



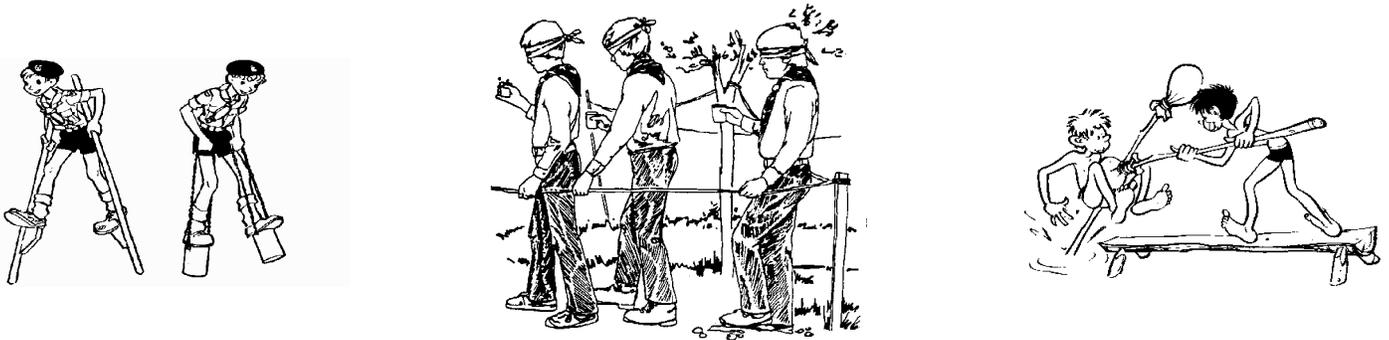
A.E.B.P.

Camporee cougar 2001

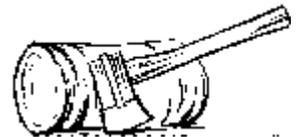
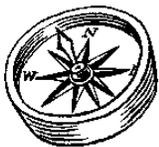
A.Q.A.B.



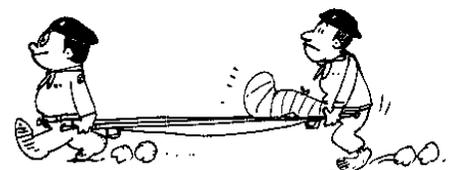
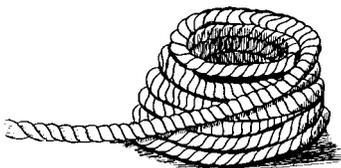
DOCUMENT DES JEUX



explications officielles



Ce document contient une bonne partie des informations officielles qui vous permettront de vous préparer aux activités. Lisez-le donc attentivement. Pour toute question, commentaires ou suggestions, contactez avec moi par courriel : heron@www.com.



Document créé par Philippe Ribert



Mot du Grand Manitou des activités



Bon enfin ! Voici les informations tant attendues concernant les activités. Il me fait grandement plaisir de participer à ce Camporee en tant qu'organisateur des activités. Jadis, moi aussi j'ai vécu un Camporee : celui du Caribou, en 1995. Je me rappelle fort bien de l'ambiance et de l'atmosphère qui y régnaient. Tous s'appliquaient dans les activités afin que leur patrouille gagne les différents fanions qui étaient en jeu. Cette frénésie, je l'ai vécue et je voudrais qu'à votre tour, vous puissiez y goûter.

Les attentes, lors d'un Camporee, sont hautes. Il faut s'être préparé correctement, car vous faites face à plusieurs troupes qui veulent tous exceller et gagner un fanion ! C'est l'occasion unique de se mesurer aux autres pour savoir ce que nous vallons dans les différentes techniques, dans les jeux, bref,

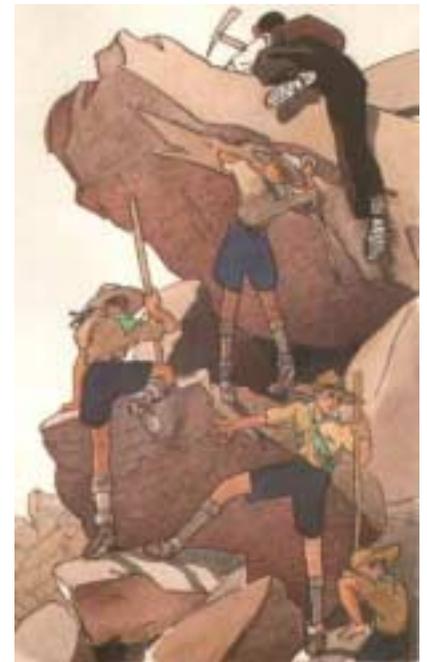
DANS TOUT !

