



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Liste des participants

Nom	# Téléphone	Nom	# Téléphone
Jean-David Rivard	346-9898	Justin Lacasse.....	878-3607
Benoît Gendron	572-3141	Léandre Côté	878-3956
Johanne Leblanc	878-1110	Dany Ducharme	878-3401
Audrey Lapierre.....	846-1016	Sarah-Victorine Galipeau	878-3950
<hr/> <hr/>			
Olivier Jalbert	878-3073	Marc-André Dubé.....	
Antony Carrier	878-3551		
Casey Côté	823-8162		
Marc-André Ménard	878-3686		
Naïmé B. Leblanc	878-1110		
Carl Bélanger	878-3786		
Étienne Guertin.....	878-3833		
Dominic Poisson	878-3874		
Gabriel Goupil.....	878-3379		
Patrick Lavoie	878-3218		
Arielle Maltais	566-6461		
Anne-Marie Ménard.....	878-3686		
Jean-Christophe Lacasse.	878-3607		
Guillaume Lieutenant.....	878-3433		
Christian Galipeau.....	878-3950		
Mathieu Couture Paulin..	878-3276		
Vincent Chouinard.....	878-3912		
David Longchamps	878-3183		
Jonathan Royer	878-3027		

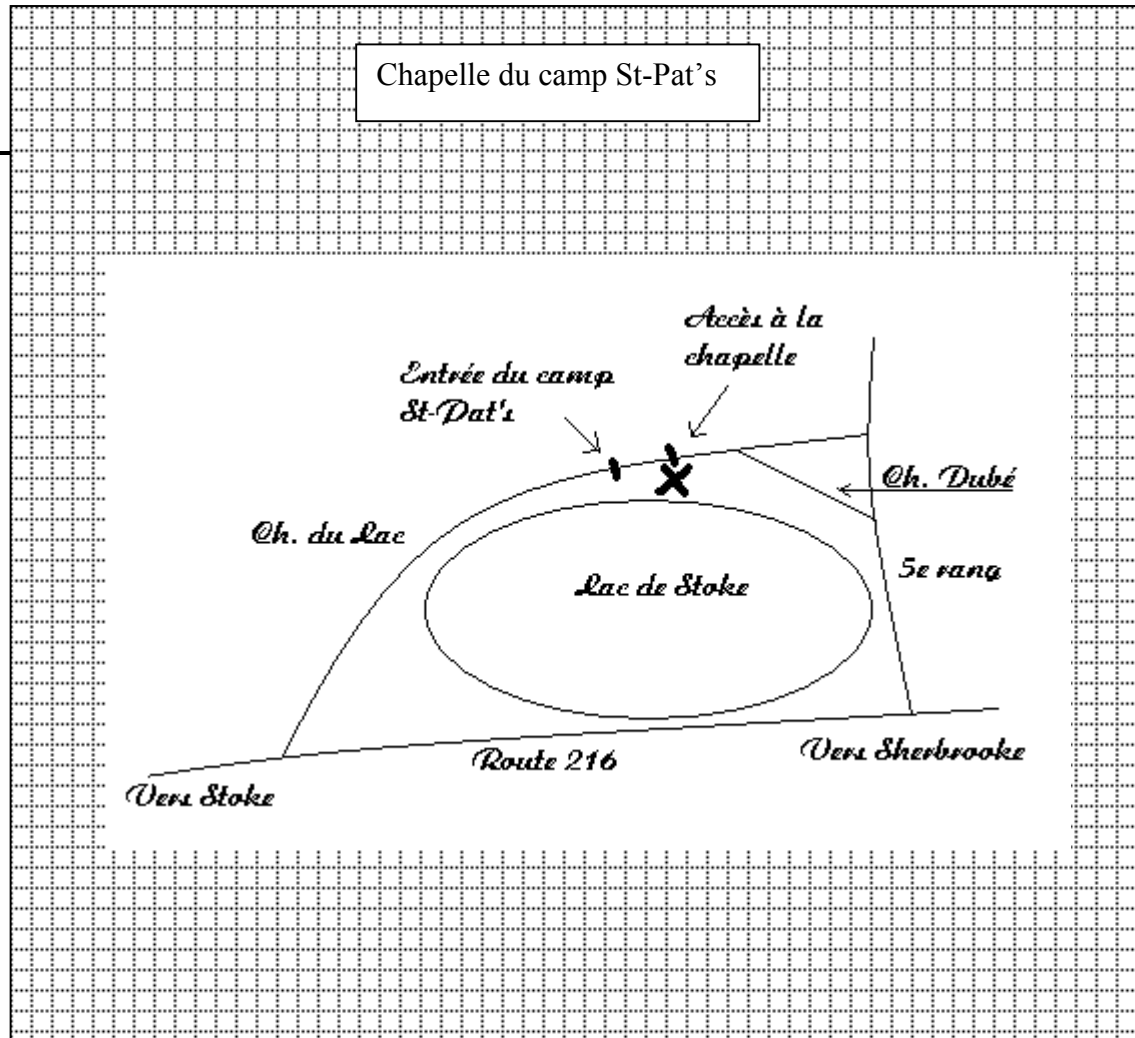


PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Lieu & itinéraire



Départ :

Lieu : Chapelle du camp St-Pat's

Heure : le 25 à 18h30

Retour :

Lieu : Chapelle du camp St-Pat's

Heure : le 27 à 15h00

Référence :

de tél. sur place : 878-3366

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, 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 25, 26 et 27 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^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

- Constructions en neige
- Noeuds
- Techniques de boussole et d'orientation
- Brélage
- Apprendre à résoudre des énigmes et des casse-tête
-



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

Le seigneur des anneaux

