



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



# Mission Impossible



# MI5

*26, 27 et 28 Janvier 2001*



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> 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

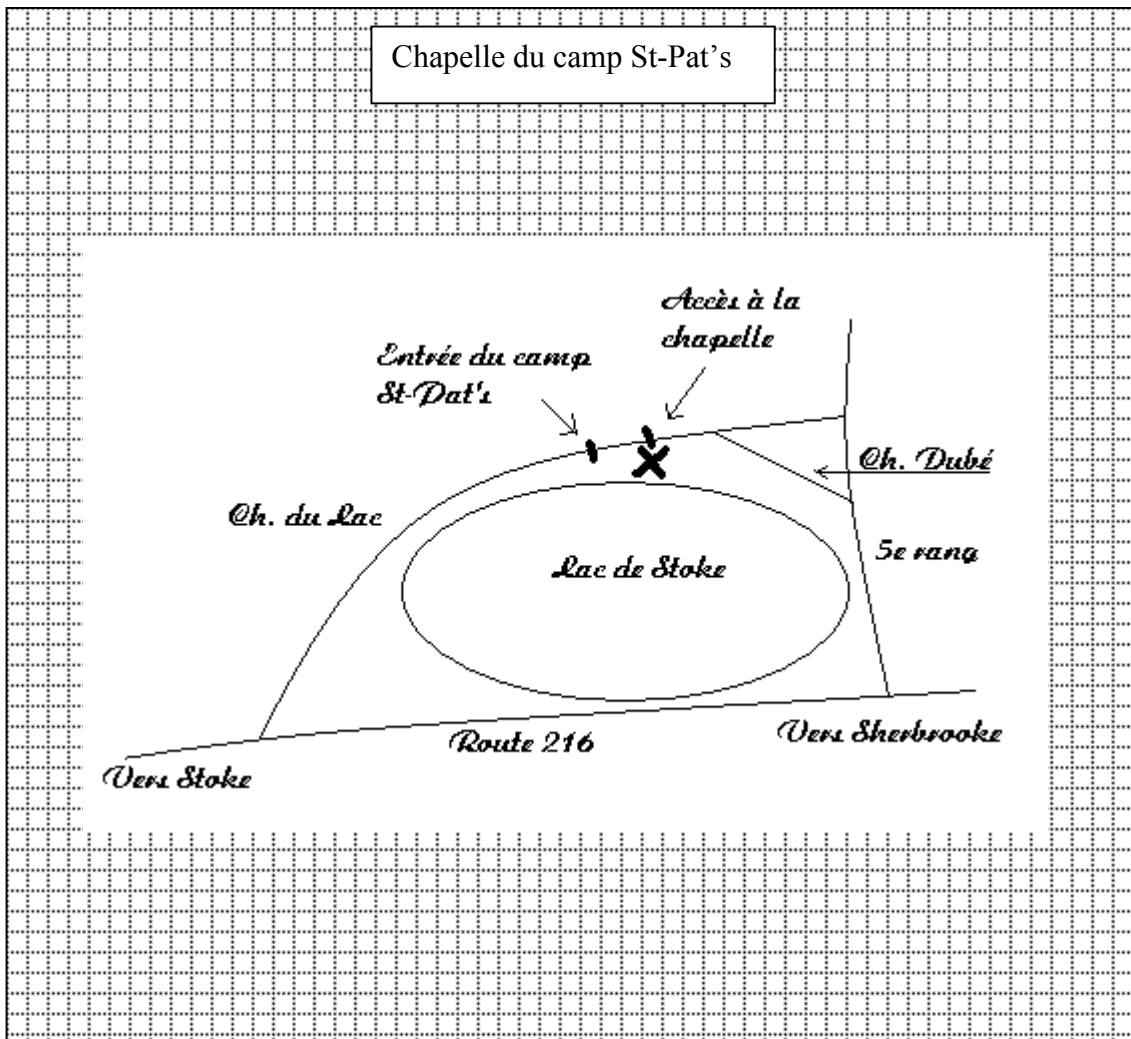


# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Lieu & itinéraire



Départ :

Lieu : Chapelle du camp St-Pat's

Heure : le 26 à 18h30

Retour:

Lieu : Chapelle du camp St-Pat's

Heure : le 28 à 15h00

Référence :

# de tél. sur place : 878-3366

cell. : 572-3141



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## V.C.P.R.É.F.

