

## Fiche technique

Jeu de conscience, Grandeur Nature

Catégorie : Fantastique Corsaire

Type : Quête intérieure et mission

Scénario : Déterminé sollicitant l'entraide des joueurs et une quête intérieure



Lieu : ..... Lac Champlain

Action : En voiliers habitables sur l'eau et dans les States Parks

Époque : ..... fin 17<sup>e</sup> Siècle et aujourd'hui

Port d'attache : ..... Les Alizées

Grand conseil Corsaire : ..... Fort Lagaffe

But : .Apprentissage de la voile par le jeu; Développement de soi (Leadership, et potentiel d'action - conscience - )

Clientèle : ..... 13-16 ans

Nombre : ..... maxi 12, par équipage de 6

Durée : ..... Cinq jours

Coût : .....490 \$



## Corsaro

Une quête vécue réellement dans la symbolique des vents et des guerriers de la mer sur des voiliers de notre ère.

Chaque participant donne vie à un personnage unique spécifique de la mythologie ou de l'histoire bénéfique de la « guerre de course ».

Il reçoit qualités, forces et courage, les assimile pour racheter son plus bel avoir, et part en voiliers avec son équipage, à la recherche d'objets de pouvoir.

Une aventure hors de l'ordinaire, pour remettre ces objets aux forces de Lumière.

La beauté des légendes corsaires, dans la nature et l'eau du lac Champlain, atteindre notre essence profonde sans chercher à plaire et manifester notre lumière dans le quotidien.

*Fondation Réussite Éducative Corsaro*

**UN SILLAGE VERS  
LA PASSION DE VIVRE**



*Fondation Réussite Éducative Corsaro*  
2-1476 Avenue Morgan, Montréal,  
Québec, H1V 2P7  
Téléphone: (514) 543 3755  
Thierrypasquier@viiif.net

LA FONDATION  
RÉUSSITE ÉDUCATIVE CORSARO  
PRÉSENTE

**CORSARO**  
*Un jeu... grandeur  
Lac Champlain*

*Où un va, tous nous allons.*

Une quête sur l'eau, en voilier,  
au-delà de vos limites.  
**OSEREZ-VOUS?**

*Lac Champlain*

Téléphone : (819) 868-4488





## L'histoire

**Jadis**, il y a fort longtemps, à l'époque des grandes découvertes, marins d'Europe, flibustiers, boucaniers, corsaires et pirates s'affrontaient sur les sept mers. **La conscience de l'époque les entraînait souvent vers la recherche de l'or et du pouvoir en croyant que cela leur donnerait la liberté.**

En ce temps-là, les nations européennes envahirent le Nouveau Monde pour l'or des peuples adorateurs du Soleil. Aztèques et Incas avaient appris à forger les objets précieux d'un grand pouvoir. Devant la menace des conquistadors, ces objets furent cachés au cœur de terres lointaines et sauvages pour être protégés. Ces peuples pacifistes, ne pouvant résister à l'envahisseur, jetèrent une malédiction sur leur or, le trésor maudit, emprisonnant l'âme de ceux qui le posséderaient.

Il est maintenant temps, pour les guerriers des océans de cette époque, de rapporter leur lettre de pardon pour déjouer le sort. Ils pourront alors partir dans une quête pleine de défis et d'énigmes pour retrouver ces objets de pouvoir avant qu'ils ne soient découverts par les forces adverses, les spectres des pirates maudits. Une fois les objets retrouvés, ces nouveaux princes des mers pourront apporter Pouvoir et Lumière sur la terre.

### Les vaisseaux :

Des voiliers « Jeanneau Sunshine » de 36 pieds, ou équivalent, 10 couchettes, faciles à manœuvrer pour qui sait s'y prendre...

## Le contexte

Un grand potentiel dort en chacun de nous, comme dormait l'intelligence dans l'homme de Cromagnon.

Mais ce potentiel est prisonnier des actions noires que l'humanité a perpétrées depuis la nuit des temps pirates.

Voilà enfin la possibilité de vous racheter, en monnaie Aztèque ou par une lettre de pardon en tant que *flibustier, boucanier* ou *corsaire*.

À travers cette mission, vous devrez aussi retrouver les objets qui révéleront le pouvoir qui dort en vous.

Vous avez perdu la mémoire de vos talents de navigateurs ? Vous ne savez même plus faire un nœud qui tienne ?

Neptune, le dieu de la mer, vous envoie ses meilleurs *maîtres d'équipage* pour vous reformer, comme marins et capitaines et vous rappeler *le code...* de la flibuste.

**Vous ne sortirez de cette aventure intérieure qu'à force de courage, de loyauté, de volonté et d'habileté à la voile.**

## Bulletin d'inscription

Inscription à :

Corsaro du 5 au 10 août 2007, 5 jours, 490\$

Nombre de personnes x 490\$ =

Prix tout inclus excepté nourriture (apportée par chaque corsaire), et le transport au lieu d'embarquement.

Nom

Adresse

Téléphone

Courriel

Mode de paiement, à l'ordre de la **Fondation Réussite Éducative Corsaro.**

Réservation: 100\$ x personnes =

Chèque

mandat Postal

Argent

Signature

**Bulletin d'inscription à retourner avec le paiement à :**

Mireille Pelletier

741, St-Michel

Omerville, Québec

J1X 4J3

(819) 868-4488

## Un cocktail

**de voile et de plein air,  
de conscience et de créativité,  
de développement de soi et de  
socialisation parmi les frères et  
les sœurs de la côte.**