Basé sur l'histoire de Tolkien, les jeunes joueront des Hobbits. Ils devront franchir différentes épreuves afin de récupérer les 19 anneaux qui ont été volés par les Cavaliers Noirs et les restituer aux différents groupes raciaux auxquels ils reviennent de droit. Ils devront également trouver et détruire l'anneau Unique afin que chacune des autres anneaux retrouve ses pouvoirs propre. Gandalf, le magicien, les assistera dans leur quête et les guidera à travers ces périples. Ils les aidera également à résoudre les différentes énigmes qui leur seront proposées.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Horaire détaillé

Heure

Activité

Responsable

Vendredi

18h30 arrivé.....
19h00 montée du drapeau
19h30 chasse aux Elfes
20h30 placer le dortoir – préparation du coucher
22h00 couvre feu

Samedi

07h00 Lever et nettoyage
08h00 Déjeuner
09h00 Brêlage des traîneaux – chasse aux trésors
11h30 glissade
12h00 Dîner
13h30drapeaux (anneaux) + forts.....
16h00 temps libre
17h30 Souper
19h00 descente à la torche + guerre de bonhomme de neige
20h30 Fleur rouge.....
21h00 ... Temps libre – préparation du coucher – jeux de société
22h30 Couvre-feu

Dimanche

7h00 Lever et nettoyage
8h00 déjeuner
9h00 olympiade (destruction de l'anneau)
11h00jeux divers.....
12h00 dîner
13h30 ménage
14h00 cérémonie, remise de badges, retour sur le camp.....
15h00 départ



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Chasse aux Elfes

Responsable : Benoît

Vendredi soir

Les Hobbits (jeunes) arrivent à Cul-de-sac (chapelle) et sont accueillis par Gandalf. Ce dernier leur explique ce qui suit :

- les 19 anneaux ont été prit par Sauron par l'entremise de ses Cavaliers Noir (Nazgull) et ont été cachés aux quatre vents dans les Terres du Milieu.
- les Elfes qui vivent dans les bois en savent peut-être plus que nous sur l'endroit où les anneaux ont pus être cachés.
- il y a beaucoup d'Elfes dans les bois environnants, il faudrait commencer par les trouver et je suis certain qu'ils nous aideront.
- il existe une entente entre les Elfes et le conseil des mages. Afin de pouvoir obtenir leur aide, un certain rituel est requis.

