

Les Pirates



GOUVY

2017

Embarquons, moussaillons !

Votre histoire commence en 1719, vous êtes alors un honnête marin anglais qui assure le transport de marchandises de valeur entre l'Amérique et l'Europe pour le compte de votre roi, Georges 1^{er}.

Alors que vous naviguez dans les Caraïbes, votre navire est attaqué par un groupe de pirates qui s'empare à la fois de votre navire et de son contenu.

La misère des travailleurs en Europe est si grande que vous n'avez d'autre choix que de vous enrôler dans l'équipage de ces pirates pour pouvoir subvenir à vos besoins.



Quelques semaines plus tard, vous êtes convoqué par le capitaine. Il vous charge d'une mission de la plus haute importance : vous devez vous rendre sur l'île de la tortue aussi appelée « Tortuga » pour y retrouver le très célèbre Bartholomew Roberts, fondateur du code des pirates. Votre capitaine le soupçonne d'avoir caché la localisation de son plus grand trésor dans le code et vous demande de vous en emparer. Pour cela, vous allez devoir ruser car Bartholomew ne se sépare jamais de son fameux code des pirates. Vous allez devoir être rapide car d'autres capitaines sont sans doute également à la recherche de son trésor...



Les grands matelots

CAPITAINE FIRE

John Spencer Fire est né en 1682, dans une banlieue près de Londres, dans une famille modeste.

Après avoir grandi auprès de ses parents et ses deux frères cadets, il s'aperçoit que beaucoup d'or, bijoux, gemmes, et autres marchandises de luxe, transitent entre l'Amérique et l'Europe.

C'est à la suite de cela qu'il décide de rassembler une douzaine de matelots révoltés, de créer son équipage, et d'entamer son aventure.

Maintenant, la flotte de Capitaine Fire compte plus de 15 galions escortés dans toutes les eaux de l'Atlantique, lui permettant d'équilibrer le commerce pirate, et notamment de mettre la main sur les plus gros trésors !!! Ses butins représentent près de 3 millions de livres.

Méfiance ! On dit que son armée a su anéantir le légendaire Kraken !!!

CAPITAINE JACKELA

Jack Edward Teague, surnommé le Moineau, est un célèbre pirate né en mer en 1693. Capitaine du Black Pearl, il a commencé sa carrière en tant que pirate, puis brièvement en tant que marin dans la Compagnie des Indes Orientales.

Il a vécu de nombreuses aventures face à de grands noms de la piraterie tels que Hector Barbossa, Davy Jones ou encore Henry Morgan. Il fait partie des neuf Seigneurs Pirates, sa pièce de huit étant le bijou sur son bandeau.

Né à bord d'un bateau pirate lors d'un typhon, le Capitaine Jackela a de l'eau de mer qui coule dans ses veines. Quant à ses ennemis, ils veulent tous le voir au bout d'une corde ou au fond de la mer. Grâce à sa bravoure et son audace, il réussit toujours à s'extraire des situations les plus invraisemblables. Il aime par-dessus tout son navire, le Black Pearl, le rhum, les femmes, son chapeau et sa liberté.



BARBE NOIRE

De son vrai nom Edward Teach, **Barbe Noire** né vraisemblablement à Bristol vers 1680 et mort le 22 novembre 1718 sur l'île d'Ocracoke, est un pirate anglais qui a opéré dans les Antilles et sur la côte est des colonies britanniques en Amérique.

La jeunesse et les débuts de Teach sont mal connus. En 1716, il rejoint l'équipage de Benjamin Hornigold, pirate basé à New Providence dans les Caraïbes, puis, commandant son propre navire, le *Queen Anne's Revenge*, il devient un pirate de renom dans les années 1717 et 1718. Son apparence inquiète en raison de son épaisse barbe noire qui lui vaut son surnom et de son habitude de mettre des mèches à canon allumées dans ses cheveux lors des combats.

