



Camp de vacances - Lac Simon

Animation

Table des matières

Introduction	1
Présentation du poste	2
Avantages	2
Possibles inconvénients	2
Chef de l'Animation	3
Description des tâches	6
Déjeuner	7
Jeux	7
Soirées.....	9
Fin de journée	10
Autres remarques	11
Préparation avant le Camp.....	13
Conclusion	14
Annexe 1 - Les déjeuners	15
<i>Le lever</i>	15
<i>Partir le feu dans le four à bois</i>	16
<i>Autres préparatifs</i>	17
<i>Le flippage de toasts</i>	19
<i>Le déjeuner</i>	19
<i>Après le déjeuner</i>	20
Annexe 2 – Les grands jeux.....	23
Les grands jeux	23
Pratique de chaloupe	23
Jeu des cônes.....	25
Jeu des chevreuils	26
Stratego	27
Slush.....	28
Maisons des fous.....	29
Course aux objets	31
Triplet.....	32
Tombola.....	32
Fort Lac Simon	34
Chasse au trésor.....	37
Construction de chars	37
Boot camp.....	38
Annexe 3 : Les jeux de courte durée.....	39
Annexe 4 : Techniques et matériel.....	40
Annexe 5 : Moments à considérer.....	41

Introduction

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous serez membre de l'équipe d'Animation au Camp cet été ! Tout d'abord, félicitations ! Je peux vous assurer que vous passerez deux semaines mémorables, et que vous n'oublierez pas de sitôt votre été à l'Animation.

N'oubliez pas la mission première du Camp, assez évidente en soi : que 42 enfants passent deux belles semaines loin de chez eux. Pour ce faire, tous les postes sont importants. Cela étant dit, sans vouloir mettre l'Animation de l'avant, ce sont bien souvent les grands jeux de l'après-midi ou les événements en soirée qui marqueront le plus les Campeurs et Campeuses (voire même les moniteurs et monitrices). Il est donc de notre devoir de se dépasser afin de rendre ces deux semaines inoubliables.

Vous avez entendu beaucoup d'anciens parler et tenter de raconter leur expérience au Camp... Bien souvent, vous en sortez plus confus qu'autre chose. C'est qu'il est particulièrement difficile de mettre des mots sur l'expérience que l'on y vit. Au fil des ans, je peux vous assurer qu'aucun Camp n'est jamais pareil, et qu'il revient à nous de s'assurer de n'avoir aucun regret quant à l'édition qui s'en vient. Je vous assure qu'il n'y a pas de meilleur sentiment que celui de la ride de bus de retour où l'on s'endort en chantant les 12 milliards de chansons, un sourire aux lèvres, content du travail accompli.

Nous avons donc du pain sur la planche! Le poste de l'Animation est probablement celui qui demande le plus de préparation avant le Camp, question de n'être pas pris au dépourvu pendant celui-ci. Nous essaierons donc de nous voir le plus possible à Montréal, de monter les fins de semaine, bref d'être le plus prêts possible!

N.B. La structure exacte de l'équipe d'Animation est sujette à changement selon ce que préfère le Chef de l'Animation. Afin d'alléger le texte, nous parlerons dans ce document d'une équipe à 6 membres, où tous se partagent les rôles.



Présentation du poste

Précédemment, le poste Animation était scindé en deux parties : Soirées et Jeux. Comme ces noms l'indiquent, ces deux postes (occupés par de différents moniteurs) distinguaient principalement l'animation du grand jeu de l'après-midi à celle des soirées. Après réflexion, il nous semblait plus avantageux de fusionner ces deux postes, engendrant une plus grande cohésion entre les deux entités. Une présentation des avantages et des inconvénients possibles est nécessaire afin de s'assurer de comprendre ce que cette association implique, ainsi que les risques possibles.

Avantages

- Une plus grande cohérence/continuité dans le déroulement du thème
- Plus de moniteurs connaissant le fonctionnement des jeux ainsi que l'objectif inhérent à ceux-ci, en améliorant la fluidité
- Un plus grand nombre de moniteurs pouvant agir comme animateurs de foule, étant au courant des chansons, du déroulement de l'histoire et des différentes péripéties possibles
- Possibilité de toucher un peu à tout pour les moniteurs (déjeuner, personnages, arbitres, prestation, création, participants)
- Ne monopolise pas tous les matins de certains moniteurs, donc possibilité d'être présents au mot du matin, aux exercices, d'être invité dans des patrouilles, d'assister aux honneurs du matin

Possibles inconvénients

- Trop de moniteurs aux soirées, pas assez sur le terrain
- Mauvaise organisation
- Tâches mal réparties

Afin d'éviter ces fâcheuses éventualités, la planification est particulièrement importante.

De plus, selon le Chef de l'Animation, il est possible de faire des équipes hybrides avec certaines personnes assignées de manière plus spécifique à certaines tâches, mais pouvant aider leurs collègues puisque faisant partie d'une même équipe d'Animation. Un conseil, il est beaucoup plus pratique d'assigner au plus tard la veille un responsable pour chacun des différents moments de la journée (jeu, soirées en haut, soirées extérieures), quitte à faire varier à chaque jour les responsables. Le Chef de l'Animation saura donc à qui s'adresser à tout moment pour veiller au bon déroulement de la journée, et pourra beaucoup plus facilement déléguer.

Chef de l'Animation

Depuis l'arrivée du Camp des filles en 2019, **les Chefs de l'Animation du Camp des garçons et des filles se doivent de communiquer entre eux**. Tout d'abord, il est nécessaire de coordonner le rangement et l'organisation du matériel, afin que les deux équipes puissent se repérer sans trop de problème. Trop souvent avons-nous vu les Soirées se cochonner au fil des deux semaines du Camp, pour arriver à un désordre absolu à la fin des deux semaines. Comme cela n'impactait que l'équipe de l'Animation des garçons, ce n'était que leur problème; cependant, avec la tenue du Camp des filles juste après, il est nécessaire de garder les soirées en ordre, simplement par respect pour l'équipe qui va suivre.

De plus, afin d'éviter d'acheter en double des éléments, il est crucial de discuter de ce qui serait à acheter des deux côtés, et de voir s'il y aurait moyen de minimiser les dépenses.

Finalement, comme les filles n'auront pas l'opportunité de venir quelques jours avant le Camp pour préparer des choses, il peut être nécessaire de **collaborer afin de préparer des choses à l'avance**, que ce soit pendant le Camp des garçons ou les quelques jours en juin avant le début du Camp.

Également, il est crucial de connaître l'irritant numéro un envers les gens de l'Animation : **le bris/la perte de matériel**. Demandez à n'importe qui, tout le monde a entendu une histoire d'un objet « utilisé » par les soirées qui n'est pas revenu à sa place, ou d'un item qui avait une fonction et qui a été rendu inutilisable par l'équipe d'Animation. Afin d'éviter de propager ce stéréotype, assurez-vous d'être irréprochables (ET QUE LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE LE SOIENT AUSSI) ! Demandez TOUJOURS avant de prendre quelque chose si vous pouvez l'utiliser/le démolir/le modifier, peu importe votre utilisation. Le secret pour ce faire est de se prendre d'avance. C'est certain que lorsque vous êtes dernière minute pour votre animation et que vous cherchez un récipient dans lequel allumer un feu, ça se peut que votre premier réflexe soit de prendre un chaudron dans la cuisine (ça s'est déjà vu!). Cependant, en vous prenant d'avance, vous évitez d'être stressés et de prendre la première chose qui vous tombe sous la main, de fâcher le Chef des Cuisines qui cherche un chaudron et d'irriter la direction qui devront en racheter un autre.

Même principe quand on emprunte quelque chose qui n'est pas destiné à l'Animation. Rien de plus frustrant que de chercher un pad pour les Simonades parce que quelqu'un l'a pris de son endroit habituel et ne l'a pas rapporté là où il doit être. **Si vous prenez quelque chose, rapportez-le SYSTÉMATIQUEMENT où vous l'avez pris, après bien sûr avoir demandé si vous pouviez l'emprunter**. Encore mieux, planifiez d'avance vos besoins et assurez-vous d'avoir un pad pour l'Animation, par exemple...

Finalement, comme expliqué de long en large dans le présent document, **la préparation est clé pour permettre un bon Camp au niveau de l'Animation**. Planifiez des rencontres avec votre équipe afin que tout le monde se sente impliqué, d'apprendre à se connaître et à connaître les forces et les faiblesses de tout le monde. Planifiez ce que vous feriez s'il pleuvait 11 jours sur 15 (déjà arrivé!), ou s'il fait beau à tous les jours. Soyez prêts, mais surtout, surtout, soyez flexibles. Il est strictement impossible que vos 15 jours, aussi planifiés qu'ils soient, aillent exactement comme vous le vouliez. Qui sait, peut-être qu'un personnage secondaire, insignifiant dans votre plan, soit adoré des Campeurs! Peut-être qu'une excursion ou les Simonades devra être déplacé, peut-être que votre revirement de situation final sera

décelé par les Campeurs le troisième jour... Tout est possible. Tracez les grandes lignes, mais soyez prêts à vous adapter.

La planification, c'est aussi de **visualiser avant d'exécuter**. Mettez-vous à la place des enfants, des autres moniteurs. Pour le jeu, l'animation, l'interaction avec le personnage, comment seront disposées les choses? L'éclairage sera-t-il adéquat ? Les spotlights pointeront-ils les acteurs ou les spectateurs? Où seront assis les enfants? Est-ce que la scène a lieu dans le rassemblement pour la prière du soir ensuite? Est-ce que des « cadavres » devront être déplacés? Avons-nous tout le matériel nécessaire? Est-ce que toutes les personnes sont mises au courant de leur rôle? De vous poser ces questions systématiquement vous évitera bien des maux de tête et des sprints de dernière minute.

Vous êtes une équipe. Trouvez les forces de chacun, et n'en prenez pas trop sur vos épaules. Votre rôle est de coordonner et de tenir au courant le Chef de ce qui se passe en tout temps, de déléguer des rôles aux membres de votre équipe, de les faire sentir à leur place et impliqués, mais vraiment pas de tout faire. N'hésitez pas à demander de l'aide au besoin, idéalement juste avant que tout vire au vinaigre!

Enfin, **ne vous prenez pas trop au sérieux**. Vous n'êtes pas à Hollywood, et vous essayez de faire le mieux avec ce que vous avez. Il est important de vous rappeler (et à votre équipe) périodiquement que l'important c'est que les enfants soient heureux. Il est bien normal que vous échappiez une soirée de temps en temps, ou que votre animation ne soit pas comme vous l'aviez imaginée trois semaines plus tôt. Ne vous mettez pas des objectifs impossibles à atteindre, et amusez-vous dans ce grand chaos que sont deux semaines à l'Animation au Lac Simon. Concentrez-vous sur les éléments que vous pouvez contrôler : vous n'aurez ainsi pas de regrets à la fin du Camp, et je vous assure que les enfants auront du plaisir, peu importe.

Petits conseils

À faire :

- **Avoir une montre!** En tant que chef de l'animation, tu es responsable du timing de tes soirées. Si le chef de camp te donne 20 minutes pour finir de préparer ta scène avant qu'il ne siffle un rassemblement, ça pourra te sembler suffisant mais, crois-nous, ces 20 minutes vont s'épuiser rapidement si tu te fies sur ton horloge interne. Et des soirées qui commencent tard, c'est un camp qui se touche tard et c'est un camp fatigué et plus difficile pour tous!
- **Préparer des jeux courts!** Ça t'arrivera souvent de devoir occuper le camp le temps d'une demi-heure. Dans ce genre de scénario, ça sera salvateur d'avoir une bonne banque de jeux de courte durée que tu peux déployer en quelques minutes. Et assure-toi que le matériel nécessaire soit à portée de main!
- **Penser éclairage!** Ta soirée aura beau être exquise, les campeurs n'en retireront pas grand-chose s'ils n'arrivent pas à voir l'action. Pense à l'éclairage dans ta planification, SURTOUT si elle se déroule à un endroit non conventionnel, si tu as beaucoup de personnages éparpillés, etc. Pour la plage, où le courant ne se rend pas, tu peux utiliser des torches tiki!
- **Penser son!** Le son peut vraiment t'aider à rendre ta soirée marquante. Pense à utiliser nos haut-parleurs pour faire jouer de la musique dramatique pendant une scène

d'horreur, d'action, etc. Tu peux aussi enregistrer des messages de personnages et utiliser des applications gratuites de modification de voix pour les rendre sinistres, drôles, etc.!

- **Faire du rangement éclair!** Les gens de l'animation auront, typiquement, un 15-30 minutes de libre au crouch avant que les CPs n'arrivent/que le message du soir soit livré. C'est l'occasion en or pour monter avec ton équipe faire un peu de rangement éclair, quelques soirs par semaine. Si vous vous y mettez tous et que vous le faites régulièrement, ça prendra 5 minutes chaque fois et ça fera LA différence dans l'organisation et la propreté de votre espace.
- **Préparer une playlist!** Des classiques que les campeurs risquent de connaître. Ça risque de servir dans plein de situations auxquelles tu ne t'attends pas. Tu peux aussi penser à des versions karaoké pour les chansons du camp, mais ça arrive qu'elles ne collent pas parfaitement à nos versions.

À ne pas faire:

- **Monopoliser les moniteurs pendant la sieste!** Quand tu as une grosse soirée à préparer et que même les cuistots/intendants/CPs sont impliqués, c'est de ta responsabilité de garder le compteur "Ratio!" (dans le sens de ratio moniteur-campeur) rouler en tout temps dans ton arrière-pensée. Ça arrive malheureusement trop souvent que les campeurs se retrouvent presque seuls sur le Champ-de-Mars parce que tous les moniteurs sont retenus aux soirées.
- **Manquer tes baignades!** D'expérience, c'est tout à fait possible de veiller à tes obligations de chef de l'animation tout en allant à toutes les baignades, sauf peut-être une ou deux quand ça va vraiment mal. Ce n'est pas juste pour le camp, c'est pour toi! Les baignades risquent d'être les rares périodes pendant la journée où tu pourras vraiment passer du temps avec les campeurs et leur donner toute ton attention, elles sont donc précieuses!



Description des tâches

Comme tout rôle au Lac Simon, le poste d'Animation comporte ses moments spécifiques où certaines choses doivent être faites, et des moments « morts » (entre très gros guillemets), où il n'y a pas de travail d'Animation à proprement parler, mais où les moniteurs se doivent de « moniteurer », c'est-à-dire d'être avec les enfants sur le terrain.

Bien entendu, avec 6 moniteurs à l'Animation, ce n'est pas tout le monde qui sera sollicité à tout moment, mais voici néanmoins dans un ordre approximatif les différents rôles qu'une personne de l'Animation pourrait avoir à faire durant une journée type.

