



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



ÉTÉ 2001



30 juin, 1, 2 et 3 juillet 2001



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Liste des participants

Nom	# Téléphone	Nom	# Téléphone
Danny Sanders.....	346-6412	Gabriel Goupil.....	878-3379
Jean-David Rivard	346-9898	Maxime Guertin	878-3833
Manon Laflamme	846-0270	Étienne Guertin	878-3833
Benoît Gendron	572-3141	Olivier Jalbert	878-3073
Caroline Brault.....	849-6031	Jean-Christophe Lacasse.	878-3607
<hr/> <hr/>			
Gabrielle Belisle.....	823-7948	Arielle Maltais	566-6461
Corinne Chaperon.....	878-3423	Caleb Marquis	878-3185
Jessica Circé.....	846-0270	François Lachance	878-3231
Casey Côté.....	823-7948	Charles Lemelin	878-3600
Caroline Côté	878-3214	Gratien-Alex Ménard	878-3686
Gabriel Durocher	878-3445	Marc-André Ménard	878-3686
Raphaël Flamant	878-3415	Maxime Duverger	878-3835
Sara-Claude Flamand	878-3415	Adam Théberge	878-3274
Philip Fontaine.....	878-3728	Guillaume Royer	878-3027
Christian Galipeau	878-3950	Jonathan Royer	878-3027
Audrey-Anne Goupil.....	878-3379	Kevin Talbot	878-3636