Avisé et calculateur, Teach évite d'utiliser la force, comptant plutôt sur la dissuasion que lui permet sa réputation. Contrairement au cliché moderne du pirate tyrannique, il commande ses vaisseaux de concert avec son équipage et l'on ne trouve pas d'écrits signalant qu'il aurait blessé ou tué des prisonniers.

BLACK SPARROW

Black Sparrow, né Denys Fox le 17 septembre 1695, est un pirate peu commun. Son rêve ? Ressembler au grand Jack Sparrow. Ainsi, il défie les plus grands et n'éprouve aucune peur à l'idée de mettre sa vie en jeu. Tel un bon pirate et ne faisait confiance à personne, il n'hésite pas à trahir ses amis avant qu'eux-mêmes le fassent. Cela lui vaut une certaine notoriété et se trouve respecté de tous.

Comme son idole, notre pirate Black Sparrow a beaucoup de traits similaires à celui-ci : amoureux du Whisky comme des femmes, il en perd parfois la tête.

Son équipage se compose d'une bande de bras cassés, entre aveugles et manchots, Black Sparrow se retrouve souvent seul face à ses ennemis.

«La force du loup, c'est le clan, la force du clan, c'est le loup»

Outre vos peuples, un camp louveteaux se passe en sizaine. Mais une sizaine c'est quoi? Une sizaine c'est aussi un groupe avec lequel on rit, on joue, on découvre... On rend service, ensemble. Dans ce petit groupe de personnes où tout le monde se sent à l'aise, on s'amuse... Dans une sizaine, tout le monde a le droit de donner son avis aussi bien les plus petits que les grands. Pendant 9 jours, au camp, tu vas vivre des aventures avec les louveteaux de ta sizaine.

Comme chaque groupe, une sizaine a besoin d'un meneur. C'est pour cela que tu es là, sizenier. Mais ne t'inquiète pas, ce petit paragraphe te servira de base pour comprendre ta mission.

Tu as un rôle de gestion de ta sizaine. C'est à toi qu'il revient d'organiser la vie en communauté. Tu dois veiller à ce que tout le monde participe aux charges et aux activités, à ce que personne ne soit mis de côté. Tu ne dois cependant pas agir en tyran ; veille à ce que chacun ait son mot à dire, sans toutefois que ne s'installe un grand désordre... Il faut que chacun prenne ses responsabilités et des initiatives, se sente à l'aise, vive un tas de découvertes. Enfin, ton rôle est aussi de faire en sorte que ta sizaine «vive bien», qu'elle profite des richesses de la vie en commun et qu'elle dépasse les difficultés. Une première pratique de cet exercice se trouve dans la préparation du concours cuisine (le grand festin du conseil), que tu devras organiser avec ta sizaine (tes chefs sont d'ailleurs là pour t'aider à les contacter si tu en as besoin).

Jeunes loups, vous venez de lire le mot aux sizeniers. On ne vous oublie pas, on vous demande de faire votre maximum afin que la sizaine fonctionne impeccablement car, diriger ou assister une sizaine n'est pas un travail de tout repos. Le camp repose autant sur vos épaules que sur les leur. Donnez votre avis, prenez des initiatives, mais si la sizaine est dans une impasse et que la démocratie n'aboutit en rien, c'est à votre sizenier qu'il faudra se référer. Toutes les tâches, toutes les activités ne vous paraîtront peut-être pas agréables, mais il est important que vous donniez votre maximum et que vous écoutiez votre sizenier pour que l'ambiance reste au beau fixe. La réussite du camp dépend de chacun d'entre nous.

Les sizaines

-Hollandais volant :

Célèbre vaisseau fantôme créé par la déesse Calypso qui devait servir à Davy Jones pour transporter les morts en mer vers leur royaume. À la base, ce navire est un navire ordinaire, mais après la trahison de Calypso pour Davy Jones et la vengeance du capitaine, cette dernière décide de jeter une malédiction sur le vaisseau. Il se transforme donc en vaisseau fantôme et peut plonger sous les eaux. Il est entièrement recouvert d'algues, de coquillages, de mollusques et de crustacés. Par ailleurs, il ne peut pas se retrouver sans capitaine. À la fin du troisième opus, Will Turner embroche le cœur de Davy Jones, lorsqu'il est à deux doigts de mourir, et prend sa place de capitaine. Il libère son père et retire la malédiction du navire.