- Déjeuner (1 journée sur 3, par paire de deux)
 - Lever un peu plus tôt que le lever officiel
 - Préparation du déjeuner
 - Agir comme cuistot de service pendant le déjeuner
 - Nettoyage de cuisine après déjeuner

- Jeu
 - Préparation durant la sieste du midi
 - Présentation du jeu
 - Animation/arbitrage/gestion du jeu pendant celui-ci
 - Ranger matériel à la fin du jeu

- Soirée
 - Préparation durant la sieste du soir
 - Performances
 - Ramasser les soirées et le matériel à l'extérieur à la fin

- Retour sur la journée
 - En équipe, les membres reviennent sur la journée durant le crouch
 - Préparation sommaire du lendemain, brain-storm

Comme énoncé précédemment, les six membres de l'équipe d'Animation ne seront pas requis à chacun des moments de la journée détaillés plus haut. Lors de ces temps libres, il est particulièrement important que les moniteurs se retrouvent sur le terrain du Camp AVEC les enfants, et non à traîner aux soirées. Non seulement cela ne serait pas fonctionnel, mais le devoir de tout moniteur est avant tout vis-à-vis des enfants.

Bien entendu, nous nous attendons à une participation de la part de tous les moniteurs, mais spécifiquement des gens de l'Animation, quant à rendre le thème crédible. Discutez de l'histoire avec les enfants, croyez aux théories impossibles, ayez l'air apeurés, doutez du méchant, faites paraître l'invraisemblable possible.

Déjeuner

(Description BEAUCOUP plus exhaustive dans l'annexe 1, remerciements infinis à Mathieu Halpin a.k.a. «Moune»)

Avec 6 personnes à l'Animation, un bon roulement est possible le matin; nous aurons à tour de rôle 2 personnes chaque matin responsables du déjeuner. Nous ferons donc chacun 1 déjeuner sur 3. Cela permettra de toucher un peu à tout, soit en faisant les déjeuners certains matins, soit en faisant comme les autres moniteurs les autres fois.

Les matins où vous serez assignés au déjeuner, vous vous lèverez légèrement plus tôt que le réveil officiel, afin d'aller préparer le repas en question. Ne vous inquiétez pas, c'est assez simple, et dites-vous que vous n'êtes jamais seuls au Camp, il y a toujours quelqu'un pour vous aider dans le besoin.

Les matins où vous n'aurez pas à faire le déjeuner, gang de chanceux, vous pourrez faire la grasse matinée, les exercices du matin, la baignade, assister aux honneurs, au mot du matin et être invité dans une patrouille.

N'oubliez cependant pas que ceux qui préparent votre déjeuner sont vos collègues! N'hésitez pas à leur donner un coup de pouce dans le besoin, et à les aider à ramasser une fois le service terminé... Ils vous en seront reconnaissants, et seront plus enclin à le faire une fois votre tour aux fourneaux.

Jeux

Le Camp est commencé, c'est le début de l'après-midi. Vous avez couru à gauche et à droite pour vous assurer que votre jeu est prêt. Le chef vient vous voir pour vous pousser dans le dos un peu : c'est l'heure! Avez-vous pensé à tout? En fait, il reste un petit détail : prévoir comment vous aller expliquer le jeu aux Campeurs. Normalement, le jeu s'intègre dans la progression du thème ; donc, un petit retour sur les derniers événements qui se sont produits dans ce cadre peut s'avérer utile pour rafraîchir la mémoire des Campeurs. Ensuite, il faudra expliquer le jeu, son but, son déroulement, ses règles, aux Campeurs de manière à ce que tout le monde puisse comprendre rapidement et que l'on puisse commencer ce jeu.

Lors de votre présentation, **essayez d'utiliser des termes simples**. Vos explications devraient être claires et concises. Un petit schéma ou une courte démonstration peut s'avérer très utile (ex. : montrer un combat pour le jeu « slush »). Une période de questions devrait suivre vos explications ; cependant, à chaque année, certains campeurs s'efforcent de poser le plus de questions possibles, souvent de moins en moins pertinentes.

À un moment donné, si les explications ont été claires, il ne faut pas hésiter à mettre fin à la période de questions : ceux qui ne comprennent pas se référeront à leur CP. D'ailleurs, la période de question est un bon moyen d'évaluer si vos explications étaient bonnes : si les CPs ou les SPs ont plusieurs questions, c'est mauvais signe...

Il est parfois surprenant de voir à quel point **la motivation des campeurs à participer au jeu dépend directement de l'enthousiasme des moniteurs qui présentent le jeu et des CPs.**

À l'occasion d'un Camp en particulier, les jeux avaient été particulièrement réussis ; une partie de ce succès venait du fait que les gens de l'Animation avaient trouvé un costume totalement farfelu au personnage présentant les Jeux de l'après-midi, en plus de faire preuve d'un enthousiasme débordant à chaque présentation. Tous les moniteurs partageaient cet enthousiasme pendant la période des jeux : les campeurs n'avaient fait que suivre l'exemple des moniteurs.

Un des plus grands défis des responsables des Jeux est **de préparer un jeu auquel tous les campeurs vont participer du début à la fin**. Si plusieurs campeurs font des crises pendant le jeu, se tannent, abandonnent, ce n'est pas nécessairement à cause du jeu, mais ces cas sont plus rares à l'occasion d'un jeu bien réussi. La part des moniteurs, particulièrement des CPs, est importante quant au succès d'un jeu. Sachant cela, les responsables des Jeux devraient chercher à impliquer le plus possible les autres moniteurs pour que chacun contribue au succès du jeu. De la même manière, les responsables des Jeux ne devraient pas hésiter à consulter ceux-ci après les Jeux (particulièrement les CPs) pour obtenir leurs commentaires.

Un autre défi des responsables des Jeux est de **réduire au maximum la tricherie**. Malheureusement, de nombreux campeurs vont saisir la moindre occasion qui s'offre à eux pour contourner les règles. Un arbitrage serré et juste est de mise, selon le type de jeu. De plus, essayez de sensibiliser les CPs à ce problème : parfois, les CPs eux-mêmes voient leur désir de gagner prendre le dessus et n'hésitent pas à tricher! Cela est inacceptable dans un contexte comme celui du Camp : les CPs devraient au contraire s'assurer du respect intégral des règles par son équipe, quitte à ce que cela leur coûte une victoire.

Un grand jeu devrait durer environ 1 heure et demie. Dépendant de la température, il peut être souhaitable de prévoir, en collaboration avec le Chef et le Chef cuisinier, des rafraîchissements après le jeu (ex. : melons d'eau, Mr. Freeze). De plus, prévoyez à l'avance si vous désirez offrir des bonbons à des campeurs et avertissez le Chef cuisinier si c'est le cas. D'ailleurs, un petit mot sur les récompenses : il est évident que donner des bonbons à l'équipe gagnante peut s'avérer un élément de motivation intéressant pour les campeurs. Cependant, nous tenons à préciser que cela n'est pas une nécessité. Nous avons déjà vécu un Camp complet sans que des bonbons soient donnés aux patrouilles gagnantes et cela n'a aucunement nuit au succès des jeux : lorsque ceux-ci sont bien intégrés au thème, la nécessité de participer au jeu pour faire progresser l'histoire est un objectif largement suffisant pour motiver les campeurs (trouver un objet pour tel combattre tel personnage, résoudre une énigme, etc.) et est, certains diront, un objectif plus louable que de gagner pour des bonbons. Au moins, en travaillant dans le cadre du thème, tout le monde est gagnant.

Les grands jeux de l'après-midi sont au cœur de la journée. En effet, c'est ce qui permet à la patrouille de créer des liens, de bouger, de jouer (ce sont des enfants après tout) tout en s'amusant. **Chaque jour, un jeu différent**. Jeu des feux, des cônes, maison des fous, tout pour faire passer deux-trois heures au gros soleil, rendant la baignade du soir ô combien désirable.

Certaines journées, surtout la deuxième semaine, des événements viendront bousculer l'horaire, prenant la place du grand jeu, telles les Simonades ou les excursions. Néanmoins,

comme à l'habitude, **nous aurons à insérer du thème dans ces éléments**, mais en tant que tel, nous n'aurons pas de jeu à faire.

Au cours des jeux, vous aurez à interagir de multiples manières : personnage, joueur et arbitre, vous serez mis à contribution de toutes les manières possibles et inimaginables. Notez cependant que **plusieurs facteurs font un jeu réussi** :

- Les explications sont claires (Démonstrations? Questions?)
- Les campeurs comprennent
- Les moniteurs comprennent leur rôle (enthousiasme!!!!)
- Le jeu n'est pas trop compliqué
- Minimum de tricherie (arbitrage, égo des CPs)
- Le jeu s'intègre bien au thème
- Une bonne préparation
- Rétroaction des moniteurs suite au jeu

Dès que le jeu implique une confrontation entre campeurs et/ou patrouilles, TOUS les moniteurs qui ne participent pas au jeu doivent agir comme arbitre. Cela évitera bien des chicanes, blessures et larmes.

Comme les soirées, les jeux demandent un **grand aspect de préparation**. Il est bien plus agaçant de se rendre compte qu'on a oublié d'acheter 70 balles de ping-pong rendus au jour 5 du Camp que de remarquer qu'il nous en manque au pré-Camp.

L'inventaire fait au pré-Camp sera donc particulièrement important, comme expliqué plus loin.

Le choix des jeux se fera à Montréal, dans les semaines suivant le pré-Camp. Il y aura toujours au Camp quelques exemplaires papiers du guide de l'Animation, mais comme celui-ci est assez volumineux, nous vous enverrons électroniquement son contenu afin que tout le monde s'y familiarise.

Soirées

Les soirées sont, de façon très simpliste, divisées en deux: en haut, et en bas.

Les soirées "en haut" se déroulent aux soirées, c'est à dire au deuxième étage de la cantine. Trois-quatre personnes de l'équipe d'animation, des fois plus, des fois moins, s'occupent d'animer cette partie pendant que les autres seront soit animateurs de foule, soit en train de s'affairer à l'extérieur pour préparer la soirée "en bas". Les choses que l'on peut faire aux soirées en haut sont infinies: le but est d'amuser les enfants au maximum et de faire monter le niveau d'énergie dans la pièce. Ce n'est pas nécessaire que les personnages contribuent à faire avancer l'histoire du thème. Typiquement, une structure récurrente s'y retrouve : un animateur de talk-show que l'on retrouve à chaque jour et qui nous présente des invités, une voyante qui nous accueille dans son ambiance feutrée, un groupe de musique qui nous font rencontrer leurs amis... Par le passé, nous y avons chanté des chansons, fait des

jeux entre campeurs, entre moniteurs, des compétitions de toutes sortes, des sketches, des spectacles, ... Nous devons donc animer cette partie de la journée, mais surtout la préparer (voir plus bas). Les frontières de ce que vous pouvez y faire sont seulement délimitées par votre imagination.

Les soirées “en bas”, c’est le thème. C’est quoi le thème? C’est l’histoire qui englobe le Camp, qui change à chaque année, et qui donne à chaque événement de la journée un but précis. C’est surtout ce dont les campeurs vont le plus se souvenir du Camp. Un thème réussi est un thème qui ne quitte jamais les campeurs. C’est pourquoi, bien que présentées ici comme faisant partie de la fin de la journée, les soirées en bas durent toute la journée, du lever au coucher. Des apparitions de personnages, des défis lancés, des requêtes, des confrontations... Bref, une véritable pièce de théâtre interactive mettant en vedette le Chef, les moniteurs et les campeurs.

Notre rôle dans tout ça? Préparer la soirée, installer l’éclairage, feux, effets spéciaux, se déguiser, déguiser d’autres moniteurs, décider du déroulement de l’histoire, créer des personnages, et j’en passe. C’est donc un mélange de pure création, de performance et de logistique très serrée. L’objectif: avoir, à chaque jour, une “Grosse Soirée” (*rouler les r*).

Voilà pourquoi c’est le meilleur poste du Lac Simon. Cependant, c’est aussi le poste qui demande le plus de préparation. Pendant le pré-Camp, nous devons faire un inventaire des nombreux équipements disponibles et imaginer ce qui pourrait nous être nécessaire. À Montréal, nous nous réunirons très souvent afin de peaufiner l’histoire, préparer des jeux, magasiner des costumes et de l’équipement, fabriquer des éléments de décor. Et avant le Camp, nous sommes dans les premiers arrivés (si possible) pour avoir le temps de tout mettre en place pour l’arrivée des campeurs.

Fin de journée

La fin de la journée commence quand les soirées finissent. Nous devons assister à la prière du soir et puis immédiatement commencer à ranger l’équipement utilisé lors de la soirée, sans oublier de passer régulièrement un balai aux Soirées en haut : la poussière s’accumule vite... Puis, nous nous réunirons pour faire un retour sur la journée et planifier le lendemain. Cela peut se faire rapidement aux Soirées, mais également dans la cantine sur une table. Finalement, nous irons rejoindre les autres bénévoles au crouch, qui seront probablement encore en train de rire de nos habiles blagues dites plus tôt, en attendant de nous féliciter pour notre “Grosse Soirée”.

Pour finir, il est important de comprendre que même si nous ne sommes pas en action dans les autres moments de la journée, notre rôle premier est avant tout celui d’être un moniteur, présent pour les campeurs. Il faut donc être sur le terrain, et non traîner dans les soirées, ou chiller avec les autres bénévoles, c’est primordial.

De plus, il n’est pas exclu que nous ferons des apparitions à tout moment de la journée avec les différents personnages. En effet, la récurrence du thème est ce qui le rend crédible : nous verrons donc (hypothétiquement) des cowboys à la baignade, des pirates pendant la sieste, un bandit pendant le repas et ainsi de suite... Rien n’empêche un personnage d’être invité aux repas, il faut être omniprésents!

Autres remarques

- « *Un Camp heureux est un Camp qui chante* »
- Jean-Guy Bilodeau, s.j.

Il faut que les enfants (et les bénévoles) aient de nombreuses occasions de chanter tout au long du Camp. Les chansons rajoutent de la vie, donnent un repère dans la journée et sont des bons « bouche-trou » lorsqu'on a besoin d'un peu de temps.

Il n'est pas uniquement de la responsabilité des membres de l'Animation d'initier ces chansons. Vous pouvez faire un rappel aux autres bénévoles de ne pas avoir peur d'entamer des airs en déplacement, dans les temps morts, aux siestes, ...

