

Les scouts pluralistes



PIRATES

&
VIEUX-LOUPS DE MER

DOSSIER LOUVETEAUX

DU 11 JUILLET AU 21 JUILLET 2015

GRAND CAMP LOUVETEAU 2015  SAINT-HUBERT

14^{ème} MORLANWELZ • 221^{ème} LA LOUVIÈRE • SCOUTS & GUIDES PLURALISTES



SOMMAIRE

Édito	5
Histoires de Pirates	7
Pirates Célèbres	9
BARBE-NOIRE	9
GRACE O'MALLEY, la Reine Pirate	10
ANNE BONNY & MARY READ, les Sœurs des Océans	11
Hissez le pavillon !	12
Légendes & Superstitions Pirates	14
Les Îles aux Trésors	21
L'île Cocos.....	21
L'île Bourbon (actuelle île de la Réunion)	22
L'île-à-Vache.....	23
Des Corsaires aux Corsets : l'Accoutrement Pirate.....	24
L'Intendance.....	26
Témoignages de Pirates	28
Les Livres	28
Les Films	29
Les Séries.....	35
Chansons Pirates.....	36
Allons à Messine	36
Au Trente-et-un du Mois d'Août.....	36
La Chanson des Corsaire	37
Chantons pour Passer le Temps.....	37
Le Corsaire le Grand Coureur	38
Les Filles de la Rochelle.....	38
La Frégate la Danaé.....	39
Pique la Baleine.....	39
Quinze Marins.....	40
Sur les Bords de la Loire	40
Les Trois Marins de Groix.....	40
Hissons nos Couleurs	41
Vive la Piraterie	41
BD Voyage dans le Temps : Prisonniers des Pirates	42

Jeux Pirates	56
Pavillon Noir ! et lotissement Jolly Roger	56
Que le Grand Cric te Croque	58
Grille Fléchée	60
Philtrà Mousse & Captain Mc Do	61
À Vos Couleurs !	65
Dans ton Baluchon	66
Comment faire ton Baluchon.....	67
Les Affaires à emmener en Camp	67
Ranger les Affaires dans le Sac	67
Durées de Vie des Vêtements	67
Adopte une des Techniques d’emballage les plus efficaces !.....	68
Le Remplissage du Sac	69
Les Réglages de base.....	69



ÉDITO

Holà, jeune loup de mer ! Sois le bienvenu à bord de cette fantastique aventure !

Serais-tu prêt à embarquer sur le navire et à partir avec nous dans de fabuleuses chasses aux trésors ?

Il te faudra alors devenir un véritable pirate !

Si, comme tes animateurs et intendants, tu trembles d'impatience et qu'à la seule pensée du Grand Camp tu as déjà envie d'aller préparer ton baluchon, d'enfiler ton chapeau et d'attraper ton sabre pour partir, voici un peu de lecture pour te faire patienter. Le Capitaine a sa longue vue, sa boussole et les étoiles pour se guider, et toi, jeune mousse, tu possèdes désormais ce recueil de la piraterie !



Tu y trouveras tout ce qu'il faut savoir pour devenir un pirate à part entière et survivre durant la dangereuse traversée des Océans :

Tu y apprendras tout d'abord le code d'honneur des pirates qui, telle la loi de la Jungle, est immuable et s'applique à chacun, et ce que représente réellement le fait d'être un Pirate.

Tu découvriras ensuite nos célèbres prédécesseurs, véritables icônes et inspirations de la piraterie, et la signification de leurs pavillons si différents.

Seront aussi présentées toutes nos légendes et superstitions (tu apprendras à te méfier des dangereuses créatures hantant les eaux sombres et profondes...), nos îles aux trésors, les habits et armes indispensables du pirate, et encore de nombreuses choses que tout jeune matelot se doit de savoir s'il veut faire partie de l'équipage !

Ensuite, si ce recueil ne t'a pas rassasié, nous avons sélectionné pour toi plusieurs témoignages de pirates ; livres, films et séries n'attendent plus que toi !

Et enfin, tu trouveras dans ce recueil un chansonnier, pour les soirées au coin du feu, une bande dessinée et quelques petits jeux pour les longs trajets en mer, et quelques conseils pour empaqueter efficacement tes affaires pour le long et fabuleux voyage qui nous attend !

A l'aventure, moussaillon, et partons ensemble vers l'horizon !

N'oublie pas d'emporter ce dossier avec toi dans ton baluchon !

*Il te sera indispensable durant les nombreuses aventures que tu vivras lors du
Grand Camp !*

Les Officiers d'équipage,

Raksha Bagheera Akela



Code de conduite des Pirates

- ☠ Chacun doit obéir aux ordres du capitaine
- ☠ Le butin se partage comme suit : une part à chaque matelot, le capitaine prend deux parts, le charpentier, le médecin, le second et les maîtres d'équipage ont droit à une part et demi
- ☠ Quiconque sera surpris en train de voler un autre membre d'équipage aura les oreilles et le nez fendu avant d'être maronné
- ☠ Chacun peut voter lors des décisions importantes
- ☠ Quiconque tente de désertir sera abandonné avec pour seul aide un flacon de poudre, un pistolet, quelques balles et un baril d'eau.
- ☠ Quiconque fait preuve de paresse ou refuse de participer à la vie du bateau est privé de sa part lors du prochain butin.
- ☠ Celui qui devient infirme ou perd une jambe en service recevra 800 pièces et, en cas de blessure moins grave, touchera une somme proportionnelle.
- ☠ Si un membre ne peut revenir au navire en même temps que les autres après une attaque ou une escale, il est abandonné sur place (cette règle s'applique aussi pour le Capitaine)
- ☠ Pour être pirates il faut **prêter serment et jurer** de respecter ce présent code.



HISTOIRES DE PIRATES

Un pirate est à l'origine un voleur qui vole sur mer et non sur terre.

Depuis que les gens ont commencé à utiliser des bateaux pour transporter leurs objets précieux, les pirates ont essayé de les voler. Les Pirates existent donc depuis que l'homme navigue !

Mais les pirates tels qu'on les imagine aujourd'hui, comme **JACK SPARROW** des Pirates des Caraïbes, appartiennent à **l'âge d'or de la piraterie** : au 17ème siècle et début du 18ème siècle. C'est à cette époque que le nombre de pirates a fortement augmenté. Ils naviguaient surtout dans la mer des Caraïbes et sur la côte Atlantique du nord de l'Amérique.



A cette période de l'histoire, les pays européens, en particulier l'Espagne explore le "Nouveau Monde" (c'est-à-dire le monde qui n'est accessible qu'en bateau pour les européens, donc l'Amérique !) à la recherche d'or, d'argent et de pierres précieuses...

Les bateaux, chargés de diamants et d'or naviguaient donc constamment entre l'Amérique et l'Europe, en plein océan Atlantique : une proie idéale pour les pirates et les corsaires !

D'ailleurs, quelle est la différence entre un Pirate et un Corsaire ?

Un corsaire est un pirate qui a l'autorisation de son gouvernement d'attaquer les bateaux des pays ennemis. **Les Rois donnent alors une Lettre de marque aux Pirates, pour qu'ils deviennent Corsaires**, au service de sa majesté. Une manière pour le Roi de faire discrètement la guerre à ses ennemis ! Et à cette époque les rivalités entre les pays européens (surtout l'Angleterre et l'Espagne) sont très nombreuses.



Mais une fois que les rivalités étaient terminées, les corsaires, redevenaient des Pirates libres de piller qui ils voulaient !

Libres et en démocratie

Les Pirates utilisaient des bateaux petits et rapides. Beaucoup plus rapides que les gros navires marchands. Ils les attaquaient avec des canons, puis ils s'approchaient du bateau endommagé à l'aide de cordes munies de crochets.

La plupart des bateaux attaqués se rendaient **sans même se battre** !

Car les pirates sont connus pour être très forts et sans pitié... Les pirates avaient donc tout le loisir de fouiller les bateaux pour y voler... du rhum et de la nourriture ! (et oui, les pirates étaient bien plus intéressés par la nourriture que les bijoux !)

Ils en profitaient également pour **enrôler les marins en leur proposant de devenir pirates** ! Et la plupart acceptaient facilement. Car être marins, c'était très dur, surtout qu'à cette époque, les commandants étaient cruels et tyranniques. Alors que la plupart des bateaux pirates étaient dirigés démocratiquement, c'est-à-dire, que les pirates prenaient les décisions tous ensemble en votant à mains levées, ce sont les membres de l'équipage qui élisaient leur chef et surtout les butins volés étaient partagés équitablement.

Les pirates n'étaient pas seulement des criminels, ils étaient aussi les symboles de la liberté et de l'aventure !



Dans la piraterie, on peut retrouver d'autres personnages que les pirates des mers, en voici quelques-uns :

Les pirates informatiques :

Un pirate, en informatique, est une personne pénétrant sans autorisation un objet informatique par un moyen informatique. Aussi anodin que puisse paraître l'acte, il s'agit d'un délit ou d'un crime dont l'objet et/ou l'acte est informatique.

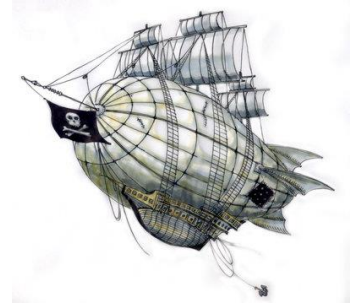
L'acte en lui-même est **un acte de piraterie**, l'action est une action de **piratage**, l'acteur est **un pirate**.



Les pirates de l'air :

Un pirate de l'air est une personne qui **détourne un avion** pour exercer un chantage.

Un détournement d'avion est la prise de contrôle d'un avion par une ou plusieurs personnes. Dans la plupart des cas, les pirates de l'air sont armés et **forcent le pilote à se diriger vers l'endroit désiré** par les preneurs d'otage.



Les pirates de l'espace :

Un pirate de l'espace est une personne **qui détourne un vaisseau spatial** pour diverses raisons. Même si ce n'est pas encore d'actualité, on peut s'attendre à ce que cela devienne une **pratique courante dans le futur** !

Un pirate c'est donc ...

Une personne commettant un acte de piraterie :

Un acte de piraterie peut aussi être **une activité qui se déroule** dans la clandestinité, **en dehors de la légalité**. Un **produit pirate** est ainsi obtenu.

En voici deux exemples :



Les radios-pirates :

Les radios pirates ont connus un succès important en Europe du Nord dans les années 1960. Leur but était notamment d'échapper aux réglementations en vigueur, c'est à dire aux lois et aux impôts liés à leurs radios. Lorsque les émetteurs étaient découverts, les émissions étaient coupées et le matériel confisqué.

La première radio pirate date de 1925, se nommait WUMS et émettait ... depuis la mer.



Les éditions pirates :

S'emploie pour indiquer que le pirate s'approprie la forme et/ou copie le contenu d'œuvres antérieures en violation des lois protégeant la propriété artistique ou intellectuelle.



LE SAVAIS-TU ?

Comment se nomment les statues à l'avant des bateaux ?

Il s'agit des figures de proue (proue signifiant l'avant du navire, poupe étant l'arrière). Les marins, très superstitieux, avaient généralement une figure de proue sur leur navire, symbole d'une offrande à la mer pour apaiser les dieux de la mer.



PIRATES CÉLÈBRES

BARBE-NOIRE

Barbe Noire, également connu sous le nom d'Edward Teach, est un pirate anglais qui régna par la terreur sur les Caraïbes de 1716 à 1718.

Barbe Noire avait l'habitude de porter, au combat ou non, plusieurs épées, couteaux et pistolets. Il était également connu car il avait l'habitude, avant les assauts, d'allumer des mèches de poudre à canon dans son abondante barbe noire, ce qui lui valut son surnom. Cependant, cette habitude rencontre le scepticisme de certains historiens. En effet, il est possible que cette image de « pirate à la barbe de flammes » ne soit qu'une des nombreuses exagérations dues à la popularité toute particulière du personnage. Une autre version serait qu'il cachait des mèches à canon sous son chapeau et en attachait les tresses de sa barbe.



On ne connaît pas bien la jeunesse de Barbe Noire. Il serait né en 1680 à Bristol en Angleterre. Sa carrière maritime commence sur un navire corsaire patrouillant les eaux proches de la Jamaïque pendant la guerre de Succession d'Espagne. En 1716, il rencontre à New Providence le pirate Benjamin Hornigold et rejoint son équipage. Il devient capitaine alors qu'il est au service de Hornigold. Selon le gouverneur de l'île de la Concorde, Edward Teach commandait deux navires pirates britanniques, armés l'un de huit canons, l'autre de douze et embarquant un total de 250 hommes. La Concorde est un véritable trésor : une frégate de 300 tonnes armée de 40 canons, qui avait sillonné les côtes africaines et capturé de nombreux navires britanniques, hollandais et portugais. Barbe Noire lui donne le nom de Queen Anne's Revenge (La Vengeance de la Reine Anne).

Ils pillent six autres navires en 1717, sur la côte américaine et dans les Caraïbes. Vers la fin de l'année, ils capturent un navire français chargé d'or, de pierres précieuses et d'autres richesses, après quoi les deux pirates se séparent : Barbe Noire se dirige vers l'Amérique alors que Benjamin Hornigold retourne à New Providence.

Durant les deux années qui suivent, Barbe Noire se forge une solide réputation de pirate téméraire et cruel en attaquant régulièrement les installations navales et côtières des Antilles et de la côte atlantique de l'Amérique du Nord. Cette réputation est renforcée lorsqu'il sort victorieux d'un duel contre le Scarborough, un bâtiment de guerre de la couronne de Grande-Bretagne armé de 30 canons.

Il continue d'attaquer les navires marchands, les forçant à laisser ses hommes monter à bord du navire et transborder toutes les richesses, les alcools et les armes. Si l'équipage n'offre pas de résistance, Barbe Noire laisse le navire repartir et continuer sa route. Sinon, ils sont tous tués.

Barbe Noire installe plusieurs quartiers généraux aux Bahamas ainsi qu'en Caroline du Nord et en Caroline du Sud. Il vit essentiellement sur l'île de New Providence où on l'appelle souvent Magistrat de la République des Corsaires. Le Gouverneur de la Caroline du Nord, Charles Eden, reçoit régulièrement des parts du butin en échange d'une protection non officielle et plus tard d'un pardon royal. Barbe Noire sera ensuite forcé de quitter New Providence lorsque le Gouverneur Woodes Rogers lance la chasse aux pirates.

Barbe Noire retourne à la piraterie quelques semaines plus tard. En 1718, il bloque le port de Charleston. Il capture le fils de Woodes Rogers et demande une rançon : liberté contre médicaments. Face à l'augmentation du nombre de ses attaques,



Charles Eden perd patience et envoie des troupes à sa poursuite. Barbe Noire est acculé par le Pearl, un bâtiment de guerre de la Couronne de Grande-Bretagne dirigé par Robert Maynard, au large des côtes d'Ocracoke. Il reçoit plus de 25 blessures dont 5 par balles au cours d'une lutte devenue célèbre avant de mourir et d'être décapité par Maynard. Sa tête sera placée en guise de trophée sur le beaupré du Pearl. Une légende raconte que son corps après avoir été jeté à la mer, aurait fait 2 fois le tour du bateau à la nage avant de couler.

GRACE O'MALLEY, la Reine Pirate



Famille de marins, les O'Malleys contrôlent des châteaux le long de la côte.

Grace s'intéresse très tôt à la navigation. D'après la légende, enfant, elle aurait demandé à son père de l'accompagner lors d'un voyage commercial en Espagne. Son père ayant refusé sous prétexte que ses longs cheveux pourraient se prendre dans les cordages du bateau, elle les aurait coupés pour l'obliger à l'emmener. Elle reçoit probablement une bonne éducation et avec son père, elle apprend le commerce mais, malgré son insistance, il n'accepte jamais de l'emmener avec lui.



En 1546, Grace se marie à Donal O'Flaherty et avec lui, elle se lance dans le commerce et la navigation. Des plaintes rapportent alors que leurs bateaux se comportent comme des pirates, imposant par la force des taxes de passage.

Finalement, Donal est tué à la bataille et Grace gagne le respect de ses hommes et de ses adversaires en défendant le château de Donal contre des envahisseurs. Au début des années 1560, elle rentre sur les terres familiales, suivie par de nombreux O'Flaherty qui lui restent fidèles, et recrute des combattants pour poursuivre ses activités. Ses bateaux attaquent les navires qui passent à proximité tandis que, sur terre, elle s'attaque à plusieurs forteresses sur la côte. Héritant de la flotte de son père, elle se construit une fortune importante.



A la fin du 16ème siècle, Grace utilise toutes les occasions qu'elle rencontre de lutter contre le pouvoir anglais. En 1593, cependant, deux de ses fils et son demi-frère sont capturés par un navire anglais. Grace navigue alors jusqu'en Angleterre pour rencontrer la reine Elisabeth Ier et demander leur libération. Devant la reine, elle refuse de s'incliner, voulant montrer qu'elle ne la reconnaît pas comme sa souveraine. Après une longue discussion, la reine accepte de libérer les enfants de Grace si elle accepte d'arrêter sa rébellion.

A son retour en Irlande, Grace dirige des actions contre les « ennemis de l'Angleterre ». Même après sa mort, Grace reste un personnage mythique de l'histoire irlandaise et de la piraterie.



ANNE BONNY & MARY READ, les Sœurs des Océans

Anne Bonny, qui a navigué sous des vêtements d'homme au début du 18ème siècle, est avec Mary Read une des femmes pirates les plus célèbres de l'Histoire.



Née en Irlande vers 1700, Anne Bonny est la fille du procureur William Cormac. Quittant l'Irlande avec sa fille, William Cormac s'installe en Caroline du Sud où il achète une plantation. De son enfance ne restent que des mythes ; on la dit intelligente mais de caractère difficile, et on raconte qu'à 13 ans elle aurait poignardé une domestique. On dit également que, déshéritée par son père, elle aurait incendié sa plantation.

A 16 ans, Anne épouse un pirate, James Bonny, et s'installe avec lui aux Bahamas. Là, James devient informateur auprès du Gouverneur et il dénonce des marins soupçonnés de piraterie. Déçue, Anne quitte son mari pour se mettre à fréquenter des pirates, dont Pierre Bousquet avec qui elle organise une première expédition de pirate contre un navire marchand français.

Le Gouverneur des Bahamas, cherchant à lutter contre la piraterie, offre des pardons royaux aux pirates qui promettent de cesser leur activité mais Anne refuse ; elle rejoint d'autres pirates qui refusent de se soumettre. A partir de ce moment-là, habillée en homme, elle se fait appeler Adam Bonny. Commence alors une période de piraterie, au cours de laquelle Anne rencontre Mary Read, une autre femme pirate qui se fait passer pour un homme et appeler Willy Read.

A l'automne 1720, le Gouverneur des Bahamas envoie des navires de guerre britannique aux trousses d'Anne Bonny et de Mary Read. Les pirates se battent sans relâche contre les navires qui les traquent. Lors de la rencontre avec un de ces navires, commandé par une ancienne relation d'Anne, la pirate parvient à monter à bord en usant de séduction et, après avoir drogué le capitaine, à mouiller les mèches des canons avant de rejoindre les siens. Le combat ne fera qu'un mort : le capitaine du navire, tué par Mary, peut-être par jalousie.



Le 21 octobre 1721, Anne Bonny et Mary Read sont finalement capturés. Les pirates, saouls d'après certains récits, opposent peu de résistance. Écœurées par leur attitude, Anne et Mary se battent jusqu'au bout, tuant deux pirates et en blessant plusieurs. Au bout d'une heure de combat, seules face à leurs ennemis, les deux femmes finissent par rendre les armes.



Ramené aux Bahamas, l'équipage de Jack Rackham, compère des deux femmes, est jugé et pendu ; Anne et Mary parviennent à échapper à la pendaison en prétendant qu'elles sont enceintes. Au cours de la captivité de Jack Rackham, Anne lui aurait rendu visite et dit « *Si vous vous étiez battu comme un homme, vous n'auriez pas à mourir comme un chien.* »

Mary Read meurt en prison. Graciée la veille de Noël, Anne Bonny disparaît des documents officiels. Des hypothèses disent que son père aurait payé sa rançon, qu'elle se serait remariée, qu'elle aurait retrouvé son mari ou qu'elle serait retournée à la piraterie sous un autre nom, mais personne ne sait avec certitude ce qu'elle est devenue.

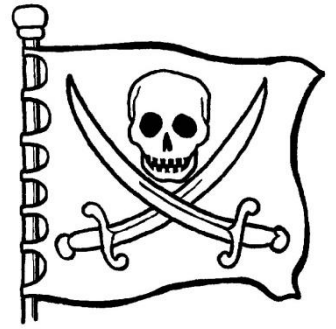


HISSEZ LE PAVILLON !

On les appelle souvent « **drapeaux pirate** » mais dans le langage des marins les drapeaux que l'on trouve sur un bateau se nomment « **pavillons** ». Dans notre imaginaire, le pavillon pirate est un bout de tissu noir décoré d'une tête de mort accompagné de deux sabres ou de deux os.