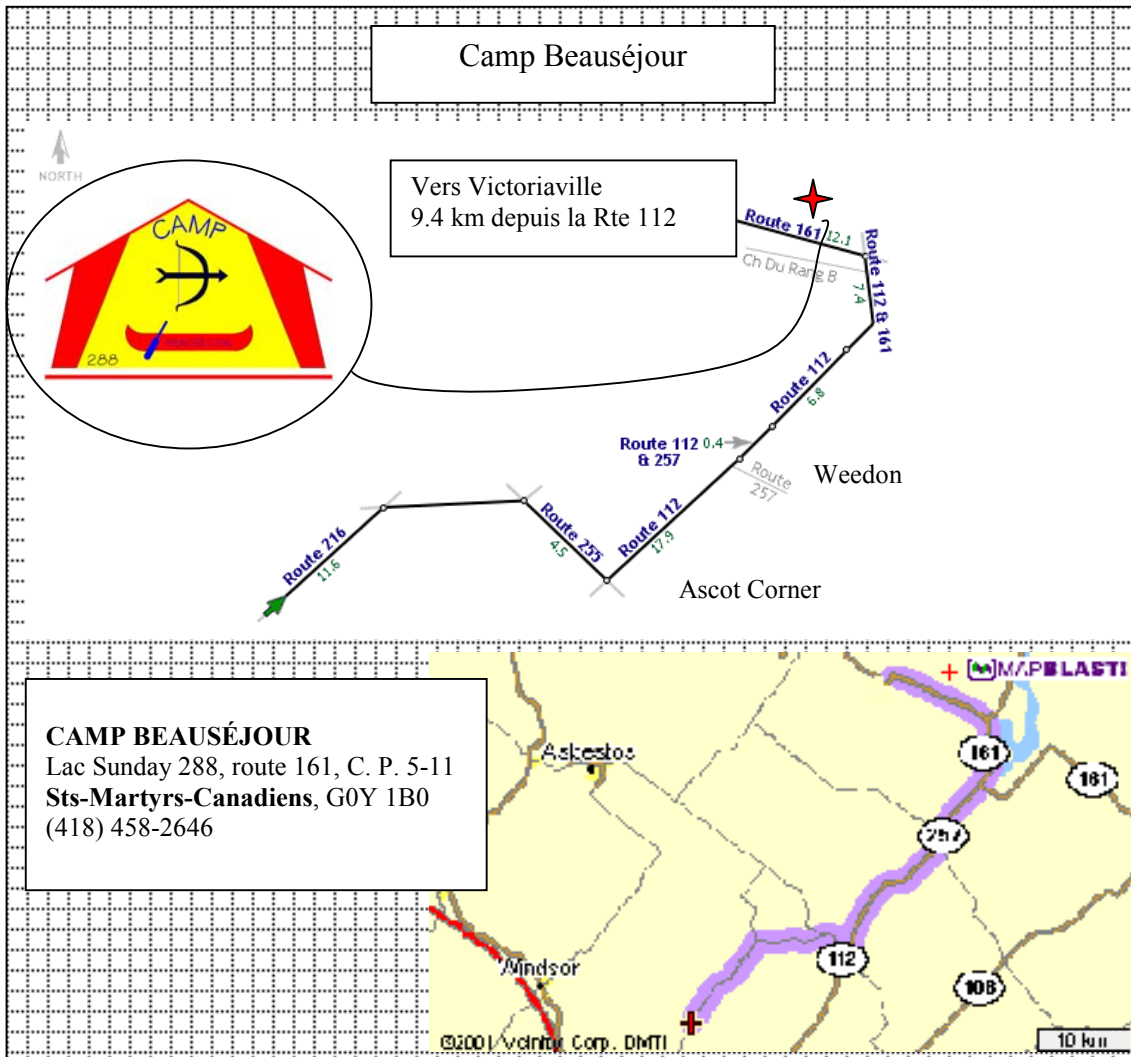


PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Lieu & itinéraire



Début

Lieu : Camp Beauséjour

Heure : le 30 à 9h00

Fin

Lieu : Camp Beauséjour

Heure : le 3 à 15h00

de tél. sur place : (418) 458-2646

cell. : 572-3141



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



V.C.P.R.É.F.

VOULU :

!!! C'est un camp !!!

CHOISI :

Les jeunes ont choisi le thème et les activités.

PRÉPARÉ :

Des jeux ont été faits afin d'élaborer sur l'histoire qui dirigera le camp.

RÉALISÉ :

Le camp aura lieu les 30 juin, 1, 2 et 3 juillet 2001.

ÉVALUÉ :

Par le système d'émulation ainsi que par un retour d'auto-évaluation qui aura lieu à la fin du camp.

FÊTÉ :

Le camp est une fête comme tel mais la cérémonie qui aura lieu à la fin du camp soulignera d'une façon particulière l'aventure qu'ils viennent de vivre.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Objectifs

Pédagogiques

- Apprendre à vivre en groupe ainsi que toutes les valeurs s'y rattachant
- Apprendre à accomplir différentes tâches en collaboration avec les autres
- Apprendre à persévérer dans l'accomplissement d'une tâche

Techniques

- Noeuds
- Techniques de boussole et d'orientation
- Brêlage
- Codes (chasse au trésor)
- Piste d'hébertisme (technique physique)



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Règles de camp

- Respecter les autres.
- Respecter la nature.
- Respecter le couvre feu.
- Respecter le matériel.
- Participer à toutes les activités.
- Être toujours joyeux et aider les autres à l'être.
- Écouter les consignes, directives et explications données par un animateur ou par un louveteau qui a organisé une activité.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Thème

Description

La guerre des étoiles

L'histoire commence lorsque les jeunes reçoivent une invitation à participer à la grande course interplanétaire de Jabba The Hutt, sur la planète Tatoïne. Lorsque les Jedi se présentent sur les lieux, ils sont interceptés et pris dans une embuscade, organisée par Dart Vader lui-même. Ils réussissent tout de même à se rendre à la course, qu'ils perdent par tricherie. Décidés à savoir ce qui se passe, ils réussissent à soutirer quelques informations et découvrent que Jabba a trouvé une machine de clonage et qu'il l'utilise pour créer des clones des personnages les plus puissants de l'empire.

Suite à une recherche laborieuse et jonchée d'embûches, ils mettent la main sur cette machine, qu'ils détruisent après s'être eux-mêmes clonés quelques personnages. (Luc, Obi Wan, Qui Gon, etc.)

Ils décident ensuite de mettre Jabba hors service, mais quelques-uns d'entre-eux se laisseront prendre par l'appât du gain suscité par le côté obscur de la force; l'empereur aura emprise sur quelques Jedi et les utilisera pour attaquer le reste du groupe. Par chance, le bien triomphe toujours et les Jedi vainquent l'Empereur et libère de son emprise les Jedi qui avaient changé de clans.