Pour y parvenir, la patrouille doit mettre les efforts nécessaires. On n'arrive pas au sommet simplement en claquant des doigts. À première vue, l'ascension peut paraître dure, périlleuse, voir même impraticable. Le mot clé dans la dernière phrase est **paraître**. Tout n'est qu'illusion. Un gars qui s'entraîne une fois par mois aux 100 mètres ne réussira jamais à gagner une compétition. Mais celui qui s'exerce régulièrement a bien plus de chance d'arriver en tête. C'est la même chose pour se préparer à un examen : on ne devrait pas attendre à la dernière minute pour étudier (en théorie) !

C'est pareil pour le Camporee. Le niveau des activités n'est pas pour des louveteaux, mais bien pour des éclaireurs. Comme notre devise, soyez donc **PRÊTS** à y faire face. Comment ? Tout d'abord, il faut vouloir venir de plein gré participer à cet événement. Si l'on se sent forcé, nous n'aurons pas la même énergie et nous ne pourrions pas atteindre le sommet. Deuxièmement, nous devons fixer notre objectif. Et ce ne sera pas du genre : « *On veut tous les écraser et gagner !* »

Où est l'attitude scoute dans une pareille pensée ?

Nous participons au Camporee avant tout pour **FRATERNISER**. Il est vrai que les deux derniers camporees éclaireurs n'ont pas été trop axé sur cet aspect, qui est pourtant primordial dans notre mouvement. Et bien, cette fois-ci, c'est différent. Personnellement, je veux que vous veniez pour avoir du plaisir, rencontrer vos frères scouts et vivre tous ensemble une expérience inoubliable. Je ne veux pas que vous arriviez dans un jeu sportif avec des *caps* d'acier dans le but de meurtrir les tibias de l'adversaire. Je ne veux pas que vous arriviez dans l'idée de démolir la troupe au foulard X. Je ne veux pas que vous trichiez afin de gagner à tout prix le jeu. Je ne veux pas que vous commenciez à scruter à la loupe les règlements pour trouver une faille et vous en servir à votre avantage pour remporter à tout prix la victoire.





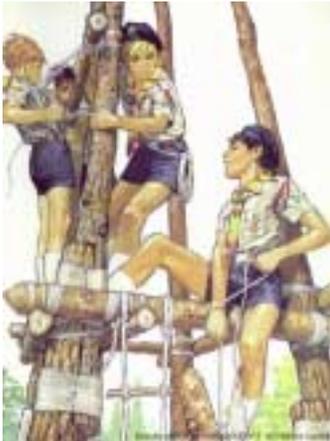
A.E.B.P.

Camporee cougar 2001

A.Q.A.B.



Toute règle non écrite, mais qui découle du GBS¹ va de soi et sera appliquée.



Venez plutôt découvrir les différents trucs et moyens qu'utilisent les autres troupes pour leur campement. Comment est conçue leur table ? Comment s'y prennent-ils pour faire un mât qui n'est ni planté, ni haubané ? Quelles chansons chantent-ils ? Leurs connaissances techniques ? Leurs tactiques de patrouille ? Les combats de foulards ? Vous avez tant de choses à vous découvrir et c'est à l'intérieur des activités que vous pourrez le réaliser.

Amusez-vous ! Ayez du plaisir en participant aux jeux, aux veillées et aux rassemblements. Faites en sorte que vous vous souviendrez de cet événement mémorable parce que vous y aurez donné votre 110%.

Soyez avant tout un scout qui a un cœur de scout.

N'oubliez pas la Loi scout.

VENEZ DONC EN GRAND NOMBRE : C'EST UN ÉVÉNEMENT À NE PAS MANQUER !

Les activités

Mon équipe se compose principalement de deux personnes : moi-même et Loup Laborieux (Bruno Sylvestre). Mais il y aura plus de 40 bénévoles sur le terrain pour vous faire vivre les différentes activités qui seront au programme.

Bien sûr, tous les jeux seront émulés. Mais comme je l'ai dit auparavant, la **fraternité** passé avant tout. C'est pourquoi dans l'un des jeux, votre patrouille sera jumelée à une autre et vous devrez donc travailler ensemble afin de remporter le jeu.

Dans une autre activité, des équipes de 15 éclaireurs seront formées. Ainsi, s'il y a 15 troupes qui participent au Camporee, les équipes compteront 15 scouts provenant de 15 différentes troupes.