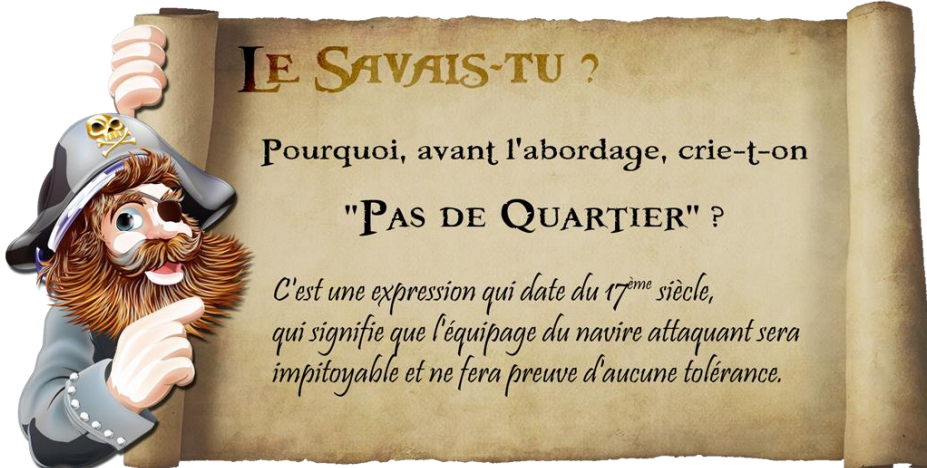
En réalité, ils étaient souvent différents selon le capitaine, la nation d'origine de l'équipage ou même les ordres lors des combats.

Si le pavillon était **noir**, lorsque les pirates approchaient d'un navire marchand, ils cherchaient avant tout à **effrayer pour pouvoir voler la cargaison sans combattre**. Par contre, si le pavillon était **rouge**, les pirates ne feront **pas de quartier** et combattront sans relâche. Le nom



donné au pavillon pirate le plus connu, le « **Jolly Roger** » viendrait d'ailleurs de « Joli Rouge » et nous pouvons noter qu'en anglais, le terme « roger » signifie « vagabond ».

En vérité les pavillons unis, qu'ils soient noirs ou rouges, étaient les plus courants car plus simples à réaliser. Toutefois, certains capitaines préférèrent se créer un « Jolly Roger », plus facilement identifiable.



Leurs symboles en blanc sur fond noir **évoquent souvent la mort** et l'absence de quartier :

- le **crâne** et les **tibias** sont des symboles macabres anciens et connus, déjà propres à certaines armées européennes depuis le 15^{ème} siècle ;
- le **sablier** renvoie à la notion du temps qui s'écoule, qui rapproche de la mort ou s'achève par elle ;
- la symbolique guerrière menaçante des **sabres et des armes** ;
- parfois, des **cœurs** ou des gouttes de **sang** ;
- plus rarement des **lettres** ou des inscriptions.

Voici quelques pavillons de pirates célèbres :



Pavillon de
Calico Jack Rackham



Pavillon d'**Edward England**



Pavillon de **Richard Worley**



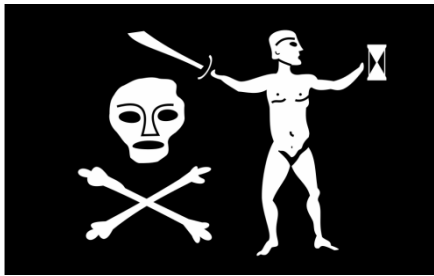
Pavillon de **Chris Condent**



Pavillon d'**Henry Every**



Pavillon d'**Emanuel Wynne**



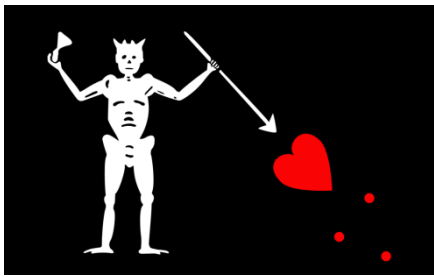
Pavillon de **Walter Kennedy**



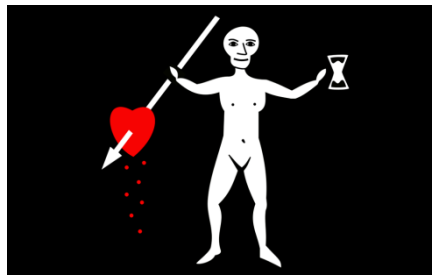
Pavillon de **Christopher Moody**



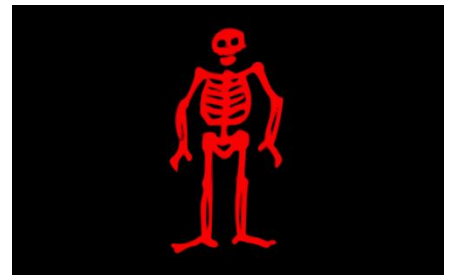
Pavillon de **Stede Bonnet**



Pavillon de **Barbe Noire**
(**Edward Teach**)



Pavillon de **John Quelch**



Pavillon d'**Edward Low**



1^{er} pavillon de
Bartholomew Roberts



2^{ème} pavillon de
Bartholomew Roberts



Pavillon de **Thomas Tew**

LE SAVAIS-TU ?

Comment s'appelle la petite porte pour laisser sortir les canons du bateau ?

Il s'agit du sabord, qui est une ouverture carrée servant de passage à la bouche des canons.

LÉGENDES & SUPERSTITIONS PIRATES

A l'aube des temps, lorsque l'homme se risquait à aller sur l'immensité de la mer, les dangers étaient tels qu'il portait toutes les protections possibles et inimaginables.

Les hommes de la mer étaient réputés pour être les plus superstitieux qui puisse exister.

Au fil du temps, des périples et de leurs aventures, ils en sont venus à interdire à bord ou même à empêcher la prononciation : lapin, curé, corde, église, noyade, prêtre, lièvre, moine, loup, ficelle, chapelle, pourceau, volet, couturière, etc.

Les superstitions décrites ci-dessous datent de la nuit des temps et se sont maintenues jusqu'au début du 21^{ème} siècle.



Les Sirènes

Nous nous représentons souvent les sirènes comme des créatures dotées d'un **corps de femme sur une queue de poisson**. Pourtant, par le passé, elles avaient l'apparence d'**oiseaux à visage de femme**, elles possédaient des serres puissantes ou des pattes de lion. Elles étaient dotées d'une **belle voix** et parfois jouaient d'un instrument de musique, elles étaient alors pourvues de bras.

Elles symbolisent le dernier refuge des noyés : **elles prennent soin des marins morts et les emmènent au fond des mers**, là où les vivants ne peuvent se rendre.

Il semble que la sirène à queue de poisson soit apparue dans la littérature vers le 8^{ème} siècle. Elle est représentée, tantôt comme une très jolie

femme, dotée d'une belle poitrine, de cheveux toujours longs et ondulés, variant du blond au vert en passant par le roux flamboyant, tantôt comme un monstre hideux. Dans ce cas, la queue de poisson symbolisait une sorte de serpent et faisait d'elle **un véritable démon femelle**, symbole de la luxure.

Femme-oiseau et femme-poisson coexistent au Moyen Âge et ont les mêmes fonctions : **elles attirent les marins par leur beauté, les envoûtent par leurs chants mélodieux, les endorment puis les tuent et les dévorent.**

Une mort certaine attend donc les navigateurs. La vue d'une sirène par un marin, qu'il soit en mer ou à terre, est d'ailleurs un présage de malheur : tempête, mauvaise pêche, mort,...

L'image associant la sirène à une séductrice maléfique va s'estomper avec la publication de « **La Petite Sirène** ». Celle-ci

voulant vivre parmi les humains, échange sa voix contre deux jolies jambes.

Les sirènes étaient également appelées **néreïdes** et leurs équivalents masculins étaient nommés **Tritons**.



Le Léviathan

Il s'agit d'un **monstre marin**, issu de la mythologie phénicienne, mentionné dans la Bible où il symbolise les forces du mal.

Il est décrit comme **le plus terrible de tous**, celui que seule l'épée de Dieu parviendra à tuer. Il possède un corps recouvert d'écailles, crache

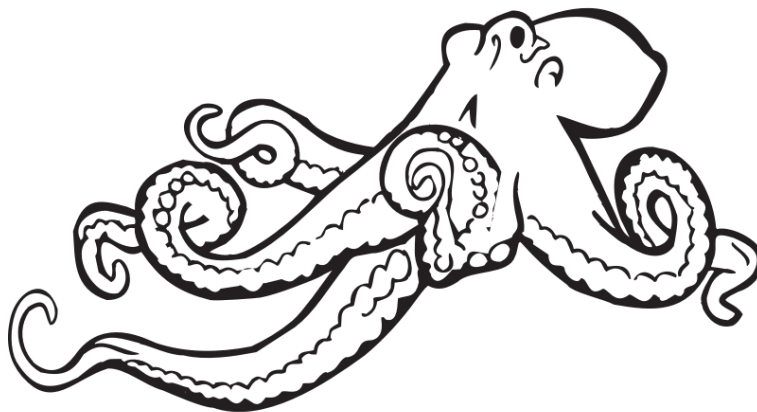


du feu et de la fumée sort de ses narines. Il est couramment représenté par **un serpent de mer** dont la longueur varie entre 6 et 75 mètres, mais il peut aussi être apparenté à une baleine ou à un crocodile.



Le Kraken

Créature issue de la mythologie scandinave, le Kraken est **un monstre de très grande taille et doté de nombreux tentacules**. Il est capable de se saisir d'un navire pour le faire chavirer, coulant et dévorant les marins à bord. Il semblerait qu'il tienne sa légende de nombreuses observations de véritables calmars géants, dont la taille peut atteindre 20 mètres. Ces créatures vivent normalement à de grandes profondeurs, mais certains spécimens ont déjà été aperçus à la surface et auraient "attaqué" des navires.



Par chance, nous serons sur terre et nous ne risquons donc pas de tomber sur une de ces « merveilleuses » créatures... Mais attention jeune loup de mer, car il y a toutes fois d'autres choses qui pourraient porter malheur à notre équipage.

LES CROYANCES DES MARINS

Les marins vivent dans des conditions difficiles et la méfiance du monde qui les entoure est très prononcée, ils pensent que de nombreux malheurs les tortureront en cas de rencontre avec :



Les Animaux

L'Albatros

Le marin montre peu de sympathie envers l'albatros. Il est réputé annoncer le mauvais temps et les tempêtes lorsqu'il se pose sur l'eau.

Il est en revanche de bonne augure de le voir planer, signe de bon vent.

L'Âne

Il était de bon augure de voir un âne avant de prendre la mer, car l'animal était réputé bête, borné, mais courageux (comme les pirates... et les joueurs de foot).

Le Bouc

Accrocher la peau d'un bouc en haut du grand mât d'un bateau lui permettra de faire un voyage sans encombre. La peau du bouc possède des vertus protectrices.

Le Chat

Le chat est très utile sur un bateau puisqu'il est utilisé pour éliminer les rats.

Sa réputation est toutefois ambiguë car on ne le voit pas toujours d'un bon œil à bord malgré ses bons services.

Un chat noir est fort malvenu, sauf chez les anglais qui pensent au contraire qu'il est bienvenu à bord et préviens des coups de tabac en ondulant sa queue.

Mais il arrive qu'on ne veuille pas de lui à bord, et son nom est interdit d'être prononcé. Toutefois, s'il vient de son propre chef, il est admis, car le jeter hors du navire entraînera fortes tempêtes et malheurs. Il n'est pas bon de l'entendre miauler, il vaut mieux qu'il reste silencieux. En Bretagne, apercevoir un chat avant le départ en mer est un événement susceptible d'annuler le voyage.

En Amérique, le chat possède la réputation d'annoncer les tempêtes quand il se frotte la face, ce qui n'est pas loin d'être une vérité car le chat est très sensible aux changements climatiques.



Le Chien

Le chien n'est pas très favorable aux pêcheurs Bretons ; les Ecossais évitent même de prononcer son nom.

Le Corbeau

Si un corbeau proche du bord de mer croasse pendant la nuit ou au petit matin, c'est le présage d'une tempête.

Le Cormoran

Le pêcheur n'aime pas le cormoran, car en voir un signifie que la pêche sera maigre, surtout si une mouette suit. Les cris du cormoran annoncent une prochaine dégradation de la météo.

Le Goéland

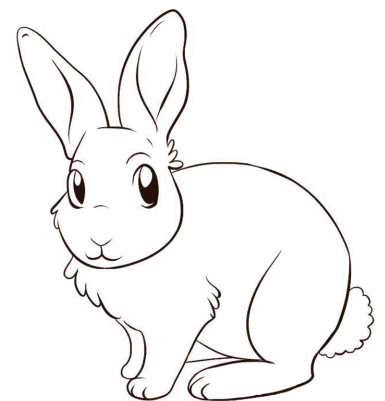
Le goéland représente l'âme d'un mort. Il abrite l'âme d'un noyé dont on n'a jamais retrouvé le corps. Il ne faut donc pas toucher au goéland pour ne pas léser le pauvre mort.

Le Lapin

Le lapin est l'animal le plus détesté des hommes de la mer. Cela paraît étonnant pour une si gentille bête. Mais le lapin adore le chanvre et le grignote. Tout ce qui est cordage sur un navire est fait en chanvre, donc le navire est à la merci du lapin !

Le lapin ronge l'étope qui empêche les infiltrations d'eau.

Les marins nomment ce mammifère « la bête aux grandes oreilles » pour ne pas prononcer son nom.



Le Lièvre

Pour les mêmes raisons que le lapin, le lièvre porte aussi malheur.

La Mouette

La mouette, tout comme le goéland, porte l'âme d'un marin mort en mer.



Le Perroquet



Beaucoup de pirates et corsaires portaient des perroquets sur leur épaule. Le perroquet est vraiment utile ! Il a le don de la parole, de reproduire la musique et les chansons, il peut prédire les changements météorologiques. S'il se lisse les plumes, c'est signe d'orage ; s'il parle sans cesse ou s'agite pendant la nuit, c'est signe d'un temps incertain. Tuer un perroquet porte malheur.

Les Rats

Les rats sur un navire véhiculent des parasites et maladies, ils dévorent tout, c'est un fléau. En revanche, un bateau privé de rat est dans une mauvaise passe, car les rats l'auront quitté pressentant quelque malheur ; un don que seuls ont les rats



La Boisson

Le Champagne

Il y a fort longtemps, tout bateau devant affronter l'océan était consacré à un sacrifice du sang d'une victime étalée sur la proue afin de s'attirer les bonnes grâces des divinités.

Plus tard, on passa plutôt à la libation de vin, ce qui était moins cruel. La tradition était de baptiser un bateau avant son départ en mer sinon il devrait essuyer des tempêtes, se confronter à des monstres marins, à des avaries, etc. Et enfin, aujourd'hui, on utilise le champagne.

La méthode utilisée est de lancer vigoureusement une bouteille de champagne contre la coque. Si la bouteille ne casse pas du premier coup, c'est un très mauvais présage pour le bateau. Depuis quelques temps donc, la bouteille est légèrement sciée de manière à ce qu'elle casse plus facilement.

Plus le bruit de l'explosion de la bouteille est violent, meilleur c'est ! Les démons s'éloignent à coup sûr. C'est d'ailleurs toujours le cas aujourd'hui.



Les Humains

La Femme

La présence d'une femme à bord porte malheur. Pourquoi ?

Les marins vivaient pendant de longs mois dans une intense frustration physique et sentimentale. Une femme circulant au milieu de l'équipage ne pouvait qu'alimenter les jalousies et les querelles. Il a fallu simplement laisser se répandre une réputation de porte-malheur concernant la femme pour éviter ces désagréments.

La Marraine

La marraine est la femme qui préside au lancement d'un navire. Le choix de la marraine est soigneusement fait. Elle doit être vigoureuse pour être capable de casser la bouteille d'un seul coup (voir la superstition sur le champagne), elle ne doit pas être enceinte ni mariée sinon le bateau pourrait sombrer.



La Mort

Si quelqu'un meurt sur un bateau, c'est un très mauvais présage. Le défunt pourrait très bien considérer le bateau comme son cercueil et le faire couler.

La raison la plus logique est le risque d'épidémie lors de la décomposition du cadavre. Quand par exception, on ramène un corps à la terre ferme, il est d'usage de le faire débarquer en premier. Une fois l'enterrement terminé, la mer pourrait se mettre en colère qu'on lui ait volée sa proie, donc, afin de l'apaiser, on lui envoie une couronne de fleurs au nom du défunt.



L'Âme

Les marins sont convaincus que le bateau est doté d'une âme.

Les anglais ont pour habitude dans leur propre langue de ne pas donner de masculin ni féminin pour des objets inanimés, ils les appellent "it" (ça). Mais pour les bateaux, ils disent "he" (il) ou "she" (elle), comme d'une personne humaine.

L'Appel du Marin

N'appellez jamais un marin au moment de son départ, ne jamais l'interrompre sinon un grand malheur s'abattra sur lui en mer. Courrez plutôt à sa rencontre pour lui parler ou lui donner un objet face à face.

Leur Souhaiter « Bonne Chance »

Il ne faut jamais souhaiter bonne chance à un marin en train de s'embarquer, cela attirerait la déveine durant toute la traversée.

Les Chants

Les marins chantaient à pleine voix au labeur, craignant d'entendre un chant autant redouté que délicieux : celui des sirènes qui cherchaient à les attirer dans les entrailles de l'océan.

Le Doigt

Montrer du doigt un bateau qui quitte le port, c'est le condamner à un naufrage certain.

Les Jurons

On ne jure pas à bord d'un navire, ça porte malheur aux pêcheurs, le poisson fuit.

La Noyade

Il y a fort longtemps, il ne fallait pas secourir les personnes en danger de noyade ou sortir un noyé de l'eau pour l'enterrer. En effet, les esprits de la mer réclamaient leur dû.

Pincer un Marin

La vie d'un marin était tellement aléatoire, que durant des siècles, même ceux qui revenaient au port sains et saufs étaient soupçonnés de n'être plus du monde des vivants. Pour s'assurer donc que le marin était réel et non pas un fantôme, il fallait le pincer.





Siffler

Siffler est totalement interdit à bord d'un bateau car cela fait lever des vents incontrôlables et attire le diable. En revanche, le marin peut siffler à terre.

La seule personne qui était tolérée de siffler à bord d'un bateau n'était que le cuistot, car tant qu'il sifflait, il ne pouvait pas manger les provisions du bord.

L'Arc-en-ciel

Le marin considère l'arc-en-ciel comme un chemin entre le monde des vivants et le monde des morts. Il peut créer des tempêtes en aspirant l'eau de la mer par ses deux bouts. L'arc-en-ciel ne doit jamais être montré du doigt sinon le bateau serait victime de tempêtes.



Les Légendes

Le Hollandais Volant

Le « *Flying Dutchman* », en français « *Hollandais Volant* », serait un navire fantôme, dont l'histoire terrifiante aurait inspiré le fameux film « *Pirates des Caraïbes* ».

L'histoire de ce voilier est sans doute la plus mystérieuse des légendes de mer, tous les marins la connaissent et redoutent un jour de croiser ce navire fantôme.

Son histoire remonte au 17^{ème} siècle lorsque le Hollandais Volant regagna Amsterdam, son port d'attache. A son bord une énorme cargaison d'or. C'est alors que les hommes d'équipage s'emparèrent du précieux trésor et précipitèrent leur capitaine par-dessus bord. Ce dernier mécontent leur jeta un sort, le navire sera désormais maudit.

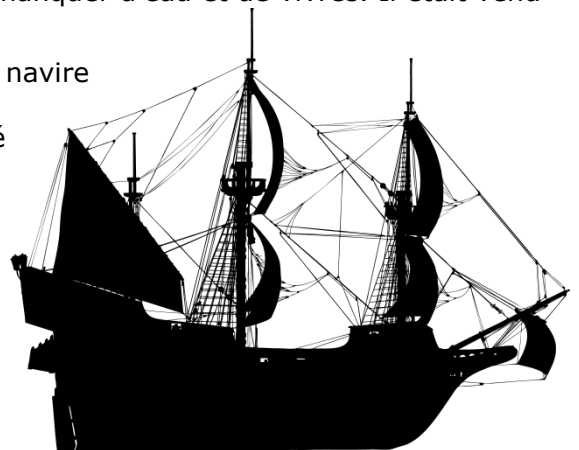
Depuis 4 siècles le Hollandais Volant hante les mers du globe.

Une fois le trésor en main, les marins commencèrent alors à manquer d'eau et de vivres. Il était venu le temps de rentrer à bon port pour refaire le ravitaillement.

Mais le temps d'arriver au port, ils attrapèrent la peste sur ce navire fantôme et sont donc devenus des pestiférés. Le bateau se transforma en loque, aucun port ne voulait d'eux et ils ont été condamnés à errer au milieu des tempêtes.

