



FICHE D'ANIMATION

MISSION AVENTURE

POUR TOUS

VEILLÉE « LES AVENTURES DU GOËLAND »

En 3 mots ...

Trame générale : Invités à le retrouver à la tombée de la nuit, nos apprentis explorateurs vont devoir prouver au vieil ermite qu'ils sont dignes de confiance pour être envoyés le lendemain matin à la recherche du fameux trésor enfoui par le Capitaine Le Goëland...

Installations

Se reporter aux fiches techniques sur la veillée afin de créer un cadre et une ambiance propice au rêve et au divertissement.

Matériel

Matériel d'animation requis :

- Déguisements pour les serviteurs du vieil ermite : chemise blanche bouffante, large pantalon, grand tissu noué autour de la taille en guise de ceinture, foulard noué autour de la tête ou grand chapeau...
- Un décor de hutte en tentures
- Une douzaine de fanions rouges
- Une douzaine de foulards de jeu (ou bandanas)
- Des instruments (guitare, harmonica, tambourin, flûte...)
- Une douzaine d'assiettes (type popote en métal)
- Une douzaine de poissons en papier décorés
- Les objets trouvés l'après-midi pendant les jeux
- Une belle et grande carte au trésor, découpée en 5 morceaux à peu près égaux (attention, il est important que la carte désigne réellement les lieux qui seront explorés lors de la chasse au trésor, mais avec des noms imaginaires ou mystérieux, comme « le lac des chimères », « la colline du dragon », « le bosquet des mille esprits »...). Voir fiche technique « Comment faire un parchemin »
- Un grand tableau représentant le Capitaine ou son bateau, en couleurs, divisé en autant de morceaux que de participants à la veillée
- Paroles des chants photocopiés ou écrites sur un grand panneau éclairé



Lancement (5 mn)

Au lieu du rendez-vous, un grand feu éclaire la clairière, on distingue une sorte de hutte faite de grands tissus tendus. Pour l'instant, nulle trace du vieil ermite. Un jeune homme accueille les participants, les fait s'installer. Une fois que tout le monde est prêt, il les invite à chanter...

Chanson : « *Dès que le vent soufflera* », *Renaud, diapason rouge volume I page 158*
ou « *Red river valley* », *diapason rouge volume I page 244*

Après la fin de la chanson, on entend une mélodie d'harmonica (ou de flûte) s'élever dans la nuit... C'est le vieil ermite, qui sort de la hutte en jouant de la musique. Arrivé dans la lumière du feu, il accueille les participants et les remercie d'être venus au rendez-vous. Il ajoute également qu'il les a observés durant l'après-midi et qu'il a été impressionné de leur dynamisme et surtout de leur créativité. Mais pour être sûr de pouvoir leur confier la mission de partir à la recherche du trésor, il lui faut cependant vérifier qu'ils en ont toutes les qualités, car c'est une mission bien trop précieuse pour la confier aux premiers venus...

Ainsi, il leur annonce qu'il leur a préparé une série d'épreuves. Elles seront dirigées par ses fidèles serviteurs : le maître des cuisines, le maître de vigie, le maître des clés et le maître du vent. Pour amener les explorateurs à vivre ces épreuves, le vieil ermite leur raconte l'histoire du Capitaine Le Goéland...

1^{ère} étape : La vie à bord (10 mn)

« Le Capitaine Germain, dit Le Goéland, était un grand capitaine. Dans tous les ports on connaissait son nom. C'était un homme courageux et qui aimait l'aventure. Il n'avait pas peur de passer plusieurs semaines, plusieurs mois même, à bord de son vaisseau. Pourtant, croyez-moi, la vie à bord d'un navire de l'époque, ce n'était pas facile tous les jours ! Parfois on venait à manquer d'eau douce et de provisions, et alors... il fallait être rusé et très rapide pour pouvoir espérer avaler quelque poisson ! »

« Les poissons volants » (jeu des 6-8 ans) – jeu animé par le Maître des cuisines
On demande aux plus petits de s'avancer, ils s'assoient par terre sur deux lignes, en face à face. On place une assiette entre deux enfants munis chacun d'un poisson en papier. Ils doivent, en soufflant, réussir à placer leur poisson dans l'assiette tout en essayant d'empêcher l'adversaire d'y arriver.