L'Empereur avait parlé des secrets du VRAI Jedi enfoui sous la montagne dans une grotte afin de convaincre les plus crédules. Le groupe décide de vérifier ses dires et trouve effectivement un trésor d'une valeur inestimable...aux yeux d'un Jedi.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Horaire détaillé

Heure	Activité	Responsable
Samedi		
09h00.....	Arrivé au camp.....	
10h00.....	Combat d'épée laser.....	
11h00.....		
12h00.....	Diner.....	
13h00.....	Course de vaisseau.....	
14h00.....		
15h00.....		
16h00.....	Tir à l'arc / Tir à plomb / Mini-putt.....	
17h00.....	Souper.....	
18h00.....	Sauver les morceaux!.....	
19h00.....		
20h00.....		
21h00.....	Fleur rouge.....	
22h00.....	Couché.....	
Dimanche		
07h00.....	Lever + toilette.....	
08h00.....	Déjeuner.....	
09h00.....	Chasse au trésor.....	
10h00.....		
11h00.....		
12h00.....	Dîner.....	
13h00.....	Combat de fusil à eau.....	
14h00.....		
15h00.....		
16h00.....	Tir à l'arc / Tir à plomb / Mini-putt.....	
17h00.....	Souper.....	
18h00.....	La fin de Jabba!.....	
19h00.....		
20h00.....		
21h00.....	Fleur rouge.....	
22h00.....	Couché.....	



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Horaire détaillé

Heure

Activité

Responsable

Lundi

07h00.....Lever + toilette

08h00.....Déjeuner

09h00.....Stratego

10h00.....

11h00.....

12h00.....Dîner

13h00.....Balloune d'eau.....

14h00.....

15h00.....

16h00..... Tir à l'arc / Tir à plomb / Mini-putt.....

17h00.....Souper

18h00.....Drapeau.....

19h00.....

20h00.....

21h00.....Fleur rouge

22h00..... Couché.....

Mardi

07h00.....Lever + toilette

08h00.....Déjeuner

09h00..... Excursion à la grotte

10h00.....

11h00.....

12h00.....Diner

13h00..... Ramassage, nettoyage.....

14h00..... Cérémonie de fin de camp.....

15h00.....Départ



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Combat d'épée (embuscade)

Responsable : Manon

Les jeunes arrivent au camp pour participer à la grande course de pods organiser par Jabba the Hutt. Ils sont accueilli par un robot qui leur souhaite la bienvenue sur la planète bleue à l'occasion de la grande fête intergalactique annuelle de la mort de Dart Vader. Aucune arme est autorisée pour la durée des événements. Le trophée remis au gagnant de la grande course est le laser qui a appartenu à Dart Vader lui-même. Le conseil intergalactique a accepté la soumission très intéressée de Jabba afin qu'il soit l'organisateur de cette course. Le robot demande aux visiteurs de le suivre à leur site d'hébergement.

Les jeunes sont amenés avec leur bagage à la piste d'hébertiste. Soudain, un mercenaire capture un scout et menace le groupe de l'éliminer s'ils ne choisissent pas le meilleur pilote qu'ils ont pour le confronter (dans l'espoir d'éliminer un participant gênant pour la course). Ils ont ½ heure pour faire leur choix et sélectionner trois épreuves.

Le mercenaire les quitte avec le scout. Le groupe se divise en quatre et travaille à trouver des épreuves que les jeunes ont de la facilité, puis les essaient à tour de rôle. Nous choisissons un pilote courageux et habile avant le retour du mercenaire.

À son retour le scout est ligoté et placé sous la surveillance du robot trafiqué. La confrontation commence. Une épée est placée au centre des épreuves et le premier qui termine les trois épreuves a le droit de s'en servir contre l'autre. Quand le mercenaire se sent en désavantage, il sort un laser mais notre pilote est plus rapide et le désarme. Le bandit s'enfuit.

Le calme revenu, on libère notre ami et répare le robot qui nous conduit aux tentes.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Combat d'épée (embuscade)

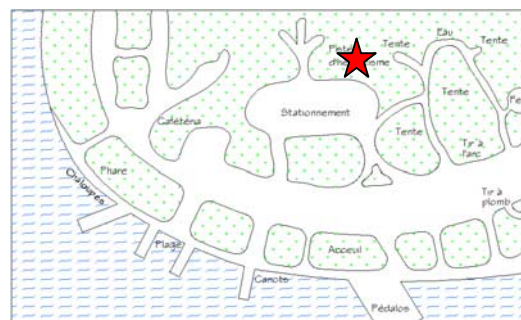
Responsable : Manon

Les épreuves seront choisis parmi les 12 premières stations de la piste d'hébertisme.