Depuis maintenant 4 siècles, ce navire maudit hanterait les mers du globe. De nombreux témoins auraient croisés son sillage. Des témoignages variés, parfois très précis, raconté par des équipages entiers.

Alors phénomène naturel, mirage ou simple légende maritime, le mystère du Hollandais Volant reste entier.



Davy Jones

"Le coffre de Davy Jones" est une expression qui signifie le fond des océans, elle est souvent utilisée par les marins. Pour eux, « retrouver le coffre de Davy Jones » signifie mourir en mer. Davy Jones est parfois considéré comme le démon ou le diable des Océans. Les origines de cette légende sont multiples et incertaines.

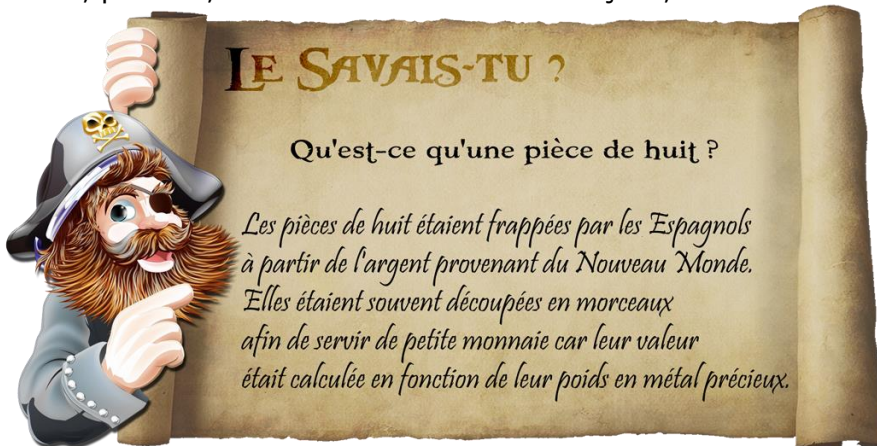
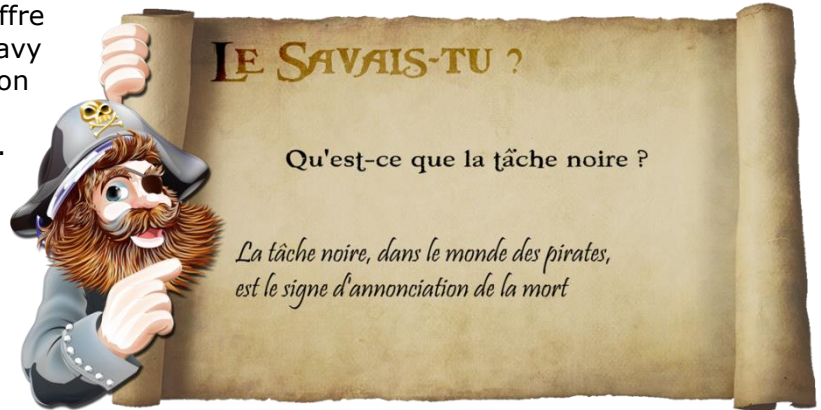
L'une des histoires représente Davy Jones comme un propriétaire de Pub anglais qui empoisonnait les marins qui s'y rendait. L'autre histoire le représente comme le Capitaine du célèbre Hollandais volant.

Sa réputation s'est faite de bouche à oreilles, son nom était murmuré entre les marins. On considère Davy Jones comme un personnage légendaire du monde pirate.

Ce même Davy Jones, selon les marins, est le démon qui préside à tous les mauvais esprits de l'abîme, il est, paraît-il, souvent vu de différentes façons, soit comme une ombre sur la mer à la veille des

ouragans, soit près des épaves. Les marins ont une peur bleue de Davy Jones, la plupart refusaient même de citer son nom ou de parler de lui.

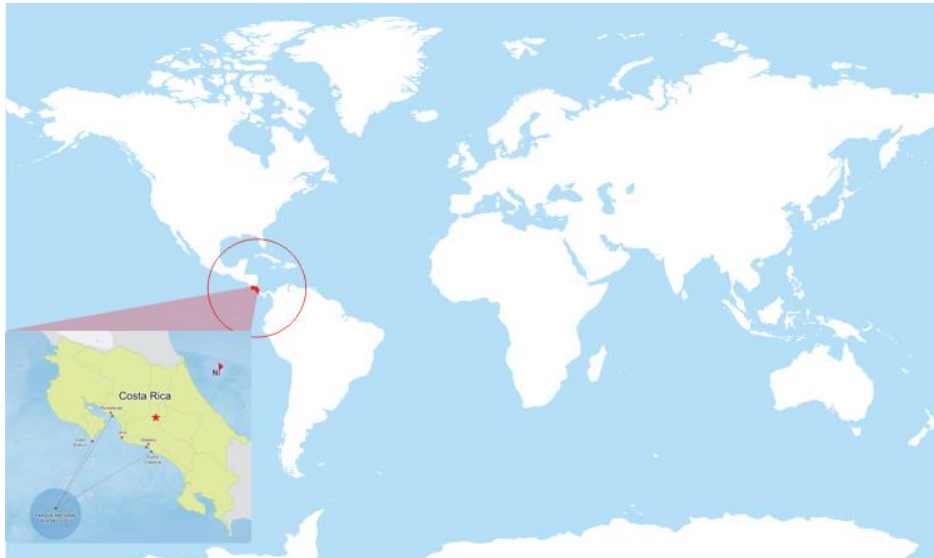
On dit qu'il est venu dans une tempête et qu'il a disparu dans une tempête, qu'il est venu dans la nuit et qu'il a disparu dans la nuit, qu'il est venu personne ne sait d'où et qu'il a disparu personne ne sait où. Peut-être aura-t-on la chance de le voir à bord de son navire fantôme et de connaître enfin sa véritable histoire.





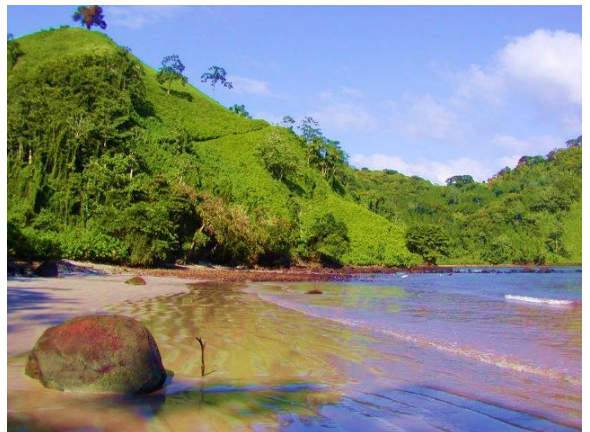
LES ÎLES AUX TRÉSORS

L'île Cocos



L'île Cocos (en espagnol : Isla del Coco) est une île appartenant au Costa-Rica située à 550 kilomètres au large. Elle est également appelée « Émeraude du Pacifique ». Citée pour la première fois en 1526 par Joan Cabezas qui naviguait aux abords de l'île. Elle est dessinée sur une carte de Nicolas Desliens sous le nom de « Ysle de Coques » en 1541.

Les pirates, dont le champ d'action se trouvait au long du Pacifique de l'Amérique espagnole, ont pris l'île pour lieu de refuge et de coffre-fort entre le 17^{ème} et le début du 19^{ème} siècle. Ils choisirent cette île pour son bois et son eau potable. L'île fut alors surnommée l'« île aux Trésors » car de nombreux trésors sembleraient avoir été enfouis dans plusieurs grottes. Ainsi, l'écrivain Robert Louis Stevenson s'en inspira pour écrire l'histoire de L'Île au trésor en 1881. Les premiers visiteurs de l'île furent alors les chasseurs de trésors du monde entier qui ont entrepris plus de 500 expéditions entre 1846 et 1997.



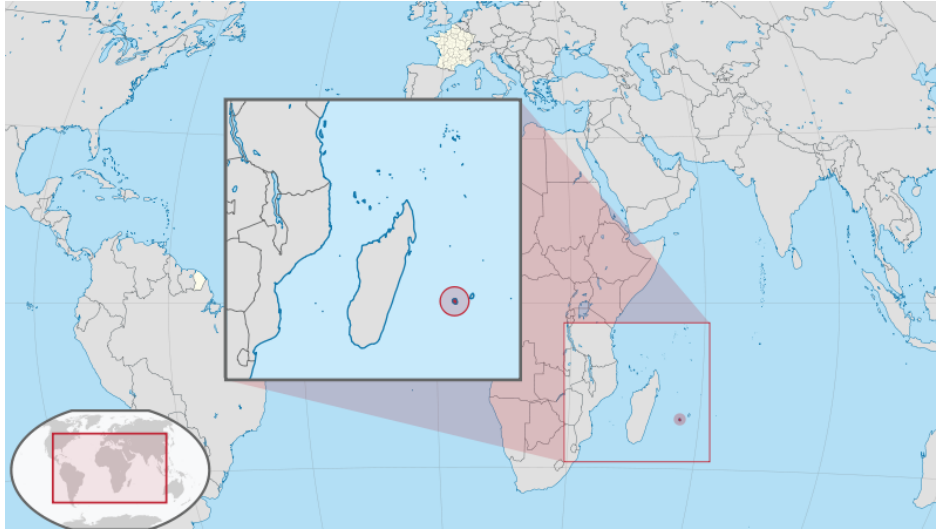
L'île a été classée Patrimoine mondial de l'UNESCO en 1997 et les fouilles sont désormais interdites par le gouvernement du Costa Rica afin de ne pas dénaturer le site. L'homme pensait pouvoir s'installer sur cette île mais son climat est un calvaire, il n'y a donc aucun habitant sur l'île Cocos.

L'île Cocos a été fréquentée par de nombreux pirates ayant pillé des convois maritimes revenant du Pérou. On peut citer :

- **Henry Morgan**, qui est venu sur les îles peu de temps après avoir pillé Panama en 1683.
- **Edward Davis**, a enterré sa cargaison d'or et de bijoux de plusieurs millions de dollars, provenant de Guayaquil, en Équateur.
- Bennet Graham, dit "**Benito Bonito**" aurait enterré une fortune d'environ 38 millions d'euros sur l'île en 1812.
- **William Thompson**, et son fabuleux trésor du Pérou dit le trésor de Lima, dont la fortune est colossale et dépasse de loin tous les autres trésors des autres pirates.

Sans le savoir, tu as peut-être déjà vu cette île : Elle sert de décors pour quelques scènes dans le 3^{ème} opus de « Pirates de Caraïbes » et dans toutes les vues aériennes des « Jurassic Park »

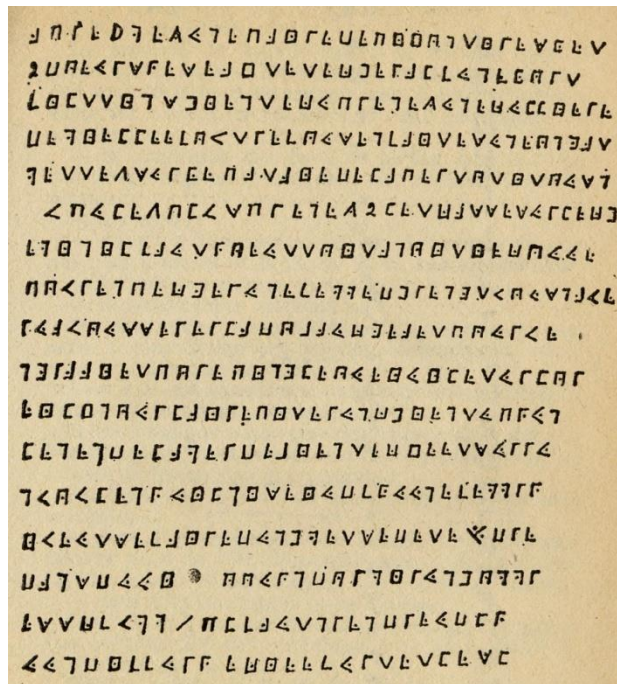
L'île Bourbon (actuelle île de la Réunion)




Olivier Levasseur dit « **La Buse** » était un pirate du 18^{ème} siècle qui écuma l'océan Indien après avoir quitté les Caraïbes. Il fut pendu le 7 juillet 1730 à Saint-Paul, sur l'île Bourbon (aujourd'hui île de la Réunion) pour ses crimes de piraterie. Il avait volé le navire du roi du Portugal, la «Vierge du Cap », et bien qu'ayant renoncé à la piraterie par la suite, il refusa de rendre ses prises, ce pourquoi il fut jugé coupable.

En se rendant sur les lieux de son jugement, au moment de traverser le pont qui enjambe la Ravine à Malheur sur le chemin des Anglais, il aurait dit à ses gardiens : « Avec ce que j'ai caché ici, je pourrais acheter toute l'île. »

Lors de sa pendaison, La Buse lança un parchemin dans la foule en cria « Mon trésor à qui saura le prendre ! ». Ce parchemin traversa les âges et est encore visible actuellement, mais personne n'a encore su comprendre le code que La Buse utilisa pour l'écrire. Aujourd'hui encore, beaucoup cherche le trésor de La Buse.



LE SAVAIS-TU ?

Est-ce que l'océan renferme encore des trésors dans des bateaux coulés ?


La mer est le plus grand entrepôt de trésors. Plus de 40% des galions d'Espagne, remplis d'or, n'ont jamais rejoint leur pays.

L'île-à-Vache



L'île-à-Vache se situe au sud d'Haïti. Elle doit son nom à l'immense quantité de bœufs et de vaches que l'on y trouvait.

En 1670, **Henry Morgan** est escorté de 10 vaisseaux comportant 700 hommes qui ont pour destination l'Île-à-Vache. Le navire d'Henry Morgan qui contenait un important trésor coula près de la baie Ferret à l'Île-à-Vache après une explosion, qui aurait été causée lors d'une beuverie organisée après une fructueuse piraterie.

LE SAVAIS-TU ?

Quel pirate a rassemblé le plus grand trésor ?

Le pirate ayant rassemblé le plus gros trésor est Henry Avery dont la fortune aurait été évaluée à 325.000 livres de l'époque, soit environ 45 millions d'euros !

DES CORSAIRES AUX CORSETS : L'ACCOUTREMENT PIRATE

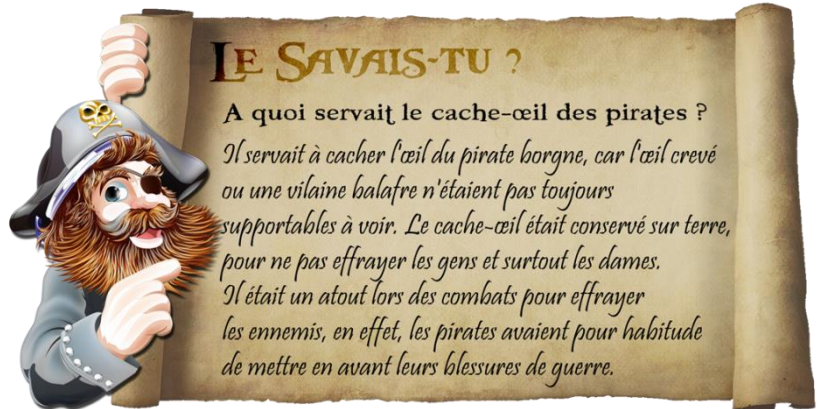
Le pirate est en marge de la société, ses vêtements expriment un mépris des autorités, un sentiment de révolte.

On aime porter des pièces de **vêtements volés à des bourgeois, à des officiers**, et autres ennemis détestés.

Mais avant tout, le pirate recherche du tissu de **toile solide**, afin qu'il soit **protégé des éclats de bois** dû à l'impact des boulets sur le flanc du navire, mais aussi **souple**, de manière à ce qu'il puisse **travailler sans gêne**. Des vêtements **simples et fonctionnels** pour le **combat** et la **vie sur mer** :

- ☠ La Tête couverte d'un Foulard : Les canons obligent les pirates à la prudence. Les boulets n'explorent pas mais un impact projette des éclats de bois dans tous les sens. Les pirates se protègent de ces éclats en s'entourant la tête de chiffons.
- ☠ Pour la même raison, on préfère des vêtements amples (larges) et jamais ajustés au corps.
- ☠ Un cache-œil noir (ou bandeau).
- ☠ Des boucles d'oreilles en or.
- ☠ Une large écharpe comme ceinture.
- ☠ Une ceinture en bandoulière pour y mettre les coutelas ou pistolets à silex.
- ☠ Un foulard décoratif, utilisé aussi pour lui protéger le cou des éclats de bois.
- ☠ Un pantalon ample, court pour le marin qui circule et travaille sur le navire, long pour le capitaine.
- ☠ Le matelot sera pieds nus sur le pont d'un navire pour bien adhérer et ne pas glisser.
- ☠ Les officiers auront des chaussures à boucle ou encore des bottes « à la mousquetaire ».
- ☠ Un chapeau, le tricorne est courant mais d'autres préfèrent un large chapeau avec une plume.
- ☠ Les pirates ont également besoin d'armes pour piller les bateaux :

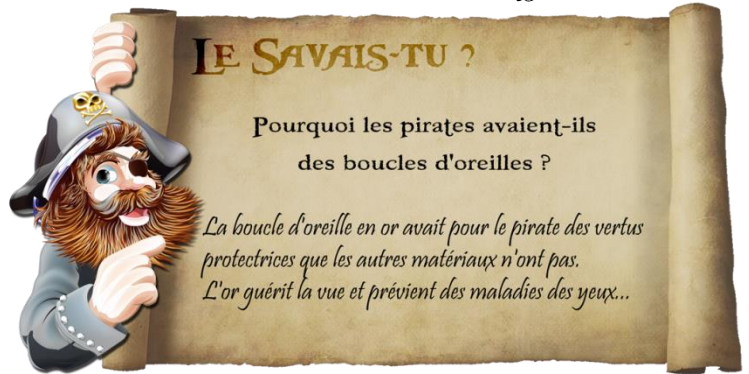
- Pistolet à silex
- Tromblon
- Mousquet
- Sabre



- Sabre à lame recourbée
- Poignard
- Hache d'abordage
- Crocs d'abordage

☠ Les femmes étaient interdites à bord des bateaux pirates ... c'est pour cela qu'elles embarquaient à bord sous les traits d'hommes ☺
Certaines furent, tout de même, capitaines de leur navire, sans cacher leur genre.





- ✠ Bartholomew Roberts était un homme grand, brun et de figure avenante. Il portait une jaquette et une culotte de riche damas, un chapeau orné d'une plume rouge, une chaîne d'or à son cou et une grande croix de diamant. Les deux pistolets dont il ne se séparait pas étaient assurés par un baudrier de soie.
- ✠ Johon Pro (un pirate hollandais) ne portait ni bas ni souliers, mais sa veste courte était ornée de boutons d'argent et de toutes sortes de bijoux.
- ✠ De Soto (début 19^{ème} siècle) dépensait beaucoup d'argent pour ses vêtements. Il portait un chapeau blanc du meilleur goût anglais, des bas de soie, une culotte blanche et un habit bleu. Ses moustaches étaient fournies et touffues et ses cheveux, qu'il avait très noirs, abondants, longs et naturellement bouclés, lui donnait l'air d'un prédicateur anglais.
- ✠ Barbe-noire (début 18^{ème} siècle), de son vrai nom "supposé" Edward Teach ou encore Edward Drummond se servait de 6 pistolets à silex, qu'il utilisait aussi de comme massue une fois qu'il avait tiré. Il avait notamment un sabre d'abordage, qui est une lame assez courte, tranchante et légèrement incurvée. Il portait une barbe sombre qui lui montait jusqu'aux yeux et lui recouvrait même la poitrine. Cette barbe était finement travaillée. Il l'organisait en petites tresses qu'il accrochait

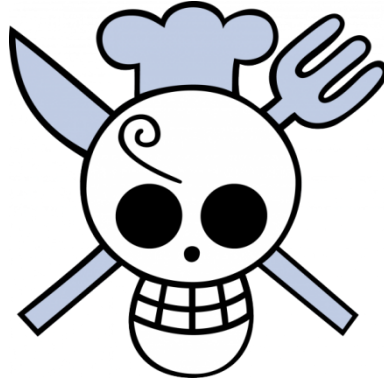


autour de ses oreilles. Au combat, il se harnachait d'une écharpe qu'il passait sur ses épaules et qui contenait 3 paires de pistolets. À son chapeau, il fixait deux mèches allumées qui flottaient autour de son visage.

- ✠ John Rackham portait des vêtements de couleurs très vives.



L'INTENDANCE



Chaque matin, midi et soir, vous apprécierez particulièrement 3 personnes durant le camp et ce pendant une petite heure à chaque fois... les cuistots !
Effectivement, vos animateurs étant bien trop occupés à vous faire passer un super camp, ce sera donc Margay, Ferao et Baribal qui s'occuperont de vous concocter de bons petits plats !
Mais...et si nous partions vraiment en expédition sur un bateau, comment cela se passerait-il ?