Au fil des Camps, les moniteurs et monitrices ont composé des chansons originales au Camp qui étaient transmises d'année en année. Voici certains conseils par rapport à celles-ci :

- Pas de chansons grivoises
 - Les chansons à répondre sont habituellement des plus gros succès
 - Essayer d'écrire clairement les paroles des chansons lorsqu'on en compose une nouvelle, et d'éviter les chansons avec des gros couplets complexes. Les enfants n'arrivent pas à suivre et perdent intérêt
 - Les « insides » d'un Camp en particulier vieillissent mal. Si vous voulez que votre chanson passe à la postérité, abordez plutôt des sujets généraux du Camp qui se transposent d'année en année.
 - On encourage les moniteurs et monitrices musiciens à jouer de leur instrument pour accompagner les chansons. Cela rajoute un petit cachet « Camp » qui est très apprécié
 - Les nouvelles chansons doivent être créées le plus rapidement possible : essayer de faire apprendre de nouvelles paroles quand il reste 4 jours de Camp, c'est un peu se tirer dans le pied
 - Si des versions karaoké de chansons connues sont nécessaires, n'oubliez pas de les télécharger avant le Camp et de vous assurer qu'elles fonctionnent.
 - Si vous voulez effacer les paroles d'une vieille chanson inscrites sur les fameuses pancartes électorales au crayon marqueur, l'acétone est votre meilleur choix. Cependant, comme nous n'en avons pas toujours à disposition au Camp, l'essence peut également faire le travail. Si vous ne savez pas où c'est, demandez!
- Il est nécessaire d'instaurer rapidement un **cri de Camp**
 - Le cri de Camp est un cri de ralliement en lien avec le thème qui est initié par le/la Chef.fe de Camp dans certaines situations précises
 - Il doit être court, rassembleur, et est souvent organisé sous forme de cri « à répondre »
 - Ex :
« *Tous en drakkar!*
Oui!
Nous prendrons la mer encore!
Oui!
Guidés par le grand Dieu Odin...
Oui, Oui, Oui !
Nous sommes les meilleurs marins! »

- Lorsqu'un **personnage interagit avec le Camp** (le Chef, les CPs, les campeurs, ...), il est crucial de s'assurer que tout le monde soit présent, et que les campeurs soient assis. Un personnage qui commence à parler trop tôt, ou pendant que tout le monde est debout, perd automatiquement son auditoire, comme certains n'entendront pas, n'écouteront pas ou ne porteront pas attention.
 - Pensez également à où se déroule l'interaction, si d'autres bruits peuvent nuire à la compréhension. Par exemple, faire parler un personnage trop près des chutes ne sera pas très efficace : le bruit assourdissant couvrira ses paroles
 - Truc : vous pouvez cependant garder l'attention des enfants en prenant des poses particulières en attendant le signal du Chef

- **Les meilleures années à l'Animation sont celles où le thème est partout, tout le temps.** Les membres de l'équipe de l'Animation doivent se mettre en mode « comment intégrer le thème le plus possible » et essayer d'imprégner tous moments de la journée de son essence.
 - Cela ne veut pas dire que l'histoire doit nécessairement avancer à chaque moment : un personnage qui dort sur le Champ-de-Mars est aussi efficace pour rappeler le thème qu'une interaction avec un mage!
 - Tous les moments de la journée sont propices pour l'apparition du thème. À vous d'être créatifs.

- **Essayez tout ce qui est technique (voir annexe 4) le plus tôt possible.** Tous les membres de l'équipe doivent être à l'aise avec le matériel et être capable de le trouver et de le retourner au bon endroit.
 - Dans le meilleur des mondes, cela devrait être maîtrisé AVANT le début du Camp. Une fois le séjour commencé, tout déboule tellement vite que vous n'aurez peut-être pas le temps d'apprendre paisiblement comment tout fonctionne
 - VOUS NE VOULEZ PAS ÊTRE LA SOURCE DE FRUSTRATIONS D'AUTRES BÉNÉVOLES PARCE QUE VOUS NE RAPPORTEZ PAS LES CHOSES AU BON ENDROIT

- **Impliquez les SPs** le plus possible
 - Les campeurs plus vieux embarquent souvent moins dans la « magie » du Camp : s'ils se sentent responsabilisés ou complices de votre Animation, ils seront des collaborateurs inestimables à l'intégration de votre thème auprès des autres campeurs

- Nous avons la chance inouïe d'avoir un terrain énorme. Faites bouger les enfants! **Utilisez le terrain à son plein potentiel**, que ce soit pour des animations, des jeux, des activités du matin. Ne vous limitez pas qu'au Champ-de-Mars.

Préparation avant le Camp

Comme dit précédemment, le poste de l'Animation est probablement celui qui requiert la plus grande préparation avant le Camp. C'est pourquoi il est particulièrement important d'avoir une idée claire de ce qui est à faire, et cela dès le pré-Camp. Une communication entre les deux équipes (Camp des filles et Camp des gars) est essentielle.

Les tâches de l'Animation à effectuer avant le Camp peuvent être divisées ainsi :

1. INVENTAIRE de l'intendance et du Camp (idéalement aidé par les intendants)
 - a. tout ce qui est balles, ballons, cônes, cordes,...
 - b. jeux, piscines, matériel de bricolage, ...
 - c. torches, batteries, éclairage extérieur, génératrice, etc.
 - d. Partir un feu (il peut être bénéfique de faire le déjeuner pour le groupe afin de commencer à se repérer dans l'espace et de s'habituer à faire un feu dans le poêle à bois)

2. INVENTAIRE des Soirées
 - a. costumes
 - i. mettre de l'ordre
 - ii. reconnaître ce qu'il manque
 - iii. identifier et classer
 - b. matériel des jeux
 - i. balles, verres, coupons, ...
 - c. éclairage (tester)
 - d. système de son (tester)
 - e. effets spéciaux
 - i. machine à fumée (avec tout le kit)
 - ii. boule disco, etc...
 - f. instruments de musique...

3. grand MÉNAGE des soirées (c'est notre bureau après tout)
 - a. balai, moppe, poubelle (vous allez voir il y en a de la crasse)
 - b. mettre tout dans un ordre relatif

4. Élaboration du thème
 - a. parler des grandes lignes
 - b. déterminer l'ordre des rencontres
 - c. se répartir les tâches et responsabilités

Note :

L'inventaire, bien qu'il puisse sembler inutile, est crucial. Tout d'abord, cela permet aux membres de l'équipe de se familiariser avec l'emplacement des choses, ce qui pourra être très utile dans les moments plus stressants. De plus, n'oublions pas que le Camp fonctionne sur des dons : acheter en double du matériel parce que nous n'avons pas fait l'effort de le chercher initialement peut à la longue être assez frustrant.

L'inventaire vous permettra aussi d'organiser les choses comme vous les voulez : aucune équipe de l'Animation n'est pareille. Assurez-vous d'avoir les choses comme vous les voulez.

S'assurer de **faire le tour du Camp** (infirmerie, maison des pères, cantine,...): mieux vaut un trop gros inventaire qu'un trop restrictif! Nous aurons une idée de tout ce qui se trouve au Camp, et pourrons travailler à Montréal avec plus de certitude.

De plus, ce tour du Camp et de ses endroits clés est crucial pour les nouveaux bénévoles qui font partie de l'équipe d'animation. En effet, il est beaucoup plus facile de visualiser les possibilités qu'offre notre terrain s'ils ont déjà vu les places d'intérêt au moins une fois avant que le Camp ne débute (Tir à l'arc, plage, coin des commandos, etc.). Prenez donc le temps de faire un tour avec l'équipe au pré-camp!

Pour ce qui est du matériel à acheter rendus à Montréal, sachez qu'un certain budget est alloué pour l'Animation. **Typiquement, ce budget est de 500\$ par Camp** (500\$ pour les garçons, 500\$ pour les filles). Il est possible de les combiner pour des achats communs, ou de justifier auprès de la direction un plus gros achat qui ne rentrerait pas dans le budget, mais qui serait utile sur plusieurs années.

Il est important de justifier chaque dépense, de conserver les factures (sans facture, pas de remboursement), et d'essayer de faire le plus avec ce que l'on possède déjà (éviter de racheter des trucs pas nécessaires).

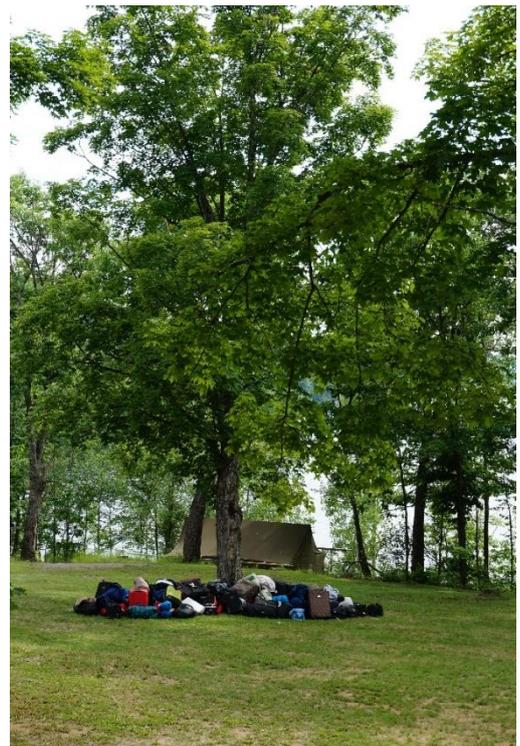
Vous pouvez également payer de votre poche et conserver le reçu ; ce faisant, l'achat est considéré comme un don et vous pourrez obtenir un reçu de charité déductible d'impôts.

Conclusion

Comme discuté, il est important d'essayer de se voir le plus de fois possible dans les quelques semaines menant au Camp (ça passe très vite vous verrez). Idéalement pour discuter du Camp, mais également parfois tout simplement pour apprendre à se connaître, ce qui n'est jamais perdu. Tentez de planifier d'avance votre temps d'ici au Camp, car nous tenterons de le mettre le plus possible à profit, que ce soit en arrivant d'avance au Camp, en venant les fins de semaine, en magasinant à Montréal....

Dès que vous avez une question, une incompréhension ou quoi que ce soit, n'hésitez pas à aller voir un autre moniteur ou directeur. C'est une grande force que de reconnaître nos limites, favorisant l'apprentissage et empêchant bien souvent de commettre des bêtises.

Amusez-vous!



Annexe 1 - Les déjeuners

[Un matin sur trois], vous serez excusés des exercices (snif!) et de la baignade du matin (re-snif!) pour vous permettre de préparer ce repas très simple, mais qui crée tout de même un certain rush d'adrénaline lorsque le four à bois se déclare en congé de maladie et que les 6 patrouilles plus la maîtrise vous demandent en même temps d'autres toasts! Ces quelques lignes devraient donc vous aider dans votre tâche. Si vous en avez la chance, lisez cette section une première fois avant le Camp et allez voir le Chef des Cuisines pour voir s'il a des consignes précises à vous donner en plus. Il sera aussi en mesure de répondre à vos questions. Apporter ce document avec vous lors des premiers déjeuners n'est peut-être pas non plus une mauvaise idée.

Les pages suivantes décrivent la période du déjeuner étape par étape et vos tâches pendant chacune d'elles. Rappelez-vous que **pendant le déjeuner, vous êtes des cuistots, vous devez vous soumettre aux petites règles d'hygiène et de sécurité propres à la cuisine et le chef des cuisines est alors votre boss** : c'est lui qui pourra vous aider et vous conseiller si nécessaire, mais c'est aussi lui qui va vous taper sur les doigts si vous laissez la cuisine sale après le déjeuner. Donc, soyez attentifs à ses conseils et respectez ses consignes. Voici, directement du guide des cuisines, quelques éléments clés pour toute personne oeuvrant dans les cuisines du Camp :

“ Les cuistots doivent :

- *Être en parfaite santé, et faire preuve de propreté corporelle et vestimentaire;*
- *Ne présenter aucune plaie ou blessure infectée, ni être atteint d'une maladie contagieuse;*
- *Porter des vêtements de travail (pas trop ample pour éviter de s'accrocher dans les équipements) et un couvre-chef ou une résille propre;*
- *Éviter les vêtements synthétiques puisqu'il s'enflamme facilement et colle à la peau;*
- *Se laver et se désinfecter les mains et les avant-bras immédiatement après avoir été en contact avec un produit alimentaire infecté, ou toute autre source de contamination;*
- *Garder les ongles courts, propres et sans vernis;*
- *Éviter de porter des bagues, bijoux, etc.;*
- *Ne pas fumer ni manger dans les locaux où l'on manipule les aliments.”*

Guide des Cuisines, Camp de Vacances du Lac Simon

Le lever

Pour faire les déjeuners, vous devez vous réveiller un peu avant le réveil officiel pour être sûr d'avoir le temps requis pour préparer le déjeuner. La meilleure solution est de demander au Chef de vous réveiller lorsqu'il se réveillera (ou bien entendu de mettre votre propre cadran!), ce qui vous donne juste assez de temps si vous êtes capable de vous lever rapidement. Si au contraire, vous êtes de ceux qui traînent dix minutes dans leur lit après que l'alarme ait sonné, le temps que votre cerveau s'active, peut-être serait-ce une bonne idée de mettre votre alarme un peu plus tôt. Mieux trop tôt que trop tard...

Lorsque vous vous levez, assurez-vous de prendre avec vous votre casquette ou votre chapeau ; vous comprendrez plus tard.

Partir le feu dans le four à bois

La première chose à faire après être allé changer votre poisson d'eau (NDLR : cette expression était dans le tout premier guide des jeux, à vous de découvrir sa signification) est de partir le four à bois. Pour ce faire, vous aurez besoin d'allumettes (il y en a habituellement qui traînent sur le comptoir près de la fenêtre ; sinon, allez faire un tour à l'intendance), de journal ou de papier-carton (les grands sacs de papier Métro), de carton (boîtes de céréales), de petit bois et finalement de bûches.

Pour ce qui est du bois, à moins que vous n'ayez convaincu les intendants ou les SPs à vous hacher des mini-bûches quotidiennement (dans ce cas, vous avez toutes mes félicitations), vous devrez le faire vous-même. Prenez-vous une petite hache à l'intendance et passez à l'attaque : Prenez le bois situé près des bacs à ordures : le petit toit garde les bûches (relativement) sèches quand il pleut. Dépendant de votre passé scout et de vos habiletés à partir un feu, vous aurez besoin d'environ **5 ou 6 « baguettes » de bois, coupés avec le plus petit diamètre possible** (au maximum la grosseur d'un bâton de hockey). Ensuite, hachez-vous **une dizaine de petites bûches de bois** (grosseur d'un poing). Mettre des bûches entières dans le four n'est pas conseillé, même quand le feu est bien parti : elles brûlent peut-être plus longtemps, mais la chaleur qu'elles dégagent est moins intense, et c'est justement ce dont vous aurez besoin.