Matériel

- Déguisement de robot
- Déguisement de mercenaire
- Fusil
- Épée
- Corde

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Course de vaisseaux

Responsable : Manon



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

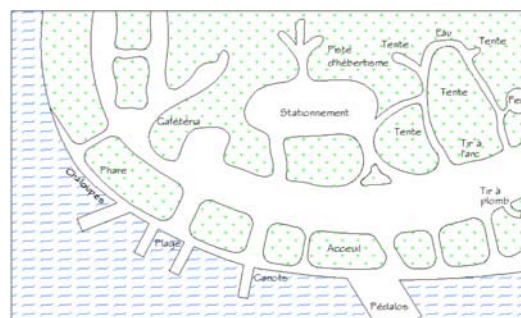
Activité

Titre : Course de vaisseaux

Responsable : Manon

Matériel

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Feux à éteindre!

Responsable : Manon



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

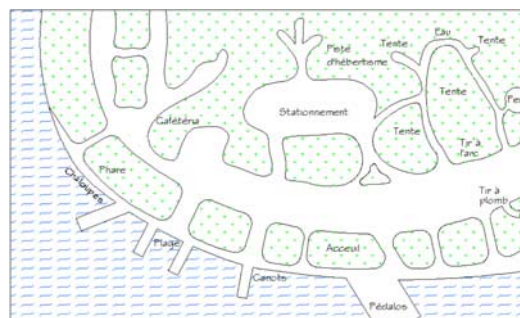
Activité

Titre : Feux à Éteindre !

Responsable : Manon

Matériel

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Chasse au trésor

Responsable : Benoît

Les Jedi s'étant rendu compte la veille qu'il y avait une duperie par clonage, ils décident de trouver la machine, de s'en servir, et de la détruire.

Grâce à des indices découvert la veille au soir, ils partent sur une piste qui les mènera à la machine de clonage. En route ils découvriront même le fonctionnement du système de sécurité qui la protège.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Chasse au trésor

Responsable : Benoît

Objet à découvrir :

- Plan indiquant le lieu où se trouve la machine
- Description du système de sécurité
- Lieu où se trouvent les accumulateurs
- Objet appartenant à Qui-Gon Jinn
- Objet appartenant à Yoda

Ordre de passage des tanières à chacune des stations:

- Roux 1.2.3.4.5
- Noir 4.1.2.5.3
- Blanc 3.5.4.2.1
- Gris 5.4.1.3.2

Roux

1. message (0) → phare (1)
2. énigme (1) → tir à plomb (2)
3. code (2) → quai (3)
4. carte (3) → ferme (4)
5. boussole (4) → feu (5)

Noir

1. carte (0) → ferme (4)
2. message (4) → phare (1)
3. énigme (1) → tir à plomb (2)
4. boussole (2) → feu (5)
5. code (5) → quai (3)

Blanc

1. code (0) → quai (3)
2. boussole (3) → feu (5)
3. carte (5) → ferme (4)
4. énigme (4) → tir à plomb (2)
5. message (2) → phare (1)

Gris

1. boussole (0) → feu (5)
2. carte (5) → ferme (4)
3. message (4) → phare (1)
4. code (1) → quai (3)
5. énigme (3) → tir à plomb



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Chasse au trésor

Responsable : Benoît

Message:

Votre prochain indice se trouve au pied de ce qui sert à guider les bateaux la nuit, ou part temps brumeux. (PHARE)

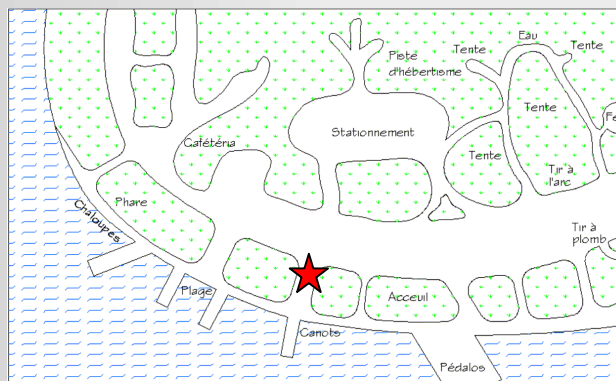
Enigme:

Site d'une des épreuves du grand tournoi de Jabba the Hutt. Vous y pratiquerez le tir au laser... (TIR À PLOMB)

Code:

rendez-vous au quai de pedalos.
rendez-vous au quai de pedalos.