Un cuistot ? Non, un « coq » ! :

Le cuisinier est aussi appelé maître coq ou coq. Il a le dur travail de rendre les repas agréables malgré des vivres embarqués qui ne sont malheureusement pas toujours variés. C'était en général un pirate ayant perdu un bras ou une jambe et qui ne pouvait servir à rien d'autre.

Le pire danger avant tous les autres sur un bateau est le feu. Le "coq" ne pouvait faire la cuisine que par temps calme, autrement il devait éteindre son fourneau.

Petite anecdote : *Siffler est totalement interdit à bord d'un bateau car cela fait lever des vents incontrôlables et attire le diable. En revanche, le marin peut siffler à terre. La seule personne qui était tolérée de siffler à bord d'un bateau n'était le cuistot, car tant qu'il sifflait, il ne pouvait pas manger les provisions du bord...*



Des aliments frais, variés, pour tous les goûts ? Même pas en rêve !

Les voyages en mer étant très longs, la conservation des aliments posait de sérieux problèmes. Même la viande salée finissait par pourrir. On appréciait beaucoup les épices et tout particulièrement le piment. Ce dernier avait deux avantages : d'une part il permettait de réduire les portions individuelles, d'autre part il masquait le goût de viandes parfois quasiment pourries.
Ils embarquaient cependant des poules pour avoir des œufs frais, des porcs, des chèvres et pêchaient du poisson.

Et les bonbons alors ?

Seuls restaient les biscuits de mer, extrêmement durs et pouvant être conservés parfois plusieurs années. Les marins les mangeaient de préférence dans le noir pour ne pas voir la moisissure et les insectes grouiller dedans ! Le « Biscuit marin » était très dense, cuit et recuit de nombreuses fois jusqu'à ce que l'humidité soit devenue complètement absente.

D'où l'origine du mot biscuit venant du temps jadis des marins au Moyen-Âge, appelé "bis-cuit", cuit deux fois.





Et les légumes ? Ils en pensaient quoi ?

Il n'y avait pas vraiment de « légumes » en dehors des périodes où les marins avaient l'occasion de se ravitailler en mettant pied à terre. Cependant ils disposaient tout de même de certains végétaux possédant des propriétés utiles, réelles et imaginaires, à bord d'un bateau :

- ☠ **L'ail** : Depuis l'antiquité, l'ail est utilisé pour éloigner la malchance. Il éloigne les tempêtes et les monstres aquatiques. Il donne du courage, de la force et se débarrasse des vermines.
- ☠ **Les algues** : L'algue a des vertus de guérison telles que les brûlures, fièvres, morsures, etc. L'algue Varech (ou Goémon) rend intelligent et protège de la foudre, voilà pourquoi les marins en ornaient les parois de leur bâtiment.

Rhum ou désinfectant ?

Les pirates buvaient du rhum c'est un fait connu mais si il y en avait sur le bateau, ce n'était pas uniquement pour leur consommation... En effet, le rhum a aujourd'hui un taux d'alcool de 40%, celui bu par les pirates avaient une teneur en alcool bien plus élevée ! Sachant que le désinfectant utilisé en médecine contient 60 % d'alcool, nous pouvons tout à fait imaginer que le rhum faisait donc également un très bon désinfectant. Cependant, celui-ci était utilisé principalement pour purifier l'eau croupissante au fond des tonneaux.

Il faut savoir aussi qu'à l'époque, il n'était pas important de désinfecter les plaies car les bactéries n'étaient pas encore connues et donc reconnues comme provoquant de l'infection. Le médecin de bord soignait donc les plaies en les nettoyant. Le but était surtout de retirer les impuretés et ils utilisaient

principalement de l'eau chaude et du savon. Parfois il rajoutait du vin ou du vinaigre ou un mélange de tout. Ensuite chacun croisait les doigts. Enfin ceux qui leur restait...




LE SAVAIS-TU ?

D'où viennent les barbecues ?

Un Boucanier est à l'origine un coureur des bois de Saint-Domingue qui chassait les bœufs sauvages pour en boucaner la viande, c'est-à-dire la sécher à la fumée sur le boucan.

Le Boucan est une grille en bois qui servait au fumage des viandes, l'ancêtre de la grille du barbecue...



TÉMOIGNAGES DE PIRATES

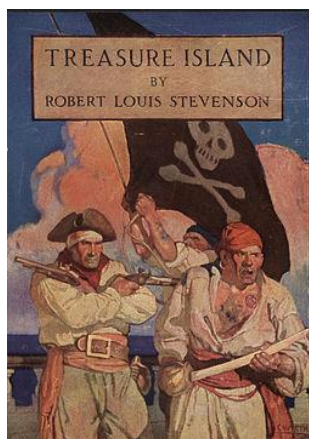
Il existe beaucoup de récits sur les hauts faits des pirates aussi bien dans la littérature qu'au cinéma, voici quelques œuvres qui pourront t'aider à mieux connaître ce monde.



Les Livres

L'Île au Trésor de R.L. Stevenson

Le jeune Jim Hawkins est le fils du gérant de l'auberge « L'Amiral-Benbow ». Un jour, un vieux loup de mer nommé Billy Bones débarque à l'auberge et s'y installe. Jim est tout à la fois fasciné et terrifié par ce marin colérique, violent et ivrogne, d'autant qu'une obscure menace semble planer sur ce dernier.



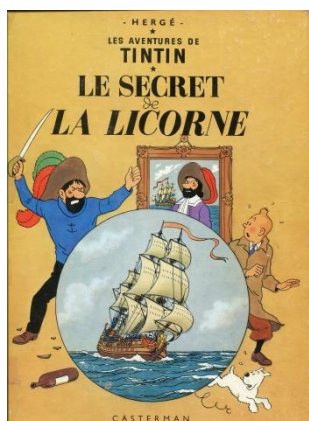
La menace se précise lorsqu'un pirate aveugle, donne à Billy Bones « la marque noire », annonciatrice de mort dans le monde des pirates.

Alors que les heures de Billy Bones sont comptées, il meurt, foudroyé par une crise d'apoplexie.

Jim et sa mère fouillent le corps de Billy Bones et découvrent la clé du coffre que le pirate gardait jalousement caché dans sa chambre. En ouvrant le coffre du pirate, ils découvrent un petit sac d'or et un paquet que Jim emporte avec lui par curiosité, avec entre autres, quelques babioles appartenant à Bones.

Ils se rendent ensuite chez un noble, Mr Trelawney chez lequel ils rencontrent le Dr Livesey. Ils décident tous trois d'ouvrir le paquet de Jim et découvrent une carte au trésor. Ils se lancent alors dans une fabuleuse aventure vers l'île au trésor...

Tintin : Le Secret de la Licorne de Georges Remi dit Hergé



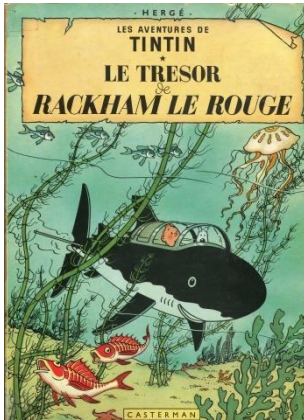
Ce titre est le 11^{ème} album de bande dessinée des Aventures de Tintin.

Tintin achète une maquette de bateau pour le capitaine Haddock. Par coïncidence, c'est celle d'un navire, La Licorne, que commandait l'ancêtre de celui-ci, le chevalier de Haddock. Tintin découvre caché dans le grand mât de la maquette un parchemin incompréhensible. Entre-temps, le capitaine retrouve dans son grenier un coffre contenant des objets ayant appartenu à son ancêtre. Tintin et Haddock apprennent l'existence d'un trésor et décident de se lancer à sa recherche. Mais la maquette est volée...

L'histoire se poursuit dans l'album suivant, Le Trésor de Rackham le Rouge.



Tintin : Le Trésor de Rackham le Rouge de Georges Remi dit Hergé



Ce titre est le 12^{ème} album de bande dessinée des Aventures de Tintin.

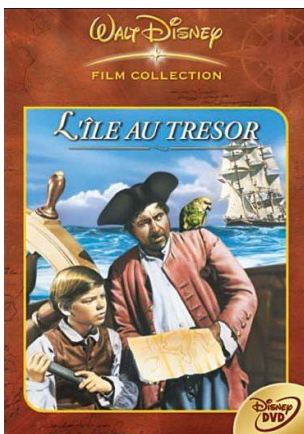
Grâce à la réunion des trois parchemins, Tintin et le capitaine Haddock ont découvert les coordonnées de l'île où vécut François de Hadoque après l'explosion de La Licorne. Pour se lancer à la recherche du trésor du pirate Rackham le Rouge, censé se trouver dans l'épave de La Licorne, ils décident d'embarquer à bord du chalutier Sirius, emprunté au capitaine Chester.

Une fois l'île découverte, ils se livrent à une première exploration de celle-ci et découvrent un totem représentant le chevalier. Les plongées débutent et Tintin, avec l'aide du sous-marin en forme de requin du professeur Tournesol, parvient à localiser l'épave de La Licorne...



Les Films

L'Île au Trésor de Byron Haskin



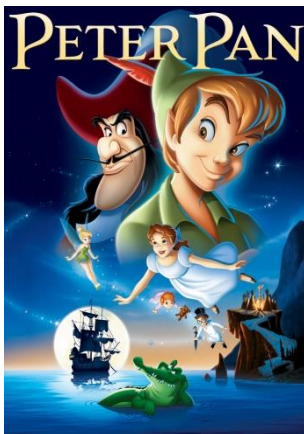
Dans un port anglais au 18^{ème} siècle, Jim Hawkins aide sa mère à l'auberge. Un ancien pirate vient un jour y prendre ses quartiers et abreuve le jeune garçon de ses aventures maritimes. L'homme meurt subitement ; Jim et sa mère ouvrent son coffre qui contient une mystérieuse carte au trésor.

Grâce au docteur Livesey et au chevalier Trelawney, une expédition est montée pour partir à la recherche du trésor. Parmi les membres de l'équipage, le cuisinier Long John Silver, un vieux marin à jambe de bois, intrigue Jim Hawkins...

1h36

1950

Peter Pan de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske



Peter Pan est le 18^{ème} long métrage des Studios Disney.

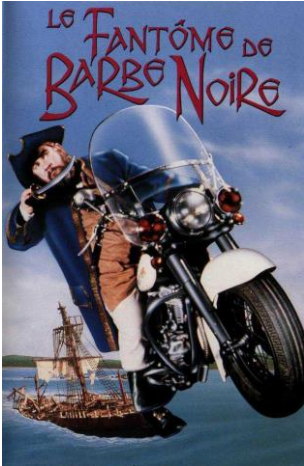
À Londres, à l'angle de la tranquille rue de Bloomsbury, se trouve la demeure de la famille Darling. Cette famille a été choisie par Peter Pan car des gens croient en lui. Mme Darling pense que Peter Pan est l'esprit de la jeunesse tandis que son mari George Darling est un homme plus pragmatique.

Peter Pan emmène Wendy, Jean et Michel en survolant Londres vers le Pays Imaginaire, repère du célèbre Capitaine Crochet et de sa horde de pirates...

1h16

1953

Le Fantôme de Barbe Noire de Robert Stevenson



Steve Walker, entraîneur d'athlétisme fraîchement débarqué dans une petite ville côtière, achète une vieille bassinoire lors d'une vente aux enchères. En y découvrant un parchemin marqué d'une formule magique qu'il récite par jeu, il invoque le fantôme du célèbre pirate Barbe-Noire...

1h46

1968

Fifi Brindacier chez les Pirates d'Olle Hellbom

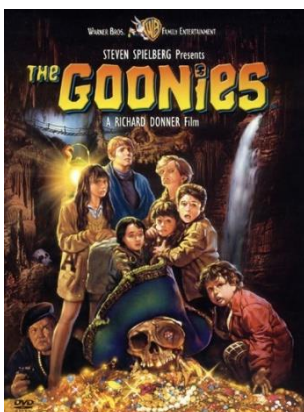


Fifi doit s'occuper de Tom et Annika pendant l'absence de leurs parents. Mais la petite fille aux couettes rousses est intenable ! Son père Philibert, le plus redoutable pirate des sept mers, est retenu prisonnier sur une île lointaine par des corsaires qui veulent découvrir la cachette de son trésor. Il faut aller le délivrer ! Les trois enfants partent alors en ballon pour la plus folle des expéditions : ils leur faudra construire un avion, survoler un volcan en flammes, ou encore braver les requins des mers chaudes avant de trouver Philibert. Maintenant, le plus dur reste à faire...

1h34

1970

LES GOONIES de Richard Donner



Alors que les terribles Fratelli s'évadent de prison, une bande de gamins Bagou, Choco, Data et Mickey, trouvent dans le grenier de ce dernier une vieille carte au trésor menant au pirate Willy le Borgne.

Leur quartier va bientôt être rasé par le promoteur Elgin Perkins pour être remplacé par un terrain de golf, les garçons décident de se mettre à la recherche du butin pour éviter la destruction des maisons.

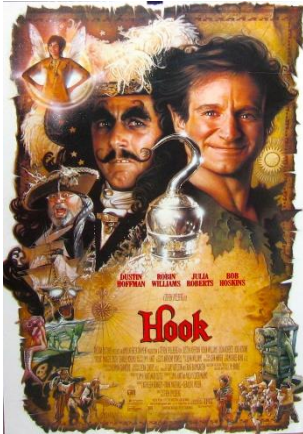
Bientôt rattrapés par Brand, le frère de Mickey, et deux amies, Steph et Andy, les « Goonies » suivant leur carte, arrivent et pénètrent dans un vieux restaurant en bordure de mer ; sans savoir que l'endroit est déjà occupé par les Fratelli en cavale, s'en suivra de la poursuite de leur aventure souterraine jusqu'au bateau pirate de Willy le Borgne et de son fameux trésor...

1h54

1985



Hook ou La Revanche du Capitaine Crochet de Steven Spielberg



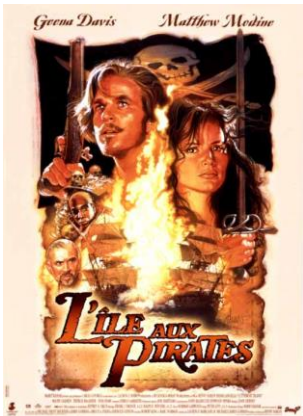
Le temps a passé et Peter Pan a vieilli et oublié le Pays imaginaire. Il a épousé Moira, la petite-fille de Wendy, avec qui il a eu deux enfants, et est devenu Peter Banning, un avocat d'affaires obsédé par son travail. Mais le capitaine Crochet, qu'il croyait mort, fait enlever ses enfants. La fée Clochette vient chercher Peter pour l'emmener au Pays imaginaire où il se retrouve nez à nez avec Crochet lui-même.

Ce dernier tarde à reconnaître que Peter Banning est bel et bien Peter Pan, le petit garçon qu'il considérait comme son pire ennemi, il y a bien des années. Refusant de se battre contre la nouvelle version de son rival, Crochet accorde trois jours à Peter pour se « remettre sur pieds », après quoi il acceptera de l'affronter en duel et, au cas où il perdrait, lui redonner ses enfants...

2h22

1991

L'Île aux Pirates de Renny Harlin



L'histoire se déroule au 17^{ème} siècle dans les Caraïbes : une pirate du nom de Morgan Adams (Geena Davis) essaie de sauver son père Harry le Noir aux mains de son oncle, pirate lui aussi, nommé Dawg ; elle n'empêche pas le meurtre de son père mais hérite de celui-ci d'un morceau d'une carte indiquant où se trouve le trésor amassé par son grand-père jadis.

Dans le même temps, William Shaw (Matthew Modine), un aventurier, est capturé alors qu'il tentait de voler à la cour du gouverneur de Port Royal.

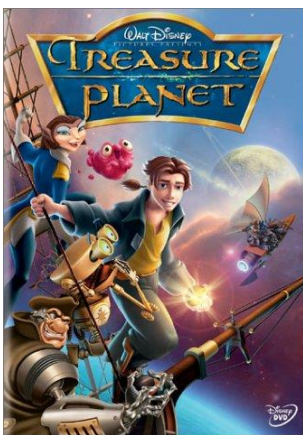
Morgan ayant découvert que la carte était écrite en latin achète Shaw, réussit à s'enfuir de la ville avec lui malgré la canonnade d'un navire.

Ultérieurement, Shaw réussit à prendre le second morceau de la carte des mains de Mordechai, un autre oncle de Morgan ; il sera assassiné lui aussi par Dawg. Après beaucoup de péripéties, Dawg s'allie aux Anglais pour capturer Morgan, ses hommes, Shaw, et récupérer le trésor...

2h04

1995

La Planète au Trésor de Ron Clements et John Musker



Jim Hawkins est un jeune homme qui rêve d'aventure. Un jour, un homme gravement blessé atterrit près de l'auberge de sa mère et lui remet un drôle d'objet en forme de sphère. Il est bientôt suivi par une horde de pirates et Jim, sa mère et le docteur Doppler, un client de l'auberge, sont obligés de s'enfuir. L'auberge est détruite.

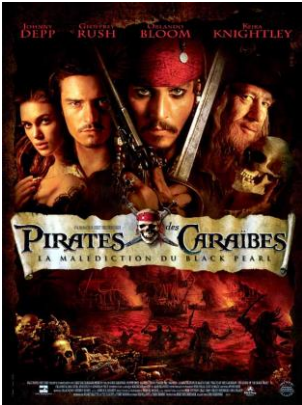
Jim découvre alors que la sphère est en fait la carte de la « planète au trésor ». Le docteur Doppler décide de monter une expédition pour retrouver cette planète. Arrive le jour du départ. Jim monte en tant que mousse sur le bateau, il doit assister le cuisinier, John Silver, un cyborg.

Mais Jim va bientôt s'apercevoir que celui-ci est à la tête d'une mutinerie pour récupérer le trésor...

1h35

2002

PIRATES ^{des} CARAIBES : La Malédiction du Black Pearl de Gore Verbinski



La fille du gouverneur Swann, Elizabeth, promise au commodore James Norrington, est éprise d'un forgeron nommé William Turner qu'elle a sauvé des eaux étant enfant et qui ignore sa filiation de pirate.

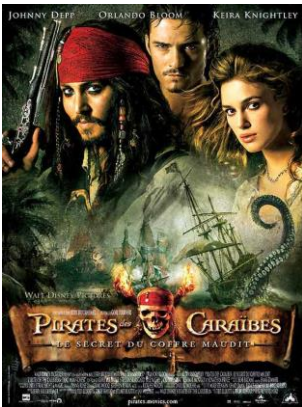
Lorsque les pirates d'Hector Barbossa attaquent Port Royal pour retrouver le dernier médaillon aztèque manquant du trésor maudit, Elizabeth est embarquée à bord du Black Pearl. William Turner part à sa recherche avec un autre pirate : le capitaine Jack Sparrow.

L'équipage du Black Pearl est hanté par la malédiction de l'or aztèque, qui change toutes les âmes au cœur impur (celles qui seraient donc amenées à toucher ce maudit trésor) en squelettes, immortels et méprisés. Au cours de cette quête pour retrouver le dernier médaillon, le capitaine Jack Sparrow est prêt à tout pour empêcher le capitaine Barbossa de récupérer le Black Pearl, qu'il a perdu suite à une mutinerie...

2h23

2003

PIRATES ^{des} CARAIBES : Le Secret du Coffre Maudit de Gore Verbinski



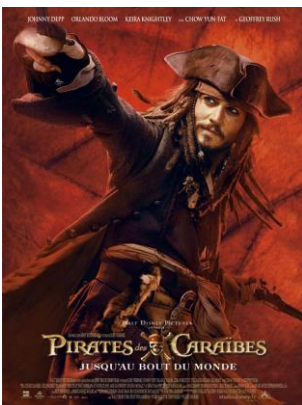
Jack a une dette envers le capitaine Davy Jones qui est à la tête du Hollandais volant et doit lui donner son âme. Pour éviter cela, il est à la recherche de la clé et du coffre de Davy Jones (qui contient son cœur) pour le tuer.

Alors qu'ils allaient se marier, Elizabeth et Will se font arrêter par lord Cutler Beckett pour avoir aidé Jack à s'enfuir. Lord Cutler Beckett propose alors à Will d'assurer leur liberté à condition qu'il lui ramène le compas de Jack. Jack accepte mais lui demande d'abord de l'aider pour retrouver la clef et le coffre...

2h31

2006

PIRATES ^{des} CARAIBES : Jusqu'au Bout du Monde de Gore Verbinski



Barbossa, William et Elizabeth font un voyage jusqu'au bout du monde pour ramener le Capitaine Sparrow, prisonnier dans l'ancre de Davy Jones avec le Black Pearl. Pour cela, ils doivent obtenir la carte mystique qui mène à l'ancre de Davy Jones, détenue par Sao Feng, pirate de Singapour, dans le but de faire venir Jack Sparrow à la baie des naufragés où se réunit le Tribunal de la Confrérie qui veut faire libérer Calypso, déesse des mers.

Cependant, le Hollandais volant vogue au service de la Compagnie des Indes Orientales, dirigée par Lord Cutler Beckett qui veut éradiquer les pirates.