Il y a une boîte de bois située au sol, sous les armoires près de la marche : c'est habituellement là que l'on y range les journaux, les sacs de papier Métro et le carton des boîtes de céréales. Plus tard, quand vous aurez vous-même à servir des céréales et que vous viderez une boîte, prenez la peine de défaire la boîte et de la laisser dans ce bac en bois. C'est aussi dans cette boîte que vous laisserez votre bois inutilisé à la fin du déjeuner.

Avant de monter votre feu, il est très important de **partir le ventilateur de la hotte**. Autrement, la chaleur du feu pourrait faire fondre les filtres et possiblement déclencher les gicleurs automatiques (pas cool...). L'interrupteur du ventilateur (gris) est situé près du téléphone.

Montez votre feu : ouvrez complètement la partie gauche du dessus du four avec la poignée noire et ouvrez la porte devant le four pour permettre à l'air de rentrer. Placez d'abord des boules pas trop compactes de journal ou de papier carton au fond du four, puis des lanières de carton, puis vos plus petites bûches. Sortez vos allumettes, et priez pour que ça parte du premier coup!

Vous avez des problèmes avec votre feu? Voici **quelques petits trucs** :

- Hachez du bois encore plus petit : des éclisses. C'est un must si votre bois est humide.
- Si votre feu ne part pas, n'essayez pas de simplement rajouter du journal par-dessus le bois et de l'allumer ; ça ne fonctionnera pas. Recommencez au début.
- Si votre feu est minable et que les bûches prennent difficilement, c'est le temps de sortir un bout de carton et de ventiler! Un bon truc est de vous placer (comprendre « asseoir ») devant le four et de forcer l'air par l'orifice de la porte de devant.

Dès que votre feu est bien parti, remettez en place les plaques du dessus, mais laissez la porte du devant ouverte. **Essayez de remettre en place les plaques supérieures le plus tôt possible**, et ce pour deux raisons : premièrement, c'est sur ces plaques que vous ferez

vos toasts et elles doivent donc être le plus chaud possible; deuxièmement, si un directeur entre dans la cantine et voit votre feu sortir du four par le dessus, il viendra faire à coup sûr la petite joke habituelle « Ah! C'est la technique "feu de Camp"? », chose que vous voulez éviter à tout prix.

À ce stade, on peut oublier le four à bois le temps qu'il se réchauffe. Cependant, puisque les bûches qu'on y place sont petites, **il est important d'y jeter un coup d'œil fréquent pour s'assurer qu'il est toujours plein de bois**. C'est la clé pour avoir un four à bois qui est efficace quand vient le temps de dorer ses petites tranches de pain. Soyez donc prêt à retourner au kiosque de hachage de bois quelques fois. De plus, on a tendance à oublier de vérifier s'il reste suffisamment de bois dans le four pendant le déjeuner en tant que tel, avec les campeurs dans la cantine : le four refroidit et quand on arrive pour faire des toasts aux patrouilles qui reviennent en demander, ça prend une éternité (quand justement, on est pressé). En plus, si on rajoute du bois à ce moment, le temps qu'elles prennent et réchauffent le four, le déjeuner est terminé! Bref, **gardez-vous du bois en réserve pour pouvoir alimenter le four pendant le déjeuner et n'oubliez pas de le surveiller régulièrement** : le plus simple est probablement qu'un de vous soit responsable du four, pour éviter que chacun ne croit par erreur que l'autre s'en occupe.

Autres préparatifs

Enfin, on peut passer à la prochaine étape! Évidemment, pendant qu'un de vous s'occupe du feu, l'autre peut tout de suite commencer le reste... Avant de toucher à quoi que ce soit autre que le bois pour le four, vous devez respecter quelques règles d'hygiène. **Ces règles ne sont pas facultatives** : pendant que vous faites les déjeuners, vous êtes un cuistot et votre tâche est réglementée au niveau provincial. Donc : on se lave les mains, on met un tablier (situés dans la même armoire que les linges à vaisselle), on s'attache les cheveux, on enlève les bagues et on met quelque chose sur la tête (casquette ou chapeau). N'oubliez pas de vous relaver les mains après avoir manipulé les bûches de bois (« laver les mains » = beaucoup d'eau et de savon, se frotter les mains et les avant-bras pendant 30 secondes).

Voici la liste des choses que vous devez maintenant préparer (l'ordre n'est pas important) :

- Monter **la table de la maîtrise** (assiette, tasse, couteau, petite cuillère et grosse cuillère pour chacun ; laisser 2 ou 3 piles de bols à céréales au milieu de la table, pas besoin d'en mettre à tout le monde). Pour ceux qui ont le souci du détail, rappelez-vous que les règles d'éthiques nous enseignent que le couteau va à droite de l'assiette (côté coupant vers l'assiette), suivi de la grosse cuillère et de la petite cuillère, et que la tasse va à droite de l'assiette aussi. Toutes ces choses se trouvent dans la grosse armoire située au-dessus du comptoir, en face de la table de la patrouille #5. Il est parfois difficile de trouver suffisamment de petites cuillères : au pire, mettez des grosses. Combien de places à préparer? Le nombre de moniteurs qui mangent à la maîtrise peut varier d'un matin à l'autre (Y'a-t-il des invités dans les patrouilles, c'est-à-dire des moniteurs qui vont manger aux tables des patrouilles? Y'a-t-il des invités, c'est-à-dire des gens qui ne sont pas moniteurs et qui sont de passage au Camp, comme c'est habituellement le cas pendant la fin de semaine au milieu du Camp? etc.) ; sauf circonstances exceptionnelles, une quinzaine de places devraient suffire.
- Apporter **les condiments de la maîtrise** sur cette table : confiture, Nutella, miel, caramel, poudre Quick pour lait au chocolat, etc. Ceux-ci sont situés sur les tablettes dans le back-

store. Vous devriez avoir deux pots de chaque condiment. Ceux-ci sont clairement identifiés par un « M » sur le couvercle ou l'étiquette.

- **Sortez les céréales** : un bac de plastique par patrouille, deux pour la maîtrise (les bacs sont clairement identifiés). Si les bacs ne sont pas remplis complètement, il est suggéré de les remplir dès maintenant ; sinon, ils vous reviendront pendant le déjeuner et vous devrez les remplir alors que vous êtes déjà suffisamment dans le jus.

- **Sortez la margarine** : un contenant par patrouille, deux pour la maîtrise (ils sont eux aussi clairement identifiés). Ils sont habituellement situés dans le réfrigérateur vitré, derrière la porte de gauche. En les sortant, peut-être jeter un coup d'œil pour voir s'il en reste suffisamment. Dans le cas contraire, vous pouvez tout simplement en rajouter à partir d'un contenant qui en a beaucoup. Vous pouvez aussi demander au Chef des cuisines qu'il en achète d'autre ; cependant, cette option n'est pas la meilleure rendue à la fin du Camp... on sera pris avec les restants.

- **Sortez les fruits** (situés habituellement dans des boîtes de carton au bas du réfrigérateur vitré ou dans le réfrigérateur à légumes en face). Vous devez donner environ 2 ou 3 fruits de chaque sorte à chaque patrouille et le double pour la maîtrise. Utilisez les contenants de plastique bleus situés dans l'armoire avec l'insigne « Défense de fumer ». Pour rendre les fruits plus attrayants, il est conseillé de les passer sous l'eau (mettez vos fruits dans les bacs, passez les sous l'eau, tenez vos fruits avec votre main et versez l'excédent d'eau du contenant dans le lavabo). Truc : laissez les boîtes de carton avec les fruits sortis sur le comptoir. Vous en aurez de toute façon de besoin après le déjeuner et vous perdrez moins de temps si quelqu'un vous demande d'autres fruits pendant le repas.

- **Préparer le lait**. Cette étape est facultative, mais peut vous économiser beaucoup de temps au moment où le déjeuner commencera. Le lait ne peut être placé sur les tables d'avance ; il doit au contraire être **sorti à la dernière minute** pour qu'il soit à la bonne température. Ce qui peut être fait d'avance, cependant, c'est de placer les poches de lait dans les contenants de plastiques et de couper l'ouverture ; le lait peut ensuite être replacé dans le réfrigérateur. Ensuite, juste avant que les Campeurs rentrent dans la cantine, le lait n'aura qu'à être placé sur les tables (avec précautions, bien-sûr, puisque les poches de lait seront ouvertes!). Pour ce qui est de la quantité, au moins une poche de lait par patrouille et deux pour la maîtrise sont requis. Cependant, il peut s'avérer être une bonne idée de sortir deux contenants de lait par patrouille : sinon, le premier sera vidé instantanément et vous serez retourné en l'espace de quelques minutes de toute façon. Le seul hic, c'est que ça peut causer plus de restants (sacs de laits entamés, mais non terminés). Un bon moyen pour contrer ce problème est de demander aux patrouilles de ramener leurs deux contenants de lait vides avant de leur en donner d'autre (un contenant à la fois à partir de maintenant). L'expérience nous montre que les patrouilles finissent dans la très grande majorité des cas les deux premiers sacs de lait : si vous exigez qu'ils terminent complètement les deux avant de leur en donner un autre, le problème des restants ne se pose pas. Finalement, avant d'ouvrir la porte du réfrigérateur à lait, jetez un coup d'œil au thermomètre. S'il n'est pas entre 0°C et 4°C, faites-le savoir [au chef cuisinier].

- **Sortir la table de service utilisée pour les dîners et les soupers**. Elle est habituellement laissée juste devant la double-porte et est donc légèrement dans les jambes des 65 personnes qui rentreront dans la cantine...

- Si vous avez le temps, **mettez à jour le calendrier** situé devant le tueur de mouches satanique!

Le flippage de toasts

Une fois ces étapes terminées, il ne reste plus qu'à préparer les toasts. Pour ce faire, **un four bien chaud est de mise**. Pour vous donner une idée, il y a un thermomètre devant le four : s'il indique moins de 250 F ou 300 F, inquiétez-vous! S'il indique plus que 500 F, vous battez des records!

Avant de déposer vos tranches de pain sur le four, passez-y un petit coup de brosse (situées sur la tablette supérieure du four). Et puis, go! Armé d'une spatule (2e tiroir en face du four à bois), laissez-vous aller! Le pain est situé en face du téléphone : commencez par prendre le pain dans les étages supérieurs pour assurer un roulement du stock. Quand les tranches sont bien dorées, placez-les par douzaine dans les contenants métalliques ronds que vous trouverez dans l'armoire du haut de la cuisine. Déposez ceux-ci dans le four électrique juste à côté du four à bois, que vous allumez à température très basse. Assurez-vous de préparer au moins 8 plats d'une douzaine de toasts (6 patrouilles + 2 pour la maîtrise) avant le déjeuner.

Si le four est bien chaud, vous devriez avoir assez de temps pour faire cette quantité de toasts si vous débutez dès que les campeurs remontent de la baignade. Ensuite, continuez à faire des toasts : les patrouilles reviendront à coup sûr au moins une fois pour reprendre des toasts. Cependant, **sachez que plus vous les faites d'avance, moins elles seront bonnes...** Essayez de trouver le juste milieu : vous pouvez faire vos 8 plats d'une douzaine de toasts dès que les campeurs montent de la baignade et attendre que les campeurs commencent à manger pour faire rapidement plusieurs toasts. Cela pourrait même vous permettre d'assister au mot du matin, un moment privilégié de la journée à passer avec son campeur préféré! Bien sûr, le tout à condition que votre four est en forme (avez-vous vérifié s'il y a assez de bois ?) : c'est vraiment la clé pour un déjeuner réussi.

Le déjeuner

Après le mot du matin, **ouvrez grandes les portes de la cantine** (pour les gardes ouvertes, utilisez le petit crochet situé sur le mur de béton)! Pendant que les patrouilles se choisissent des invités, sortez le lait et les toasts (attention, c'est chaud!) avec des mitaines, situés dans les tiroirs en face du four à bois. Puis, quand vous entendez la chanson des cuistots, c'est le moment de se montrer le bout du nez pour indiquer si elle a été chantée (comprendre « criée ») assez fort et synchronisé ! En passant, pourquoi ne pas en profiter pour être un peu plus original que les cuistots qui ne font que donner un **thumbs up ou un thumbs down**? Laissez aller votre imagination!

Quand tout le monde est rentré, c'est **la prière**. N'oubliez pas de dire le BONA-BONA!

Pendant le déjeuner, votre tâche est assez simple : couper des oranges en quartiers, donner des toasts, du lait, de la confiture, des céréales, etc. à ceux qui viennent vous le demander. N'oubliez pas de **numéroter les contenants quand vous en donnez des nouveaux** (ex. : Nutella). Pour ce qui est du beurre d'arachide, du caramel et de la confiture (selon les années), vous devez remplir le pot que les patrouilles ont déjà à partir des sceaux de confiture ou de beurre d'arachide que vous trouverez au bas des étagères dans le back-store. Dernier détail à propos des condiments : lors des dernières journées de Camp, **essayez d'éviter d'ouvrir**

de nouveaux contenants pour minimiser les restants. Par exemple, ne donnez pas un pot neuf de Nutella à la maîtrise si le deuxième pot est presque plein ; ou transvidez du miel d'une patrouille à une autre plutôt que d'en donner un nouveau.

Quand le déjeuner tire à sa fin, cessez de faire des toasts : vous n'en ferez qu'en petites quantités, sur demande.

Dernier détail : pendant le déjeuner, **personne n'est autorisé à franchir la marche sans votre autorisation.** Il en va de la sécurité de tous : la cuisine est déjà petite, s'il y a trop de monde, quelqu'un va se faire mal (couteaux, fours chauds, etc.). L'interdiction est formelle pour ce qui est des Campeurs et c'est à vous de faire respecter cette règle.

Après le déjeuner

À la fin du déjeuner, prière et lavage de vaisselle! Lors du premier déjeuner, le chef de Camp, le chef des cuisines ou vous-même allez expliquer aux Campeurs **la marche à suivre à la fin du déjeuner.** Chaque patrouille, avant de commencer leur vaisselle, doit vous ramener les choses suivantes : lait, margarine, céréales, restes de fruits et de toasts. Ils ne doivent cependant pas vous ramener leurs condiments qui vont plutôt dans leur armoire. Poussez dans les dos des Campeurs pour qu'ils ramènent ces choses le plus vite possible. De plus, vérifiez si le pot de margarine est propre ; le cas contraire, refusez-le et dites au Campeur d'y passer un linge mouillé avant de vous le ramener. Si le contenant de lait est vide, la poche de plastique va à la poubelle et la patrouille doit laver le contenant ; s'il reste du lait, essayer de refilez à la patrouille un autre contenant de lait sale pour qu'ils le lavent. Les patrouilles doivent aussi laver leur contenant en plastique bleu pour les fruits et leurs assiettes métalliques des toasts. Pour faciliter cette procédure, **rapprochez la petite table de service près de la marche** pour que les patrouilles et les moniteurs puissent y déposer les restes.