A la fin du jeu, le Maître des cuisines remercie les joueurs et les félicite de leur habileté. Cependant, il leur livre son problème : il n'a plus d'argent pour acheter des provisions... Surtout que sur la côte, le poisson se paie en monnaie locale, le coquillage.

→ Le public décide de lui donner la bourse de coquillages trouvée pendant les jeux. En échange, le Maître des cuisines remet un morceau de carte aux joueurs !

Chanson : « *Le port de Tacoma* », *diapason rouge volume I page 35*

2^{ème} étape : Du haut de la vigie (10 mn)

« Je vous l'ai déjà dit, Le Goéland était toujours à la recherche de quelque trésor perdu... Il y a passé toute sa vie ! Sa spécialité, c'était d'explorer de nouvelles petites îles sur lesquelles



personne n'était encore jamais allé. Pour cela, il comptait beaucoup sur sa vigie, vous savez, ce poste d'observation que l'on trouvait tout en haut du grand mât... Les hommes de la vigie avaient un grand sens de l'observation, mais aussi une mémoire fine, pour pouvoir raconter aux autres ce qu'ils avaient aperçu. »

« **La vigie** » (jeu des 8-11 ans)

On choisit 4 enfants. Trois parmi eux sont écartés du groupe, ils ne peuvent ni voir ni entendre ce qui se passe. L'animateur va alors raconter une histoire simple à l'enfant restant, avec un maximum de gestes associés, par exemple : « Un jour (mimer le soleil), l'un des hommes du capitaine le Goéland (mimer le goéland) aperçoit du haut de sa vigie (faire mine de voir quelque chose au loin) des terres inconnues, etc. ». L'enfant doit être très attentif et mémoriser l'histoire et ses gestes. Ensuite on fait venir l'un des enfants tenus à l'écart, et le premier doit lui raconter l'histoire mais sans parler, seulement avec les gestes. Le second la retient, et doit à son tour la raconter de la même façon au troisième et ainsi de suite. Le dernier, enfin, rejoue la scène à son tour, mais cette fois en la commentant selon ce qu'il en a compris. On compare ensuite avec l'histoire de départ que revient jouer et expliquer l'animateur.

A la fin du jeu, le Maître de vigie félicite les joueurs, et leur promet de leur offrir à son tour un morceau de carte si seulement ils pouvaient faire quelque chose pour l'aider, car depuis qu'il a perdu sa longue-vue sur l'île, il ne voit plus rien du haut de son mât...

→ Les joueurs lui remettent la longue-vue, et obtiennent en échange un nouveau morceau de carte.

Chanson : « *J't'emmène au vent* », Louise Attaque, diapason rouge volume III page 208

3^{ème} étape : Les frasques du Goéland (10 mn)

« Le Goéland n'était pas un enfant de chœur, ah cela non ! Attention, c'était un maître exceptionnel avec ses serviteurs, il les traitait comme ses amis. Non, en revanche, il était un peu moins tendre avec ceux qui détenaient de grandes richesses... Et on dit même qu'il n'avait pas peur d'essayer de détrousser rois et reines ! Ce qui lui valut parfois de passer quelques temps derrière les barreaux d'une prison, à la fraîche, dans les geôles sombres des pays qu'il explorait ! Et là, dans les prisons, croyez-moi, il avait parfois à faire à plus costaud que lui ! »

« **La lutte au foulard** » (jeu des 11-14 ans)

Deux joueurs sont face à face, à quatre pattes. Chacun d'eux a derrière lui un autre joueur qui lui maintient les chevilles afin que ses jambes restent bien au sol. Ils ont un foulard noué autour de la tête (comme les pirates). Le premier qui avec une main enlève le foulard de l'autre a gagné.

A la fin du jeu, le Maître des clés décide de remettre en liberté le Capitaine le Goéland ...

→ Les joueurs lui remettent la boîte à tabac et reçoivent en échange un nouveau morceau de carte.