***** jeux de chasse au Elfes, voir page suivante *****

Une fois les Elfes trouvés, ils apprennent aux Hobbits comment retrouver les anneaux (chasse aux trésor du lendemain). Ils font également remarquer aux Hobbits que si ceux-ci réussissent à reprendre les anneaux, Sauron le peut également. Il serait sage de prévoir de se bâtir un repère où il sera facile de protéger les anneaux. Le meilleur endroit serait probablement dans la vallée d'Elrond. (jeu de traîneaux et de forts)



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Chasse aux Elfes

Responsable : Benoît

Vendredi soir

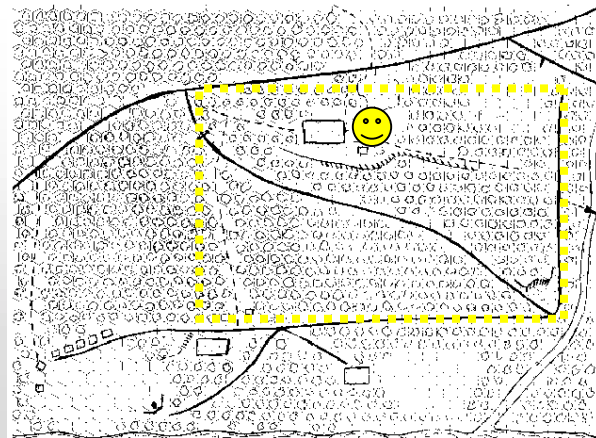
Les hobbits se divisent en équipes de 2.
Chaque équipe reçoit un permis de chasse. Sur le permis, on retrouve quatre noms d'elfes (Cirdan, Elrond, Galadriel, Legolas) placés dans un ordre quelconque.
L'équipe doit retrouver les 4 elfes dans l'ordre du permis.

Quand l'elfe se fait trouver, il raye son nom sur le permis à l'aide d'un feutre.
Lorsque plusieurs équipes, sinon toutes auront trouvé tous les elfes, ceux-ci se montreront aux hobbits.

Matériel

- 12 permis de chasse
- 4 crayons feutre de couleurs différentes
- 4 habits d'Elfes ???
- lampes de poche

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Brûlage + chasse aux trésors

Responsable : J-D + Jo

Samedi matin

Suite aux informations obtenues des Elfes, les Hobbits se fabriquent des traîneaux de montagne afin de descendre dans la vallée d'Elrond dès qu'ils auront récupéré les anneaux.

Pendant ce temps, des équipes commandos tenteront de trouver les anneaux selon les indications obtenues des Elfes. Ils auront à suivre différentes pistes et répondre à des énigmes pour enfin se retrouver à un endroit où ils auront à déchiffrer un casse-tête qui leur permettra de trouver certains anneaux.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Brêlage + chasse aux trésors

Responsable : J-D + Jo

Samedi matin

Brêlage

Chaque tanière reçoit deux skis alpins avec des montants de bois.

Ils doivent se trouver des bouts de bois et les brûler après les montants pour se créer une super luge.

Chasse au trésor

Un parcours de chasse au trésor est monté.

Pendant le brêlage, chaque tanière devra faire le tour de la chasse au trésor et ainsi retrouver les 19 anneaux du pouvoir.

Dans la chasse au trésor, on retrouvera des codes, de la boussole, des signes de pistes.

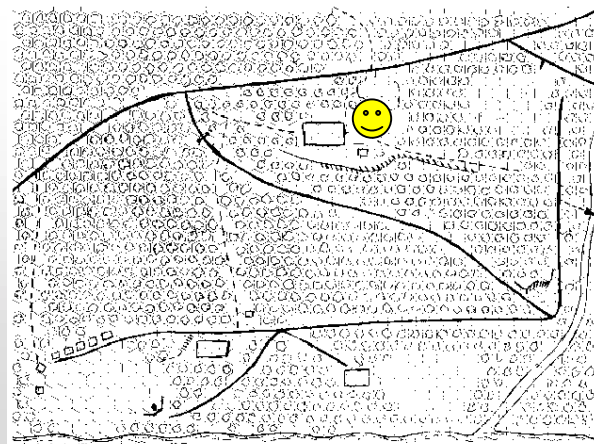
Parfois, les jeunes devront résoudre une énigme pour pouvoir continuer.

Dans le bois, il y a Saroumane le blanc qui se promène et qui peut soit aider la tanière ou la mélanger un peu pour la ralentir.