### **VOULU :**

!!! C'est un camp !!!

### **CHOISI :**

Les jeunes ont choisi le thème, les activités et le menu.

### **PRÉPARÉ :**

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

### **RÉALISÉ :**

Le camp aura lieu les 26, 27 et 28 janvier 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<sup>e</sup> 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

- Constructions en neige
- Noeuds
- Techniques de boussole et d'orientation
- Brêlage



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Thème

### Description

#### **Mission Impossible**

L'histoire commence lorsque les louveteaux reçoivent une lettre codée. Ils sont retenus pour effectuer une mission impossible. On leur donne un point de rencontre afin de leur fournir plus d'information.

Les dirigeants de l'opération expliquent que des systèmes électroniques sophistiqués ont été largués par voie aérienne. Nous possédons un détecteur électronique qui nous permet de repérer ces objets. Notre mission est de les ramener ici avant que d'autres agents étrangers puissent les utiliser. Lorsque le matériel est récupéré, ils reçoivent une seconde mission. Le matériel électronique leur servira à protéger un objet d'art d'une très grande valeur. Les jeunes installeront un système d'alarme autour d'un tableau.

Le jour suivant, on s'aperçoit que le tableau a été échangé par un faux. Mais, grâce aux puces électroniques nous pourrions le repérer. Nous découvrons des agents étrangers qui déchirent le tableau. Après avoir récupéré les morceaux, nous remarquons qu'il y a un plan à l'endos. Nous découvrons qu'il est question d'un abri d'armes chimiques très puissantes. La troisième mission est de récupérer les armes. Les agents de notre unité doivent traverser plusieurs difficultés afin de s'approprier les armes chimiques. Une fois les armes en notre possession, des tours de garde sont organisés.

Le lendemain, un agent manque à l'appel, des indices montrent qu'il a été kidnappé. Nous suivons les indices qui nous amènent à un repère où nous découvrons que nos dirigeants sont des traîtres. Une guerre éclate et nous réussissons à les maîtriser et les nous les remettons à la police.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Horaire détaillé

Heure

Activité

Responsable

### Vendredi

18h30.....arrivé.....  
19h00..... montée du drapeau.....  
19h30..... kick la cannisse + chasse au numéro.....  
20h30.....placer le dortoir + jeux libres + inst. syst. d'alarme.....  
22h00..... couvre feu.....

### Samedi

07h00..... Lever et nettoyage.....  
08h00..... Déjeuner.....  
09h00..... Construction de fort + missions.....  
11h30..... Jeux divers (kickball).....  
12h00..... Diner.....  
13h30..... Drapeau à 4 forts.....  
16h00..... Commando d'élite (prise du plan).....  
17h30..... Souper.....  
19h00..... Attaque au site d'échange.....  
20h30..... Fleur rouge.....  
21h00.... Temps libre – préparation du coucher – jeux de société.....  
22h30..... Couvre-feu.....

### Dimanche

7h00..... Lever et nettoyage.....  
8h00..... déjeuner.....  
9h00..... recherche des méchants.....  
11h00..... jeux divers.....  
12h00..... diner.....  
13h30..... ménage.....  
14h00..... cérémonie, remise de badges, retour sur le camp.....  
15h00..... départ.....



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Histoire reliée à l'activité

**Titre : Kick la cannisse**

**Responsable : Danny, Manon**

Vendredi soir, les agents scouts arrivent. Ils doivent récupérer du matériel électronique largué par avion avant que des agents étrangers l'utilisent. Notre détecteur nous indique le premier emplacement. Mais, un espion étranger est sur les lieux. Les scouts usent de stratégies pour ne pas se faire prendre et retrouver le matériel avant l'espion. Les scouts repérés doivent se rendre à un point de ralliement. Une fois que le matériel est détéré l'espion se sauve. Le matériel est peut-être piégé, nous devons être prudents et utiliser les services d'un agent spécialiste pour ouvrir le paquet. Il y aura 5 paquets mais un sera piégé.

Lorsque nous avons tous les paquets, nous entrons à l'intérieur afin de connaître ce qu'il faut faire. Un spécialiste des arts nous montre un tableau de très grande valeur qui est prisé par des espions étrangers. Nous devons empêcher qu'il se retrouve entre leurs mains. Les jeunes intéressés pourront mettre en place des puces électroniques sur le tableau et un bon système d'alarme autour.