Mis à part les patrouilles, **votre priorité à ce moment est de donner la vaisselle que vous avez au pre-wash** : contenants de lait, assiettes métalliques pour les toasts, spatule, etc. Ne donnez pas les gros couteaux : vous les laverez vous-même plus tard.

Au fur et à mesure que toutes ces choses vous reviennent, vous pouvez les remettre à leur place. Pour ce qui est des condiments de la table de la maîtrise, c'est votre responsabilité de **vérifier si les contenants sont propres.** Le cas contraire, passez-y un linge à vaisselle mouillé pour les nettoyer ; sinon, il est garanti que les fourmis apprécieront la confiture qui est resté collé près du couvercle...

Il vous reste des toasts? Mangez-les, c'est votre déjeuner! Sinon, utilisez une paire de ciseaux propres ou un bon couteau avec une planche et découpez-les en carrés. Placez-les sur une grille (même armoire que les assiettes pour les toasts) et mettez-les quelques instants à broiler dans le four : ce sont maintenant des croûtons, prêts à être utilisés dans la prochaine salade (ne les laissez-les pas dans le four, mais plutôt sur la cuisinière !).

« **LAST CALL!** » Oui, c'est bien à vous que l'on s'adresse! Vous reste-t-il de la vaisselle à faire laver (à part les couteaux)? Non? Alors, gonflez-vous les poumons et lâchez un grand « **OVER !** ».

Une fois tous les articles bien rangés, c'est le temps de **faire le ménage** : pouche-pouche en main, nettoyez le dessus de la cuisinière et des aires de travail (brosse métallique sur le four à bois). Lavez vos couteaux et la planche à couper les fruits. Vérifiez l'état des poubelles : si l'une d'elles est pleine, fermez le sac et allez le porter dans un des bacs à ordures ; désinfectez avec du pouche-pouche la poubelle orange avant d'y remettre un nouveau sac (au-dessus de l'armoire 10 métallique près de la porte). Enlevez la petite table de travail et passez le balai. Ensuite, sortez la valeureuse moppe! Elle vous attend à l'extérieur, près des bacs à ordures. Remplissez le bac jaune d'eau (utilisez le tuyau à prévu à cette fin sur le mur, sous le téléphone) et ajoutez-y une goutte de détergent (liquide violet dans un gros contenant de plastique sous le comptoir). Go! Rappelez-vous que « passer la moppe » ne signifie pas « mouiller le plancher » : n'hésitez pas à frotter. Une fois le nettoyage terminé, videz le bac et remettez le tout là où vous l'avez trouvé. Fermez la hotte et les lumières, et **assurez-vous que les fours sont éteints** (fermer la porte du four à bois).

Jetez un **coup d'œil sur votre inventaire** : reste-t-il suffisamment de pain, de lait, de céréales, de fruits et de condiments pour les prochains déjeuners? Si non, faites-en part au chef cuisinier.

Voilà, c'est FINI! Vous pouvez maintenant vous préparer pour votre activité!



Fiche synthèse :

1. Se lever du bon pied (pied droit idéalement)
2. Couper du bois au besoin (assez pour tout le déjeuner)
3. Partir la hotte et ouvrir les portes
4. Partir le feu + laver le poêle à bois
5. Se laver les mains, se mettre une casquette et un tablier
6. Préparer 2 laits par patrouille et les réfrigérer
7. Mettre sur la maîtrise les assiettes, couteaux, verres, bols, cuillères
8. Mettre sur la maîtrise les condiments (Nutella, beurre d'arachides, confiture, Nesquick, fruits, céréales, miel, margarine)
9. Mettre sur tables des patrouilles margarine et fruits
10. Commencer à faire des toasts d'avance (mais pas trop) et les mettre dans le four pour les garder au chaud
11. Au moment des invités du matin, sortir les laits et les placer sur les tables des patrouilles
12. Faire un move à la fin de la chanson des cuistots
13. Donner le BONA-BONA à la fin de la prière de début de repas
14. Tout au long du déjeuner, entretenir le feu, servir les campeurs et la maîtrise

- - - - -

15. Une fois le déjeuner terminé, faire rapporter margarine, lait, bols de fruits
16. Combiner dans une cruche les laits ensemble s'il reste moins que le $\frac{2}{3}$ par pot
17. Ranger + nettoyer (important) le rebord des condiments de la maîtrise
18. Envoyer au pre-wash le plus possible, et faire la vaisselle pour le reste
19. Nettoyer les surfaces et le poêle à bois
20. Passer un balai + moppe à l'occasion
21. Sortir les poubelles
22. S'assurer que le four soit fermé
23. Fermer la hotte
24. Déjeunez à votre tour!

Annexe 2 – Les grands jeux

Les grands jeux

Pratique de chaloupe

- Présentation : Ce n'est pas vraiment un grand jeu, mais ça se déroule pendant un après-midi complet et c'est l'occasion d'y intégrer un petit jeu et du thème, ce qui est du ressort des gens des jeux. La pratique de chaloupe se déroule habituellement au jour #2 (première journée complète, le dimanche), mais elle nécessite une météo clémente : les gens des jeux doivent donc prévoir un jeu de remplacement au cas.

Le but de cette pratique est d'initier les Campeurs à la chaloupe, qui sera utilisée lors des deux excursions. À cette occasion, les patrouilles prendront chacune une chaloupe pour se rendre à la grosse ou à la petite île, où il y aura une petite activité organisée par les gens des jeux. Cette activité peut consister en un jeu tel « police-voleurs » ou une « chasse aux trésors », cette deuxième option étant à privilégier si elle peut être adéquatement préparée. Ne pas hésiter à faire en sorte que la chasse dure longtemps : par expérience, nous pouvons affirmer que les patrouilles trouvent plutôt rapidement les objets à cachés.

Ici, vous trouverez la description d'une chasse aux trésors qui avait été organisée sur la grosse île avec des fleurs artificielles : chaque patrouille devait aller « cueillir » un type de fleurs en particulier en vue de pouvoir les échanger pour un drapeau (drapeaux pour les mats).

La préparation du jeu comprend donc : 1- Déterminer comment la pratique de chaloupe sera présentée aux Campeurs ; et 2- Préparer le jeu sur l'île. Quant aux consignes de sécurité et au déroulement de la pratique de chaloupe en tant que telle (gilets de sauvetage, comment se placer dans la chaloupe, comment ramer...), le chef de Camp se chargera de faire appel aux moniteurs libres pendant l'après-midi pour l'aider dans cette démarche.

-Déroulement :

- Personnage qui arrive au rassemblement et dit aux patrouilles qu'ils doivent se trouver chacun un drapeau.
- Les patrouilles sont invitées à aller voir un marchand (un marchand différent par patrouille) situé au Coin des commandos, à l'ancienne chapelle, à la 1^{re} fourche... Les marchands sont des moniteurs déguisés qui disent aux patrouilles qu'ils « vendent » des drapeaux en échange de fleurs qu'ils trouveront sur une île pas loin. Plus ils ramèneront de fleurs, plus ils pourront s'acheter un beau drapeau. Cependant, chaque patrouille devra rapporter un type particulier de fleur (les marchands ont un échantillon de cette fleur).
- Les patrouilles se dirigent à la plage et partent en chaloupe pour la grosse île.
- Sur l'île, ils tentent de trouver le plus grand nombre de fleurs possible. Les Campeurs n'ont pas le droit de toucher aux fleurs des autres patrouilles (pour les cacher...).
- ATTENTION - Règles de sécurité sur la grosse île : pas le droit de courir (car beaucoup de branches par terre, de racines et de roche) et faire très attention à ses yeux (attention aux branches, la forêt est dense).
- Les Campeurs ont un temps limité pour rester sur l'île ; ensuite, ils doivent retourner au Camp.
- Une fois revenus au Camp, ils retournent voir leur marchand pour lui acheter un drapeau en échange de fleurs.

-Matériel :

- Drapeaux

- Fleurs
- Brocheuse industrielle ("takeuse") pour fixer les fleurs aux arbres
- Costumes pour les marchands

-Préparatifs :

- Aller agraffer les fleurs sur l'île (le matin ou la veille ; en passant, les « takeuses » du Camp ne fonctionnent jamais ! alors faire des essais avant de partir en chaloupe)
- Préparer les marchands et leur « magasin » (pendant la sieste)
- Expliquer aux « marchands » ce qu'ils doivent dire aux patrouilles, car c'est eux qui vont leur dire d'aller sur l'île et leur expliquer ce qu'ils doivent y faire (pendant la sieste). Préciser le moment approximatif qu'ils devraient passer avec une patrouille : certains moniteurs font ça en quelques secondes, alors que certains ont déjà pris 10 minutes!
- Expliquer aux CP le déroulement du jeu (pendant la réunion des CP la veille ou pendant la sieste)
- S'assurer que les chaloupes sont prêtes à être utilisées (pendant la sieste, avec l'aide des intendants si nécessaire)
- Trouver une trousse de premiers soins et un walkie-talkie pour apporter sur l'île (pendant la sieste)

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- Jouer les rôles des personnages qui vont dire aux équipes qu'ils ont besoin de drapeaux (ce sera probablement notre première apparition... alors elle devra être majestueuse !).
- Accompagner les patrouilles vers le ou les marchands pour s'assurer que ces incompetents disent les bonnes affaires aux patrouilles et ainsi que tout est correct.
- Aider les patrouilles avec les chaloupes (les nouveaux Campeurs vont être très stressé et excités, il faut donc être là pour aider les CP à ce que tout se déroule bien et à s'occuper des Campeurs).
- Avec la chaloupe à moteur, suivre les patrouilles pendant qu'elles se dirigent vers l'île (au cas où une chaloupe coule... expérience vécue !). Le Chef décidera peut-être de conduire seul la chaloupe, qui est d'ailleurs « la chaloupe du Chef », alors voir avec lui comment vous allez fonctionner.
- Rester sur l'île pendant que les Campeurs cherchent les fleurs (s'assurer du bon déroulement).
- Annoncer aux patrouilles quand le temps de recherche est écoulé.
- Superviser l'achat des drapeaux une fois de retour au Camp.
- Clore le jeu (en hissant les drapeaux aux mâts lors du rassemblement) avec les personnages du début.

Jeu des cônes

-Présentation : Ce jeu simple est gage de succès. Il est très rapide à préparer et peut même est joué par mauvais temps. Par le passé, ce jeu se faisait dans les tous premiers jours de Camp (par exemple, pour remplacer la pratique de chaloupe si celle-ci devait être retardée à cause de la météo). Cependant, garder ce jeu pour les derniers jours de Camp peut s'avérer une stratégie intéressante, car il pourrait être plus approprié alors que les Campeurs sont généralement plus fatigués.

Ce jeu peut cependant être difficilement intégré au thème : on ne peut se servir de ce jeu pour « trouver un objet », par exemple. D'ailleurs il est difficile d'avoir une véritable équipe gagnante... On peut cependant décider d'avoir une patrouille gagnante et de la récompenser par des bonbons, une visite d'un personnage qui va leur donner un conseil qui sera repris plus tard dans le thème, etc. Ceci influencera donc évidemment la manière dont le jeu sera présenté.

-Déroulement :

- Chaque patrouille a son cône placé sur le Champs de Mars dans lequel est placé 2 ou 3 drapeaux.
- Les Campeurs doivent tenter d'aller prendre les drapeaux des autres équipes pour les ramener à leur cône.
- Ils doivent éviter de se faire toucher par les 2 moniteurs gardiens de chaque cône (CP + autre).
- Quand un Campeur arrive à toucher le cône d'une autre patrouille, sur lequel se trouvent les drapeaux, il ne peut plus être touché par les gardiens jusqu'à ce qu'il quitte le cône
- Si un Campeur est touché par un gardien, il doit se rendre à un 2^e cône, plus petit, situé à quelques mètres du cône avec les drapeaux : c'est la « prison ».
- Si un Campeur est touché alors qu'il transporte un drapeau, il doit redonner son drapeau au gardien.
- Pendant qu'il est en prison, le Campeur doit constamment toucher au cône (avec son pied)
- Pour se faire délivrer, le prisonnier doit être touché par un Campeur de sa patrouille.
- Le jeu peut être divisé en plusieurs « manches » qui durent un certain temps. À la fin des manches, on regarde quelle patrouille a le plus de foulards à son cône pour déterminer le gagnant.

-Matériel :

- Carrés de tissus pour faire les drapeaux
- 12 cônes
- Dossards

-Préparatifs :

- S'assurer d'avoir tout le matériel disponible (pendant la sieste)

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- Arbitrer : très important pour éviter les conflits entre Campeurs. Inciter les moniteurs à mettre leur compétitivité de côté et à être d'abord arbitre plutôt que de vouloir gagner à tout prix. L'important, c'est de s'amuser.

Note : Ce jeu peut devenir monotone à la longue. Il faut prévoir un ou quelques autres petits jeux pour compléter l'après-midi.

Jeu des chevreuils

-Présentation : Ce jeu est un incontournable. Les Campeurs y font souvent référence comme étant leur jeu préféré. Il se fait traditionnellement la journée des visiteurs (le samedi, jour #8). L'intégration au thème peut se faire, par exemple, par le fait que le dernier chevreuil donne à chaque patrouille une partie de phrase qui, lorsque reconstituée, donne une information clé à la poursuite de l'histoire (mot de passe, nom d'un dieu, etc.).

-Déroulement :

- Les patrouilles tentent d'attraper les « chevreuils », c'est-à-dire les moniteurs qui courent dans la forêt.
- Pendant qu'ils sont dans la forêt, les chevreuils utilisent leur sifflet pour faire des petits sifflements.
- Quand un chevreuil est touché par un Campeur ou un moniteur, il compte 30 secondes : le CP et les Campeurs de la patrouille doivent parvenir au chevreuil à l'intérieur de ces 30 secondes, sinon le chevreuil repart et ne peut être touché avant 30 secondes par la même patrouille.
- Lorsque toute la patrouille parvient au chevreuil, celui-ci donne une « épreuve » à la patrouille : chanter une chanson, faire des push-ups, transporter quelque chose, faire une pyramide, etc. (On encourage l'originalité!!)
- Suite à cette épreuve, la patrouille demande au chevreuil s'il a, par exemple, le numéro 1. Le chevreuil ne peut répondre que par « oui » ou « non » ; si la réponse est non, il ne dira pas quel numéro il a.
- Les patrouilles doivent ramasser les numéros 1 à 10, dans l'ordre.
- Si une patrouille est rendue au numéro 4, par exemple, et que le chevreuil qu'ils ont attrapé a effectivement le numéro 5, celui-ci demande à la patrouille de lui montrer le petit carton avec le #4 pour s'assurer que l'équipe est belle et bien rendue à ce numéro.
- Les chevreuils ont une aire de repos : c'est une table à pique-nique installée au milieu du Champ de mars, autour de laquelle est installée par terre une corde. Le chevreuil qui est à l'intérieur de la corde ne peut se faire toucher seuls les chevreuils sont autorisés à pénétrer à l'intérieur de l'aire de repos.
- Lorsqu'une patrouille est avec un chevreuil, les autres patrouilles doivent se tenir à une certaine distance du chevreuil (pour ne pas voir le numéro du carton et pour lui laisser une chance de s'échapper après).