Matériel

- corde
- skis modifiés
- papier
- de notre mieux
- anneaux
- chaudière

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Drapeaux + forts

Responsable : Ben + Audrey

Samedi PM

Une fois toutes les anneaux récupérées, les Hobbits auront à descendre dans la vallée d'Elron, ce qu'il font à l'aide de leurs traîneaux de montagne fabriqué dans l'avant-midi. Une fois dans la vallée, ils doivent se construire 4 forts de façon à ce que chaque fort ne soit pas visible d'un autre. C'est là qu'ils garderont les anneaux en attendant de les remettre aux principaux intéressés. Gandalf, faisant le tour des forts pour s'assurer que tout va bien, se rend compte du mauvais sort qui accable maintenant les Hobbits; tant que l'anneau Unique ne sera pas détruit, ceux qui auront les anneaux en leur possession, seront prit d'une avidité croissante, les poussant à désirer posséder toutes les anneaux. Gandalf leur explique la situation et leur apprend à ce moment l'existence de l'anneau Unique. Tel que prévu, les Nazgull (Cavaliers Noirs) attaquent les forts des Hobbits et s'en suit une véritable guerre. Comme les Hobbits sont pris d'avidité, tout en tentant de protéger leurs anneaux, ils tentent de prendre celles des autres. Gandalf réussi à leur faire comprendre que s'ils veulent arriver à quelque chose, ils doivent se battre tous du même côté contre les Nazgull; cela devrait contrer le sort d'avidité. Une grande attaque commune est alors organisée contre les Cavaliers Noirs. Malheureusement, le mal est fait et les Nazgull ont le dessus (ils sont les seuls à ne pas se battre entre eux) et s'échappent avec les anneaux.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Drapeaux + forts

Responsable : Ben + Audrey

Samedi PM

Chaque tanière a une heure pour se fabriquer un fort à une bonne distance les uns des autres. Les Nazgûls (animateurs) aussi se fabriquent un fort. Lorsque les hobbits tombent sous le pouvoir des anneaux, il se mettent à attaquer les autres forts pour aller voler les anneaux. Les Nazgûls aussi prennent les anneaux. Chaque hobbit reçoit une vie au départ (une queue). De plus, son équipe reçoit quelques vies de plus. Gandalf aussi a des vies avec lui. Lorsqu'un hobbit prend un anneau dans un fort, il est obligé de l'apporter dans son propre fort. Lorsqu'un hobbit se fait enlever une queue, il doit s'en trouver une autre (soit en allant voir dans son fort, soit en allant voir un ami ou encore en allant voir Gandalf). Si un hobbit enlève une queue, il peut la garder ou aller la mettre dans son fort. Un hobbit ennemi peut voler les queues qui traînent dans le fort. Les Nazgûls n'ont pas de queue. Lorsqu'ils enlèvent une queue, ils vont la porter où bon leur semble. Ainsi, un jour ou l'autre, les Nazgûls vont avoir tous les anneaux. À ce moment, Gandalf incitera les Hobbits à attaquer avec des boules de neige les Nazgûls. Ces derniers s'enfuient avec les anneaux.

Matériel

- 5 plat pour mettre les anneaux dans les forts
- 5 chaudières
- 5 pelles
- les anneaux
- habits de Nazgûls
-

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Guerre de bonhomme

Responsable : Ben + J-D

Samedi soir

Comme les Nazgull sont parti avec les anneaux dans l'après-midi, il faut maintenant aux Hobbits les reprendre.

Les Cavaliers Noirs sont reparti à Mordor, royaume de Sauron. Les Hobbits prennent donc le chemin de Mordor (descente au terrain de balle aux torches). En arrivant sur les lieux, ils se rendent compte que les Nazgull sont protégés par une armée de Golem de glace. Les Hobbits doivent livrer combat aux Golem ainsi qu'aux Nazgulls afin de reprendre possession des anneaux. Il est à noter que lorsque les Hobbits reprennent les anneaux aux Nazgulls, ils les place sur une croix Elfique qui empêche les Nazgulls de les reprendre. La croix a également le pouvoir de redonner la vie à un Nazgull chaque fois qu'une série est complète sur la croix, soit celle des hommes, celle des Elfes ou celle des Nains.