-Black Pearl :

Le **Black Pearl** est un galion et le navire le plus rapide des Caraïbes. Il se nommait le *Wicked Wench* alors sous les ordres de Cutler Beckett. Ce dernier lui mit le feu lorsque Sparrow le trahit : le navire et son capitaine coulèrent. Heureusement pour Sparrow, Davy Jones arriva, le sauva et améliora son navire pour le rendre plus rapide que tous les autres navires du monde. Mais, en échange, Jack Sparrow devra se soumettre à lui dans treize ans. Il accepta et rebaptisa le *Wicked Wench* en *Black Pearl*. Le capitaine se rendit alors à Tortuga pour trouver un équipage. C'est là qu'il rencontra Hector Barbossa et il en fit son second.

-Thousand sunny :

C'est le second bateau de l'équipage de *Monkey D. Luffy*. Il a été fabriqué par Franky et la Galley-la-Company, avec un bois très rare et précieux, le bois d'Adam (qui peut notamment résister aux déchaînements naturels : ouragan, tsunami, pression sous-marine, etc.), acheté à prix d'or par Franky (200 000 000 berrys, soit la somme qu'il avait volée à Ussop).

C'est le même bois qui avait été utilisé pour fabriquer le bateau de Gol D. Roger, le seul navire à avoir fait le tour du monde : l'Oro Jackson.

Il est deux fois plus grand que le Vogue Merry, ancien bateau de l'équipage, et possède un lion comme figure de proue.

-*Jolly Roger* :

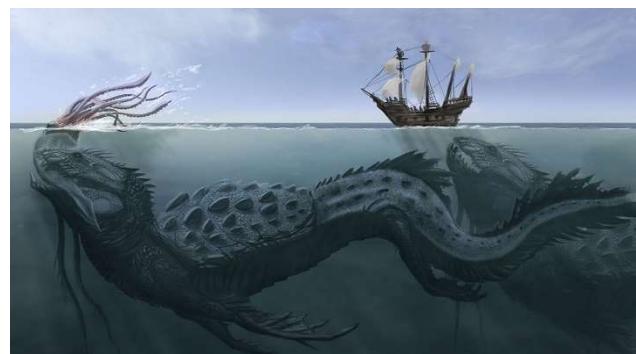
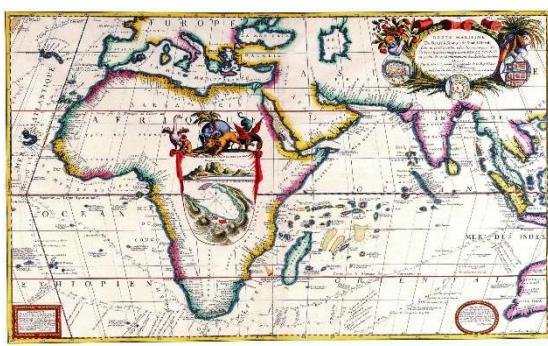
Le **Jolly Roger** est le navire du Capitaine Crochet. L'équipage de Crochet ainsi que Monsieur Mouche y vivent. Il est ancré dans la baie du Pays Imaginaire.

Le Jolly Roger est un navire de l'époque de la Grande Piraterie (XVII^e et XVIII^e siècles), en bois, de peinture rouge et dorée. On note également la présence d'une tête de mort à la proue.

Il sera détruit par la pieuvre.

Voyage vers la route des Indes :

Votre équipage ainsi que vous-même connaissez les Caraïbes mieux que quiconque. Votre désir de changement et d'aventure vous pousse à entreprendre un long périple vers la route des Indes qui regorge de navires de commerce à piller. Il vous faudra cependant être extrêmement prudent car l'océan cache d'étranges et dangereuses créatures qui ont donné vie aux légendes faisant trembler tout marin qui navigue trop loin des côtes.



Quelques-uns de vos haltes...