-Matériel :

- 6 petits cartons portant chacun des numéros de 1 à 10
- Table à pique-nique
- Corde
- Sifflets pour les visiteurs qui n'en ont pas un et qui font un chevreuil

-Préparatifs :

- Expliquer le jeu aux CP (lors de la réunion des CP la veille) ↗ dire aux CP de venir régulièrement voir un des gens des jeux pour leur faire part de leur progression (voir « Tâche des gens des jeux » ci-bas)
- Installer la table à pique-nique et la corde (pendant la sieste)
- S'assurer d'avoir les petits cartons numérotés
- Demander à suffisamment de moniteurs pour faire les chevreuils. Habituellement, un chevreuil aura 3 fois un numéro et 3 fois un autre numéro, mais cette règle n'est pas impérative. Expliquer le fonctionnement (particulièrement au niveau des épreuves) aux moniteurs qui n'ont jamais participé à ce jeu.

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- La tâche principale des gens des jeux consiste à *contrôler la progression des équipes pendant le jeu*. C'est ce qui décidera du succès du jeu. Si une patrouille termine alors que les autres sont rendues au numéro 5, les Campeurs n'auront plus rien à faire pour le restant du jeu alors que les autres patrouilles ne voudront plus jouer parce qu'une équipe a déjà gagné. À l'inverse, si une patrouille traîne la patte, les Campeurs seront portés à vouloir abandonner. Donc les gens des jeux doivent constamment demander aux CP à quel numéro ils sont rendus. Si une équipe prend trop d'avance, on ira voir les chevreuils qui portent le prochain numéro de cette patrouille pour leur dire d'aller bien se cacher pour un petit bout de temps. À l'inverse, si une équipe prend du retard, on pourra soit donner subtilement un coup de pouce au CP en lui disant quel chevreuil a son prochain numéro et où celui-ci se trouve (on compte sur les CP pour être subtiles dans ces situations et faire semblant que ce n'est pas une personne des jeux qui leur a donné la réponse), soit aller voir le chevreuil en question pour lui dire de rôder subtilement près de la patrouille pour se faire prendre.

Stratego

-Présentation : Ce jeu fait appel à la stratégie pour aller trouver les drapeaux des autres équipes et se les approprier, ceux-ci étant dispersés dans la forêt. Le succès du jeu dépend beaucoup de la capacité des moniteurs et des CP à motiver leurs troupes et à les impliquer au maximum : un Campeur peut malheureusement arriver à se retirer du jeu sans que cela ne paraisse.

Comme plusieurs des jeux précédents, l'implication dans le thème se limite à récompenser d'une quelconque manière l'équipe gagnante.

-Déroutement :

- Les patrouilles sont jumelées 2 à 2 pour former 3 équipes.
- Chaque équipe a une « base » dans la forêt, c'est-à-dire un cône sur lequel se trouvent plusieurs drapeaux.
- Les équipes tentent de voler les drapeaux aux autres équipes pour les ramener à leur base.
- Chaque participant a une carte sur laquelle est indiqué le rang, avec les rangs qu'il peut tuer et les rangs par lesquels il se fait tuer. Sur la carte se trouve aussi 3 cercles qui indiquent les 3 vies du joueur.
- Lorsqu'un joueur se fait toucher par un autre, ils se montrent leur carte et déterminent qui se fait tuer par qui, en fonction du rang. Celui qui se fait tuer doit déchirer la carte vis-à-vis le cercle pour indiquer qu'il a perdu une vie.
- Si les joueurs sont du même rang, ils perdent chacun une vie.
- Quand un joueur en touche un autre ou se fait toucher, il ne peut retoucher le même participant pour 15 secondes.
- Si un joueur se fait toucher alors qu'il transporte un drapeau, il doit donner le drapeau à l'autre s'il l'autre est d'un rang supérieur, en plus de perdre une vie.
- Quand un joueur touche au cône d'une équipe adverse, il ne peut être touché.
- À la fin du jeu, on regarde quelle équipe a le plus de drapeaux à son cône pour déterminer le gagnant.

-Matériel :

- Plusieurs drapeaux (au moins 9, c'est-à-dire 3 par équipe)
- 3 cônes

- Cartes pour chaque joueur. Les cartes indiquent l'un des 6 rangs possibles. On donne à chaque rang un nom qui a rapport avec le thème (les cartes doivent être préparées avant le Camp). Supposons que les rangs sont A, B, C, D, E et F, on indiquera sur chaque carte les rangs qui sont plus forts et les rangs qui sont moins forts (A est le plus fort, F le moins). Cependant, le rang le plus fort (A) pourra être tué par le dernier (F). On doit prévoir adéquatement la proportion de chaque rang (deux A par équipe, deux F par équipe, quelques B, plusieurs C, le reste D). Prévoir de nombreuses cartes, car les Campeurs en redemanderont plusieurs.

-Préparation :

- Expliquer le jeu aux CP (lors de leur réunion la veille) ↗ inviter les CP à faire des « stratégies » avec leur équipe, en déterminant qui sera à l'attaque et qui à la défense, en fonction des rangs
- S'assurer d'avoir tout le matériel (pendant la sieste)
- Demander à 6 moniteurs additionnels de participer au jeu (1 par patrouille, en plus du CP) : tout en jouant, les moniteurs s'assurent du bon déroulement des jeux

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- Arbitres, particulièrement près des bases des équipes
- Distribuer, après une certaine épreuve, des cartes aux joueurs qui ont perdu leurs 3 vies.

-Précisions :

- Il est fortement conseiller de mettre une règle à l'effet que les Campeurs n'ont pas le droit d'échanger la carte qu'ils vont recevoir au début du jeu. Le cas contraire, les SP se retrouvent tous magiquement avec les rangs les plus élevés...

Slush

-Présentation : ce jeu implique continuellement des « combats » entre les Campeurs, ce qui peut être très intéressant comme jeu, mais qui offre un potentiel élevé de conflits. Il faut donc faire son possible pour superviser le plus de territoire possible, même si c'est difficile. L'implication au thème, encore une fois, se limite malheureusement à récompenser l'équipe gagnante.

-Déroulement :

- Chaque patrouille a une « base » sur un chemin, c'est-à-dire un cône sur lequel se trouvent plusieurs drapeaux et autour duquel se trouve une corde qui délimite l'aire de la base. La patrouille #1 place son cône dans le chemin qui mène à la route, la patrouille #2 place son cône dans le chemin qui longe la patrouille #1, la patrouille #3 place son cône dans le chemin proche du tir à l'arc, la patrouille #4 place son cône dans le chemin qui mène à la plage, la patrouille #5 place son cône dans le chemin qui mène au coin des commandos et la patrouille #6 place son cône dans le chemin qui longe l'ancienne chapelle.
- Les patrouilles tentent de voler les drapeaux aux autres équipes pour les ramener à leur base.
- Chaque joueur commence le jeu avec 3 vies (3 petits cartons marqués « 1 vie ») et un bout de tissu (la queue)

- Lorsqu'un joueur en touche un autre, un combat est engagé. Les joueurs se trouvent un endroit plat et sécuritaire pour faire ce combat
- Le combat consiste à tenter de prendre la queue (bande de tissu) de l'autre, qui est placée dans le dos (une partie rentrée dans les shorts). Pendant le combat, LE CONTACT PHYSIQUE EST INTERDIT ; ce n'est pas un combat de lutte!
- Celui qui réussit à prendre la queue de l'autre gagne et prend une vie au perdant.
- Si un joueur n'a plus de vie, il va voir son CP pour lui demander s'il n'a pas une vie à lui donner. À l'inverse, un joueur qui se ramasse avec plusieurs vies les donne à son CP.
- Lorsqu'un joueur se fait toucher pour un combat et qu'il a un drapeau, le gagnant repart avec le drapeau en plus d'une vie additionnelle.
- Lorsqu'un joueur est à l'intérieur du cercle formé par la corde autour du cône, il ne peut être touché.
- Lorsque le jeu est terminé, on compte le nombre de drapeaux qu'il y a à chaque cône pour déterminer le gagnant.
- Variations possibles : on peut regrouper les patrouilles deux par deux pour former 3 équipes. Certains gens des jeux ont suggéré cette approche pour réduire les risques de conflits entre les Campeurs des patrouilles trop proches, d'autres préfèrent garder 6 équipes et misent plutôt sur le fait que les cônes soient bien placés pour éviter les conflits (si les équipes sont trop grosses, certains Campeurs peuvent être plus disposés à abandonner le jeu, car ils se sentent moins impliqués).

-Matériel :

- 6 cônes
- 6 cordes
- De nombreux petits cartons « 1 vie »
- Une queue de tissu pour chaque joueur
- Drapeaux

-Préparatifs :

- Expliquer le jeu aux CP (lors de leur réunion la veille ou pendant la sieste) ↗ inviter les CP à faire des « stratégies » avec leur patrouille, en déterminant qui sera à l'attaque et qui à la défense.
- S'assurer d'avoir tout le matériel (pendant la sieste)

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- Au début du jeu, vérifier que chaque patrouille a placé son cône dans un endroit qui n'est pas dangereux (pas trop d'arbres autour, pas de roches, chemin pas trop en pente...) et que la corde est bien disposée.
- Se promener sur le terrain pour s'assurer que les « combats » restent des combats amicaux.
- Distribuer des vies aux joueurs qui n'en aurait plus

Maisons des fous

-Présentation : ce jeu est basé sur un film d'Astérix et Obélix et est un véritable test de patience et de persévérance pour les patrouilles. Il a le grand avantage de pouvoir être joué peu importe la météo et s'intègre très bien dans le thème : le but ultime est de trouver un objet ; or, pour

obtenir cet objet, un personnage nous en demande un autre en retour. On tente donc d'identifier le personnage qui pourra nous offrir ce deuxième objet, mais celui-ci nous demandera en retour un troisième objet, etc.

La structure du jeu peut être légèrement modifiée en imitant des procédures administratives : on veut un objet, mais on nous demande un certain formulaire en retour. Pour obtenir ce formulaire, on nécessite une autorisation. Pour obtenir cette autorisation, il faut payer une taxe à une certaine caisse...

-Déroulement

- Le jeu peut se jouer avec de l'argent de différentes nominations, avec des objets, avec n'importe quoi. Ici, le jeu sera expliqué avec de l'argent.
- Le but du jeu est d'arriver à trouver l'argent du pays A. Sauf que le moniteur qui offre cet argent demande en retour l'argent du pays B, que l'on n'a pas. Il y a un autre moniteur qui offre l'argent du pays B, mais il demande en retour l'argent du pays C. Cette chaîne se poursuit jusqu'à ce que le 10^e moniteur demande de l'argent que les Campeurs ont. Ils peuvent donc remonter toute la chaîne.
- Le jeu commence alors que l'on donne de l'argent d'un certain pays aux Campeurs et on dit aux Campeurs quel argent ils doivent trouver en bout de ligne.
- Les Campeurs partent donc à la recherche des moniteurs pour leur demander s'ils ont de l'argent du pays « A », question à laquelle le moniteur ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Ils tentent de remonter la chaîne jusqu'à ce qu'ils trouvent l'argent du pays demandé.

-Matériel :

- Si le jeu est fait avec de l'argent, il faut le préparer, avec les 10 pays.

-Préparatifs :

- Expliquer le jeu aux CP ➔ dire aux CP de venir régulièrement voir une des personnes des jeux pour leur faire part de leur progression (voir « Tâche des gens des jeux » ci-bas). De plus, faire comprendre aux CP qu'ils devront se montrer TRÈS patients pendant ce jeu s'ils veulent arriver à le terminer.
- Bien expliquer aux moniteurs ce qu'ils doivent dire et ne pas dire aux patrouilles (pendant la sieste). Les moniteurs ne peuvent que répondre « Oui » ou « Non » à question qui leur est posée par la patrouille (« As-tu des Livres britanniques »). Si la réponse est Oui, le moniteur précise : « Je veux des dollars américains en retour ».
- Prévoir où se trouveront chaque moniteur (tir à l'arc, coin des commandos, etc.)

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- La tâche principale des gens des jeux consiste à *contrôler la progression des équipes pendant le jeu*. C'est ce qui décidera du succès du jeu. Si une patrouille termine alors que les autres ont à peine trouvé la moitié de l'ordre

de la chaîne, les Campeurs n'auront plus rien à faire pour le restant du jeu alors que les autres patrouilles ne voudront plus jouer parce qu'une équipe a déjà gagné. À l'inverse, si une patrouille traîne la patte, les Campeurs seront portés à vouloir abandonner. Donc les gens des jeux doivent constamment demander aux CP à quelle étape ils sont rendus. Si une équipe prend trop d'avance, on pourrait carrément demander à un moniteur de se cacher pour un petit bout de temps. À l'inverse, si une équipe prend du retard, on pourra soit donner subtilement un coup de pouce au CP en lui disant quel moniteur aller voir et où celui-ci se trouve.

Course aux objets

-Présentation : Le succès de ce jeu dépend essentiellement de la préparation. Si on arrive à faire une chasse originale, avec des objets inusités et qui demandent un certain défi intéressant à trouver, ce jeu à la base simple peut s'avérer très amusant. Il s'intègre aussi très bien dans le thème : on peut facilement présenter ce jeu comme étant nécessaire pour trouver les ingrédients à une potion magique que nécessite tel personnage. L'intégration sera encore meilleure si, lors de la soirée précédente, un personnage a justement demandé aux Campeurs de se trouver une série d'ingrédients avant le lendemain soir.

Ce jeu peut s'avérer une option intéressante pour la journée des CPs (le lundi, jour #10), car il ne nécessite pas beaucoup de moniteurs.

-Déroulement :

- Les Campeurs ont une liste d'objets à trouver. Ils doivent faire la chasse en équipe et non se disperser.
- Trouver certains objets peut nécessiter l'intervention de personnages.
- À la fin de leur recherche, les patrouilles consultent un responsable des jeux pour s'assurer de la conformité des objets trouvés.
- Il est suggéré de prévoir une liste plutôt longue que courte d'objets : même si les équipes ne trouvent pas tous les objets, on peut tout de même déterminer une équipe gagnante à partir du nombre d'objets trouvés. Cependant, il devrait rester possible pour les équipes de trouver tous les objets.