Pendant la nuit, le système d'alarme se déclanchera. Pourtant, le tableau semble toujours là. On se rendort. Le lendemain matin le spécialiste révélera que c'est un faux.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Description des activités

### Activité

**Titre : Kick la cannisse**

**Responsable : Danny, Manon**

Chaque joueur possède un numéro d'agent. Ce numéro est écrit sur un carton et collé dans leur dos. Lorsqu'ils arrivent à un endroit où se trouve un espion étranger, chacun a la possibilité de chercher le paquet sans se faire voir par l'espion. Si le numéro d'un louveteau est repéré, il doit quitter la scène de l'activité. Une fois le paquet récupéré, il peut revenir avec le groupe. Le paquet doit être remis à un dirigeant qui choisira le spécialiste "désamorçeur".

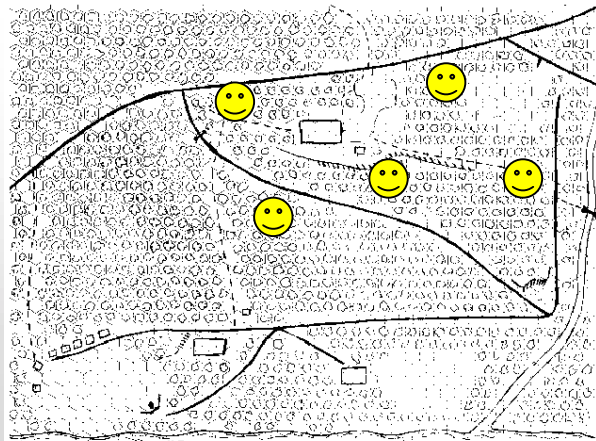
Les jeunes ont la chance de faire l'exercice 5 fois.

L'activité qui se passe à l'intérieur est libre. Certains jeunes utiliseront leur imagination afin de bâtir un système d'alarme ingénieux.

### Matériel

### Lieu

- Lettre codée invitant les jeunes à ce rendez-vous. (poster une semaine à l'avance)
- 5 contenants
- 4 morceaux d'appareil électronique
- 27 numéros d'agent sur un carton
- Papier collant résistant au froid
- Agenda électronique. (pour mimer un détecteur de matériel électronique)
- Stroboscope. (pour imiter un système d'alarme)
- Sirène. (pour imiter un système d'alarme)
- 2 tableaux. (un vrai et un faux)





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Histoire reliée à l'activité

**Titre : Missions + construction**

**Responsable : Ben,J-D,Caro**

Dans la nuit de vendredi à samedi, le tableau se fait voler dans notre propre camp. Puisque le tableau était équipé de quatre détecteurs de mouvements afin d'activer le système d'alarme du musée, nous sommes en mesure de le repérer grâce à notre équipement haute technologie. Une mission de quatre commandos est envoyée sur les lieux indiqués par le détecteur afin de vérifier ce qui s'y passe. À leur retour ils nous apprennent que les pilleurs de tableau sont 4, qu'ils ont déchiré la toile et qu'ils sont repartis avec chacun 1 morceau du tableau.

Afin de les intercepter, 4 équipes sont formées et partent chacune dans une direction indiquée par le détecteur. Lorsqu'ils entrent en contact avec le fuyant, ils se disputent le bout de toile et heureusement ce sont nos comparses qui réussissent à repartir avec. Chaque équipe ayant reçu un point de rencontre différent avec son chef de division se rend à ce point. Les commandos étant avides de prendre leur retraite se laisse convaincre que ce bout de plan cache sûrement quelque chose et qu'il serait profitable de récupérer les 3 autres bouts procédés par les autres équipes. Afin de ne pas se faire prendre le leur, une cache est construite et le plan y est dissimulé. Bizarrement, chacune des équipes a eu cette idée. Les chefs envoient donc ses ressources en missions.