Carte:



Boussole: 1^{er} message : Rendez-vous à l'entrée de la piste d'hébertisme.

Rendez-vous à l'entrée de la piste d'hébertisme.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Fusil à eau

Responsable : Benoît

Les Jedi ayant découvert l'endroit où est cachée la machine de clonage ainsi que le système de protection qui la garde, ils se rendent sur les lieux afin d'en prendre possession. Ils devront désarmer le système de sécurité ingénieux conçu par Jabba pour avoir accès à la machine. Le plus difficile cependant, sera de se débarrasser des gardes qui sont sur place jour et nuit. Une fois la machine en leur possession, ils pourront cloner quelques-uns de leur plus illustres personnages.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



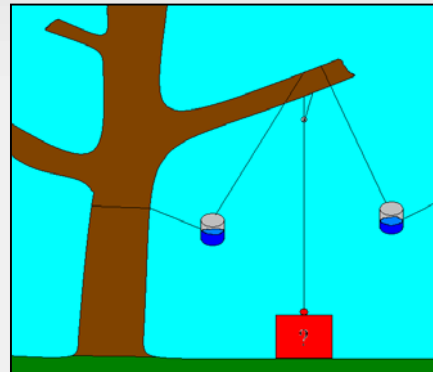
Description des activités

Activité

Titre : Fusil à eau

Responsable : Benoît

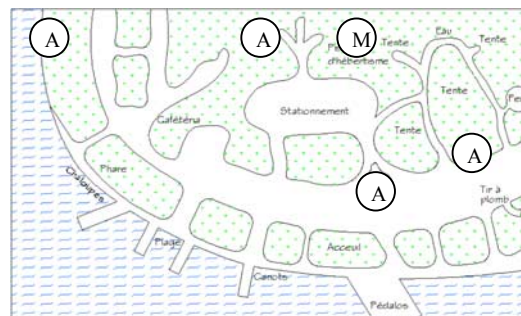
La première étape sera de récupérer les accumulateurs pour pouvoir les fixés au système et ainsi pouvoir remplir les bouteilles qui lèveront la boîte. Un système de pesée retient une caisse renversée au sol sous laquelle est cachée la machine (composantes électroniques quelconques). En remplissant des 2 litres de liqueurs suspendus, (à l'aide de leurs fusils à eau) ils soulèveront la caisse qui dévoilera la machine. Pendant ce temps, ils doivent composer avec les gardes qui les arrosent et les mettent en prison. Afin de se libérer, il doit y avoir 15 personnes dans la prison.



Matériel

- 4 bouteilles de 2 litres (liqueur)
- une caisse ou boîte de carton
- corde
- 2 chaudières (petites)

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Kick la canisse

Responsable : Benoît

Après avoir trouvé, utilisé et détruit la machine de clônage, ils apprennent que Jabba est au courant et qu'il compte lancer ses gardes à leur trousses. Comme de fait, ils se font attaquer par les gardes de Jabba the Hutt qu'ils réussissent miraculeusement à vaincre. Afin de purifier la planète de cet être immonde, ils minimisent Jabba grâce à l'arme d'un des gardiens et le garde enfermé dans une boîte!