-Matériel :

- Listes d'objets à trouver (1 par patrouille + extra en cas de perte)
- Panier et autre contenant pour ramasser les objets
- Voici des exemples d'objets que l'on peut demander aux patrouilles de trouver : eau du robinet / de fontaine / du lac / du ruisseau, iris, feuille de menthe / de thé des bois / de chêne / de tilleul, poil blanc de la poitrine de Bat, sparadrap utilisé, crapaud, papillon de nuit, mouche morte, maringouin mort mâle / femelle, sable de dessous de quai, roseau, balle de ping-pong, serpent vivant ou couleuvre, marguerite, bleuet, framboise, fraise, noisette, gland de chêne, mené d'achigan, pic de guitare, poil roux de ???, crotte de lapin, condensateur, cahier de chant, clou rouillé, chaussette trouée, scoubidou bien fait, collier brun et orange, papiers mouchoirs, crayon à mine, crayon feutre, billet de tombola, argent Lac Simon, attache de pain, corde jaune, poil d'aisselle, montre, salamandre noire et jaune, conserve ou canette rouillée, bois vieilli par le lac, os, petit bout d'ongle, soie dentaire, aiguille d'épingle, branche de sapin, feuille de cèdre, champignon, poil de moustache, cheveux long d'au moins 10 cm, trèfle à 4 feuilles, cendre, charbon de bois, suçon dans son emballage, écorce de bouleau, chemise rouge à Bat, fleur de lys, carte de jeu Uno, libellule, papier Mr. Freeze, fougère, mortier du moulin, nid d'oiseau, œuf d'oiseau, plume d'oiseau, pâte à dents, peigne, bâton à pop-sicle, épingle à linge, clé, une feuille de papier de toilette, savon, bouteille vide, nœud scout, gomme mâchée, fourni...

-Préparatifs :

- Expliquer aux moniteurs impliqués dans la chasse leurs responsabilités, le cas échéant.
- S'assurer que chaque item bel et bien être trouvé.
- Prévoir un contenant dans lequel les patrouilles pourront accumuler les objets trouvés.

Triplet

-Présentation : Ce jeu consiste tout simplement à préparer 3 jeux collectifs et de faire un petit tournoi inter-patrouilles.

Les jeux possibles sont : soccer, basket, kick-ball, volley-ball, etc. Soulignons que les jeux les plus simples sont souvent ceux qui connaissent le plus de succès : la crosse, par exemple, est un peu trop difficile et cause inévitablement des conflits parce que les Campeurs reçoivent des coups de crosse sur les mains, n'arrivant pas à contrôler la balle adéquatement.

Vous pouvez également penser à des compétitions qui ne sont pas nécessairement toutes sportives.

Ce jeu aussi peut s'avérer une option intéressante pour la journée des CPs (le lundi, jour #10), car il ne nécessite pas beaucoup de moniteurs (prévoir un moniteur assigné à chaque patrouille et un moniteur arbitre pour chaque jeu).

La rotation entre les jeux se fera de manière à ce que chaque patrouille affronte une patrouille différente à chaque jeu. Par exemple :

- 1- #1 c. #2 au jeu A ; #3 c. #4 au jeu B ; #5 c. #6 au jeu C
- 2- #3 c. #5 au jeu A ; #1 c. #6 au jeu B ; #2 c. #4 au jeu C
- 3- #4 c. #6 au jeu A ; #2 c. #5 au jeu B ; #1 c. #3 au jeu C

On peut prévoir de choisir de calculer les victoires et les défaites de chaque patrouille pour faire du jeu un genre de tournoi ou on peut préférer ne pas s'en préoccuper et faire de tout une compétition amicale.

-Déroulement :

- Prévoir la durée de chaque période de jeu en fonction de la durée totale du jeu.
- Prévoir un arbitre pour chaque jeu est ESSENTIEL pour éviter les conflits

-Matériel :

- Dépend des jeux choisis.

-Préparatifs :

- Dépend des jeux choisis.

Tombola

-Présentation : La journée des visiteurs (2^e dimanche, jour #9), le jeu est traditionnellement une grande fête pendant laquelle les Campeurs peuvent participer à des concours (du type qu'on retrouve dans une foire) et espérer gagner des coupons qu'ils peuvent échanger contre des bonbons. Les kiosques, tenus par des moniteurs, offrent une variété de concours pour lesquels les Campeurs doivent payer pour participer. L'intégration dans le thème se limite habituellement à dire aux Campeurs que le village célèbre un événement quelconque...

En cas de pluie, prévoir l'installation de bâches de plastique aux côtés de la cantine pour que le jeu puisse quand-même se dérouler. Les autres activités pourront avoir lieu dans la cantine et aux soirées.

-Déroulement :

- On donne à chaque Campeur une douzaine de coupons pour débiter l'activité

- Ceux-ci peuvent ensuite se présenter à l'un ou l'autre des kiosques disponibles pour tenter d'y gagner d'autres billets.
- Tout au long de l'après-midi, un magasin à bonbons est ouvert ; les Campeurs paient les bonbons avec des coupons.

-Idées de kiosques et matériel nécessaire pour chacun (laissez aller votre imagination et innovez!) :

- « Smarties dans le pouding » : Deux Campeurs s'affrontent dans ce concours (chacun paie, par exemple, 2 billets pour participer et le gagnant repart avec les billets de l'autre). Chacun a devant lui une assiette métallique remplie de pouding, dans lequel se cache un ou des smarties. Au signal du moniteur, les Campeurs doivent tenter de trouver le ou les smarties en n'utilisant que leur bouche. Matériel nécessaire : table de cantine, 2 assiettes métalliques (cantine), pouding (demander à l'avance au chef cuisinier de vous en préparer), smarties (cantine).
- « Course dans les sacs de poubelles » : Course entre Campeurs ou contre un moniteur. Le gagnant ramasse les coupons des autres. Prévoir des lignes de départ et d'arrivée (ex. : cônes). Matériel : sac de poubelle, sac de patates ou équivalent.
- « Mini-put » ou « croquet » : Concours qui consiste à rendre une balle à un point en le moins de coups possibles.
Prévoir des récompenses en fonction du nombre de coups (ex. : 1 = 20 coupons, 2 coups = 15 coupons, 3 coups = 10 coupons, 4 coups = 5 coupons, 5 coups = 2 coupons ; prix pour jouer = 2 coupons). On peut fabriquer des obstacles, dessiner un parcours, etc. Matériel : selon la variante du jeu choisie.
- « Dards » : par exemple, 1 lancer coûte 5 coupons, puis prévoir les récompenses en fonction des points obtenus.
- « Basket-ball » : peut consister en une partie de 21 ou de knock-out, le gagnant repartant avec les coupons des autres participants. Cependant, cela peut s'avérer un peu trop long comme concours... Il est peut-être plus simple de faire un genre de « NBA 2-balls » : pour x coupons, le Campeur peut prendre x lancers à partir d'endroits prédéterminés sur le terrain et gagner des coupons selon la difficulté du lancer.
- « Straderiver » : jeu classique qui ne nécessite qu'une table et des tasses de plastique. Demandez à un ancien de vous expliquer le jeu...
- « Ping-pong » : Amener une table de ping-pong au centre du Champ de Mars et faites des courtes parties (ex. : 2 coupons pour match de 3 points).
- « Calage » : Concours de celui qui peut boire le plus rapidement possible une tasse de jus. Matériel : Tasses, jus, table. ATTENTION : pour réduire les risques de propagation des microbes (les Campeurs réutiliseront les tasses), demander à Yves de veiller à rajouter un peu de chlore dans le jus.
- « Bine dans la farine » : Concours entre 2 Campeurs qui ont chacun devant eux une assiette métallique remplie de farine, dans laquelle est cachée une bine. Les Campeurs, au signal, doivent trouver la bine en soufflant la farine hors de l'assiette avec une paille. Matériel : bines (peuvent provenir du jeu des bines), pailles, farine (cantine), assiettes métalliques (cantine), table de cantine
- « Lancer du ballon » : Après avoir payé 2 coupons, les Campeurs lancent un ballon et tentent de le faire rentrer dans des caisses de plastique situées à une certaine distance. Les caisses les plus éloignées rapportent davantage de coupons. Matériel : Caisses de plastique (soirées), ballons (intendance).
- « Tenir son souffle » : Concours entre 2 Campeurs ou plus (ou avec un moniteur). Une piscine est remplie d'eau. Au signal, les participants entrent leur tête dans l'eau et tentent de rester ainsi le plus longtemps possible. Le gagnant remporte les coupons des autres. Matériel : piscine en plastique.

- « Pêche » : Dans une petite piscine d'eau, des objets en plastiques flottants doivent être récupérés avec une canne à pêche. Le premier participant qui pêche 3 objets, par exemple, gagne. Matériel : piscine, jeu de canne à pêche et poissons en plastique (disponible chez Dollarama).
- « Fers à cheval » : Un piquet est entré dans la terre et le Campeur tente de lancer un fer à cheval de manière à ce qu'il tombe avec le piquet à l'intérieur. Prévoir la distance à partir de laquelle on lance les fers à cheval, le nombre d'essais, le coût et la récompense. Matériel : fers à cheval, piquet.
- « Bowling » : Peut être organisé aux soirées. Fait appel habituellement à des quilles et une boule en plastique.
- « Badminton » : Le participant a un certain nombre d'essais pour faire entrer un volant dans des poubelles disposées l'autre côté du filet.
- « Clous » : Le Campeur doit entrer complètement un clou dans un bloc de bois et se mérite un nombre de coupons en fonction du nombre de coups qu'il a pris pour enfoncer le clou.
- « Cavalier » : Un petit jeu qui se joue deux par deux. Demandez à un ancien moniteur de vous l'expliquer, c'est super simple. Matériel : 2 chaises pour les participants.
- « Bras de fer » : Se joue contre un moniteur ou entre Campeurs. Si c'est contre un moniteur, il faut que celui-ci soit gentil à l'occasion...

-Préparatifs :

- Préparer le matériel
- Assigner un moniteur à chaque kiosque et lui expliquer comment son activité va se dérouler. On peut demander à chaque moniteur de préparer lui-même son kiosque avant le jeu (avec votre aide).
- Donner suffisamment de coupons à chaque moniteur qui s'occupe d'un kiosque.
- Organiser le magasin à bonbons et y assigner un moniteur. Prévoir le prix de chaque item.

-Tâches des gens des jeux pendant le jeu :

- Les gens des jeux peuvent s'occuper eux-mêmes d'un kiosque ou choisir de rester disponible en cas de nécessité.
- S'assurer que les moniteurs restent bien à leur poste... Ils ont parfois tendance à se tanner à la longue et tenter de refiler la responsabilité de leur kiosque à un autre moniteur. Cela n'est pas très grave, tant que chaque kiosque continue à bien fonctionner! Les gens des jeux peuvent rester disponibles pour offrir des pauses aux moniteurs.
- Certains Campeurs viendront à manquer de coupons. Habituellement, on permet à ceux-ci de participer à une activité pour qu'ils tentent de gagner des billets ou on leur en donne en échange de push-ups.

Fort Lac Simon

-Présentation : Ce jeu n'a été fait qu'une seule fois au Camp et a connu un succès monstre. Par contre, il est de loin le jeu qui nécessite le plus de temps de préparation, en plus de demander beaucoup de personnel et de coordination.

Le jeu est basé sur le concept de la populaire émission « Fort Boyard » : chaque patrouille traverse des épreuves préparées à divers endroits sur le terrain. Cependant, contrairement à l'émission télévisée, la patrouille doit réussir l'épreuve avant de pouvoir passer à la suivante (le ou les moniteurs responsables de l'épreuve s'assurent que la patrouille réussisse l'épreuve après une dizaine de minutes). À la dernière épreuve, la patrouille reçoit un objet, un message, une énigme, une réponse à une énigme... bref, quelque chose, qui sera intégré au thème.

Ce qui rend le jeu magique, c'est que chaque épreuve est en fait une histoire : les moniteurs sont déguisés et ils mettent la patrouille en contexte au début de l'épreuve. Le tout n'est pas vraiment présenté comme une épreuve, mais comme une aventure qui aboutit à une récompense.

-Déroulement :

- Avant le jeu, les Campeurs sont invités à mettre un maillot de bain et à prendre leur serviette, tout en gardant leurs souliers et un chadail.
- Chaque patrouille se fait donner un petit carton sur lequel est inscrit un message codé. Le message décodé est le nom d'un emplacement sur le terrain (coin des commandos, cabane à chaloupe, etc.). Les patrouilles reçoivent pour commencer le nom d'un emplacement différent.
- Les patrouilles se dirigent à leur épreuve où un ou deux moniteurs les mettent en contexte et leur expliquent leur épreuve.
- L'épreuve dure environ 10 minutes (il est de la responsabilité des moniteurs qui s'occupent des kiosques de veiller à ce que l'épreuve dure 10 minutes ; sinon, tout le jeu sera bousillé : plus d'une patrouille va arriver en même temps à une même épreuve, le jeu sera trop long ou trop court, etc.).
- À la fin de l'épreuve, le moniteur responsable donne un autre petit carton contenant un autre message codé, qui amènera la patrouille à sa prochaine épreuve. À sa dernière épreuve, la patrouille ne donnera pas un carton, mais l'objet que l'on recherchait.

-Épreuves : celles-ci peuvent varier d'une année à l'autre. Plus ou moins 9 épreuves devraient suffire (9 X 10 minutes = 90 minutes, plus le temps de déplacement, ça donne un jeu d'environ 2 heures) . Certaines épreuves sont évidemment plus amusantes que d'autres, mais même une épreuve contenant une tâche ennuyeuse peut être amusante si les moniteurs la présente d'une manière originale. Voici notre suggestion d'épreuves :

- Chutes : Les patrouilles doivent marcher dans la rivière une certaine distance, aller-retour. Pour les aider, une corde est installée au milieu de la rivière, tenue dans les airs à la hauteur de la taille. Le contexte est le suivant : un personnage attend les patrouilles au petit pont et dit qu'il doit transmettre des objets quelconques à un autre personnage qui habite plus haut dans la rivière (pour les objets, prendre par exemple des petites boîtes de conserves, une par Campeur). Les Campeurs partent donc avec chacun un objet et vont le porter à un autre moniteur situé un peu plus haut dans la rivière (essayer de bien calculer la distance que les patrouilles auront à parcourir, pour que le tout prenne environ 10 minutes aller-retour).
- Plage : Un sauveteur est à la recherche de nageurs compétents. Si la patrouille arrive à prouver qu'ils peuvent être de bons sauveteurs, ils se mériteront une récompense. Le moniteur, qui peut être situé sur le radeau, fait donc faire différentes tâches ou épreuves à la patrouille : nager des longueurs, faire des bombes, trouver des objets dans la cabane à chaloupe, etc. Le tout, pendant une dizaine de minutes.
- Maquillage : Un dieu africain est à la recherche de disciple pour sa tribu. Si la patrouille accepte de faire parti de sa tribu, il leur donnera une récompense. Pour faire parti de celle-ci, les Campeurs et le CP doivent se dessiner le corps et se colorer les cheveux, à l'image du moniteur, dieu africain. On fournit donc aux patrouilles du body-paint

(disponible chez Omer DeSerres, se lave à l'eau) et de la teinture à cheveux d'un jour en spray (pour l'Halloween, disponible chez Pharmaprix, **cette teinture doit partir à l'eau!!!**).