- repérer les forts ennemis
- déceler où est caché leur parti du plan
- mission diplomatique : essayer de menacer l'ennemi afin d'obtenir leur plan



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Description des activités

### Activité

**Titre : Missions + construction**

**Responsable : Ben, J-D, Caro**

- Au déjeuner, envoyer les louvards en mission pour retrouver le voleur.
- Avant-midi : les 4 tanières partent selon un azimut, trouve un méchant, lui retire sa queue et lui prennent son plan. Ensuite ils reviennent à un point de rencontre prédéterminé (lieu pour leur fort) et on les convint de tout garder pour eux et qu'on va reprendre ce qui a été trouvé par les autres équipes. On bâtit un fort pour garder notre bout de plan. Pendant ce temps, on fait des missions.
  1. envoyer trouver les autres forts
  2. envoyer espionner pour savoir où est caché les bout de plan
  3. chaque équipe envoie un commissaire diplomatique au camp à sa droite pour qu'il essaye de convaincre l'adversaire de lui remettre son plan suite à des menaces d'attaque.
  4. Suite à la défaite diplomatique, des menaces sont écrites sur des petits bouts de papiers qui seront lancés dans les forts adverses.

### Matériel

- papiers
- tableau déchiré en 4 qui une fois reconstitué donnera le plan de localisation d'un dépôt d'armes chimiques ainsi que les informations (lieu, heure) relatives à l'échange
- bacs pour la fabrication des forts
- pelles
- ziploc pour mettre les plans pour les cacher dans les forts

### Lieu





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Histoire reliée à l'activité

**Titre : Attaque des forts**

**Responsable : Ben,J-D,Caro**

Une fois que leur bout de la toile est bien caché dans un fort, une attaque est organisée. Chacune des équipes est bien décidée à ne pas laisser tomber tant qu'elle n'aura pas toutes les parties du plan en sa possession. Un combat sans merci est livré entre les équipes, qui devront faire gaffe aux mercenaires qui rôdent dans les bois. Peut-être se laisseront-ils acheter! Après plusieurs semaines de siège, d'attaque et de contre attaque, une des équipes sort victorieuse de cet affrontement. Ayant reconstitué le plan, elle apprend qu'un dépôt d'arme chimique est situé dans les parages et qu'une transaction de ces armes aura lieu le soir même. Ils apprennent également qu'un système de verrous et de gardiens seront sur les lieux afin d'empêcher que quiconque nuise à l'échange. Bien à contre-cœur, ils devront renouer avec les autres membres de leur organisation et essayer leur différents. L'équipe ayant toutes ces informations, en fait part aux autres et ils conviennent de s'unir et de contrer cet échange qui est plus important que leur ambitions personnelles.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Description des activités

### Activité

**Titre : Attaque des forts**

**Responsable : Ben, J-D, Caro**

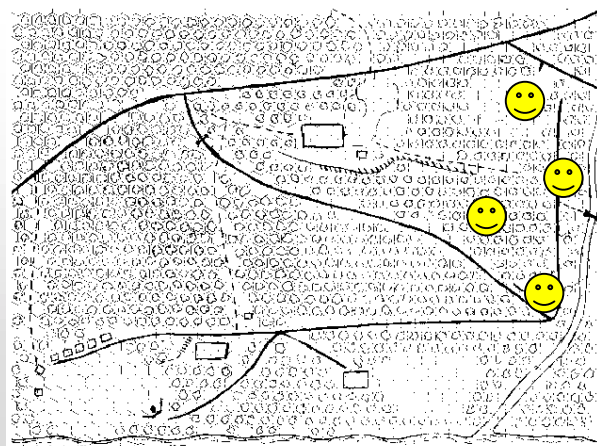
Un bon vieux jeu de drapeau traditionnel. Chaque joueur a une queue et le but est de reprendre tout les bouts de plan. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a les 4 morceaux en sa possession. Lorsqu'un joueur retire la queue d'un adversaire, l'attaquant rapporte la queue à son fort. Lorsqu'un joueur perd sa queue, il retourne à son fort et peut reprendre une queue qui y a été amenée. S'il n'y en a pas, il attend qu'un de ces coéquipiers en rapporte une.

**Facultatif :** Les animateurs peuvent jouer des mercenaires. Ils n'ont qu'une queue et ne peuvent pas la remplacer. Ils n'appartiennent à aucune équipe. Peut-être est-il possible d'acheter leurs services...!