C'est d'ailleurs pour combattre Beckett et Jones que la Confrérie se réunit et libère Calypso qui se révèle avoir été jadis liée à Jones...

2h49

2007



PIRATES ^{des} CARAIBES : La Fontaine de Jouvence de Rob Marshall



Le capitaine Jack Sparrow part à la recherche de la fabuleuse Fontaine de Jouvence : il fait route vers la Floride, sur les traces du conquistador espagnol Juan Ponce de León. Cependant, son rival de toujours, l'impétueux capitaine Barbossa, devenu corsaire au nom du roi George II d'Angleterre, est toujours à la recherche de la fontaine.

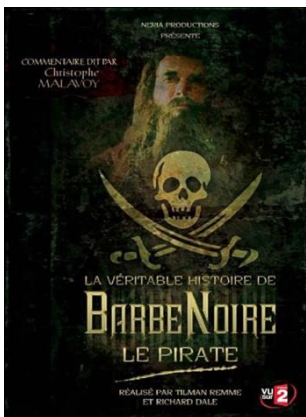
Durant ses aventures, de par Londres jusqu'en Floride, Jack Sparrow rencontre sur sa route le légendaire et redoutable capitaine Edward Teach, plus connu sous le nom de Barbe-Noire, la terreur des pirates. Ce dernier possède un navire, le Queen Anne's Revenge, « commandé » par le sabre de Barbe-Noire et utilisant le terrible feu grégeois, faisant du vaisseau un véritable engin de guerre.

Dans cette nouvelle aventure vers l'immortalité, Jack Sparrow est confronté à des sirènes, des zombies et de nombreux pirates. Il rencontre aussi une femme de son passé, Angelica Teach, la fille de Barbe-Noire, qui l'accompagne dans sa quête vers la Fontaine...

2h16

2011

La Véritable Histoire de Barbe Noire le Pirate de Richard Dale



À l'aide de reconstitutions qui se fondent sur des documents authentiques - carnets de bord, rapports des autorités, lettres de marins et autres cartes maritimes -, ce documentaire-fiction relate l'épopée de la piraterie au 18^{ème} siècle et fait revivre, à travers le récit d'Israel Hands, son second, la plus légendaire de ses figures : le célèbre Barbe Noire.

Attiré par l'appât du gain et féru d'aventures, Barbe Noire est rentré dans la légende. Réputé pour sa bravoure, sa brutalité, son goût immodéré pour l'alcool et les femmes, c'est en véritable héros qu'il a été terrassé lors d'un combat sanglant organisé par le gouverneur de Caroline du Nord en 1718...

1h40

2006

L'île aux Trésors d'Alain Berberian



Au 18^{ème} siècle, une bande d'individus venus d'horizons différents, parmi lesquels un méchant pirate, une aristocrate joueuse ainsi qu'un chirurgien, entament un périple en bateau à la recherche d'un trésor.

Pour chacun, l'ambition secrète de s'emparer du trésor ; mais la soif de l'or nuit gravement à la santé...

1h40

2007

Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne de Steven Spielberg



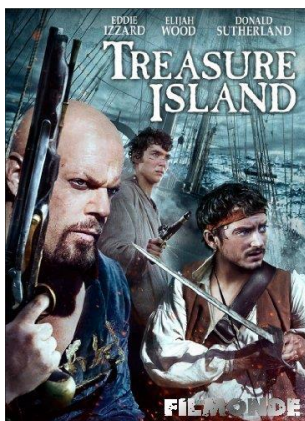
Tintin, un jeune reporter belge accompagné de son chien blanc Milou, achète une maquette de La Licorne à bon marché dans une brocante en Belgique. Il est immédiatement accosté par Barnabé et Ivan Ivanovitch Sakharine qui tentent de racheter le modèle réduit, mais sans succès. Tintin rentre chez lui, mais la maquette est cassée lorsque Milou chasse un chat qui s'était aventuré dans l'appartement. Alors que le bateau se brise, un petit parchemin qui était caché dans l'un des mâts tombe sur le sol et roule en dessous de la commode.

Sakharine envoie un hydravion pour les retrouver, mais Tintin, à l'aide de son pistolet, tire sur celui-ci et réussit à couper temporairement le moteur. Les deux pilotes capturés, Tintin et Haddock prennent les commandes de l'hydravion pour se diriger en Afrique du Nord, plus précisément dans le port de l'émirat de Bagghar. À la suite d'un violent orage, ils s'écrasent dans le désert...

1h47

2011

L'Île au Trésor de Steve Barron



En possession d'une carte menant à un fabuleux trésor, le jeune Jim Hawkins, embarque comme matelot sur un galion.

À bord, une mutinerie éclate, menée par Long John Silver, un cruel pirate entouré d'ignobles barbares. Désormais maîtres du navire, ils partent à la recherche du magot et Jim Hawkins se retrouve seul pour braver tous les dangers et trouver le fameux trésor convoité par tous !...

3h00

2012

Les Pirates! Bons à Rien, Mauvais en Tout de Peter Lord et Jeff Newitt



L'histoire se déroule au 19^{ème} siècle, à l'époque victorienne.

Le Capitaine Pirate et son équipage doivent affronter leurs ennemis de toujours, Black Bellamy et Liz la faucheuse, afin de remporter le prix du pirate de l'année.

Mais ils doivent aussi déjouer les plans de la reine Victoria, qui hait les pirates et fait tout pour les faire capturer...

1h28

2012

Tous ces films sont à ta disposition, il te suffit de les demander à Akela...



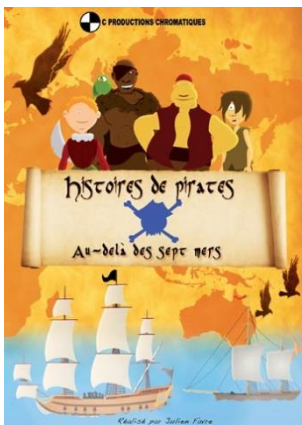
Les Sériés

Jake et les Pirates du Pays Imaginaire de Bobs Gannaway

Jake et ses compagnons sont de jeunes pirates avec leur perroquet Skully. Ils vivent au Pays imaginaire et doivent affronter les manigances de leur adversaire, le Capitaine Crochet qui tente de voler des trésors répandus presque partout dans le Pays Imaginaire avec l'aide de sa bande de pirates : Sharky et Bones...

170 épisodes (24 à 52 min)

2011 - ...

Histoires de Pirates de Julien Favre

Histoires de pirates dresse le portrait de 26 hommes ou femmes, courageux ou cruels, assassins cupides ou aventuriers, tous maîtres des mers. Histoires de pirates s'embarque à l'aventure aux confins de l'histoire et sur toutes les mers du globe.

Embarquez à l'aventure avec le matelot, le mousse, le cuisinier et la vigie, et faites la connaissance des derniers pirates célèbres de l'histoire, hommes ou femmes, assassins cupides ou aventuriers, tous maîtres des mers.

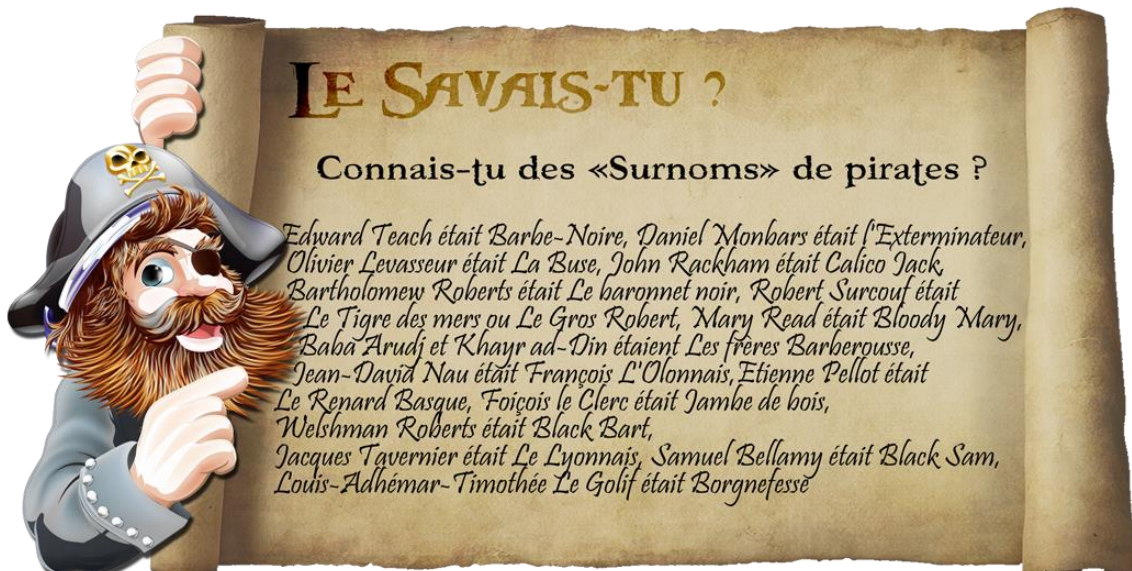
Découvre les épisodes d'Histoires de Pirates sur la page du grand camp :

www.221sgp.be/GrandCamp2015

Tu trouveras **4 nouveaux épisodes chaque mercredi**, à partir du 27 Mai 2015, avec le code : **RETROUVE LE CODE DANS TA VERSION PAPIER**

26 épisodes de 5 min

2011



CHANSONS PIRATES

Allons à Messine

Il était deux amants
Qui s'aimaient tendrement
Qui voulaient voyager
Mais ne savaient comment

*Allons à Messine,
Pêcher la sardine;
Allons à Lorient,
Pêcher le hareng.*

Qui voulaient voyager
Mais ne savaient comment
Se tournant vers la belle
Il lui dit tendrement:

...Au voyage d'amour
Tu es mon bâtiment

...Moi, je suis le grand mât,
Qui affronte le vent,

...Lèverons la grand-voile
Irons dans les haubans,

...Férons le tour du monde
Jusqu'au soleil levant.

Au Trente-et-un du Mois d'Août

Au trente-et-un du mois d'août (bis)
Nous vîm's venir sous l' vent à nous (bis)
Une frégate d'Angleterre
Qui fendait la mer-z-et les flots:
C'était pour bombarder Bordeaux

*Buvons un coup, buvons en deux,
A la santé des amoureux
A la santé du Roi de France,
Et merd' pour le Roi d'Angleterre
Qui nous a déclaré la guerre!*

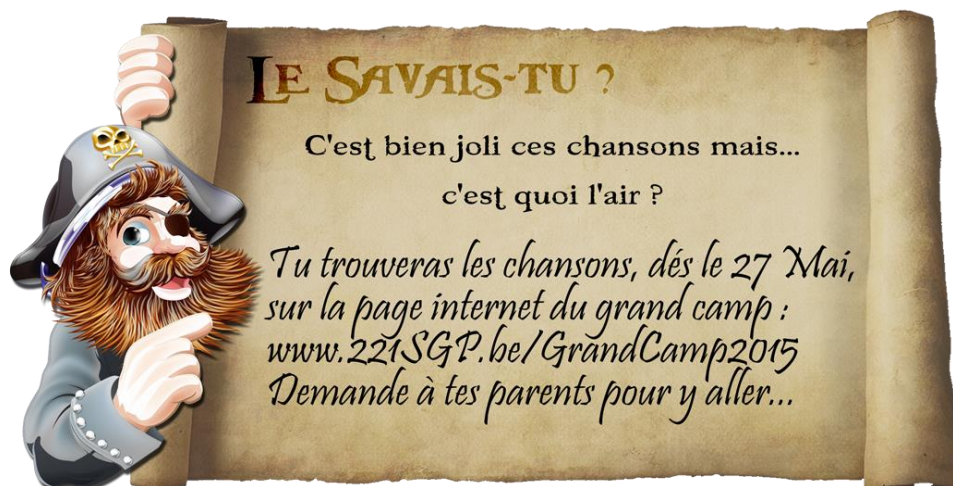
Le Capitain' du bâtiment (bis)
Fit appeler son lieutenant, (bis)
" Lieutenant, te sens-tu capable:
Dis-moi te sens-tu, assez fort
Pour prendre l'Anglais à son bord ?

Le Lieutenant, fier-z-et hardi (bis)
Lui répondit: " Capitain'-z-oui! (bis)
Fait's branle-bas à l'équipage
Je vas hisser le pavillon
Qui rest'ra haut nous le jurons!"

Le maître donne un coup d' sifflet (bis)
Cargue les voiles au perroquet (bis)
File l'écoute et vent arrière
Laisse porter jusqu'à son bord
On verra bien qui s'ra le plus fort!

Vir' lof pour lof au même instant (bis)
Nous l'attaquâm's par son avant (bis)
A coups de haches d'abordage,
De sabres, piqu's et mousquetons,
Nous l'eûm's vit' mis à la raison

Que dira-t-on dudit bateau (bis)
En Angleterr'-z-et à Bordeaux (bis)
Qu'a laissé prendr' son équipage
Par un corsair' de six canons,
Lui qu'en avait trente et si bons?



La Chanson des Corsaire

Sont des hommes de grand courage,
Ceux qui partiront avec nous
Ils ne craindront point les coups,
Ni les naufrages,
Ni l'abordage,
Du péril seront jaloux
Tout ceux qui partiront avec nous.

Ce seront de hardis pilotes,
Les gars que nous embarquerons.
Fin gabiers et francs lurons
Je t'escamote
Toute une flotte
Bras solide et coup d'oeil prompt
Tout les gars que nous embarquerons.

Chantons pour Passer le Temps

Chantons pour passer le temps
Les amours joyeux d'une belle fille,
Qui prit l'habit de matelot
Et s'en est allée à bord du vaisseau.
Aussitôt qu'elle fut promise,
Aussitôt, elle changea de mise;
Elle prit l'habit de matelot,
Et vint s'engager à bord du navire,
Et prit l'habit de matelot,
Et vint s'engager à bord du vaisseau.

Le capitaine enchanté
D'avoir à son bord un si beau jeune homme,
Le capitaine enchanté,

Lui dit à mon bord je vais te garder.
Tes beaux yeux, ton joli visage,
Tes cheveux et ton joli corsage,
Me font toujours rappeler
d'anciens amours avec une belle

Me font toujours me rappeler
d'une beauté d'jadis que je tant aimé

Ils seront de fiers camarades,
Ceux qui navigueront à bord,
Faisant feu bâbord, tribord,
Dans la tornade
Des canonnades
Vainqueurs rentreront au port
Tout ceux qui navigueront à bord.

Car c'est le plus vaillant corsaire
Qui donna l'ordre du départ.
Vite en mer et sans retard.
Faisons la guerre
Aux Chanteguerres,
Car c'est le fameux Lunayar,
Qui nous commandera le départ.

Monsieur, vous vous moquez de moi,
Vous me badinez, vous me faites rire;
Je n'ai ni frère ni parents,
Et ne suis pas née z-au port de Lorient.
Je suis née à la Martinique,
Je suis même une enfant unique,
Et c'est un navire hollandais,
Qui m'a débarquée en revenant des îles;
Et c'est un navire hollandais,
Qui m'a débarqué au port de Calais.

Ils ont bien vécu sept ans
Sur le même bateau, sans se reconnaître;
Ils ont bien vécu sept ans,
Se sont reconnus au débarquement:
" Puisqu'ici l'amour nous rassemble,
Nous allons nous marier ensemble.
L'argent que nous avons gagné,
Il nous servira dans notre ménage;
L'argent que nous avons gagné,
Il nous servira à nous marier ".

C'ui-là, qu'a fait la chanson,
C'est le gars Camus, gabier de misaine;
C'ui-là, qu'a fait la chanson,
C'est le gars Camus, gabier d'artimon.
Oh matelots! Carguez la grand-voile!
Au palan et que tout l'monde y soye;
Et vire, vire, vire donc,
Sans ça, t'auras rien dedans ta gamelle ;
Et vire, vire, vire donc,
Sans ça t'auras rien dedans ton béton

Le Corsaire le Grand Coureur

Le corsaire "le Grand Coureur",
est un navire de malheur
Quand il s'en va en croisière
pour aller chasser l'Anglais
Le vent, la mer et la guerre
tournent contre le Français.

Refrain

Allons les gars, gai, gai
Allons les gars, gaiement !

Il est parti de Lorient,
avec belle mer et bon vent
Il cinglait babord amure ,
naviguant comme un poisson
Un grain tombe sur sa mâtüre,
v'là le corsaire en ponton.

Il nous fallut remâter,
et bougrement relinguer
Tandis que l'ouvrage avance,
on signale par tribord
Un navire d'apparence,
à mantelets de sabords.

C'était un Anglais vraiment,
à double rangée de dents
Un marchand de mort subite,
mais le Français n'a pas peur
Au lieu de brasser en fuite,
nous le rangeons à l'honneur.

Les boulets pleuvent sur nous,
nous lui rendons coup pour coup,
Pendant que la barbe en fume
à nos braves matelots
Dans un gros bouchon de brume,
il nous échappe aussitôt.

Nos prises au bout de six mois
ont pu se monter à trois,
Un navire plein de patates,
plus qu'à moitié chaviré
Un deuxième de savates,
et le dernier de fumier.

Les Filles de la Rochelle

Sont les fill's de La Rochelle
Qu' ont armé un bâtiment
Pour aller faire la course
Dedans les mers du Levant

*Ah' la feuille s'envole, s'envole
Ah! la feuille s'envole au vent*

Pour nous refaire des combats,
nous avons à nos repas
Des gourganes et du lard rance,
du vinaigre au lieu du vin,
Du biscuit pourri d'avance
et du camphre le matin.

Pour finir ce triste sort,
nous venons périr au port
Dans cette affreuse misère
quand chacun s'est vu perdu
Chacun selon sa manière
s'est sauvé comme il a pu.

Le cap'taine et son second
s'sont sauvés sur un canon
Le grand maître sur la grande ancre,
le commis dans son bidon
Ah le sacré vilain cancre,
le voleur de rations.

Il eut fallu voir le coq,
et sa cuiserie et son roc
Il s'est mis dans la chaudière,
comme un vilain pot-au-feu
Il est parti vent arrière,
a péri au feu de Dieu .

De notre horrible malheur,
seul le calfat est l'auteur
En tombant de la grand-hune,
dessous le gaillard d'avant
A r'bondi dans la cambuse,
a crevé le bâtiment.

Si l'histoire du Grand coureur
a pu vous toucher le coeur
Ayez donc belles manières
et payez-nous largement
Du vin, du rack, de la bière,
et nous serons tous contents !

La grand' vergue est en ivoire
Les poulies en diamant
La grand' voile est en dentelle
La misaine en satin blanc

Les cordages du navire
Sont des fils d'or et d'argent
Et la coque est en bois rouge
Travaillé fort proprement.



L'équipage du navire
C'est tout filles de quinze ans
L' capitain' qui les commande
Est le roi des bons enfants
Hier, faisant la promenade
Dessus le gaillard d'avant
Aperçut une brunette
Qui pleurait dans les haubans.

Qu'avez-vous, jeune brunette
Qu'avez-vous à pleurer tant?
Avez-vous perdu votr' mère
Ou quelqu'un de vos parents?

Je n'ai pas perdu ma mère
Ni quelqu'un de mes parents
J'ai perdu mon avantage
Qui s'en fut la voile au vent.

Il est parti vent arrière
Il reviendra vent devant
Il reviendra jeter l'ancre
Dans la rad' des bons enfants.

La Frégate la Danaé

C'était une frégate |
Larguez les ris | (Bis)
Qui s'app'lait La Danaé,
Larguez les ris dans les bass's voiles
Qui s'app'lait La Danaé,
Larguez les ris dans les huniers

À son premier voyage ...
La frégate a bien marché.

À son deuxièm' voyage ...
La frégate heurte un rocher

À son troisièm' voyage ...
La frégate a chaviré

De tout son équipage, ...
Un seul homme fut sauvé

C'était un quartier-maître, ...
Qui savait fort bien nager

Arrivant au rivage, ...
Il vit un' femme éplorée

Belle comme un' frégate, ...
Française et pavoisée

Il lui dit: "Oh! La belle, ...
Qu'avez-vous donc à pleurer?"

"J'ai perdu mon jeun' âge ...
Et ne puis le retrouver!"

"Ne pleurez pas, la belle, ...
On va vous le rechercher

Et qu'aurait donc, la belle, ...
Celui qui vous le rendrait?"

"Lui en ferait offrande ...
Avec que mon amitié"

À son premier coup d'sonde ...
L' quartier-maîtr' n'a rien trouvé

Car jamais jeun' âge ...
Pe-erdu n'est retrouvé.

À son second coup d' sonde ...
L' quartier-maître était noyé...

Pique la Baleine

Pour retrouver ma douce amie |
Oh mes boués hou la hou la la | (Bis)

Refrain :

Pique la baleine joli baleinier, |
Pique la baleine je veux naviguer. | (Bis)

Aux mille mers j'ai navigué...

Du nord au Sud sur les mers salées...

Je l'ai r'trouvée quand j' m'ai neyé...