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Kick la canisse

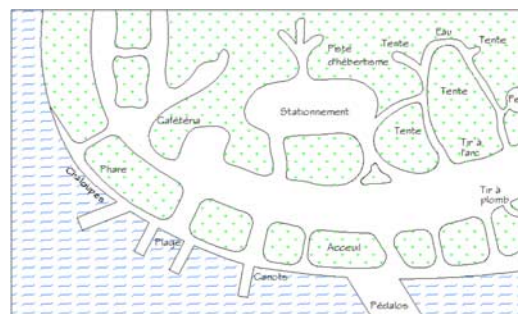
Responsable : Benoît

Jeu de taille. Il y a quatre prisons, et lorsque les jeunes sont taillé, ils sont dirigés vers une prison en particulier. Au lieu de botter une canisse, ils doivent prendre possession des quatre clés qui débloquent les prisons. Une fois une prison débarrée, elle ne se referme plus. Lorsque la dernière clé est insérée dans la dernière prison, un autre système se déclenche, (nœud de l'évadé) et l'arme minimisatrice retombe pendante au dessus de nos têtes. Ils doivent en prendre possession. Une fois cela fait, les gardes s'enfuient, ils interrogent Jabba qui leur dit que l'Empereur est derrière tout ça et ils le minimisent.

Matériel

- 4 clés + serrures
- arme minimisatrice
- corde

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Sortie de l'empereur

Responsable : Benoît

Maintenant que Jabba le Forestier est hors d'état de nuire, l'empereur veut assouvir une douce vengeance sur les troupes rebelles et sur les Jedi, avant de les exterminer une bonne fois pour toute.

C'est ainsi que l'empereur se présente dans une tente de gars pour les soudoyer et les amener du côté obscur. Il leur promet tous les secrets de l'empire qui sont cachés dans la fameuse grotte. Ces secrets feront de ces jeunes Jedi les êtres les plus puissants de tout l'univers. La convoitise et le désir de vouloir ces objets à tout prix amèneront automatiquement les jeunes de la tente du côté obscur de la force. Ils seront alors serviteurs de l'empereur.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Stratego

Responsable : Jean-David

Les jeunes soudoyés et les autres Jedi s'affrontent dans une terrible guerre noire.. Dans ce jeu du genre Stratégo, n'importe quelle équipe peut gagner.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Stratego

Responsable : Jean-David

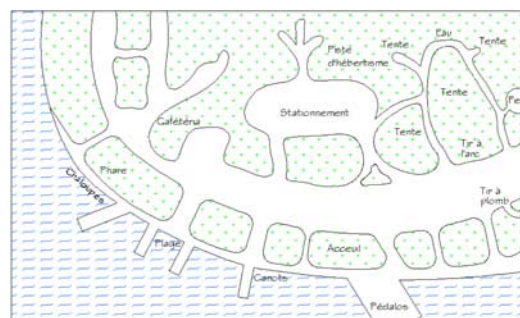
Chaque membre de chaque équipe reçoit un grade. Il peut ainsi tuer toutes personnes de grade inférieur. Toutefois, les personnes de grade inférieur ont plus de vie et les personnes de grade supérieur ont moins de vie.

Le but est de réussir à tuer le chef de l'autre équipe. Celui-ci est le plus fort de l'autre et n'a qu'une seule vie. Il ne peut être tuer que par l'espion ennemie. Cet espion, lui, peut être tuer par tous, sauf par le chef de l'autre équipe.

Si une équipe perd son chef ou son espion, le jeu est terminé et cette équipe perd la partie ou la manche si le jeu n'a pas été assez long. On reprend alors un ou deux autres manches pour départager une équipe gagnante.

Matériel

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Balloune d'eau

Responsable : Jean-David

Voulant ramener les Sith du côté Jedi, le groupe de rebelles se concentrent et demande l'aide à Luke et à Qui Kon Jin. Ces derniers créent une boule d'énergie temporelle (balloune d'eau) qui fait en sorte que celui la reçoit voit son esprit retourner dans le temps de quelques heures. Il faudra ainsi que chaque Sith soit touché 5 fois pour revenir du bon côté de la force, car son esprit se retrouvera avant que l'empereur ne pénètre dans la tente. Toutefois, les Sith organisent une attaque grenade contre les Jedi. Ainsi, un Jedi qui se voit touché 5 fois par une grenade meurt.