### Matériel

- queues (32)
- 4 morceaux de plan
- 

### Lieu





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Histoire reliée à l'activité

**Titre : Échange d'armes chimiques**

**Responsable : Ben,J-D,Caro**

Ayant découvert qu'un échange d'armes chimique aurait lieu dans la région, nos joyeux lurons partent à la recherche de cet endroit. La tâche est ardue puisqu'il fait nuit et que le froid et la neige n'ont rien d'aidant. Éclairé par 4 torches, ils arrivent enfin au lieu de trafic. 4 systèmes doivent être désarmés 4 fois chacun, selon les informations sur le plan. Ce système a été instauré puisque les 4 participants à l'échange doivent chacun désarmer tout le système afin de pouvoir entrer dans le dépôt. Quelque heureux hasard, nous avons également 4 équipes. Les équipes se séparent et commencent franchir les épreuves soit : une chambre à gaz, un passage périlleux, un codage numérique et un mot de passe final. Une fois toutes les épreuves réussies par chacun, ils pénètrent dans le dépôt et doivent affronter les gardiens du butin tant convoité. Après une chaude lutte, notre commando repart avec un chargement d'armes chimiques.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Description des activités

### Activité

**Titre : Échange d'armes chimiques**

**Responsable : Ben, J-D, Caro**

Après souper, on descend au terrain de balle du camp d'été. On est éclairé pas 4 torches de type « Serge » avec rouleaux de papier de toilette, que les louvards transportent. Arrivé sur les lieux, ils y a 4 épreuves (olympiades) :

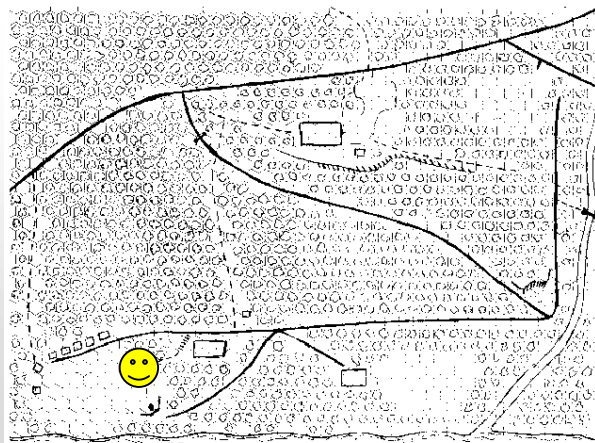
- Chambre à gaz : l'équipe doit traverser une pièce remplie de gaz lacrymogène. Puisqu'il n'y a qu'un seul masque, les autres doivent se bander les yeux. Le louvards les guides sur un court trajet dans le bois.
- Passage périlleux : ils doivent faire un trajet en un temps ridicule (course à obstacle)
- Codage numérique : des balles de tennis sont répandues sur le terrain (petite zone) et elles sont numérotées. Ils doivent trouver les bonnes et les jeter dans 4 chaudières numérotées afin de désactiver le système d'alarme.
- Mot de passe : ils devront répondre à une énigme à l'entrée du dépôt. La réponse à l'énigme est le mot de passe qui leur permettra d'entrer.

Une fois entrer, ils se battent contre les méchants. Jeu de taille où ils essayent de prendre les « glow sticks » qui représentent les armes chimiques sans se faire prendre, sans quoi ils doivent sortir de la zone pour ensuite tenter une nouvelle attaque.

### Matériel

- 5 ou 6 glow sticks
- 4 chaudières numérotées
- Une dizaine de balle de tennis numérotées
- corde
- 4 foulards (bandeaux)
- 4 torches (bâton avec canne de conserve vissée dessus)
- 4 rouleaux de papiers de toilette
- naphta ou autre combustible

### Lieu





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Histoire reliée à l'activité

**Titre : Recherche des méchants**

**Responsable : Danny, Manon**

Pendant la nuit, un de nos chef d'équipe manque à l'appel. Nous partons à sa recherche pour finalement nous faire prendre dans une embuscade. Par chance, une équipe d'éclaireurs avait été envoyé pour vérifier les lieux, ce qui nous permis un minimum de perte. Une deuxième équipe est envoyé pour vérifier ce qu'il advient de nos amis qui sont fait prisonniers. Suite à tout ce bordel, nos agent vont récupérer leur permis de tuer, ils libère leur collègues et attaque les supers vilains méchants.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Description des activités

