ça à leurs proches) ont choisi de se rassembler régulièrement afin de continuer leur collaboration sur la planète Gégène ou ailleurs. Et puis, Gégène, lui, il a sommeil !

Après avoir tout remis en ordre et ramassé tout ce qui trainait (et oui, Chez Gégène, c'est pas une porcherie !), chacun repart donc dans sa fusée (avec un peu de chance, elles devraient tenir le voyage du retour !) avec un bonne dose de fatigue et une forte envie de se revoir !

Quand à Gégène, il est reparti se coucher jusqu'à la prochaine invasion ...

Quelques éléments sur chaque peuple ...

La planète Gargull est une planète de bulles ...

Les habitants de cette planète vivent en grande partie dans l'eau et leurs villages sont entièrement sur pilotis. Ils mangent donc beaucoup de poissons et sont particulièrement performants dans l'art de tisser des filets et construire des embarcations.

Dans leur société, le roi est celui qui a été accepté par les Gar'z, de gros animaux aquatiques ressemblant un peu à des orques qui sont télépathes et représentent la sagesse.

Les reconnaître :



Les Gargulliens sont revêtus d'une splendide cape d'étoffe submersible bleue.

Dans leur apparence vestimentaire, il n'y a aucune différence notable entre garçons ou filles, riches ou pauvres ... : les hommes comme les femmes portent la cape bleue. Ils sont indifféremment en pantalon ou en culottes bouffantes et portent tous des bijoux assez simples faits d'un fil de cuir et de petites plumes et coquillages tressés.

Leur culture ... Quelques trucs à savoir :

Ils prononcent notre lettre « O » comme un « A » long (en fait comme s'ils mettaient 3 « a » à la suite). Et la lettre « A » se prononce comme un « Iiii ».

Pour se saluer, les gargulliens collent leurs front l'un à l'autre puis peuvent se parler sans se toucher, s'ils ne se saluent pas, ils ne se parlent pas.

D'une manière générale, tous les hommes vouvoient les femmes et tutoient les hommes alors que les femmes tutoient les hommes et les autres femmes. Par contre si un homme tutoie une femme, elle se fâche et lui tourne le dos.

La planète Buzee est une planète agraire ...

La planète est très riche en faune et en flore comestible ... Les Buzee sont donc un peuple plutôt paisible d'agriculteurs ... Ils sont plutôt pacifiques et bon vivants. Sur leur planète, on ne manque ni de viande, ni de céréales ni de fruits donc ils ont développé un réel art de la cuisine au fil des générations. La forme de Buzee fait que son climat est toujours doux et tempéré et que les nuits sont longues.

Sur Buzee, les habitants vivent en tout petits hameaux ou dans des fermes dispersées dans les champs ... Les constructions sont généralement en bois avec des toits en chaume ou en paille. Le roi et la reine sont le couple qui a le plus d'enfants (donc le plus de bras, donc le plus de récoltes).

Les Buzee ne connaissent pas le système monétaire puisqu'ils troquent leurs marchandises.

Les reconnaître :

Les Buzee mâles portent un tissu jaune à la ceinture (comme un pagne ou comme une ceinture) tandis que les femmes portent ce tissu sur la tête ou tressé dans les cheveux. La jupe ou la robe est un modèle vestimentaire réservé aux femmes tandis que le pantalon est porté par les deux sexes.

Leur culture ... Quelques trucs à savoir :

Les Buzee parlent une langue très lente ... (Comme ils vivent au rythme de la nature, ils ne sont pas du genre à courir partout !). Chaque dernière syllabe de mot est répétée.

Par ex : Bonjourjour çaça vava ? ouioui, très très bienbien merci ! Entre Buzee du même sexe, ils se tiennent la main pour se parler. Par contre, jamais une femme ne touche la main d'un homme (et réciproquement) auquel cas toutes les femmes n'adressent plus la parole à cet homme et vice et versa.

Pour se saluer, les Buzee se penchent en avant, les hommes un peu plus bas que les femmes.

La planète Zoroskowitzinskietch dite Zoro est une planète forestière ...

Cette planète est couverte d'arbres de haut en bas, qu'ils soient en bois ou en pierre (mais surtout en bois). Le sol n'y est absolument pas cultivable car toujours très loin de la lumière.

Les habitants les plus nombreux de la planète sont des animaux hostiles à la vie des Zoroskowitzinskietches donc ceux-ci vivent dans des cabanes complètement closes, en hauteur (env. 5m du sol minimum) et circulent entre les arbres par des passerelles ou ce que nous appellerions des « ponts de singes ». Ils ont donc une démarche assez aérienne et ne sont pas très à l'aise sur le sol ferme.

Leur planète est riche en bois de tous genres et en oiseaux qu'ils aiment à manger rôtis, grillés, arrangés etc. On fait par ailleurs sur Zoroskowitzinskietch de très bons alcools de boon (sortes de bananes rouges). Leur chef est celui qui a rapporté la plus belle peau de jaour (félins qui ressemblerait plus ou moins à un tigre à dent de sabre). La journée les hommes s'occupent de la chasse et de la défense des cabanes tandis que les femmes élèvent les enfants, font la cueillette, leur apprennent les arts du combat et surtout soignent les blessés.

Les reconnaître :

Les Zoroskowitzinskietches sont donc un peuple guerrier. Ils portent un tissu de couleur verte en travers du torse pour les hommes et en ceinture pour les femmes. Ils sont habillés dans des couleurs sombres pour ne pas être repérés dans les sous-bois et sont particulièrement méfiants lorsqu'ils croisent quelqu'un qui n'est



FICHE D'ANIMATION

pas de leur tribu. Par contre à force de vivre dans les arbres, ils ont un excellent sens de l'équilibre et une démarche très aérienne.

Leur culture ... Quelques trucs à savoir :

Les Zoroskowitzinskietches (on peut aussi les appeler Zoro, c'est plus simple) parlent une langue assez proche de la notre mais ajoute le son « bai » entre chaque syllabe mais pas forcément en fin de mot. Par ex : Bonbaijour ça va ? Ouibai, très bien merbaici !