À la toute fin de la guerre, tous les Sith sont redevenus Jedi sauf 4 ou 5 qui se sont enfuis avec l'empereur.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Drapeau

Responsable : Jean-David

L'empereur, furieux de sa défaite, lance la dernière grande offensive. Lors de l'explosion de l'étoile de la mort, il avait récupéré le canon qui peut détruire une planète. Les rebelles apprennent que l'empereur a équipé un super-croiseur de ce canon et que ce super-croiseur est justement en réparation sur la planète où se passe la course de Hutt. Les rebelles Jedi organisent donc une attaque en force contre ce super-croiseur. Mais celui-ci est bien défendu, l'empereur lui-même, ainsi que ces principaux complices et les 4 ou 5 Siths récupérés de la guerre de l'après-midi défendent le croiseur. Les rebelles doivent donc pénétrer le bouclier de protection du croiseur et voler le générateur du canon. Ainsi, le croiseur devient inoffensif et peut être détruit facilement. Toutefois, l'empire peut aussi s'approprier les générateurs des vaisseaux rebelles et maintenir efficace le croiseur. Les rebelles ont 45-60 minutes pour détruire le super-croiseur.

Suite à la destruction du croiseur, les rebelles éliminent l'empereur en s'assurant cette fois-ci qu'il est bien mort et pas comme la fois où il est tombé dans un trou et qu'il a survécu.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : La grotte

Responsable : Danny



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

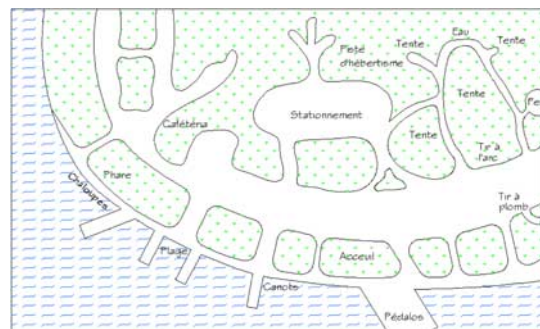
Activité

Titre : La grotte

Responsable : Danny

Matériel

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Systeme d'émulation

Tout au long du camp, les jeunes seront appelés à trouver des indices, des objets, des cartes, etc.

Un tableau sera installé où les jeunes pourront placer ce qu'ils trouvent afin d'en analyser la signification et d'apprécier l'évolution de leur quête tout au long du camp.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Activités en cas de mauvais temps



Activité

- Pratique des nœuds sous forme d'ateliers
- Chaîne avec ballon
- Improvisation
- Mimé-mot.....
- Fais-moi un dessin
- La chasse aux souliers.....
- Jeu du téléphone.....
- Jeux de cartes
- Jeux de société
- Danse.....