### Activité

**Titre : Recherche des méchants**

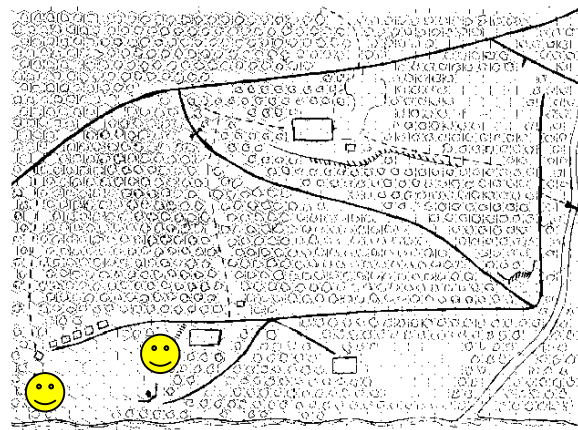
**Responsable : Danny, Manon**

Au début il manque quelqu'un. Une chasse au trésor amène les jeunes à un point commun (le haut de l'escalier du terrain de balle. Une première vague permet à une équipe d'éclaireur de repérer notre quidam manquant, mais c'est une embuscade. Certain jeunes se font prendre (chasse au numéro). Une seconde vague se lance sur la piste des traître qui partent avec nos prisonniers. Ils reviennent ensuite nous décrire les lieux. Une troisième vague est chargée d'aller récupérer les numéros. Enfin, une dernière et 4<sup>e</sup> vague se charge de récupérer nos amis. L'attaque finale et ultime du combat du siècle consiste à capturer les méchants et à les attacher pour les ramener au camp. Ils y sont livrés à la police.

### Matériel

- numéros de la chasse du vendredi
- corde
- ruban adhésif pour les numéros
- chasse au trésor (indices, indices, indices...etc !!!)

### Lieu





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Système d'émulation

Afin de stimuler les jeunes à performer pour leur équipe, un babillard sera installé sur lequel tous les éléments amassés pendant le camp seront affichés. Sans séparer les indices amassés et les différentes photos, les jeunes pourront être fiers de la contribution qu'ils auront amené à la quête d'information et à l'avancement de l'enquête qui régit ce camp.



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Activités en cas de mauvais temps



### Activité

- Pratique des noeuds sous forme d'ateliers .....
- Chaîne avec ballon .....
- Improvisation .....
- Mimémot .....
- 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

