

# Un grand jeu conté



La dynamique Kewarra renouvelle l'art du conte avec les Lutins et Louveteaux. S'il y a toujours ces récits magiques qui les endorment le soir, s'il y a bien des histoires prêtes à devenir pièces de théâtre ou spectacles de marionnettes, les contes s'accordent aussi avec le jeu. Je vous propose donc aujourd'hui un « grand jeu conté ». AGATE DUPERREY



chaque balise et/ou message :

- Lire l'histoire
- Résoudre les énigmes
- Surmonter les épreuves
- Répondre aux questions
- Avancer en marchant
- Observer attentivement
- Respecter l'environnement : faune et flore, installations, plantations.

## Tout ce que l'on peut faire à partir de la trame de base

- Lire l'histoire en complétant les mots qui manquent
- Inventer des personnages, des objets magiques, des lieux imaginaires
- Inventer de nouvelles aventures
- Dessiner les personnages, les lieux, les objets magiques
- Préparer le parcours à jouer en étudiant les milieux naturels près du camp, en cherchant des noms de lieux, de plantes et d'arbres, en imaginant les énigmes à résoudre et les épreuves à surmonter
- Organiser le « Festin » à la fin du jeu.

Un jeu conté, c'est un parcours d'orientation au long duquel des « balises » signalent des messages qui racontent l'histoire et les aventures d'un héros et/ou d'une héroïne et qui font découvrir le cadre environnant du camp. Les participants suivent la piste, résolvent des énigmes, surmontent des épreuves qu'ils ont eux-mêmes inventées ! La trame

peut être préparée avec les responsables et même avec les Louveteaux, notamment à partir d'un conte régional...

### Le cadre général

- Parcours d'orientation
- Durée : 1 h 30 mn
- Équipes de 6 à 8 joueurs accompagnées d'un responsable. Chaque équipe choisit son nom d'équipe

- Départs échelonnés avec regroupement en fin de parcours

- Jeu coopératif, les résultats de toutes les équipes comptent pour gagner, d'où la nécessité de remettre balises et messages à la même place pour l'équipe suivante.

### Les règles du jeu

- Suivre le chemin indiqué par la carte et les indications de

**cette fiche technique**, créée à partir d'un jeu vécu avec les Louveteaux de Quimper, est à mettre en lien avec l'Équipée 199, pages 22 et 23 : le conte est aussi un des moyens de découvrir son environnement de camp, la culture et l'histoire d'une région qui nous accueille le temps d'un séjour.

# L'histoire : le chevalier de l'osier

## Départ

Il était une fois Yann le vannier qui gagnait sa vie en faisant des paniers, en rempaillant chaises et tabourets. Pour cela, il lui fallait aller cueillir des rameaux d'osier près de la rivière. Ce jour-là, il fait grand soleil et Yann est parti de bon matin avec sa serpe et sa musette qui contient son repas. Toute la matinée, il coupe des rameaux et les lie en fagots bien serrés. Puis, après avoir mangé et fait une sieste, il charge plusieurs fagots sur ses épaules et prend le chemin du retour. En longeant le ruisseau, il voit, au milieu du chemin, en plein soleil, une grenouille endormie. Elle a l'air de souffrir de la chaleur, aussi Yann s'arrête et coupe une grande feuille de berce pour la protéger du soleil. Puis il rentre chez lui pour finir son travail...

Au crépuscule, la grenouille s'éveille et redevient... Une fée ! En effet, les fées se réunissent souvent au bord du ruisseau pour danser des nuits entières et celle-ci était tellement fatiguée qu'elle s'est endormie sur le chemin, transformée en grenouille pour passer inaperçue ! Elle est très surprise de se retrouver abritée sous une grande feuille : « Celui qui m'a protégée du soleil doit avoir bon cœur, je vais le récompenser : qu'à partir de maintenant l'eau lui vienne en aide chaque fois qu'il en aura besoin ! » Sur ces bonnes paroles, elle part attendre ses amies pour les prochaines danses au bord de l'eau.

Le soleil s'est couché et Yann fume sa pipe devant sa porte quand il entend le roulement du tambour. Il se rend sur la place du village où un messager annonce que la fille du roi est malade et que celui qui réussira à la guérir l'aura pour épouse.

« Pauvre princesse... Et si je lui faisais une potion de ma mère-grand ? Épouser la princesse me plairait aussi beaucoup et puis, être le gendre du roi peut être une bonne chose ! » Yann se rend chez sa mère-grand et lui demande une fiole de sa tisane aux plantes. Hélas ! La fiole est vide... Pour refaire le mélange, Yann doit aller chercher des plantes. Vite, il prend sa musette, un quignon de pain et son bâton et part vers

## Première aventure

Arrivé près de \_\_\_\_\_, Yann cherche les plantes qu'il doit ramasser. Soudain, il aperçoit un lutin.