Journée crasseuse du pirate

En tant que pirate, tu dois être capable de passer des mois entiers en mer sans te laver. La propreté n'est en effet pas du tout un problème pour toi pirate, se salir est un objectif quotidien pour le pirate ; il se jette joyeusement dans la crasse afin de rebuter tous ses ennemis. En effet, ce n'est pas seulement par manque d'attention, mais le pirate est sale car il le veut pour garder sa réputation de crasseux !

Le big abordage des pirates

Et oui, il va être temps de savoir quel navire est le meilleur. En effet, nous, les pirates, voulons régner sur tout l'océan et seul un navire sera à la hauteur de cette tâche. Pour savoir lequel des quatre plus grands équipages au monde mérite le mieux la maîtrise de l'océan, il va falloir se battre à coup de canon et de sabre d'abordage et de pistolet à silex.

Top chef pirate

Chaque année les pirates organisent un grand festin. Celui-ci est sous forme d'un concours des meilleurs cuisiniers, en effet chaque équipage se doit de faire une entrée, un plat et un dessert. Un jury aux goûts raffiné aura pour but de trouver quels sont les meilleurs chefs pirates de la cuisine ! Afin d'avoir un avis objectif, le jury cotera le goût, la présentation (décoration) et l'ambiance.

Dans ta malle...

Un camp, ce sont des activités intérieures et extérieures par tous les temps. On y passe des moments calmes comme des moments intenses, sportifs ou d'endurance à la marche par exemple. Veille à bien préparer ton sac pour vivre pleinement ces activités pendant 9 jours.

- Shorts (5)
- Un Pantalon
- T-shirt
- Un sous-pull
- Pull ou sweat-shirt (3)
- Sous-vêtements (12)
- Grosses chaussettes (13)
- Pyjamas (2)
- Une paire de chaussures d'intérieur
- Paires de vieilles baskets (2)
- Une paire de chaussures de marche
- Veste chaude et imperméable
- Maillot et bonnet de bain
- Matériel de couchage: sac de couchage ou couette* (plus housses (2)) - lit de camp ou matelas pneumatique (plus housses de matelas (2)) – oreiller - taies (2) - une couverture – son meilleur ami de la nuit – une photo de ton amoureuse et de ceux que tu aimes.
- Trousse de toilette : Essuies de bain (2) - gants de toilette (2) – Savon - Savonnette - shampoing - Brosse à dents - dentifrice – pince à ongles – Mouchoirs – Brosse à ongles - Crème solaire – Après solaire
- Lampe de poche
- Une gourde

- Une gamelle
- Une boussolle
- Un canif (qui sera confié à tes chefs lorsque tu n'en trouveras l'utilité)
- Une casquette
- Lunette de soleil
- Un parapluie (inutile bien évidemment)
- Un petit sac à dos
- Papier, enveloppes, timbres et de quoi prendre note
- Ton instrument de musique
- Un déguisement de pirate (par rapport au thème du camp)
- Ton menu pour le « top chef pirate »
- Des chiques (mais si ton short tombe avec le poids des chiques qu'il y a dans ses poches, tes chefs devront réguler leur intégration. N'oublie pas que pour ne pas dénaturer le goût de ces douceurs, il faut les consommer avec modération. N'en prends donc pas en quantité folle, tu ne pourras profiter d'une réserve de ton propre poids)

Les parenthèses te donnent un ordre de grandeur si c'est la première fois que tu fais ton sac pour partir à l'aventure.

Écris ton nom sur chacun de tes vêtements pour ne pas les perdre! Et écris d'avance les enveloppes que tu comptes envoyer pendant le camp, ça évitera d'oublier l'adresse ou de perdre le papier où elle est inscrite !

Tu devras avoir toujours sur toi : un short, ton pull louveteau, ton foulard et ta bonne humeur.

Pour participer au camp, tu devras donner à tes chefs, dès le début du camp, ta carte d'identité, ta carte sis, tes fiches médicales et autorisations complétées avec tes informations personnelles et tes éventuelles ordonnances.