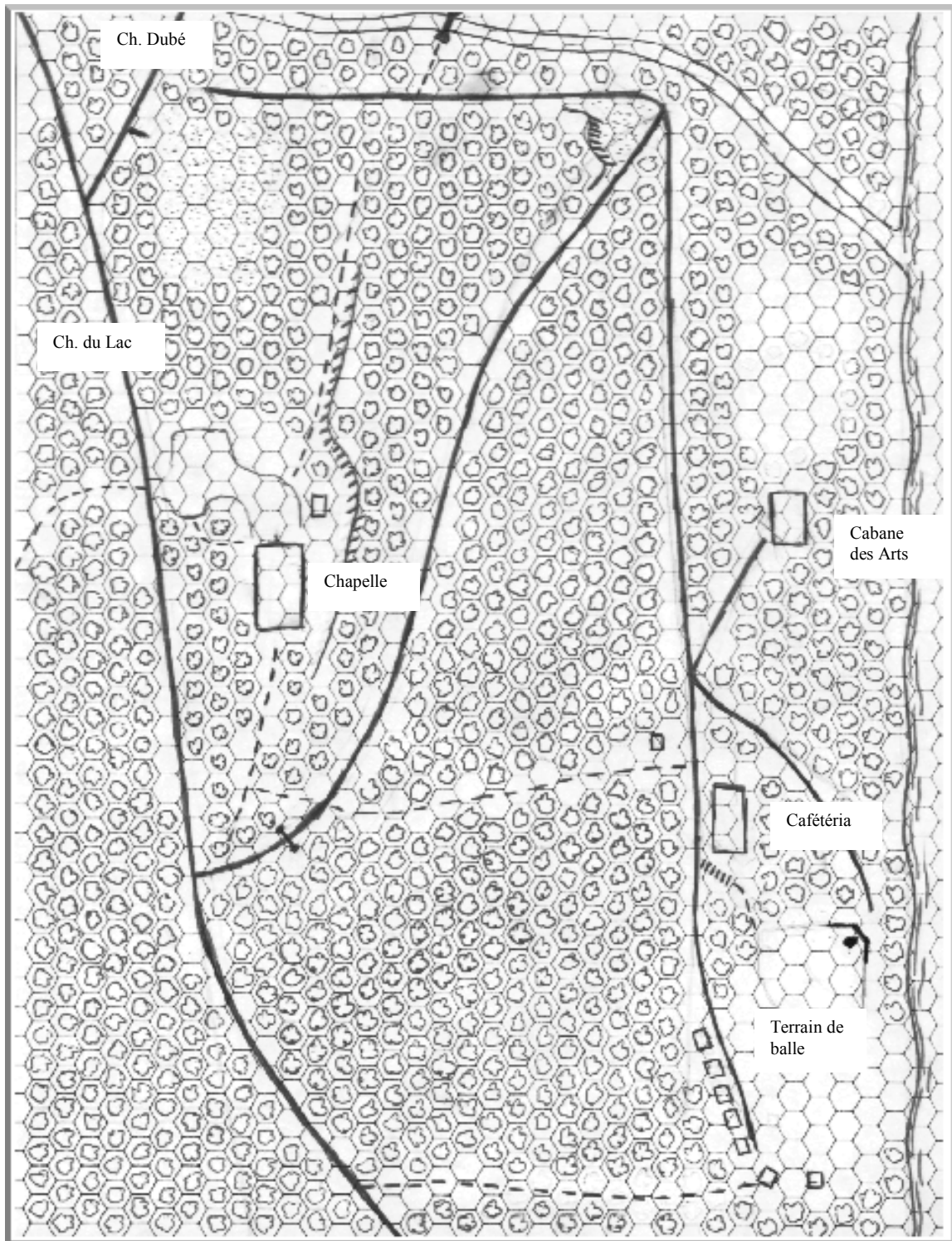


# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Carte du site





# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Liste de matériel individuel

### Obligatoire

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 3 paires de bas de rechange | <input type="checkbox"/> Uniforme scout au complet |
| <input type="checkbox"/> bas de laines               | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> 2 paires de pantalon        | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> 3 paires de sous-vêtements  | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> habit de neige              | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> bottes chaudes              | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> 2 paires de gants           | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> tuque                       | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> lampe de poche              | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> sac de couchage             | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> canif                       | <input type="checkbox"/>                           |
| <input type="checkbox"/> traîneau                    | <input type="checkbox"/>                           |

### Interdit

- allumettes
- briquet
- montre
- couteau de chasse (seul les canifs seront tolérés selon notre jugement)
-



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Liste de matériel d'unité

### Matériel

- Corde
- Pelle
- Bac
- Tableau
- Plan du camp St-Pat's
- Glow stick
- Matériel de bricolage
- Torche
- Balle de tennis
- Chaudière
- Radio-émetteur
- Réplique du radar
- Lettre codée invitant les jeunes à ce rendez-vous. (poster une semaine à l'avance)
- 5 contenants
- 4 morceaux d'appareil électronique
- 27 numéros d'agent sur un carton
- Papier collant résistant au froid
- Agenda électronique. (pour mimer un détecteur de matériel électronique)
- Stroboscope. (pour imiter un système d'alarme)
- Sirène. (pour imiter un système d'alarme)
- 2 tableaux. (un vrai et un faux)
- chasse au trésor (indices, indices, indices...etc !!!)
- Trousse de premiers soins

### Responsable

- Akéla
- Tous
- Tous
- Bagheera
- Baloo
- Baloo
- Akéla
- Bagheera
- Akéla
- Bagheera
- Bagheera
- Baloo
- Wontolla
  
- Wontolla
- Wontolla
- Akéla
- Akéla
- Baloo
  
- Baloo
- Wontolla
- Wontolla
- Akéla
- Akéla



# PLAN DE CAMP

58<sup>e</sup> groupe de Stoke



## Menu de chaque jour

<i>Jour</i>	<i>Déjeuner</i>	<i>Dîner</i>	<i>Collation</i>	<i>Souper</i>	<i>Collation</i>
<b>Vendredi</b>					-chocolat chaud
<b>Samedi</b>	-céréales -toast -fruits	-pizza pochette -crudité -biscuit	-barres tendres	-spaghetti -crudité -pain -gâteau	-chocolat chaud
<b>Dimanche</b>	-œuf -bacon -toast -fruit	-croquette -frites -crudité			

## Documents à joindre au plan de camp

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