« - Que fais-tu là, être humain ? Ne sais-tu pas que tout ce qui vient de la nature nous appartient ?

- Je viens quérir des plantes pour la potion qui guérira la princesse.  
- Soit, si c'est pour guérir, tu peux prendre ce qu'il te faut, mais pas plus. En outre, pour pouvoir continuer ta quête, tu devras résoudre des énigmes et surmonter des épreuves. »

Soulagé, Yann recueille alors du \_\_\_\_\_ et du \_\_\_\_\_. Il résout les énigmes et surmonte les épreuves, puis il continue son chemin en admirant au passage \_\_\_\_\_. Arrivé au \_\_\_\_\_, il entre dans \_\_\_\_\_.

## Deuxième aventure

Ayant trouvé les plantes, Yann poursuit son chemin. Il se dirige vers \_\_\_\_\_. Voici qu'il a atteint la \_\_\_\_\_ et il lui semble entendre quelqu'un l'appeler. Surpris, il cherche autour de lui puis parmi les plantes qui poussent à cet endroit. Soudain, sortant de sous une \_\_\_\_\_, il voit un être minuscule : un lutin des bois ! Le minuscule personnage l'interpelle :

« - Je suis le gardien de \_\_\_\_\_ et, à ce titre, je dois savoir quelle est ta quête.

- Je viens quérir des plantes pour la potion qui guérira la princesse.

- Soit, si c'est pour guérir, tu peux prendre ce qu'il te faut, mais pas plus. En outre, pour pouvoir continuer ta route, tu devras trouver et dessiner les feuilles de quatre arbres souvent utilisés : le \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_ et le \_\_\_\_\_. Enfin, tu devras résoudre les énigmes et surmonter les épreuves. Puis, prends le chemin qui mène à \_\_\_\_\_ . »

## Troisième aventure

Muni des quatre plantes, Yann poursuit son périple aventureux. Plus que deux plantes et il pourra élaborer sa potion ! Malgré tout, il est un peu inquiet de rencontrer d'autres lutins. Aussi surveille-t-il les alentours. Un sifflement aigu lui signale qu'il a été vu. Il s'approche et les salue bravement :

« - Bonjour, je viens quérir des plantes pour la potion qui guérira la princesse.

- Quelles plantes ?

- Du \_\_\_\_\_ et de \_\_\_\_\_ .

- Soit, si c'est pour guérir, tu peux prendre ce qu'il te faut, mais pas plus. Ensuite, tu résoudras les énigmes et tu surmonteras les épreuves, puis tu continueras ton chemin vers la route des hommes. » Yann les remercie de leur compréhension et reprend son chemin.

## Arrivée

Yann a maintenant récolté toutes les plantes pour la potion qui guérira la princesse. Vite, il retourne voir sa mère-grand qui lui apprend alors à la préparer. Le lendemain, il prend la route du château royal, chaussé de ses sabots, la musette, qui contient la précieuse fiole et un quignon de pain, sur son épaule. Il marche longtemps, longtemps, et quand il arrive enfin à la capitale, il voit une longue file d'attente dans la cour du palais. L'un propose une fouettée d'orties, un autre des cataplasmes de graine de moutarde chaude, un autre encore des pilules au crottin de bique !

Pauvre princesse ! Les remèdes sont pires que les maux ! Enfin, c'est le tour de Yann. Il verse quelques gouttes de la potion dans un verre de tisane qu'il tend à la princesse en disant :

« - Puisse cette eau parfumée vous aider à guérir, princesse. »

Dès qu'il a prononcé ces mots, la magie opère : la princesse sort de son état de langueur et sourit à son sauveur. Elle est guérie ! La joie de tous est immense et des vivats s'élèvent de partout. Le roi et la reine accourent et invitent Yann à venir jusqu'au trône royal.

« Je te remercie, jeune homme, d'avoir guéri ma fille. Je tiendrai ma promesse et tu auras la princesse pour épouse. Je pense qu'elle t'aimera : tu es beau et généreux. Quel est ton nom et qui sont tes parents ? »

Yann s'inclina devant le monarque et lui dit fièrement

« - Mon nom est Yann et je suis vannier. C'est ma mère-grand qui m'a appris à faire la potion qui guérit.

- Bien, tu n'as pas eu honte de tes origines. Nous célébrerons les noces dans une semaine et je te nomme Chevalier de l'osier. » On vêt alors Yann d'un habit de cour et on lui met une chaîne en or autour du cou. Le festin de noces dura dix jours. Des milliers de gâteaux furent offerts par le roi et la reine. Après le mariage, Yann vécut au palais avec la princesse et ils y furent toujours heureux. **Fin**