Bien sûr, il y aura des jeux qui se vivront exclusivement en patrouille.

Si vous êtes allés sur le site web du Camporee (www.angelfire.com/pq/camporee2001), vous avez constaté sur la grille horaire qu'il y a 5 blocs d'activités : 4 blocs de 3 heures et un bloc de 1h40. **Il n'y a aucun jeu spécialisé.** En somme, vous ne ferez pas des noeuds durant trois heures.



TOUS LES JEUX SONT MULTI-TECHNIQUES.



¹ GBS = Gros Bon Sens (évidemment !)



A.E.B.P.

Camporee cougar 2001

A.Q.A.B.



Je vous décris ici-bas les jeux, quelques règles et consignes, mais ne vous attendez pas à une description exhaustive de long en large. Je ne fais que vous donner les grandes lignes directrices afin de vous aider dans votre préparation. Néanmoins, vous aurez une bonne idée à quoi vous attendre. Et au pis aller, n'hésitez pas à communiquer avec moi pour éclaircir certains points qui vous semblent obscurs ou vagues dans les explications.

Déroulement

Tout le monde fait le même jeu en même temps. C'est en quelque sorte une grosse ruche avec plein d'alvéoles. Il sera **impératif** d'être prompt aux appels des rassemblements, sinon, c'est la durée de l'activité qui en souffrira directement. Nous avons un horaire rigoureux à respecter. Je parlais plus haut de l'implication de mes bénévoles. Notez qu'ils viennent avec joie pour donner un sérieux coup de main pour le Camporee.

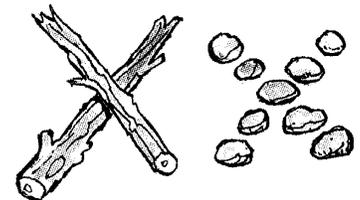
Toute attitude déplacée ou disgracieuse à leur égard se verrait immédiatement sanctionnée.

AUCUNE DOCUMENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'EST AUTORISEE

C'est un point fondamental afin que tous aient la même chance. Au besoin, vous pourriez être contrôlés afin de vérifier si vous respectez cette consigne primordiale, mais je me fie avant tout sur le premier article de la Loi scout : **un scout met son honneur à mériter confiance**. Un scout qui se perd dans le bois n'a pas avec lui ses livres et tous ses gadgets : il ne peut que compter sur lui-même. Ce sera la même chose lors des jeux. C'est l'occasion unique pour vous de savoir ce que vous valez vraiment sans avoir continuellement avec vous un appui quelconque. Seul Dieu pourra vous aider.

J'énumère ici quelques exemples (j'en ai peut-être oubliés) du **matériel qui est prohibé** :

- manuels techniques et tas de feuilles techniques
- manuels de progression (Azimut **et autres**)
- aide-mémoire **quelconque**
- grille de déchiffrement de codes secrets
- GPS et tout autre matériel électronique (cellulaire, portable, etc.)
- civière ou brancard pliable
- grille prenant les coordonnées sur une carte
- **etc...** (j'insiste sur le "etc.")



Tout éclaireur peut avoir en tout temps son bâton scout. **MAIS NOTEZ BIEN** : un bâton scout, ce n'est pas un sapin de Noël sur lequel pendent des livres et des aide-mémoire ! De plus, le bâton scout NE sert PAS à frapper l'adversaire ! Par contre, sur le bâton même, on peut retrouver différentes informations **gravées**, telles que le code morse (ce n'est qu'un exemple). Il a une hauteur de 1,67 mètres. Une dernière chose : un bâton scout, ce n'est pas un bâton style balais ou bâton à goujons qu'on achète chez *Canadien Tire* !



Vous devrez donc compter sur vous-même. Votre scoutmaîtrise ne pourra pas vous porter assistance lors des jeux. Ne vous inquiétez pas : tout est réalisable. Si par malheur lors d'un jeu vous êtes bloqués sur une épreuve quelconque, il existera un système en place qui vous permettra de passer cet obstacle. Évidemment, cela aura des répercussions sur l'émulation : **vous ne pourrez obtenir le fanion en question.** Il en revient à être bien préparé sur tous les plans.

Tenue vestimentaire



Vous ne portez pas votre uniforme durant les jeux. Cependant, **en tout temps**, vous devrez avoir dans le cou votre foulard d'unité, permettant ainsi aux organisateurs et aux évaluateurs d'identifier l'unité à laquelle vous appartenez.