Cette fois-ci, les Hobbits triomphes et se retrouvent même en possession de l'anneau Unique.

De retour à Cul-de-sac, ils donne les anneaux (20) à Gandalf qui les protégera pour la nuit.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Guerre de bonhomme

Responsable : Ben + J-D

Samedi soir

Dans un grand terrain vague, 20 bonhommes de neige ont été érigés avec de la neige et une balloune comme tête.

Dans chaque balloune ou bonhomme, il y a un anneau du pouvoir, dont l'unique.

Chaque hobbit se voit remettre une queue.

Ils doivent attaquer et détruire tous les bonhommes de neige et ainsi retrouver tous les anneaux. Lorsqu'un anneau est retrouvé, il vont le porter sur la croix elfique. Sur cette croix, les Nazgûls ne peuvent les reprendre.

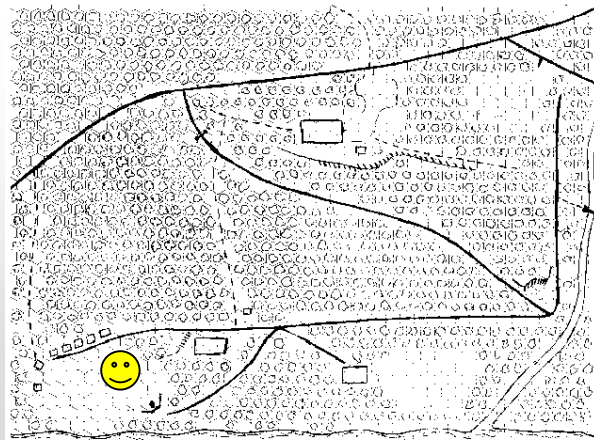
Lorsqu'un hobbit se fait enlever sa vie par un Nazgûl, ce dernier la lui redonne et le hobbit s'en va en prison. Lorsqu'un anneau est déposé sur la croix, la prison se libère.

Une fois les 9 anneaux des hommes trouvés, un Nazgûl redevient humain et va rejoindre les hobbit. Une fois les 7 anneaux des nains trouvés, un Nazgûl redevient humain et va rejoindre les hobbit. Une fois les 3 anneaux des elfes trouvés, un Nazgûl redevient humain et va rejoindre les hobbit. Une fois l'unique trouvé, un Nazgûl redevient humain et va rejoindre les hobbit.

Matériel

- les 20 anneaux
- 20 ballounes
- 2 pelles
- 2 seaux
- 20 « glow stick » ???
- Croix Elfique de Gandalf (pour protéger les anneaux)
- 4 torches
- 4 rouleaux de papier de toilette
- kérosène
-

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Histoire reliée à l'activité

Titre : Olympiades

Responsable : Jo + Audrey

Dimanche matin

Afin de détruire l'anneau Unique et redonner les pouvoirs à chacune des autres, Gandalf explique le rituel magique aux Hobbits qui devront l'exécuter. Le rituel consiste en 5 étapes ou épreuves, que les exécutant doivent franchir sans faillir, sans quoi l'anneaux ne sera pas détruite.

- La première épreuve consiste à répondre à l'énigme des sages, qui a été mise au point par le conseil des mages;

- la seconde consiste à battre un pirate de Sauron en duel;

- la troisième à franchir les marécages maudits;

- la quatrième consiste à dévaler la colline de l'oubli;

- et la cinquième et dernière épreuve se résume à jeter l'anneau dans le volcan tout en prononçant la formule.



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Description des activités

Activité

Titre : Olympiades

Responsable : Jo + Audrey

Dimanche matin

Chaque tanière fait chacune des épreuves en rotation. Les animateurs jouent un groupe de pirate envoyé par Sauron pour retrouver les anneaux. Pour chaque épreuve, au moins une tanière devra battre les groupe de pirate. Voici les 4 épreuves :