Dans les grands fonds elle m'espérait...

En couple à elle j' me suis couché...

Et tous les deux on a pleuré...

j'ai retrouvé ma douce amie...

Quinze Marins

Long John Silver a pris le commandement
Des marins, et vogue la galère
Il tient ses hommes comme il tient le vent
Tout l'monde a peur de Long John Silver.

Refrain :

*Quinze marins sur le bahut du mort
Hop là ho ! une bouteille de rhum
A boire et l'diable avait réglé leur sort
Hop là ho ! une bouteille de rhum*

C'est Bill, le second du corsaire,
Le capitaine Smith en colère
Qu'est revenu du royaume des morts
Pour hanter la cache au trésor.

Sur les Bords de la Loire

La belle se promène au fond de son jardin (bis)
Au fond de son jardin, sur les bords de la Loire,
Au fond de son jardin, sur les bords du
ruisseau,
Tout auprès du vaisseau, charmant matelot!

Sur le grand fleuve passe un brick de marinier
(bis)
Un brick de marinier, sur les bords de la Loire,
Un brick de marinier, sur les bords du ruisseau,
Tout auprès du vaisseau, charmant matelot!

Le plus jeune des trente chantait une
chanson...

Je voudrais, dit la belle, savoir votre chanson...

Les Trois Marins de Groix

Nous étions trois marins de groix (Bis)
Nous étions trois marins de groix
Lanladéritra la la la,
Lanladéritra lalaire.

Embarqués sur le Saint-François (Bis)
Mon matelot, le mouss' et moi

Grain de Noroît vint à venter. (Bis)
A prendre un ris dans les huniers,...

" Jean-Pierre, dis-je, matelot, (Bis)
A serre d'la toil' qu'il nous faut...

Ce failli temps mollira pas, (Bis)
Je prends la barre, vas-y mon gars"...

"Essaie un peu de me contrecarrer
Et tu iras où tant d'autres sont allés
Quelqu's uns aux vergues et quelqu's uns par
d'sus bord
Tout l'monde pour nourrir les poissons d'abord".

Nous finirons par danser la gigue
La corde au cou, au quai des pendus
Toi, John Forest, et toi, John Merigue
Si près du gibet qu'j'en ai l'cou tordu.

Montez dedans le brick, et je vous
l'apprendrai...

Quand ell' fut sur le brick, ell' se mit à pleurer...

Qu'avez-vous donc la belle, qu'avez-vous à
pleurer...

J'ai perdu mon jeun' âge, qu'un gabier m'a
volé...

Ne pleurez pas la belle, je vous l'retrouverai...

Ça n'se rend pas, dit-elle, comm' de l'argent
prêté...

Sans ça toutes les filles trouv'raient à s'marier...

S'en est monté pour prendre un ris (Bis)
Un paquet d'mer l'aura surpris...

On n'a r'trouvé que son chapeau, (Bis)
Son garde-pip' et son couteau...

Plaignez mon pauvre matelot, (Bis)
Sa femme et ses trois petiots...

Sa pauvre maman s'en est allée (Bis)
Prier à sainte Anne d'Auray...

Sainte Anne, rendez-moi mon garçon (Bis)
Il était jeune, il était blond...

Et sainte Anne lui répondit (Bis)
Tu le verras en paradis...



Hissons nos Couleurs

Le roi et ses pairs
Ont enfermé la reine,
A bord d'un bateau de plomb.
Nous naviguerons, et par ses pouvoirs
Moi et mes frères vogueront.

*Yo ho sur l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.
Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.*

Il y a les morts il y a les vivants,
D'autre voguent sur les flots
Grâce aux clés de la cage
Il faut payer le diable
Et prier pour la forme

*Yo ho sur l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.*

Vive la Piraterie

Yo ho ! Yo ho ! Vive la piraterie !

On pique, on saccage,
On monte à l'abordage !
Buvons mes amis, yo ho !
Nous sommes des fripouilles,
Qui pillent et qui dépouillent !
Buvons mes amis, yo ho !

Yo ho ! Yo ho ! Vive la piraterie !

On carotte, on escroque,
On craque les coques !
Buvons mes amis, yo ho !
Remplissons nos tables,
Allez vidons les calles !
Buvons mes amis, yo ho !

Yo ho ! Yo ho ! Vive la piraterie !

On brûle, on allume,
On flambe et on fume !

*Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.*

Les morts ne peuvent pas faire voile vers les
mystères
Du funèbre océan.
On nous sonne, et soyons forts,
Et rentrons au port.

*Yo ho sur l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.
Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.*

*Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez haut, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.*

Buvons mes amis,
Et puis on les grille !
Buvons mes amis, yo ho !
Nous sommes des canailles,
Des vrais, de la racaille !
Buvons mes amis, yo ho !
Et nos chers parents
Sont fiers de leurs enfants !
Buvons mes amis, yo ho !

Yo ho ! Yo ho ! Vive la piraterie !

On pique, on saccage,
On monte à l'abordage !
Buvons mes amis, yo ho !
Nous sommes des fripouilles
Qui pillent et qui dépouillent !
Buvons mes amis, yo ho !

Yo ho ! Yo ho ! Vive la piraterie !



VOYAGE DANS LE TEMPS PRISONNIERS DES PIRATES!

À BORD DU QUEDAGH MERCHANT, AU LARGE DE LA POINTE DES INDES, LE 30 JANVIER 1698...

C'EST INJUSTE ! SOUS PRÉTEXTE QUE JE SUIS MALIN ET VIGILANT, J'AI LE POSTE LE PLUS FATIGANT !

D 2012-068

SURVEILLER L'HORIZON TOUTE LA JOURNÉE, À GUETTER LES PIRATES...

BÂILLE !

TONNERRE DE BREST !

DES PIRATES ! DES PIRATES EN APPROCHE !

TU AS RAISON, CETTE FOIS IDIOT ! MÊME SI C'EST NOUS QUI AVONS PLACÉ CE BOUT DE TISSU DEVANT TA LUNETTE POUR TE FAIRE UNE FARCE !

HAR, HAR, HAR !

CRAC !

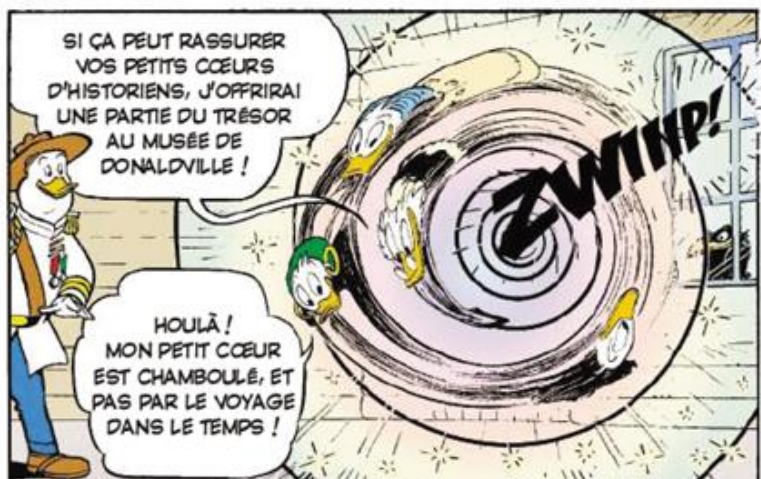
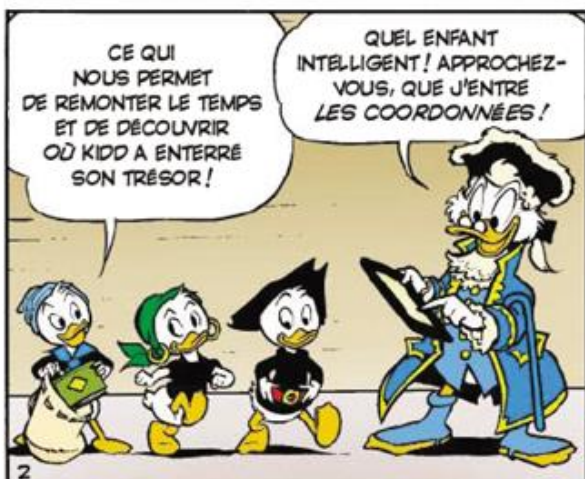
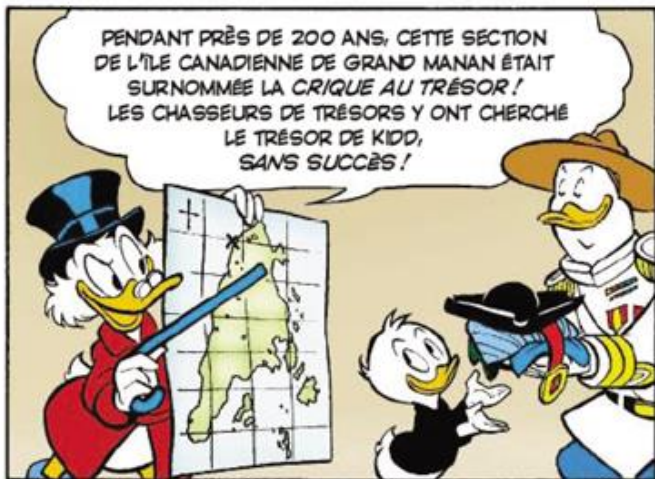
!!!

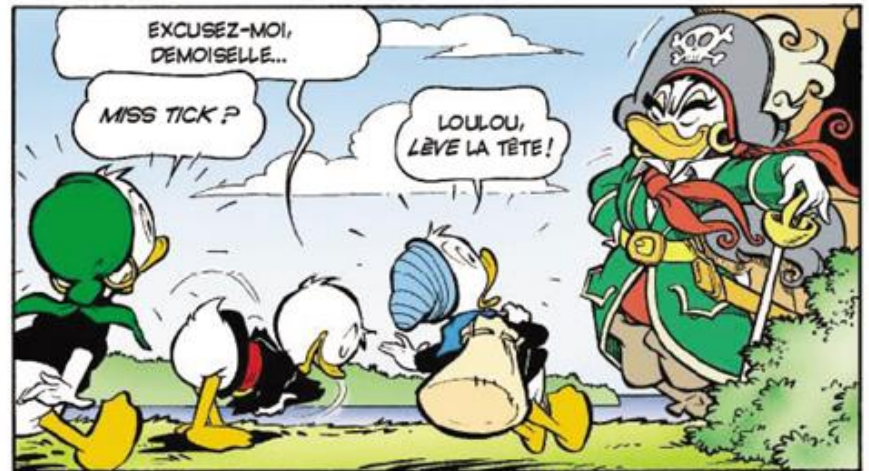
C'EST LE CAPITAINE KIDD ET SON ÉQUIPAGE ! LES PLUS TERRIBLES DES PIRATES !

ON A TOUCHÉ LE GROS LOT ! ILS SONT PLEINS AUX AS, IL SUFFIT DE SE SERVIR !

QU'AVONS-NOUS COMME BUTIN, CAPITAINE ?

« DE L'OR, DE L'ARGENT ET PLEIN DE PRÉCIEUSES MARCHANDISES VENUES DES INDES ORIENTALES ! »







J'AI ATTRAPE
CES TERRIENS,
CAPITAINE!

BIEN JOUÉ,
FRED LE FRINGANT!



NOUS AURIONS BIEN BESOIN
DE MAIN-D'ŒUVRE SUPPLÉMENTAIRE, À BORD DE
LA HOLLANDAISE VOLANTE!

LA FIGURE DE PROUE...
REPRÉSENTE LE CAPITAINE
DE CE NAVIRE...

MISS TICK!

IMPOSSIBLE,
LES ENFANTS!
NOUS SOMMES
EN 1699!



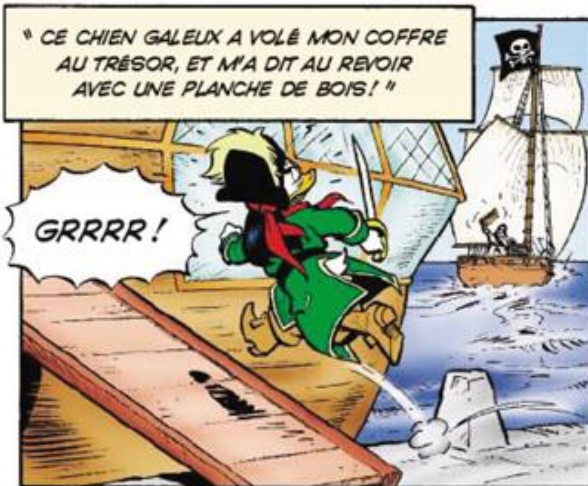
AU CAS OÙ
VOUS SÉRIEZ ENCORE
PLUS BÊTES QUE VOUS
EN AVEZ L'AIR, VOUS ÊTES
MES PRISONNIERS!
VOUS M'ADÉREZ À TROUVER
CETTE MÉDUSE À FOIE JAUNE
DE CAPITAINE
KIDD!

VOUS
CERCHÉZ
LE CAPITAINE
KIDD ?



" OUI, ET POUR UNE BONNE RAISON!
TANDIS QUE JE " RÉQUISITIONNAIS "
DES PROVISIONS SUR HISPANIOLA,
KIDD A VU UNE OPPORTUNITÉ! "

!!



" CE CHIEN GALEUX A VOLÉ MON COFFRE
AU TRÉSOR, ET M'A DIT AU REVOIR
AVEC UNE PLANCHE DE BOIS! "

GRRRR!



" INUTILE DE DIRE QUE
LA RECONQUÊTE DE MON TRÉSOR
ÉTAIT MAL PARTIE! "

AAAAAAAH!

PLOUF!



" LA POURSUITE COMMENÇA DÈS QUE
J'EUS REMIS LE PIED SUR LE PONT... "

TIRE, MOLLASSON!
JE SUIS TOUJOURS
À L'EAU!

MAIS
JE TIRE,
CAPITAINE!



?!

" ... ET QUE J'EUS RÉPARÉ
LE TROU DANS LA COQUE! "

SOIS MAUDIT, KIDD!
JE TE POURCHASSERAI
JUSQU'AUX CONFINS DE
LA TERRE! ET AU-DELÀ!





VOUS VOULEZ RÉCUPÉRER VOTRE TRÉSOR, ÇA D'ACCORD, MAIS QUE FAITES-VOUS SUR GRAND MANAN ?

UNE FOIS MON NAVIRE RÉPARÉ, JE ME SUIS MIS SUR LA PISTE DE KIDD ! IL NAVIGUE DANS CES EAUX !



DITES, MISS... VOTRE TRÉSOR, NE CONTIENT-IL QUE DES PIÈCES, DES MÉTAUX PRÉCIEUX, DES BIJOUX OU... D'AUTRES OBJETS ?

J'EN AI PLUS QU'ASSEZ DE TES QUESTIONS, GRAND-PÈRE ! SI TU CONTINUES, TU POURRAIS TE RETROUVER PAR-DESSUS BORD !



CETTE FURIE A QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL !

ON DIRAIT QUE TU L'ADMIRES ! ON NE SAIT MÊME PAS QUI ELLE EST !



ELLE S'APPELLE FANTASMA TICK ! ET POUR VOUS CE SERA CAPITAINE FANTASMA TICK !

ALORS SA RESSEMBLANCE AVEC MISS TICK N'EST PAS UNE COÏNCIDENCE ! CE DOIT ÊTRE SON ANCÊTRE !



ET VOUS ÊTES FRED LE FR...

EUUUUUH !

NON, JE NE SUIS PAS FRED L'AFFREUX, JE SUIS FRED LE FRINGANT !



ÇA VOUS POSE PROBLÈME ? VOUS TROUVEZ QUE JE RESSEMBLE À UN ÉLÉPHANT, HEIN ?

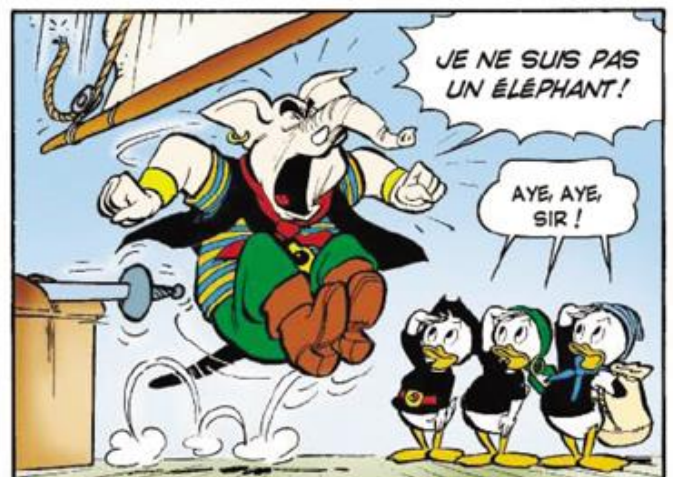
NON, NON ! FRED LE FRINGANT, ÇA VOUS VA BIEN !



OUVREZ L'ŒIL, LES GARS ! ONC'PICSOU AGIT BIZARREMENT ET LE SEUL MEMBRE D'ÉQUIPAGE EST UN ÉLÉPHANT !

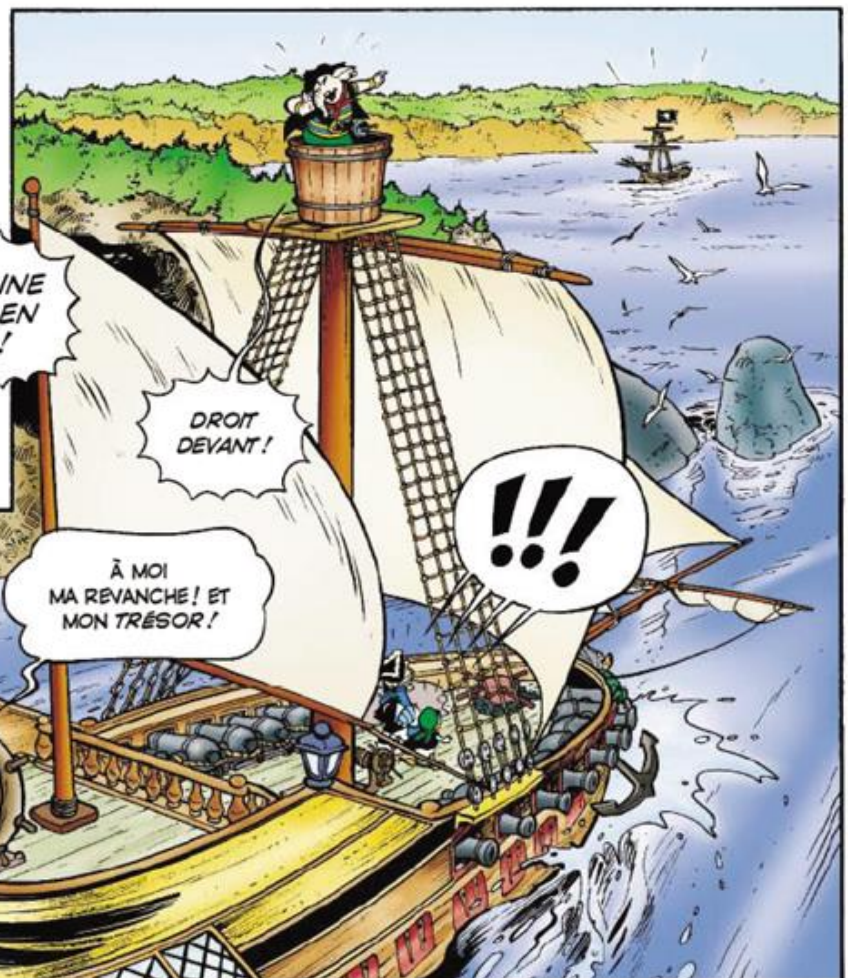
TOC !

RAAAAAAH !



JE NE SUIS PAS UN ÉLÉPHANT !

AYE, AYE, SIR !







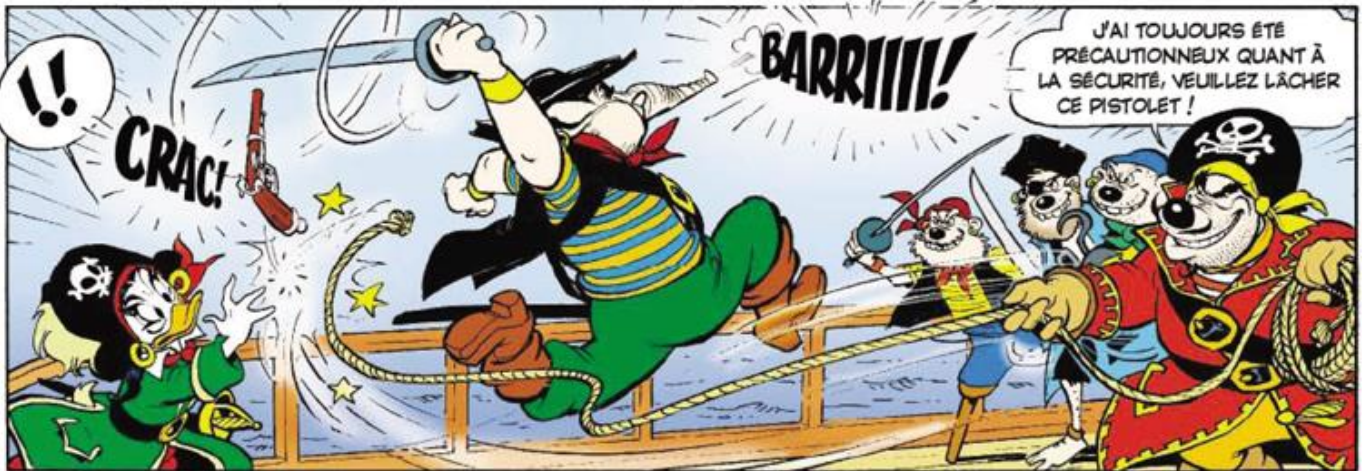
SI VOUS ME REMETTEZ
MON TRÉSOR BIEN GENTIMENT,
J'ENVISAGERAI PEUT-ÊTRE DE
NE PAS COULER VOTRE COQUILLE
DE NOIX!