Chansons : « *Dans les prisons de Nantes* » diapason rouge volume I page 251

ou « *La mauvaise réputation* », diapason rouge volume I page 57

4^{ème} étape : La navigation en mer (10 mn)

« Heureusement, ses séjours en prison ne réussissaient jamais à le calmer, car il reprenait aussitôt la mer pour voguer vers de nouveaux trésors ! Naviguer en mer n'était pas toujours aisé, surtout par mauvais temps, lorsque l'on approche de côtes escarpées... Plus d'une fois, son navire manqua de s'abîmer sur les récifs et il échappa au naufrage ! Heureusement, on pouvait alerter les navigateurs des dangers de la mer... »



« Le sémaphore » (jeu des 14-17 ans)

On constitue 6 équipes de 6 personnes. On place les 3 premières équipes en ligne, puis les 3 autres en face à face des premières, mais à au moins 20 mètres.

Au signal de départ, chaque équipe tire 6 lettres au hasard dans un panier. Le but du jeu consiste à trouver, en équipe, un mot qui utilise le maximum de ces lettres et de le transmettre en sémaphore à l'équipe d'en face. Chaque lettre de ce mot vaut 1 point et il compte double pour l'équipe la plus rapide. Ensuite, c'est à l'équipe d'en face de trouver et transmettre un mot.

On peut compliquer le jeu en mettant un temps limité, ou en changeant les mots en questions et réponses à associer... Voir le code sémaphore en annexe.

A la fin du jeu, le Maître du vent leur promet à son tour un morceau de carte s'ils sont capables de retrouver sa lanterne, qui lui est si utile pour faire des signaux la nuit...

→ Les joueurs échangent la lanterne contre un nouveau morceau de carte.

Chanson : « Le galérien », les compagnons de la chanson, diapason rouge volume I page 241

5^{ème} étape : Le dernier morceau de carte (10 mn)

« Chers amis, j'ai pu constater ce soir que vous êtes bien dignes de confiance. Vous avez fait preuve d'habileté, d'astuce, de rapidité, de mémoire... Vous avez gagné les morceaux de ma précieuse carte. Tous ? Non... Il vous reste encore une pièce à recevoir, une seule ! Mais bien entendu, c'est celle sur laquelle se trouve l'emplacement du trésor... Cette dernière pièce, vous l'obtiendrez si vous réussissez à relever un dernier défi : celui de la solidarité ! Saurez-vous mettre vos esprits en symbiose pour réaliser une œuvre commune ? »

Dans cette dernière épreuve, tous sont invités à jouer. On distribue à chaque participant un morceau de puzzle géant (de la taille d'une carte postale à une feuille A4, en fonction de la taille du groupe !). Toutes les pièces du puzzle rassemblées dans le bon ordre représente le portrait du Capitaine Le Goéland, ou alors son bateau, etc.

Les joueurs ont 10 minutes pour reconstituer le tableau général. Bien sûr, si on voit que les joueurs ont du mal, on pourra les aider un peu...

Chanson : « Qui peut faire de la voile sans vent ? », diapason rouge volume I page 327

Conclusion (5 mn)

Tous les serviteurs du vieil ermite se sont réunis autour de lui pour le dernier moment de la veillée. Celui qui a reçu la lanterne l'a allumée, et en éclaire son maître.

« Bravo à tous, valeureux et valeureuses ! Vous ne m'avez pas déçus... Vous êtes bien dignes de recevoir ce dernier morceau de carte. Mais... une dernière chose cependant ! J'ai depuis fort longtemps perdu un objet qui appartenait à mon aïeul, le fidèle lieutenant du Goéland, un objet auquel je tiens encore aujourd'hui plus que tout. C'est son chapeau. Si vous parvenez à le retrouver, je vous donnerai le dernier morceau de la carte ! »

Fièrement, les participants viennent remettre au vieil ermite le chapeau de son aïeul (retrouvé durant l'après-midi) et reçoivent donc en retour le dernier morceau de carte.

« Mes amis, je vous laisse, je suis fort fatigué... Je vous envoie maintenant en mission : demain, lorsque le soleil sera monté dans le ciel, vous partirez tous à la recherche du trésor du



Venezuela. Je n'aurai qu'un mot : courage ! Bonne nuit, reposez-vous bien, vous aurez besoin de forces demain matin ! »

Et le vieil ermite s'en retourne dans sa hutte, en jouant un air d'harmonica ou de flûte, tandis que ses serviteurs disparaissent dans la forêt...

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

Veillée – annexe 1

Le code sémaphore

	A		J		S
	B		K		T
	C		L		U
	D		M		V
	E		N		W
	F		O		X
	G		P		Y
	H		Q		Z
	I		R		Annuler