La tenue de combat ne sera pas admise. Vous n'êtes pas des *Rambo*. Évitez aussi d'avoir des vêtements amples, car il vous sera malaisé de vous mouvoir dans le bois. Oubliez donc les pantalons dont le fond de culotte vous arrive aux genoux et les chandails qui vous arrivent également aux genoux !

Les jeux sont toujours précédés d'un repas. Après celui-ci, vous serez appelés à un rassemblement et **vous devrez être prêts pour débiter ensuite le jeu.** Donc, dès la fin du rassemblement, l'activité commence et ce ne sera pas le moment de retourner au campement pour vous changer !

Prise de foulards

Possiblement dans deux jeux, vous aurez des combats de foulards entre patrouille. Pour que tout se déroule correctement, il suffit de respecter religieusement les consignes suivantes :

● Les combats sont **ROYAL-LOYAL**, c'est-à-dire qu'on peut être 6 contre 1, mais qu'on ne fait pas de coup bas, qu'on laisse l'adversaire se relever s'il tombe, qu'on n'arrache pas ses vêtements. Bref, la lutte se fait dans le respect de l'adversaire, mais en pouvant être plusieurs contre une seule personne.

● Pour entamer une prise de foulard, il suffit de trouver un *ennemi*. Pas besoin de le toucher avant. Nul n'est tenu d'entreprendre un combat : si la fuite lui est possible, il peut la prendre et si son attaquant le poursuit et qu'il réussit à lui enlever son foulard, et bien... tant pis ! Ainsi, vous pouvez aussi tendre des embuscades et, au moment opportun, prendre par surprise les foulards de l'adversaire.



● **EMPLACEMENT DU FOULARD :** S'il ne pleut pas et que le port de l'imperméable n'est pas requis, le foulard se mettra en arrière. **Les foulards vous seront fournis.** Vous ne devez pas le passer dans une ganse de votre pantalon ni y faire un noeud. Le bout doit être **dans** le pantalon. La longueur qui



A.E.B.P.

Camporee couguar 2001

A.Q.A.B.



doit pendre doit être **au moins de 50 cm**. En cas de pluie, le foulard sera porté sur l'un des bras, en haut du coude. Cette décision sera prise par le responsable des activités (moi !).

- La tenue vestimentaire a son importance lors de combats de foulards. Si un chandail descend plus bas que la ceinture, il cache alors le foulard, ce qui est injuste pour les autres. Dans ce cas, le chandail doit être rentré **dans** le pantalon.
- Lorsqu'on fait prendre son foulard, l'adversaire le garde et pourra l'utiliser à son tour comme vie supplémentaire. Le perdant donne également au vainqueur les objets et les papiers **thématiques** qu'il avait sur lui et qui ont été ramassés durant le jeu. Si on n'a pas de foulard, on ne peut pas engager un combat ou détenir des objets ou des papiers thématiques.

LE NON RESPECT DE CES CONSIGNES AURA UN IMPACT DIRECT SUR L'ÉMULATION DE VOTRE TROUPE.

Émulation

L'équipe des activités ne s'occupe pas de l'émulation proprement dite. Je puis cependant vous dévoiler les fanions qui sont en jeu. La compétition se fait entre patrouilles pour le compte de la troupe à laquelle les patrouilles appartiennent. Notez qu'une troupe ne pourra obtenir plus d'un fanion.

 Esprit scout



 Jeu sportif

 Campement

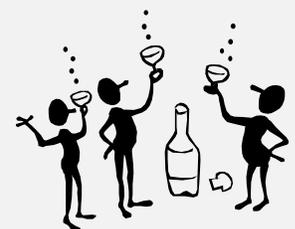
 Protocole

 Honneur

 Technique



 Discipline



Durant les activités, plus d'un fanion est évalué simultanément. Ainsi, durant un jeu sportif, non seulement le jeu lui-même compte pour le fanion *jeu sportif*, mais en plus, des points sont émuls pour *l'esprit scout*, la *discipline* et le *protocole*. Et bien sûr, le tout compte aussi pour le fanion *honneur*. Voici les jeux :

➤ La course Toutacabit (3h)

Comme son nom l'indique, c'est une grande course : une course contre les autres patrouilles, mais aussi contre la montre. Vous aurez un parcours à franchir sur lequel plusieurs obstacles et contraintes se dressent. Techniques et tactiques de patrouille devront être mis de l'avant pour réussir ce jeu. Vous aurez également à réaliser ces constructions :



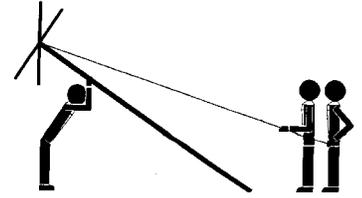
A.E.B.P.