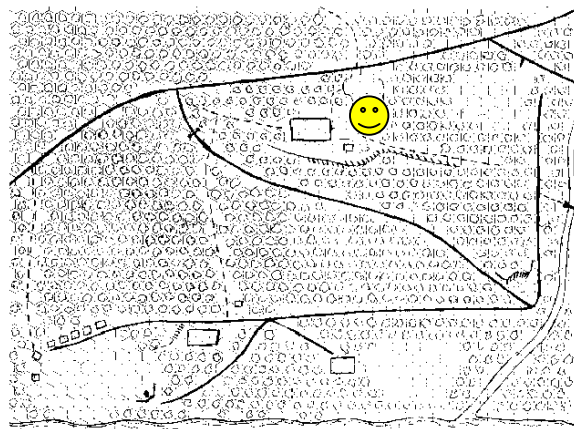
1. Énigmes → Donnera une formule magique pour le feu final.
2. Course de traîneau → Chaque tanière descend avec leur super luge. Le temps est chronométré.
3. Course à obstacle → Le temps est chronométré.
4. Rouleau compresseur → La tanière se couche par terre l'un à côté de l'autre. Celui du bout part à rouler en passant par dessus tous les autres. Quand il a fini sa roulade, le deuxième part et ainsi de suite jusqu'à ce que la ligne de la tanière arrive à une ligne finale.

Suite à toutes ces épreuves, on allume un feu et on fait brûler l'anneau Unique du pouvoir tout en faisant l'incantation de Gandalf.

Matériel

- énigme
- chronomètre
- corde
- allumettes
- poudre magique
- balle
- bâton de baseball

Lieu





PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Système d'émulation

Le meilleur système d'émulation que nous ayons est fort probablement la force de notre histoire et l'intégration de chaque activité à l'intérieur de cette histoire.

Nous avons également cinq badges qui seront remis aux plus méritant face aux règles de camp. Les catégories sont les suivantes :

- le respect des autres
- la participation
- l'entraide
- l'esprit d'équipe
- le scout du camp



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Activités en cas de mauvais temps



Activité	Matériel
<input type="checkbox"/> Pratique des noeuds sous forme d'ateliers.....	Cordes
<input type="checkbox"/> Chaîne avec ballon.....	Ballon
<input type="checkbox"/> Improvisation.....	
<input type="checkbox"/> Mimémot.....	
<input type="checkbox"/> Fais-moi un dessin.....	Feuilles et crayons
<input type="checkbox"/> La chasse aux souliers.....	
<input type="checkbox"/> Jeu du téléphone.....	
<input type="checkbox"/> Jeux de cartes.....	Jeux de cartes
<input type="checkbox"/> Jeux de société.....	Jeux de société
<input type="checkbox"/> Danse.....	Musique