VOUS ME PRENEZ
POUR UN GAMIN PARCE
QUE JE M'APPELLE KIDD ?
JE VOUS L'AI VOLÉ À
LA LOYALE, ET J'ENTENDS
BIEN LE GARDER!



ÇA, C'EST BIEN DIT
CAPITAINE! ILS NE SONT
QUE SIX ET Y'EN A UN QUI
EST UN ÉLÉPHANT!

DING!



CRAC!

BARRIII!

J'AI TOUJOURS ÉTÉ
PRÉCAUTIONNEUX QUANT À
LA SÉCURITÉ, VEUILLEZ LÂCHER
CE PISTOLET!



AVOIR DU COURAGE
C'EST UNE CHOSE,
ÊTRE INCONSCIENT, C'EN
EST UNE AUTRE! RÉCULEZ!
NOUS AVONS UN PLAN!

AH
BON ?

JE NE
SUIS PAS
UN ÉLÉPHANT!



AIDEZ-MOI À TIRER
CETTE CORDE,
LES GARS!

YARRR!

YARRR!

YARRR!



MAINTENANT!

BIM!

BAM! BOUM!

ARGH!

ARGH!

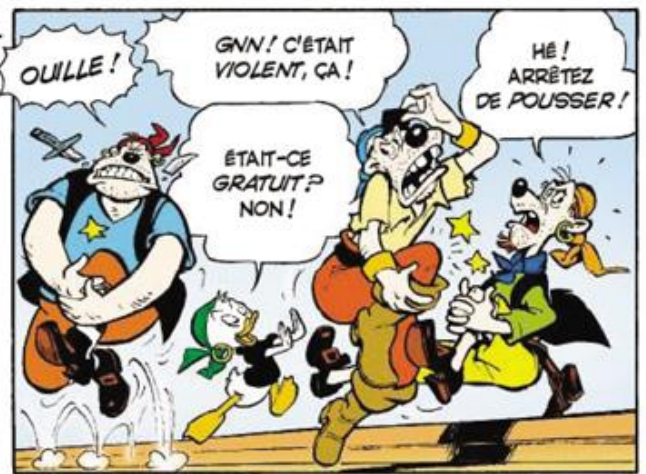
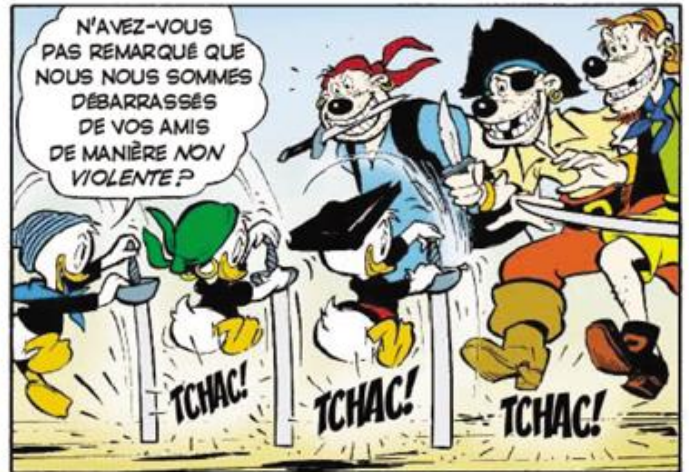
PIGÉ!

FRANGIN,
TU ES
GÉNIAL!

ARGH!

PLOUF!







« RÉCEMMENT, NOUS AVONS FAIT UN ARRÊT DE ROUTINE À SAINT-DOMINGUE POUR NOUS RÉAPPROVISIONNER EN VIVRES. »

« PENDANT QUE LES AUTRES FAISAIENT DU COMMERCE ET DES ÉCHANGES, JE SUIS ALLÉE, EN TOURISTE, À LA RENCONTRE D'AUTRES EXPÉRIENCES CULTURELLES... »



« DANS UN MONASTÈRE, JE FIS UNE DÉCOUVERTE FATIGUE ! »

UN LIVRE GARDE SOUS CLÉ DOIT VALOIR SON PÉSANT D'OR ! EMPORTONS-LE !

« LE SOIR MÊME, J'ENTAMA LA LECTURE DE CE GRIMOIRE ! HÉLAS, J'EN LUS QUELQUES PASSAGES À VOIX HAUTE ! »

FFF ! QUELLES BALIVERNES INCOMPRÉHENSIBLES ! ÉCOUTE CE POÈME SANS QUEUE NI TÊTE, FRED...



« FRED LE FRINGANT FUT TRÈS AFFECTÉ PAR MA LECTURE... »

AH ! AH ! AAAH !

OUI ! BIZARRE, HEIN ? TU VEUX EN ENTENDRE UN AUTRE ?

JE N'AI PAS SU RENDRE À FRED SON APPARENCE, ET LE RESTE DE L'ÉQUIPAGE A QUITTÉ LE NAVIRE QUAND ILS L'ONT VU !

LA SEULE CHOSE UTILE QUE J'AI TROUVÉE FUT LA RECETTE DES BOMBES À PFOUFF !



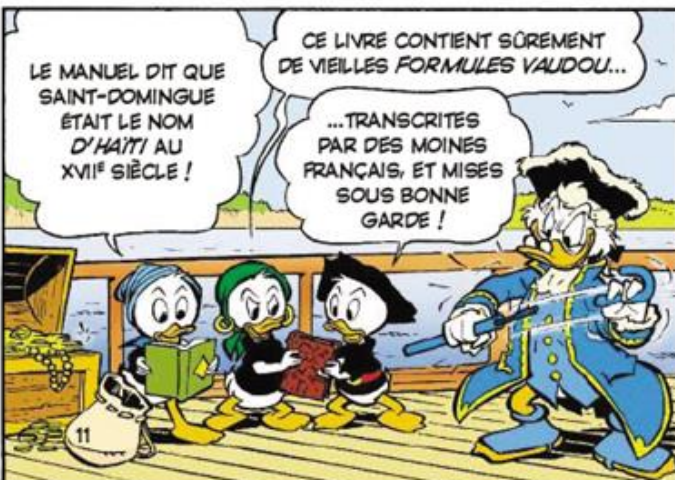
LE MANUEL DIT QUE SAINT-DOMINGUE ÉTAIT LE NOM D'HAÏTI AU XVII^E SIÈCLE !

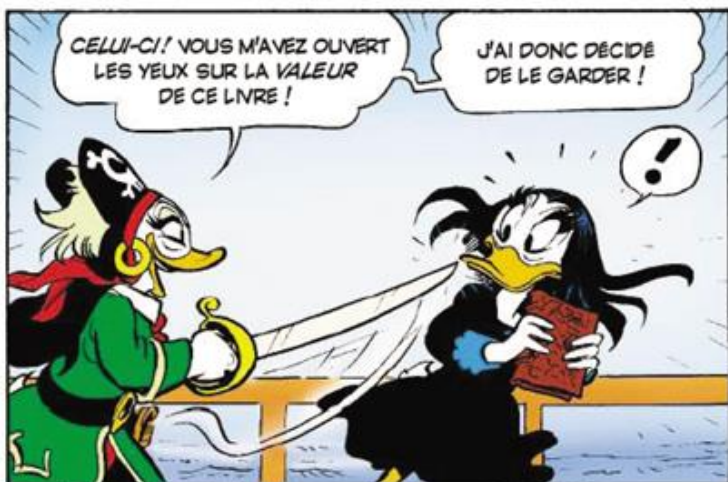
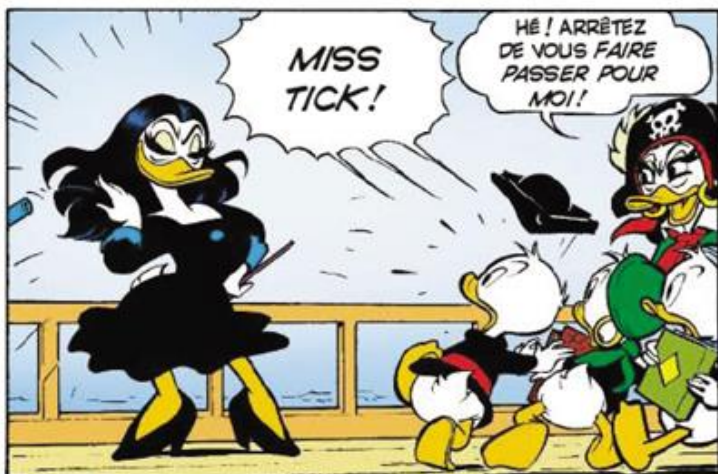
CE LIVRE CONTIENT SÛREMENT DE VIEILLES FORMULES VAUDOU...

...TRANSCRITES PAR DES MOINES FRANÇAIS, ET MISES SOUS BONNE GARDE !

CE LIVRE NE DOIT PAS TOMBER ENTRE LES MAINS D'UNE SORCIÈRE COMME...

COMME MOI, LES ENFANTS ?







ADIEU, ET MERCI POUR LE TRÉSOR ET LA HOLLANDAISE VOLANTE !

RAAAAH !



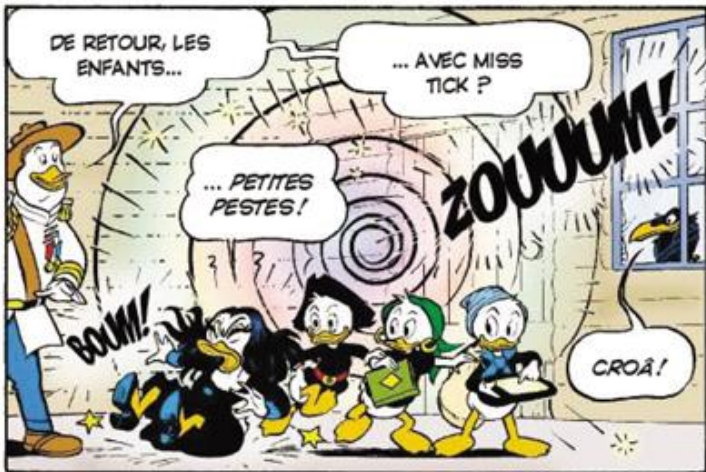
L'HISTOIRE REPREND SON COURS !

IL EST TEMPS POUR NOUS AUSSI DE LEVER L'ANCRE...

... ET DE RETROUVER LES RIVAGES DE NOTRE ÉPOQUE !

LÂCHEZ-MOI...

TAP !



DE RETOUR, LES ENFANTS...

... AVEC MISS TICK ?

... PETITES PESTES !

ZOUUM !

CROÛ !



MISS TICK S'EST FAIT PASSER POUR ONC'PICSOU, AFIN DE RÉCUPÉRER UN GRIMOIRE EN 1699 À L'AIDE DU CHRONOPAD !

LE TRÉSOR QUE LE CAPITAINE KIDD A ENTERRÉ SUR GRAND MANAN APPARTENAIT EN FAIT À UNE DE SES ANCÊTRES !

NOUS N'AVONS CEPENDANT PAS PU DÉTERMINER OÙ - NI MÊME SI - KIDD A ENTERRÉ LE TRÉSOR DU QUEDAGH MERCHANT !



CE GRIMOIRE EST RESTÉ EN 1699, DONC ?

HÉLAS, OUI ! CE FICHU PIRATE L'A SANS DOUTE ENTERRÉ AVEC LE TRÉSOR DE MON AÏEULE, CE QUI M'ÉNERVE AU PLUS HAUT POINT !



JE CROIS QUE NOUS ALLONS CESSER D'UTILISER LE CHRONOPAD POUR UN TEMPS, LES ENFANTS ! CES EXPÉDITIONS DEVIENNENT TROP DANGEREUSES !

JE VAIS VOUS DONNER UN PEU DE LA SEULE CHOSE QUE MA FAMILLE A HÉRITÉ DU GRIMOIRE DEPUIS DES GÉNÉRATIONS...



ARRÊTEZ DE BOUGER, ET JE VOUS DÉCERNERAI LA MÉDAILLE DU "J'AI-PRESQUE-ESQUINÉ-UNE-BOMBE-À-PFOUFF-DE-MISS-TICK" !

CROÛ !

VOUS N'Y ÊTES PAS ! LES MÉDAILLES DES CASTORS JUNIORS DOIVENT PORTER DE NOBLES NOMS !

PARLEZ MOINS...

... ET COUREZ...

... GRAND A.R.C.H.A.I.Q.U.E. !

PFOUFF !

PFOUFF !

PFOUFF !

FIN



PAVILLON NOIR!

et lotissement Jolly Roger...



DÉTAIL PIRATE

Supprime toutes les lettres correspondant aux détails qui ne font pas partie du grand dessin. Celles qui restent vont te donner le nom d'un bateau pirate célèbre!



CODE

Que dit le pirate Hatouille à l'amiral Bol? Dans ce code, une même lettre correspond toujours à un même symbole. Pour t'aider, certaines sont déjà placées.

H **A!**
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
C **G**
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
U **P**
 ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
E
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
L **O**
 ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
R **!**
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



S
 ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
M
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
D « i »
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
B
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
N ,
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
F **T...**
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



DONALD EST FUTÉ

Oncle Picsou est un grand chasseur de trésors, mais d'habitude il prépare mieux ses voyages... Car ici, il a commis une erreur. Heureusement, Donald est vraiment futé! Et toi aussi?



APRÈS UN SI LONG VOYAGE, JE SUIS HEUREUX D'AVOIR TROUVÉ L'ÎLE DU PIRATE NOIR ! IL NE NOUS RESTE PLUS QU'À CHERCHER SON TRÉSOR ET À LE DÉTERRER...



GRÂCE À MA CARTE, JE SAIS OÙ CREUSER SUR CETTE ÎLE DES CARAÏBES...

ÉCOUTE, J'AI ENTENDU UN BRUIT DANS L'ARBRE !



CE N'EST QU'UN PETIT SERPENT, DONALD ! CE QUI EST IMPORTANT, C'EST DE PRENDRE LE BON CHEMIN POUR TROUVER LE BUTIN !

OUPS !!!



EN PRINCIPÉ, NOUS SOMMES DANS LA BONNE DIRECTION...

ÇA FAIT DEUX HEURES QU'ON TOURNE...



ATTENTION ! UN CROCODILE !



C'EST BIZARRE, JE NE COMPRENDS RIEN À CETTE CARTE ! ON DIRAIT QU'ELLE EST FAUSSE...

JE CROIS SURTOUT QU'ON S'EST TROMPÉ D'ÎLE, ONCLE PICSOU !



QU'EST-CE QUE TU VEUX DIRE ?

JE VEUX DIRE QUE NOUS NE SOMMES PAS DANS UNE ÎLE DES CARAÏBES... MAIS EN AFRIQUE ! IL N'Y A PAS D'INHOMMABLES AUX ANTILES ! EN PLUS, IL Y A PEU D'ANIMAUX SAUVAGES ICI... SI TU VEUX UN CONSEIL, RETOURNE AU BATEAU !



QUE LE GRAND CRIC...



RÉBUS

Déchiffre le rébus pour savoir tout ce que dit Barbe Noire le pirate.

JEUX D'OMBRES

Une seule ombre correspond au perroquet, laquelle?



LE DÉTAIL

Quel détail correspond à la grande scène?



6 JE SUIS TOMBÉ SUR UN OS!

2 SAUTE!

1 QUATRE D'UN COUP!

4 PRATIQUE CE CROCHET!

3 AVEC PLAISIR!

5 DONNEZ-MOI UNE AUTRE POËLLE ISABELLA!

7 DANS MES BRAS BEAU GENTILHOMME!

... TE GROQUE !!!



BUBULLES

Quelle pagaille durant l'abordage! Toutes les bulles de dialogue se sont mélangées... Rends à chacun celle qui lui correspond et tu comprendras enfin cette scène...



LABYTRÉSOR

Aide ce misérable pirate à retrouver son trésor...



8 C'EST LA SIRÈNE QUI M'A DIT D'ALLER DE CE CÔTÉ

9 C'EST CA TON BON REPAS!

10 JE VAIS LES APLATIR

11 JE VOLE!

14 JE N'AI PLUS RIEN, À PART CE PLUMEAU!

12 J'ADORE LA BRODERIE.

13 JE ME SUIS COINCÉ LA JAMBE

15 RÉGALEZ VOUS LES GARS!

H

J

K

L

M

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R


S





GRILLE FLÉCHÉE

Remplis cette grille spécial pirates en t'aidant des définitions et en suivant le sens des flèches.

Chapeaux d'amiraux Bandit des mers	Gros navire Passager à puces	..., tu, il Support de balle au golf	Marrant à l'anglaise Je fatiguerai Ventilée	Sur l'épaule du pirate Début de scénario	Voyelles de péage Espère fort	Abandonné sur une île déserte
Prison de navire Est sur la côte			Amarrées Boisson de pirate	Cœur d'Hervé		Peut être déserte ou au trésor
Petit âne	Ilot de tranquillité	Consonnes d'heures Union européenne Est-Est		Un pirate met un bandeau dessus Se déplace	Déterminant Accessoire de jeu	
Géant sans consonnes Sortie	Pierre verte Dernier			Vécu en texto		Terrible et célèbre pirate
				Bouts d'épée Conjonction		Sud-Est
Chemin à suivre Je, tu, ... Fimes une imitation		Dedans			La sienne Mililitre	
Un long-métrage en est un	Tête d'Inca Bouts de loir		Document menant au trésor Cobalt	Fête mondaine parfois masquée	Craché par le canon Là où vit un pirate Anne à l'anglaise	Arrières de navires
		Les pirates tirent des boulets avec lui				Peut-être Idée en texto
Désiré par les pirates La mienne				Alliance		
	Créature à la peau verte	Jeu de cartes	Titre de noblesse anglaise	Petit téléphone Surnom de Sébastien	Numéro à deux Poisson de mer	
Jeune marin Couverte de vernis				Tête d'ébène Extraterrestre		Tête de pirate Parcouru des yeux
				Répondre sur une surface		
Maladie redoutée par les marins					Malin, astucieux	



MAGICLAND

PHILTRA MOUSSE & CAPTAIN MAC DO



Morbleu!!! Elle a du cran, notre Philtra! Naviguer au milieu d'une troupe de pirates sanguinaires et avides de s'emparer du trésor de Bigleux le borgne, puis défier le capitaine Mac Do en personne... Un peu d'aide ne lui fera pas de mal, moussaillon! Alors à tes crayons pour l'assister dans cette nouvelle aventure...



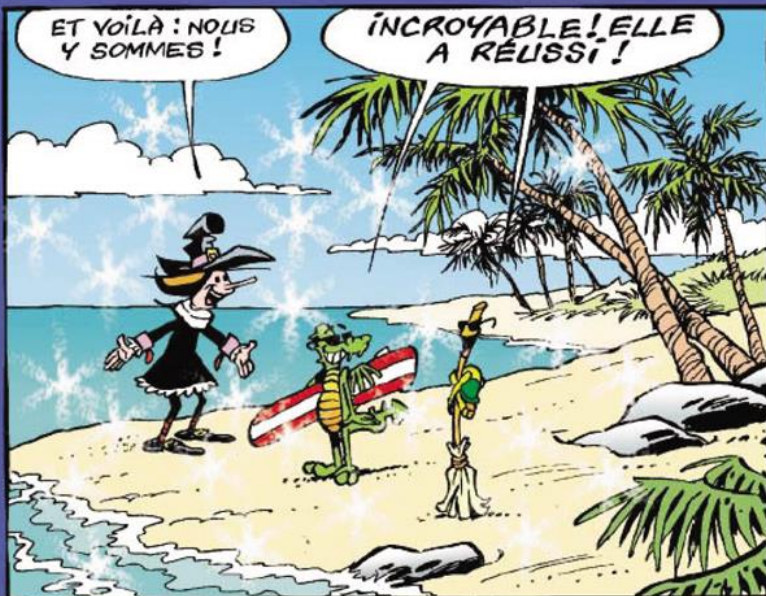
PRÊTS À PASSER UNE SEMAINE DE VACANCES SUR UNE ÎLE DES CARAÏBES, LES GARS ?