Camporee cougar 2001

A.Q.A.B.



Mât : Construisez un mât le plus haut possible qui n'est ni planté, ni haubané, bref, qui tient tout seul. Vous disposez de 6 bâtons scout mesurant 6 pieds (183 cm) et d'un **maximum** de 75 pieds (2286 cm) de corde. Vous ne pouvez affiler le bout de vos bâtons ni les couper. Bref, ils doivent rester tel quel. Le foissartage n'est pas permis. Pas de clous, ni de vis. Choisissez le type de corde qui vous plaît. Cependant, si vous prenez de la corde à torons, vous ne pouvez pas la détresser pour obtenir 3 X 75'. Vous ne pouvez pas faire de tendeurs, ni de piquets.



Pont : Toujours avec le même matériel (les 6 bâtons et le 75 pieds de corde) et les mêmes contraintes, vous devez réaliser un pont qui aura un empattement de 10 pieds (305 cm). Il pourrait servir à franchir, par exemple, un fossé. Le pont devra être fonctionnel, car vous aurez à l'utiliser dans une autre étape. Il doit être donc suffisamment solide pour supporter au moins un patrouillard.

Ski : Toujours avec le même matériel et les mêmes restrictions, vous devez fabriquer une paire de ski. La patrouille au complet devra s'y attacher pour ensuite parcourir une certaine distance. Les pieds de tous les gars doivent être attachés aux skis.

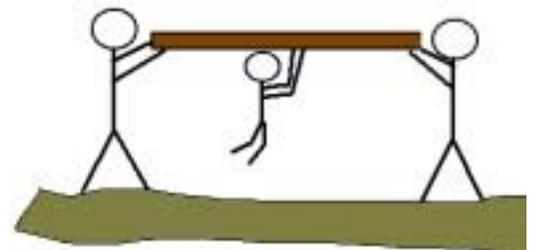
Détail important : Vous ne pouvez couper votre corde qu'une seule fois. Vous pouvez arriver avec des longueurs pré-coupées, mais le total ne devra pas dépasser en aucun cas 75 pieds.

➤ Le Tchekez-ben-vous (3h)



Il s'agit d'un jeu sportif en patrouille où la force, l'adresse, l'agilité, l'ingéniosité et l'endurance seront au rendez-vous. C'est en quelque sorte un tournoi où vous aurez 10 épreuves à subir. L'une d'elle consiste à lancer un billot de 4 pieds (122 cm) de long par en arrière, avec un *flip*, le plus loin possible. Chaque membre de la patrouille a un maximum de trois essais. Si après son premier essai un gars pense pouvoir faire mieux, il fait alors son deuxième essai. Si le deuxième est moins bon, il peut faire son dernier essai. Si ce troisième essai est moins bon que le premier, c'est quand même le troisième essai qui compte. Ce gars aurait du décider d'arrêter tout de suite après son premier essai.

Une autre épreuve sera de faire le plus grand nombre possible de tractions (*chin up*) sur un bâton tenu par deux scouts de la patrouille (aucun autre support matériel). Tous les gars doivent faire des tractions et doivent au moins une fois tenir le bâton. En aucun cas les pieds du gars qui fait les tractions ne doivent toucher le sol. Le nombre total de tractions est comptabilisé.





Une autre épreuve consistera à faire une chaise humaine et à supporter un patrouillard le plus longtemps possible. À tour de rôle, chacun doit être la chaise et être la personne supportée. Aucun support matériel, aucune aide supplémentaire permise. La chaise humaine devra compter sur elle-même !

➤ **La spire Machiavélique** (3h)

Pour ceux qui connaissent, c'est un genre de « *beat the clock* ». En patrouille, vous avez à pénétrer une spirale infernale et votre but est d'atteindre le milieu afin de... (vous le saurez en temps et lieux !). N'atteint pas le milieu qui veut ! 10 portes sont à franchir et à chacune d'elles, une épreuve sera demandée. Vous devrez la réaliser, sans quoi... (vous le saurez aussi en temps et lieux !). Gare aussi aux gardiens de la spirale !!! Une fois que vous êtes entrés dans la spirale, vous ne pouvez en sortir ; vous devez donc absolument atteindre le milieu !

