



LE BATEAU PIRATE

<http://www.staj.asso.fr/nord-artois>



Public	8 à 17 ans.
Intérêt du jeu	Travailler sur la peur du ridicule renforcer la cohésion de groupe.
Durée	15 minutes
Objectifs du jeu	Approche coopérative – Activité corporelle
Espace	Un espace dégagé de préférence en extérieur
But du jeu	Faire avancer en rythme l'ensemble des participants du bateau pirate.
Matériel	Aucun
Nombre de participants	Mini 12 Maxi 18 personnes
Déroulement du jeu	L'animateur explique qu'il est le capitaine d'un bateau pirate à l'abandon, et qu'il recrute pour faire une grande traversée à travers l'océan. Il prend la première personne et lui dit de mettre les bras à l'horizontal et de bruer le craquement du mat du bateau, puis deux autres personnes se placeront à gauche et à droite du mat pour faire les voiles en bruant le vent. La suivante fera la vigie en criant « oh patron ,patron une île.... », il faut aussi un phoque à l'avant du bateau qui lui imitera l'animal, rajouter ensuite 2 ou 3 rameurs de chaque côté qui pousse un cri à chaque coup de rame. Rajouter des mouettes qui tournent autour du bateau en criant, un ou deux pirates saouls qui crient « du rhum, du rhum », un tonneau qui roule de gauche à droite, et plus suivant votre imagination. Une fois tout ce petit monde en action faites démarrer le bateau en le guidant « tout droit, gauche, droite » jusqu'à atteindre la terre promise. Il est important de bien dynamiser le groupe avant de commencer à se déplacer
Variantes	Possibilité d'être dans un soucoupe volante ou autre chose selon votre imagination.
Rôle et attitudes de l'animateur	Dynamiser et entretenir l'émulation du groupe. Donner vie à cet espace imaginaire Gérer le déplacement du bateau
Origines du jeu	Jeu de coopération issu de l'éducation à la gestion non violente de conflits.