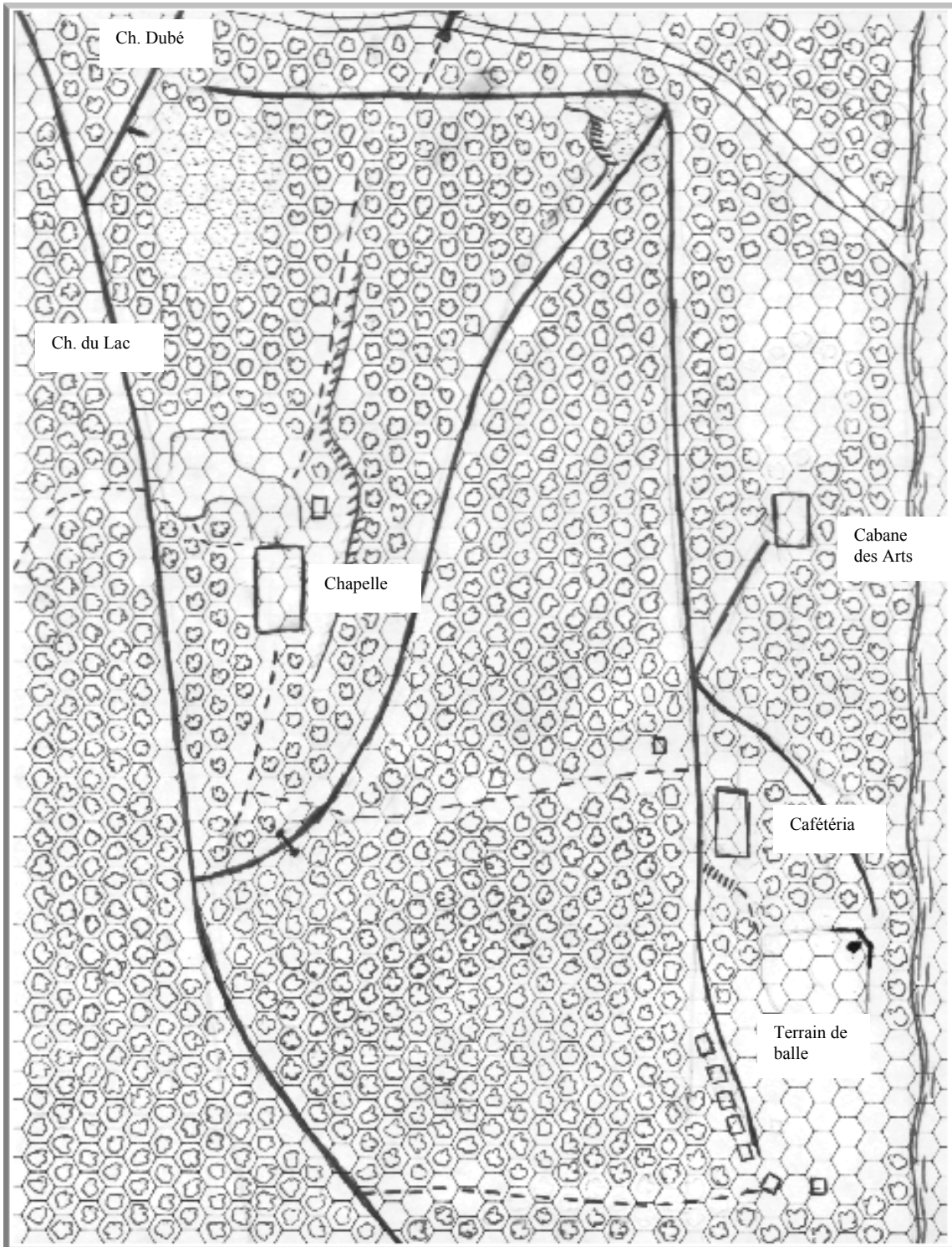


PLAN DE CAMP

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"/> bas de laines | <input type="checkbox"/> Trousse de toilette |
| <input type="checkbox"/> 3 paires de pantalon | <input type="checkbox"/> Jeux de société (facultatif) |
| <input type="checkbox"/> 3 paires de sous-vêtements | <input type="checkbox"/> Déguisement (facultatif) |
| <input type="checkbox"/> habit de neige | <input type="checkbox"/> Linge à vaisselle identifié |
| <input type="checkbox"/> bottes chaudes | <input type="checkbox"/> Oreiller |
| <input type="checkbox"/> 2 paires de gants ou de mitaines | <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 (3 ski, « crazy carpet ») | <input type="checkbox"/> |

Interdit

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



PLAN DE CAMP

58^e groupe de Stoke



Liste de matériel d'unité

Matériel

Responsable

- 12 permis de chasse.....
- 4 crayons feutre.....
- habits d'Elfes.....
- lampes de poche.....
- corde.....
- skis modifiés.....
- papier.....
- « de notre mieux ».....
- 5 chaudière.....
- 20 anneaux.....
- sciottes.....
- hachettes.....
- 5 plat de margarine vide.....
- 5 pelles.....
- habits de Nazgûls.....
- 20 ballounes.....
- 20 glow stick.....
- croix Elfique pouvant recevoir 20 anneaux.....
- 4 torches.....
- 4 rouleaux de papier de toilette.....
- kérosène.....
- 1 énigme.....
- chronomètre.....
- allumettes.....
- poudre magique.....
- balle.....
- bâton de baseball.....
- trousse de premiers soins.....
- linges à vaisselle.....
- vaisselle.....



PLAN DE CAMP

58^e 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>
Vendredi					biscuit + chocolat chaud
Samedi	toast + céréales	pogos + frites + dessert	barre- tendre + jus	soupe + lasagne + légumes + dessert	biscuits + chocolat chaud
Dimanche	œufs + bacon + patates + toast	pâté au saumon et au poulet + riz	barre- tendre		

Documents à joindre au plan de camp

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