➤ **La grande Cavale** (3h)

Unis à une autre patrouille, vous devrez rassembler des indices que vous trouverez sur l'immense terrain du Camporee. Ces indices vous permettront de... (à découvrir !) Mais attention : vous serez constamment en territoire ennemi : les autres patrouilles veulent aussi ces renseignements !

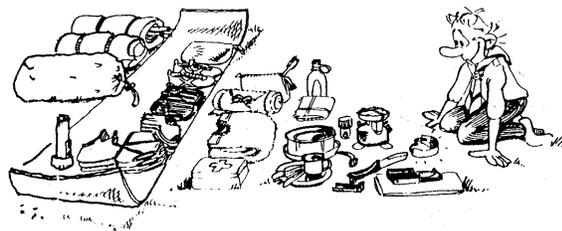
➤ **L'Empire** (1h40)

Un mouvement de coopération souffle à travers la communauté : on veut se rassembler pour préserver le patrimoine des peuples. De grandes équipes se forment à partir de la diversité culturelle. Chaque équipe aura à protéger son patrimoine. Serez-vous expansionnistes ou protectionnistes ?

Matériel

Le matériel requis pour les activités sera vérifié dès votre arrivée au site du Camporee. Ainsi, si vous ne répondez pas entièrement aux exigences, vous aurez le temps de vous réajuster, sans quoi, vous ne serez pas en mesure de participer au jeu en question. Vous serez prévenus avant le jeu pour savoir quoi apporter. Voici la liste du matériel requis **par patrouille**. Si des items se rajoutent, vous serez avertis.

- 6 bâtons de 6 pieds (183 cm)
- 75 pieds (2286 cm) de corde
- 2 pelles
- 1 planche-support avec une pince pour écrire
- 1 hachette
- 1 boussole
- 2 bandages triangulaires
- 2 cordes à noeuds



(veuillez identifier votre matériel)

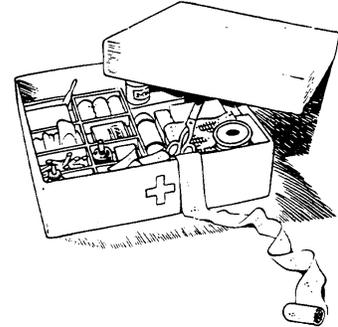


Techniques

Voici les techniques auxquelles feront appelent bien des jeux :

Secourisme :

- bandages (bras en écharpe, main, clavicule, tête, genou, ...)
- signes et symptômes
- transport (civière, chaise à bras, ...)
- L'A.B.C.
- attelles
- ...



Signalisation :

- morse
- sémaphore
- code secret
- signes de piste
- appels de service
- ...

Orientation :

- boussole
- déclinaison magnétique
- carte topographique
- coordonnées topographique et géographique
- symboles
- croquis
- astronomie
- orientering
- ...



Matelotage :

- noeuds
- brelages (carré, diagonal, long, ...)
- épissures
- utilités
- ...



Pionniérisme :

- constructions
- ...

Connaissance du mouvement :

- B.-P.
- civisme
- uniforme
- louvetisme
- ...





A.E.B.P.

Camporee couguar 2001

A.Q.A.B.



Une référence qui peut vous donner une idée des techniques requises est votre carnet d'épreuves (aspirant, 2^e classe, 1^{ère} classe). Les brevets sont aussi à être considérés.

Les règlements complets de chaque jeu vous seront fournis 2h avant son déroulement.

Je le répète : vous avez des questions, des interrogations, des commentaires ou des suggestions ? N'hésitez surtout pas à mon contacter. Je vous donne divers moyens de me rejoindre, alors ne vous gênez pas pour les utiliser :

courriel: heron@www.com
téléphone : 1-514-526-3247
télécopieur : 1-514-522-4636
cellulaire : 1-514-998-2489
ICQ : # 81586506
courrier escargot: Philippe Ribert
3492 Aylwin
Montréal, Québec
H1W 3E1

Au plaisir de vous voir au Camporee Couguar 2001.

Héron Compréhensif

Philippe Ribert
Responsable des activités

N.B. : Tout ce qui est écrit dans ce document peut être assujéti à un changement. Vous seriez alors prévenus en temps et lieux. Cela s'applique également aux documents remis avant les jeux.

Seul le responsable des activités peut décider de modifier un règlement lors du déroulement d'un jeu.

Philippe Ribert
heron@www.com



Bruno Sylvestre
bsylvestre@sympatico.ca