Informations pratiques:

Dates importantes :

Nous t'attendons le 11 juillet 2017 au gîte à 19h avec ton pique-nique pour le soir.

Nous clôturerons le camp le 20 juillet 2017 à 12h au gîte, ta famille est conviée à venir partager un barbecue, tes parents sont donc invités à amener leurs saucisses.

Pour notre grand navire, nous t'incitons à faire du covoitage, voilà pourquoi une conversation mail sera lancée dès ce soir.

En cas de problème avec les dates du camp, n'hésite pas à demander à tes parents d'envoyer un message à Akéla, il fera tout pour que tu puisses participer à un maximum d'activités.

Adresse du gîte :

Rue de la gare, 7a

6670 GOUVY

Payement :

Le prix du camp est de 140€ au BE74 0635 8774 9307 –Hugo BOSTEM – «Camp» ainsi que le nom et le prénom de votre ou vos enfants participant(s) au camp. Merci de verser cette somme avant le 11 juillet 2017.

Etre un pirate, ça se prépare !

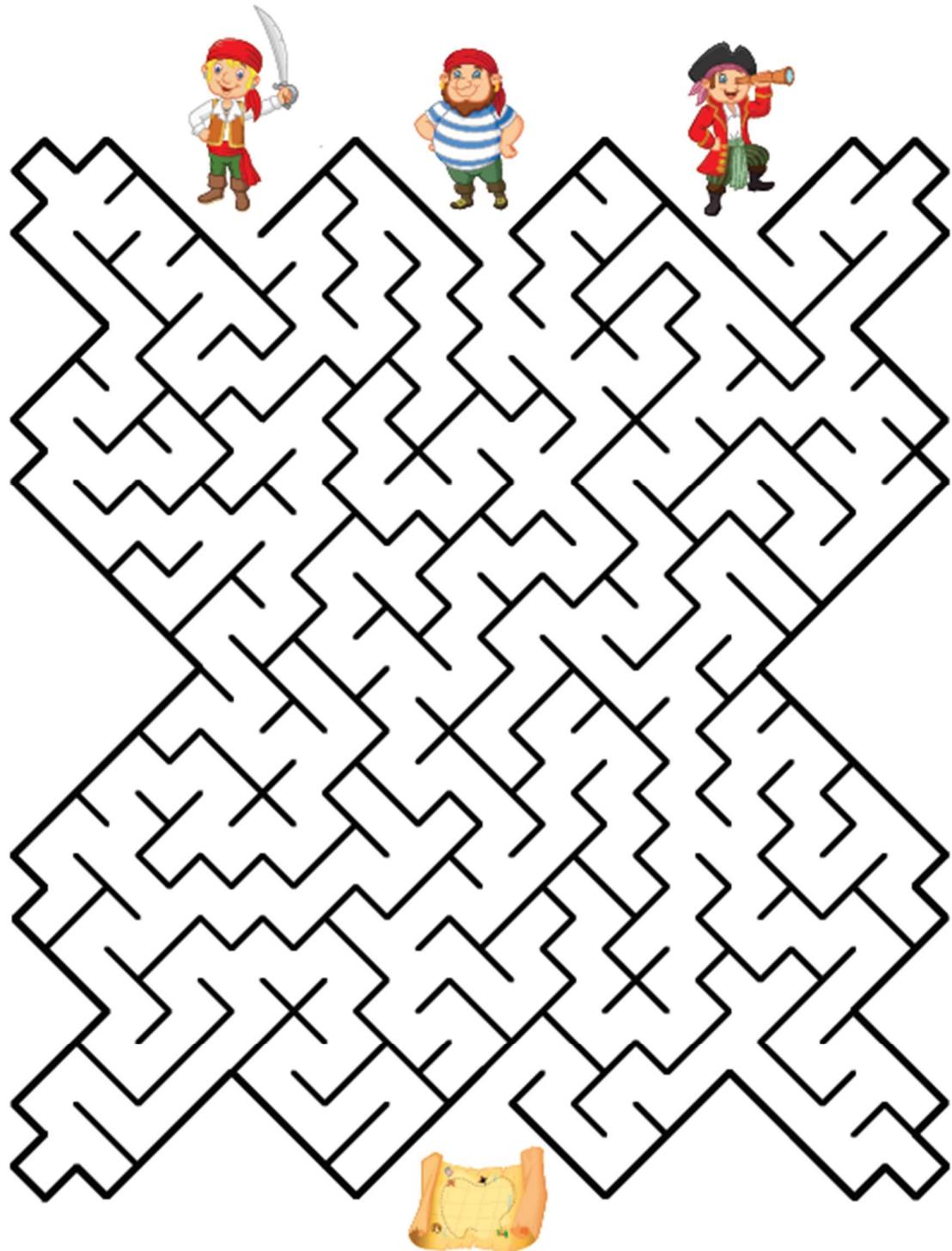
Exercice n°1 :