PRÊTS!



ALORS C'EST PARTI!

Flou



ET VOILÀ : NOUS Y SOMMES !

INCROYABLE! ELLE A RÉUSSI!



JE SUIS LE CAPITAINE MAC DO, DIT LE SANGUINAIRE ! VOUS VENEZ POUR LE TRÉSOR, VOUS AUSSI ?

?



TOUS LES PIRATES DES CARAÏBES SONT ICI À LA RECHERCHE DU TRÉSOR DE BIGLEUX-LE-BORGNE !

HMM... ON EST SUR LA BONNE ÎLE, MAIS PAS À LA BONNE ÉPOQUE !

FICHUES, LES VACANCES!



IL Y A UN PIRATE QUI DÉTIENT UNE CARTE INDICANT L'ENDROIT OÙ EST ENTERRÉ LE TRÉSOR, MAIS JE NE SAIS PAS QUI C'EST !

OK CAPITAINE, ON VA T'AJDER À TROUVER CETTE CARTE !





QUOI ? TU VAS AIDER CET AFFREUX, PHILTRE ?

CHUIT ! J'AI MON PLAN !

C'EST DINGUE = ILS CREUSENT TOUS N'IMPORTE OÙ !

AH ! JE SENS QUE JE TOUCHE QUELQUE CHOSE !

AAAAH ! MILLE REQUINS, C'EST DU PÉTROLE !

PCHHHH

VOICI UN PREMIER INDICE : LA BONNE OMBRE PERMET D'ÉLIMINER UN PIRATE !

CLING CLING CLING ?

C'EST MOI QUI VAIS CREUSER ICI !

NON, C'EST MOI !

AÏE ! DEUX PIRATES QUI SE BATTENT ! J'INTERVIENS !

CLING CLING

FLOUGH

??!

AVEC ÇA, ILS NE SE FERONT PAS DE MAL ! ET CES DEUX ÉLÉMENTS PERMETTENT D'ÉLIMINER UN AUTRE PIRATE !

MOI JE LES AURAIS LAISSÉS'ENTRETUER !

4	5	6	7	9	10	11	12
3	1	50	33	31	14		
2			32	29	13		
			34	30			
		48	49	35	16		
		47	46	39	38	28	15
		44	45	40	37	27	24
		43	42	41	26	25	23
							22

HÉ! QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE TRUC-LÀ ?

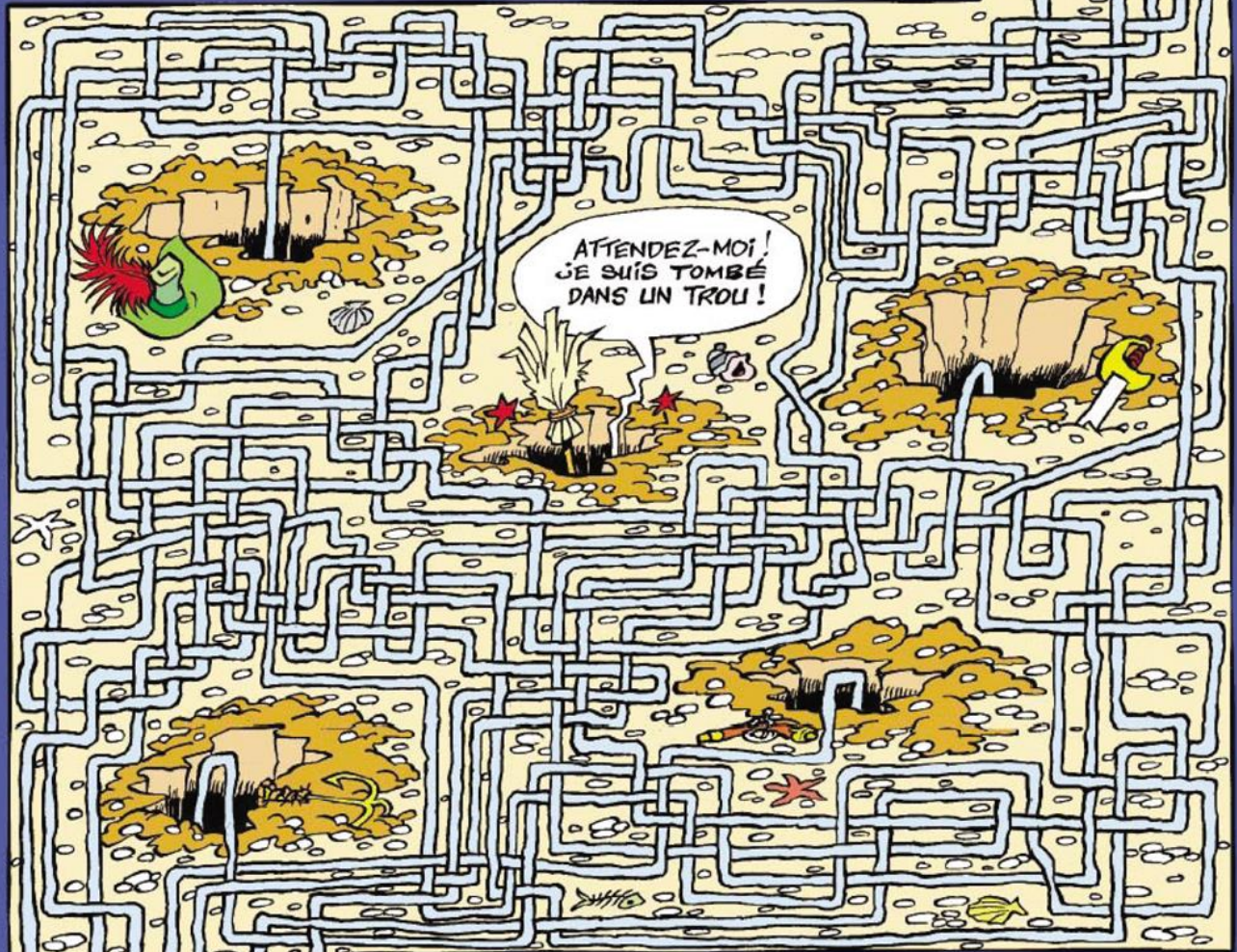
UN LABYRHINTE ! IL FAUT ÉVITER LES TROUS CREUSÉS PAR TES CONFRÈRES !

JE SUIS SÛR QUE TU VAS TOMBER DANS UN TROU !



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

ATTENDEZ-MOI ! JE SUIS TOMBÉ DANS UN TROU !



ET VOILÀ ! LE BON CHEMIN NOUS PERMET D'ÉLIMINER UN TROISIÈME PIRATE !

ARRÊTE DE RIGOLER, LE LÉZARD !

HAHA!
BIENTÔT LE TRÉSOR !





HÉÉÉ!
J'AI TROUVÉ
LE TRÉSOR!



LE COFFRE EST ICI,
DERRIÈRE CET ARBRE!

IL EST À MOI!



HAHA! MAIS NON,
C'EST UNE BLAGUE!
VOUS VERRIEZ VOTRE
TÊTE!



DU CALME, CAPTAIN: ON PEUT ÉCRIRE UN MOT
QUI NOUS PERMET D'ÉLIMINER UN DERNIER PIRATE!



LE PIRATE QUI
DÉTIENT LA CARTE AU
TRÉSOR EST ICI!

PAS DE PANIQUE,
LES AMIS: LES
SOLUTIONS SONT
EN PAGE 193!



ET VOICI CETTE FAMEUSE
CARTE, CAPTAIN MAC DO!

DONNE
VITE!



PAS QUESTION! AUCUN
AFFREUX PIRATE N'AURA
CE TRÉSOR! JE SUIS UNE
HÉROÏNE, MOI!..

HAHA! BIEN JOUÉ,
PHILTRA!

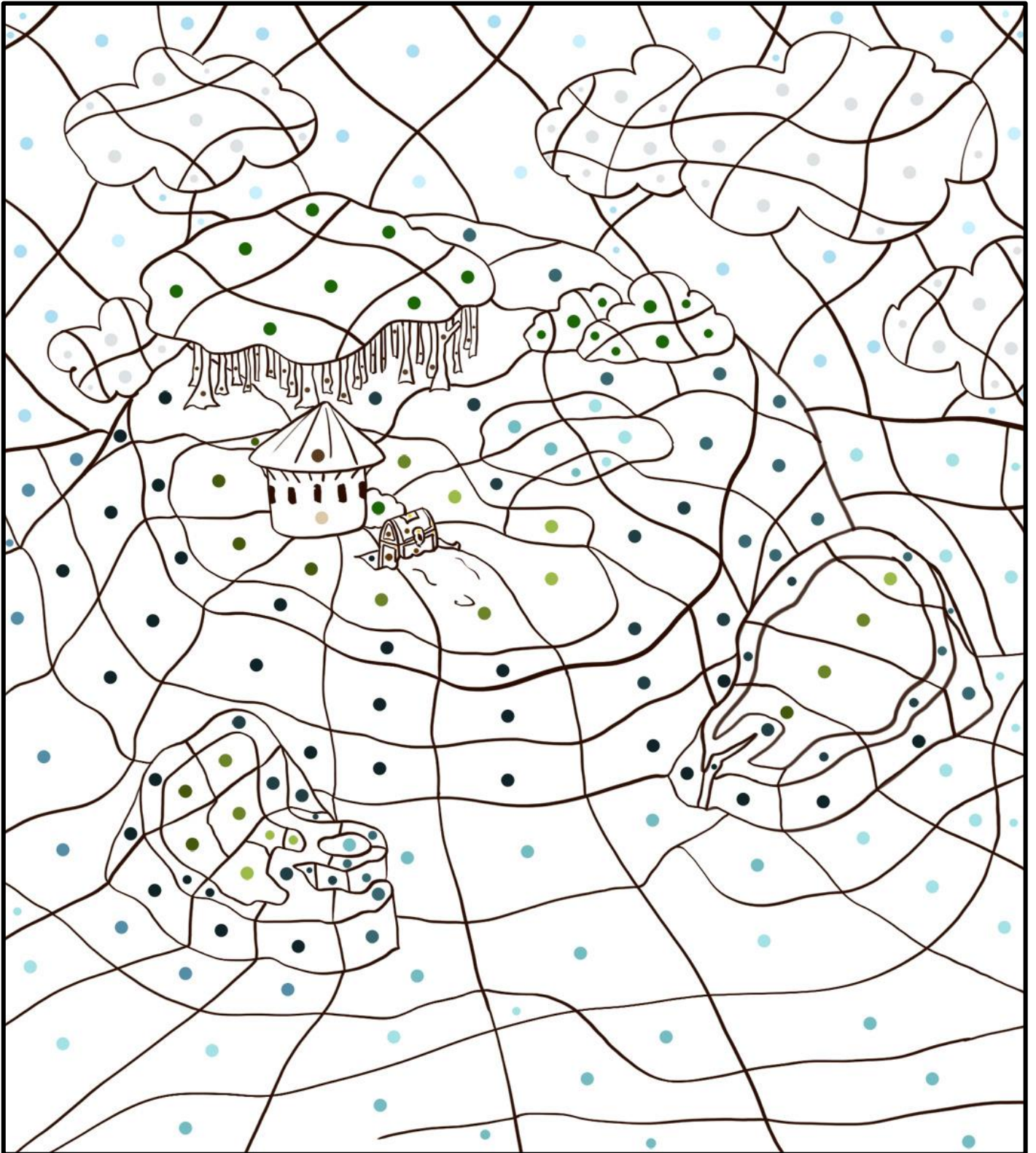
MAIS
TIRONS-NOUS
RAPIDOS!

SCRATCH
SCRATCH

FIN



À Vos Couleurs !



DANS TON BALUCHON

Sur soi, au départ ...

- Ma **tenue scoute**, mon **foulard**.
- L'**Autorisation Parentale**
- La **Fiche Médicale**, la **carte SIS**, la **carte d'identité, 2 vignettes** et **25,00 €** dans une enveloppe dénomminative à remettre aux animateurs
- Une veste / K-way
- Mon argent de poche (dans une enveloppe dénomminative à remettre aux animateurs)
- Dans un petit sac à dos** : Mon pique-nique, Ma **gourde**, Un passe-temps pour le train

Si tu as ...

- Boussole
- Chansonnier
- Un Doudou / Nounours
- Une Bédé
- Un Pancho de veillée
- Un(e) Opinel à **bout rond**
- Ce que tu jugeras bon d'emporter...
- Mon carnet de progression (Grandes Chasses)
- Mon carnet technique (Compagnon de chasses)

Dans mon grand sac¹ ...

- Sac de couchage**
- Matelas gonflable + pompe**
- Sac **en tissu** pour linges sales
- Pyjamas**
- Sous-vêtements
- Chaussures de marche (les plus imperméables possible)
- Baskets
- Bottes
- K-way**
- Veste plus chaude**
- Pantalons
- Shorts
- Chaussettes
- T-shirts
- Sweat-shirts

- Maillot & bonnet de bain**
- Nécessaire de toilette** (savon « bio », brosse à dent, dentifrice, brosse à cheveux, shampoing, coton-tiges, ...)
- Gants de toilette & essuies
- Protections périodiques
- Carnet personnel
- Lampe de poche + piles**
- Papier journal** (important)
- Déguisement en lien avec les Pirates** (important)
- Matériel didactique** (crayons, bics, équerre avec rapporteur intégré, du papier, des enveloppes, des timbres, des marqueurs)
- Ce Dossier Camp** (version louveteaux)

Évitez les objets chers et fragiles (GSM, tablettes, Ipod, lecteur MP3, ordinateur, console de jeux, ...). Nous déclinons toutes responsabilités en cas de perte, dégâts ou vol d'objets.

Tous les objets et vêtements doivent être CLAIEMENT marqués au nom de l'enfant.

Ne prend pas ton Kraken avec toi, nous n'avons pas d'aquarium assez grand pour les animaux domestiques de chacun.

¹ Voir « Comment faire mon Baluchon »



COMMENT FAIRE TON BALUCHON

Les Affaires à emmener en Camp

Le camp d'été, c'est la grande Aventure ! Mais la voir gâchée parce qu'on a oublié quelque chose à la maison serait vraiment dommage !

Ranger les Affaires dans le Sac

- ☞ Répartis tes affaires dans des sacs en tissu, ce sera plus pratique pour ranger tes affaires dans la tente et t'évitera de vider ton sac à dos à chaque fois que tu auras besoin d'une paire de chaussettes !
- ☞ Sois malin ! Ne range pas ton pyjama tout au fond de ton sac, sinon dès la première nuit, tu devras le vider pour l'atteindre. On met souvent près de fermetures les choses qu'on sort le plus souvent, et tout au fond ce qui sert moins (un pull de rechange, etc. ...).

Durées de Vie des Vêtements

Alors par durée de vie, on entendra la durée au-dessus de laquelle, à priori, il est urgent que tu changes de vêtement au risque de t'attirer les foudres de tes amis qui risqueraient de te surnommer « el porki ». Bien entendu, c'est à adapter : si ton t-shirt a changé de couleur avant l'heure ou si tu as bien transpiré, il faut se changer !

Ces durées te permettront de faire tes calculs savants pour savoir combien tu emmènes de vêtements selon la durée de ton camp.

- ☞ un sous-vêtement dure une journée.
- ☞ un t-shirt dure un ou deux jours.
- ☞ un pantalon ou un short peut tenir jusqu'à trois ou quatre jours.
- ☞ un pull peut tenir aussi jusqu'à trois ou quatre jours.
- ☞ une serviette de toilette peut durer une semaine.

Prévoir toujours un petit peu de vêtement en plus. Exemple : tu viens de te changer complètement, et paf c'est l'orage. Tu devras te changer de nouveau.

Adopte une des Techniques d'emballage les plus efficaces !

Mis au point par les Marines, le *Skivvy Roll* [NDLR : littéralement, le « rouleau de la bonniche »] est une des techniques d'emballage les plus efficaces que nous n'ayons jamais vu. Elle consiste à combiner tous les vêtements indispensables (chaussettes, tee-shirts et sous-vêtements) en un rouleau d'affaires compact, prêt à être mis dans le barda. C'est une astuce simple, mais ingénieuse, qui permet de remplir ton petit sac à dos ou de faire ton sac pour ton prochain camp beaucoup plus facilement.

ÉTAPE 1



Prends un tee-shirt, de préférence à manches courtes, et étale-le sur le sol. Puis prends tes sous-vêtements, plie-les en deux et place-les juste en dessous du col du maillot. Ça rendra le roulage plus facile.

ÉTAPE 2



Plie le tee-shirt juste au-dessus de l'épaule pour une manche puis l'autre, exactement de la même manière. On ne dirait pas, mais cette étape est la plus importante si tu souhaites que ton maillot ne soit pas trop froissé lorsque que le dérouleras.

ÉTAPE 3



Prends une paire de chaussettes de randonnée (les socquettes ne conviennent pas) et croise-les au niveau des orteils pour que les talons arrivent juste au-dessus des manches du tee-shirt que tu viens de plier. Une fois que c'est fait, prends le col du maillot et commence à le rouler vers le bas de la manière la plus compacte possible. Plus tu roules serré, moins le rouleau prend de place.

ÉTAPE 4



Une fois que tu as fini le rouleau et que tu en es satisfait, les extrémités des chaussettes doivent dépasser de chaque côté. Prends l'une d'elles et glisse-la sur le rouleau. Ça doit presque la couvrir entièrement. Puis fais la même chose avec l'autre. Et voilà, tada ! Tu connais maintenant une des techniques les plus cools et les plus compactes pour emballer tes affaires.



Le Remplissage du Sac

D'une façon générale, il convient que les charges lourdes soient à mi-hauteur, près du corps. Placez les charges légères à moyennes dans le fond et dans la partie supérieure du sac.



Les Réglages de base

1. Pour mettre le sac à dos, le poser sur le genou ou sur un endroit surélevé en le tenant par la poignée et l'enfiler en glissant successivement dans les bretelles.



2. Serrez bien la ceinture abdominale et si nécessaire réglez le passage des courroies de façon à ce que les os de la hanche soient totalement rembourrés et puissent soutenir la charge.



3. Ajustez les bretelles jusqu'à ce qu'elles épousent parfaitement les épaules sans trop les serrer.



4. Rapprochez au dos le poids du sac à l'aide des rappels de charge afin de le répartir uniformément sur les épaules et les hanches.



5. Fermez la sangle de poitrine et ajustez-la afin d'assurer un bon maintien du sac à dos lorsque vous bougerez et d'avoir une meilleure liberté de mouvement des bras.

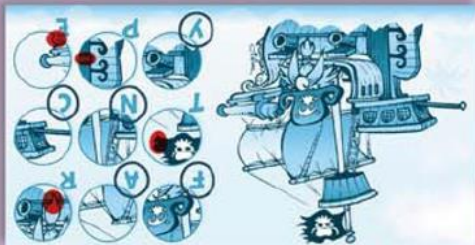


JEUX PIRATES



56

DÉTAIL PIRATE



Il faut enlever les détails R, T, P et E. Les lettres restantes forment le nom FANCY.

CODE

« Ha ha ha ! Cet abordage nous a permis de prendre des marins à la solde du roi ! »
 « Nous sommes des "pris" abordables en solde, en fait... »

58

MULTIJEUX

Le chemin A est le bon.

• **Labyrinthe**

A-14, B-5, C-9, D-8, E-15, F-10, G-13, H-6, I-4, J-12, K-2, L-1, M-11, N-3 et O-7.

• **Bubilles**

Le détail 2 correspond à la grande scène.

• **Le détail**

Ah-la-B'or-DA-jeux (« A l'abordage ! »)

• **Rébus**

L'ombre du perroquet est la D.

• **Jeux d'ombres**



60

GRILLE FLÉCHÉE

B	G	J	F	P	E	P	I	R	A	T	E	U	S	E	R	A	I	C	A	L	E	A	N	C	R	E	S	O	T	I	E	R	E	R	V	O	R	O	H	R	S	O	E	I	L	E	A	N	O	N	U	E	V	Q	L	E	D	E	M	E	R	A	U	D	E	B	I	S	S	U	E	E	B	S	A	I	L	E	T	S	A	M	E	R	P	I	S	T	E	C	B	A	L	B	F	I	L	M	C	A	N	O	N	P	E	T	R	E	S	O	R	U	N	I	O	N	M	A	T	E	L	D	O	M	O	U	S	E	E	B	P	I	V	E	R	N	I	E	E	T	A	L	E	R	S	C	O	R	B	U	T	R	U	S	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

61

PHILTRA ET CAPTAIN MAC DO



- **Les ombres**
La bonne ombre est la n°2. Le pirate n°2 n'est donc pas en possession de la carte au trésor.
- **Le jeu à points**
Il forme une paire de bottes, ce qui élimine La pirate, n°3.
- **Le labyrinthe**
Le bon chemin est le n°4, ce qui élimine le pirate qui tient le coquillage.
- **Le mot à trouver**
Le mot est "TONNEAU", ce qui élimine également le n°5.
- Le pirate en possession de la carte au trésor est donc le n°1, celui qui tient une bouteille.