Matériel

Cordes

Ballon

Feuilles et crayons

Jeux de cartes

Jeux de société

Musique

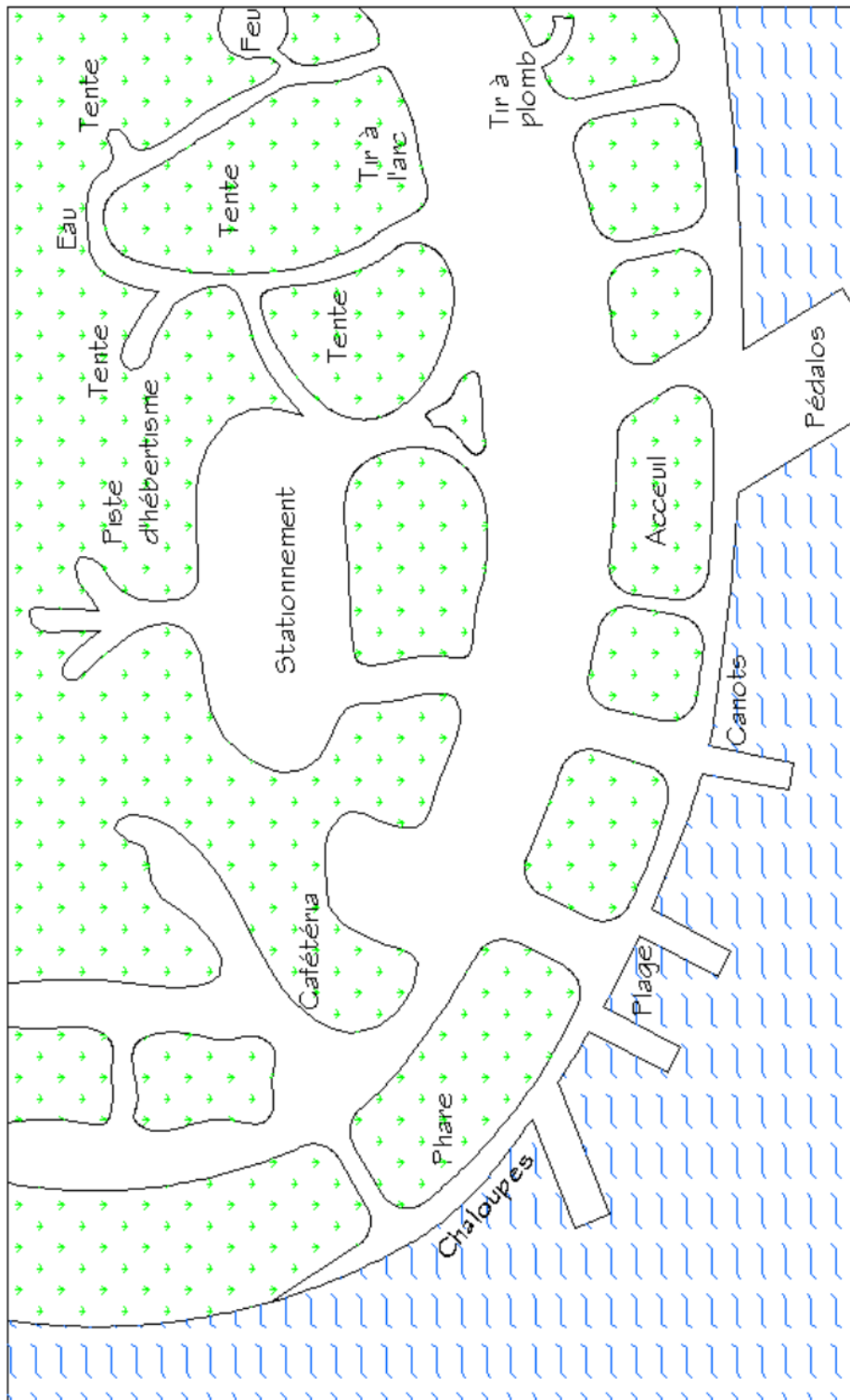


PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Carte du site





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Liste de matériel individuel

Obligatoire

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 5 paires de bas de rechange | <input type="checkbox"/> Uniforme scout au complet |
| <input type="checkbox"/> 2 paires de pantalons | <input type="checkbox"/> Serviette de plage |
| <input type="checkbox"/> 3 gaminets (t-shirts) | <input type="checkbox"/> 1 chandail chaud |
| <input type="checkbox"/> 2 shorts | <input type="checkbox"/> Gougounes (sandales de douche) |
| <input type="checkbox"/> 3 paires de sous-vêtements | <input type="checkbox"/> Articles de toilette |
| <input type="checkbox"/> maillot de bain | <input type="checkbox"/> Oreiller |
| <input type="checkbox"/> fusil à eau | <input type="checkbox"/> Lampe de poche |
| <input type="checkbox"/> lampe de poche | <input type="checkbox"/> Pyjama |
| <input type="checkbox"/> sac de couchage | <input type="checkbox"/> Espadrilles de rechange |
| <input type="checkbox"/> canif | <input type="checkbox"/> Crème solaire |
| <input type="checkbox"/> Déguisement (optionnel) | <input type="checkbox"/> Imperméable |
| <input type="checkbox"/> Sac de poubelle | <input type="checkbox"/> Insectifuge |

Interdit

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> allumettes | <input type="checkbox"/> Jeux électroniques |
| <input type="checkbox"/> briquet | |
| <input type="checkbox"/> montre | |
| <input type="checkbox"/> couteau de chasse (seul les canifs seront tolérés selon notre jugement) | |
| <input type="checkbox"/> Baladeur | |



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Liste de matériel d'unité

Matériel

- Corde
- Tableau
- Matériel de bricolage
- Torche
- Trousse de premiers soins
- 400 ballounes
- 4 deux litres
- 2 chaudières
- 2 poulies
- 35 queues
- costumes des principaux personnages
- papier + crayons.

Responsable



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Documents à joindre au
plan de camp

- *Autorisations des parents*
- *Permis de camp*
- *Fiches de santé*