Entoure les 8 différences entre les deux dessins.



Exercice n°2 :

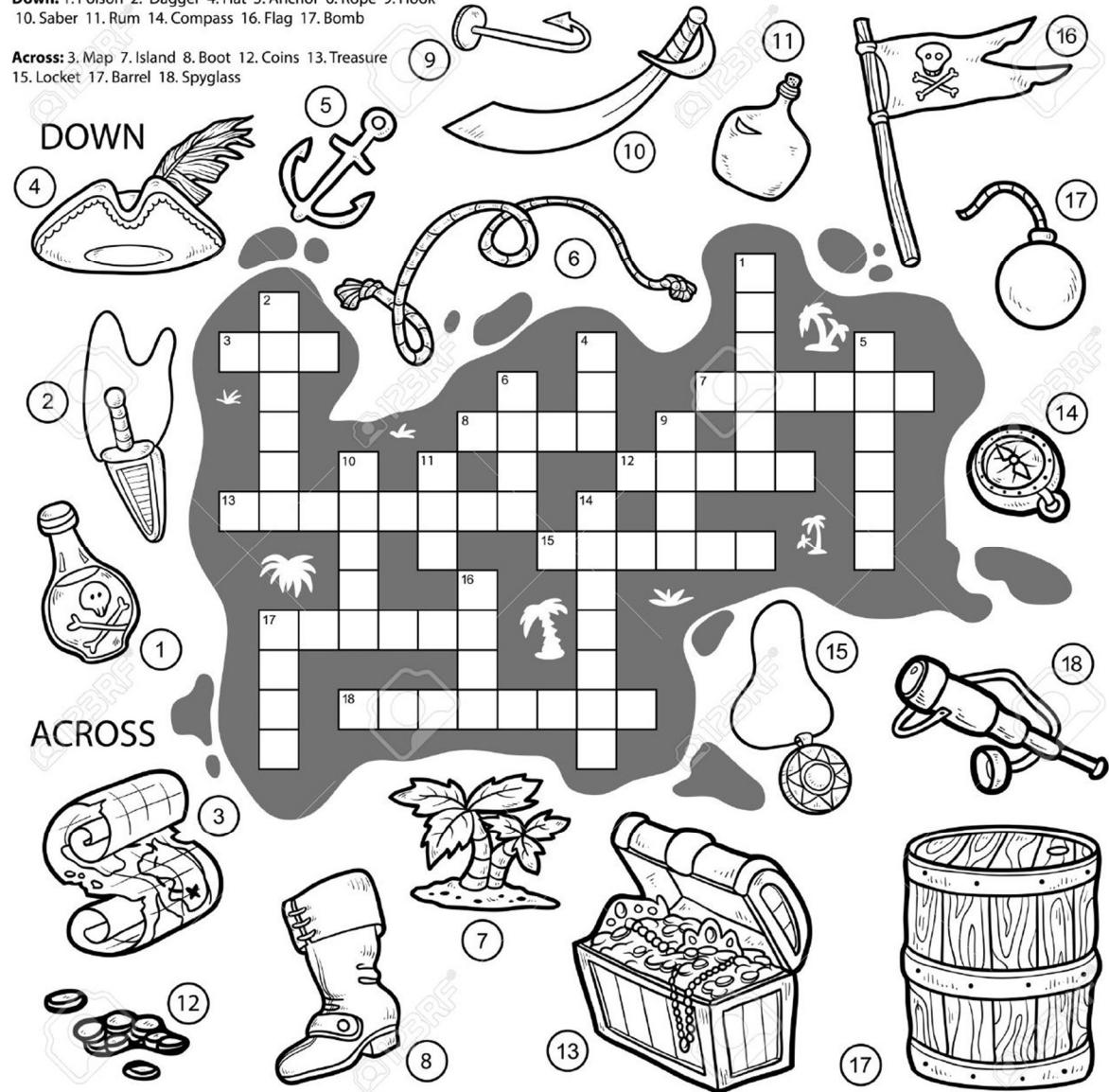
Quel pirate découvrira la carte qui indique l'emplacement du trésor ?
Trace le chemin à parcourir.



Exercice n°3 :

Down: 1. Poison 2. Dagger 4. Hat 5. Anchor 6. Rope 9. Hook
10. Saber 11. Rum 14. Compass 16. Flag 17. Bomb

Across: 3. Map 7. Island 8. Boot 12. Coins 13. Treasure
15. Locket 17. Barrel 18. Spyglass



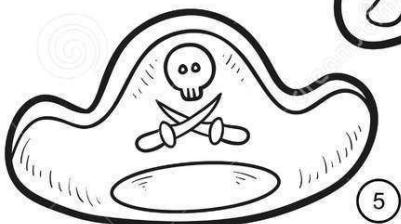
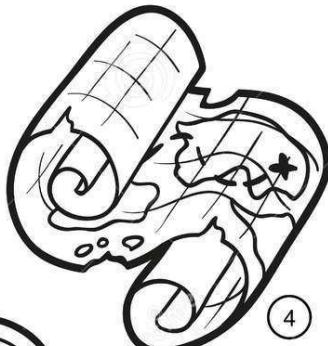
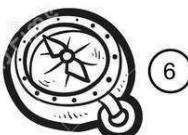
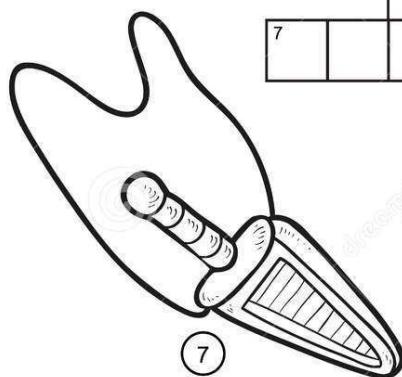
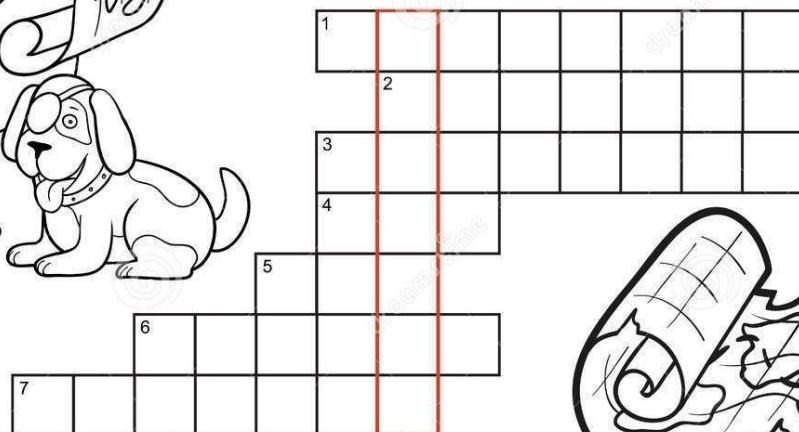
Exercice n°4 :



Exercice n°5 :

1. Spyglass 2. Island 3. Treasure
4. Map 5. Hat 6. Dagger 7. Compass

Answer: pirates



4

5

7

6

5

1

2

3

4

greenkid

greenkid

Exercice n°6 :