- Bataille dans la boue : Un pro des arts martiaux est prêt à offrir une récompense à la patrouille si ses membres arrivent à le battre chacun à leur tour pendant une bataille dans la boue. La bataille se fait dans une piscine en plastique dans laquelle on a fait de la boue en mélangeant de la terre (il faut acheter une douzaine de sacs de terre pour le jardinage, car on peut difficilement se servir de la terre au Camp) avec de l'eau (mettre de l'eau chaude plutôt que l'eau froide si vous voulez que le moniteur survive à sa propre épreuve!!). Les Campeurs vont trouver le tout répugnant au début, mais y prendront goût très rapidement!
- Énigmes : Un sage (suggestion : DD) est prêt à donner une récompense si chaque Campeur arrive à répondre à une énigme différente. Il faut préparer les énigmes à l'avance (en prévoir des faciles, car il ne faut pas oublier que certains Campeurs n'ont que 11 ans...).
- Colles : Un électricien (devinez qui) est prêt à donner une récompense si chaque Campeur arrive à répondre correctement à une question sur l'électricité. Les questions sont difficiles au début, puis de plus en plus faciles, de sorte que tous ont répondu à une question après une dizaine de minutes.
- Cuisine : Un chef cuisinier (pas le vrai Chef cuistot, mais un chef cuisinier déguisé) a un urgent besoin d'aide! Il reçoit des invités dans très peu de temps et doit monter sa table avant qu'ils n'arrivent. Si les Campeurs acceptent de l'aider, il leur donnera une récompense. L'activité se déroulant aux soirées (y monter 2 tables de la cantine), les Campeurs doivent aller y chercher des ustensiles, des assiettes, des tasses, etc., le tout provenant de leur armoire de cantine (Suggestion : Pourquoi pas en profiter pour montrer aux Campeurs comment monter correctement une table!). Une fois que la table est correctement montée, envoyer les Campeurs chercher des condiments de leur armoire de cantine ou peut-être même des petits plats de nourriture si vous vous organisez avec les cuistots. Or, quand tout est fini, le chef cuisinier déguisé vient d'apprendre que ses invités ne pourront venir à la réception : il faut tout replacer!
- Bûches : Un bûcheron doit transporter des bûches qu'il vient de couper. En échange de l'aide de la patrouille pour transporter un certain nombre de bûches, le bûcheron est prêt à offrir une récompense. Conseil : à une patrouille, demander aux Campeurs d'amener des bûches de la corde de bois à un certain endroit, puis à la patrouille suivante, demander de replacer les bûches dans la corde.
- Feuilles : Un jardinier demande l'aide de la patrouille pour ramasser des feuilles sur un terrain. On peut profiter de l'activité pour faire nettoyer une partie du terrain, comme le tir-à-l'arc.

-Préparatifs :

- Certaines épreuves nécessitent une plus grande préparation. Par exemple, installer les cordes dans la rivière devrait se faire la veille (prévoir près d'une heure, à deux moniteurs).
- Prévoir le parcours que suivra les patrouilles (l'ordre dans lequel elles feront les épreuves). Il ne faut pas que 2 patrouilles arrivent en même temps à la même épreuve. Idéalement, on mettra l'épreuve « plage » ou « chutes » après celle de la boue pour que les Campeurs puissent se nettoyer.
- Préparer les petits cartons. Distribuer les cartons aux moniteurs responsables des énigmes et identifier chaque carton en fonction de la patrouille à qui ils devront le donner (pour être sûr que la patrouille ira à la bonne épreuve, car chaque patrouille aura nécessairement un parcours différent).
- Expliquer l'épreuve aux moniteurs qui en sont responsables. Chaque moniteur devra se déguiser en fonction du contexte de son épreuve.

- Il est préférable de ne pas donner d'épreuve au Chef (en cas de problèmes avec des Campeurs), ni à au moins une personne des Jeux (pour superviser le bon déroulement et s'assurer que les patrouilles respectent les limites de temps : si une patrouille prend de l'avance ou du retard, on peut aller voir le moniteur responsable de la prochain épreuve et lui demander d'aller plus vite ou moins vite avec cette patrouille).
- Prévoir le lieu où sera placée chaque épreuve. On peut prévoir un décor selon le cas. Si les directeurs sont affectés à une épreuve, au moins un des deux devrait avoir son épreuve près de l'infirmerie en cas de problème (ex. : placer Yves devant la cabane des douches, il pourra ainsi poser des questions sur l'électricité en référant au poteau électrique derrière le bâtiment principal).

-Précisions :

- Comme vous le constatez sûrement, le jeu est plutôt complexe. Pour vous aider dans votre préparation, nous vous invitons à communiquer avec l'auteur de ce document ou avec une personne des Jeux si vous n'avez jamais expérimenté vous-mêmes le jeu.
- Ce jeu est l'occasion rêvée de prendre de magnifiques photos (pensez-y : boue, maquillage...).
- Encouragez les moniteurs à se déguiser, à préparer un décor pour leur épreuve, à s'inventer une histoire pour mettre la patrouille en contexte au début de l'épreuve, etc. Ce sont ces détails qui rendent le jeu spécial. Il est souhaitable de présenter aux moniteurs responsables des épreuves les détails de leur tâche (ex. : la veille) pour leur laisser amplement de temps pour se préparer (pour trouver un costume, par exemple).

Chasse au trésor

Ce jeu est un classique chez les scouts, mais il ne s'est pas fait pendant notre Camp depuis plusieurs années. Il consiste brièvement en une série de messages codés (énigmes, code morse, images, etc.) qui mènent chacun à un endroit précis sur le terrain. À chaque nouvel endroit se trouve un nouveau message, le point d'arrivée étant le trésor. La patrouille gagnante est celle qui se rend au point d'arrivée la première.

N'ayant pas expérimenté ce jeu, il nous est difficile d'en fournir plus de détails. Nous vous invitons donc à vous informer auprès d'un moniteur qui a déjà été scout pour obtenir plus de détails, si vous désirez intégrer ce jeu à votre horaire. Par ailleurs, nous croyons assez facile de faire une version écourtée du jeu, avec 3 ou 4 étapes à la chasse : cela pourrait s'avérer une bonne option comme jeu rapide pour combler un temps mort au Camp ou pour faire à la suite d'un grand jeu qui ne connaît pas un succès satisfaisant.

Construction de chars

Ce jeu consiste à demander aux patrouilles de construire un véhicule quelconque (bateau, char...). Ce véhicule sera ensuite utilisé pour faire une course inter-patrouille, le véhicule devant pouvoir accueillir un conducteur.

On alloue donc une période de l'après-midi pour que les patrouilles se construisent un char en utilisant du bois qu'ils trouvent dans la forêt, de la corde, des clous, etc. Il faut prévoir l'achat du matériel, qui sera donné aux patrouilles, avant le Camp. Les Campeurs peuvent poursuivre la construction de leur bolide pendant les siestes. On fixe une journée limite pour

la construction (peut être le jour de la Tombola, pendant laquelle on exposera les véhicules), après laquelle on fait une course (de vitesse, à obstacles, etc.). On peut aussi faire une présentation des véhicules avec des juges qui allouent des points pour l'esthétisme. La patrouille gagnante sera celle qui se sera mérité le plus de points (course + esthétique).

Ce jeu peut être très intéressant pour certains Campeurs et moins pour d'autres. Comme n'importe quel autre jeu, certains Campeurs ne voudront pas participer ; le problème, c'est que dans ce jeu, il est parfois difficile d'impliquer les Campeurs qui sont peu habiles avec leurs mains. En plus, c'est plutôt difficile de travailler 9 personnes en même temps sur un petit véhicule (7 Campeurs, CP et moniteur invité).

Bref, la construction de char peut être une bonne idée comme jeu, mais nous vous invitons à trouver des solutions pour vous assurer du succès du jeu. Par exemple, peut-être ne pas allouer l'après-midi complet à cette activité : les Campeurs se tanneront. Il est au contraire sûrement possible de prévoir plusieurs petites périodes allouées à la construction du véhicule (par exemple, les 30 premières minutes de 3 après-midi consécutifs, le reste étant consacré au grand jeu habituel), ce qui augmente les chances de succès.

Par ailleurs, mentionnons que ce jeu peut s'avérer une option intéressante pour les journées pluvieuses.

Boot camp

Un *boot camp*, ou camp d'entraînement, est un grand jeu qui s'intègre facilement au thème et qui, pour cette raison, revient régulièrement. Le principe est simple: les campeurs doivent être entraînés à se défendre contre la quelconque Grande Menace qui plane cette année-là. Pour ce faire, différentes épreuves d'agilité, de dextérité, d'endurance, etc. sont organisées. Attention: le succès du jeu dépendra de la qualité des activités! Une épreuve traditionnelle qui peut s'avérer trépidante, si bien exécutée, est le parcours à obstacles. Il est possible de tracer un bon parcours sur le Champ-de-Mars avec les moyens du bord: bancs, cerceaux, poutres, matelas, etc. N'hésitez pas à le bonifier en apportant des idées originales! Internet recèle de suggestions à cet effet.

-Déroulement :

- Plusieurs épreuves sont organisées sur le terrain du Lac Simon. Typiquement, les patrouilles s'alterneraient pour réaliser chaque épreuve. Il n'est pas nécessaire de concevoir six épreuves: au contraire, si les épreuves sont suffisamment consistantes, il est tout à possible de grouper les patrouilles par deux et de ne faire que trois épreuves, par exemple. Le jeu est terminé quand toutes les patrouilles ont complété toutes les épreuves.

-Matériel :

- Dépend des épreuves planifiées, mais un chronomètre a de bonnes chances de servir. Si les épreuves sont particulièrement éloignées les unes des autres, des talkies-walkies pourraient être utiles pour la communication entre les organisateurs de chaque épreuve.

-Défis :

Le plus grand défi du camp d'entraînement est sans doute le *timing*. Non seulement faut-il élaborer plusieurs épreuves divertissantes, encore faut-il que lesdites épreuves aient une

durée similaire, étant donné qu'elles se dérouleront simultanément. Il serait dommage qu'une patrouille doive passer à l'épreuve suivante avant que tous les campeurs aient pu essayer celle qui s'est achevée. Un bon remède potentiel: réserver à un des animateurs un rôle de chef d'orchestre, lui permettant de se déplacer librement d'épreuve en épreuve et garder une vue d'ensemble.

Annexe 3 : Les jeux de courte durée

Voici une liste de jeux plus courts (entre 5 et 30 minutes) qui peuvent servir à boucher des trous pendant la journée ou à compléter un après-midi où le jeu principal a été arrêté pour une quelconque raison (Campeurs démotivés, trop chaud, jeu terminé plus tôt que prévu, etc.). Les explications sont plutôt courtes, mais ces jeux sont des classiques et les anciens moniteurs sauront les reconnaître.

-Jeux d'extérieur :

- Foulard extrême : Chaque membre des patrouilles se fait donner un numéro de 1 à 8. On nomme un numéro, et les personnes ainsi désignées tentent de ramener à son équipe un foulard sans se faire toucher par des moniteurs armés d'un oreiller. Trois foulards peuvent être pris, le plus proche valant 5 points, celui du milieu 10 et le plus loin 15.
- Les chaînons du temps : Tout la patrouille se place en paquet et se prend par la main pour former une grande chaîne, puis on tente de se démêler pour former un cercle sans se lâcher les mains
- Pow : Un cercle plus ou moins grand (on peut diviser le Camp en 3, en 2, ou jouer avec tout le monde) se tient autour d'un « cowboy » au milieu. Celui-ci tourne et tire une personne. La personne doit se baisser rapidement pour « éviter » la balle, et les deux personnes l'entourant doivent se tirer en premier. Les personnes trop lentes sont éliminées.
- Police et voleurs
- Drapeaux
- Bulldog

-Jeux d'intérieur :

- Championnat de roche-papier-ciseaux: Sur le grand tableau blanc des soirées, créer un bracket de style March Madness avec les noms de tous les campeurs. (Note: 42 n'est pas un nombre qui se prête parfaitement au format de bracket standard. Une solution simple est d'ajouter les 6 CPs pour se rendre à 48 joueurs et créer trois divisions de 16, avec des affrontements finaux entre les trois gagnants respectifs pour trouver le grand vainqueur.) Tour à tour, les campeurs s'affrontent au roche-papier-ciseaux (une seule joute ou par deux-de-trois, selon le temps disponible); les perdants sont éliminés et les gagnants passent à la prochaine ronde, jusqu'à ce qu'on ait un grand vainqueur. Une excellente manière de combler un 30-45 minutes aux soirées en haut (ou sur le Champ-de-Mars).
- Jeux de carte
- Roi Ni-oui-ni-non
- Jeu du Chef d'Orchestre
- Autobus scolaire
- Minute-to-win-it (vous êtes fortement encouragés à aller visionner quelques vidéos de ce type de jeu bien populaire; cela vous sauvera potentiellement de bien des maux de tête) :
https://www.youtube.com/watch?v=YBF1UedYqmY&t=358s&ab_channel=Outscord

Annexe 4 : Techniques et matériel

- TOUJOURS AVISER LA DIRECTION ET LE CHEF SI VOUS COMPTEZ MANIPULER DES PRODUITS DANGEREUX ET DU FEU. VOUS DEVEZ VOUS ASSURER D'AVOIR UN EXTINCTEUR À PORTÉE DE MAIN LÀ OÙ VOUS COMPTEZ AVOIR UN FEU.
- La machine à fumée nécessite un mélange 1 :1 (égale proportion) d'eau et de glycérine dans son réservoir. S'il ne reste plus de glycérine au Camp, cela se trouve facilement à la pharmacie.
- Le matériel pour la soirée Casino (tables de jeux, boule disco, éclairages spéciaux) se trouvent dans la maison des Pères, au deuxième étage. Toujours demander la permission avant d'y entrer. Le Casino prend du temps à installer! Assurez-vous de commencer le plus tôt possible et d'avoir de l'aide (sans monopoliser tous les bénévoles bien sûr). Vous pouvez commencer à organiser les soirées dès l'activité du matin.
- Les « spotlights » se trouvent dans l'intendance. S'assurer de toujours pointer la scène et non les enfants lorsqu'on utilise des éclairages.
- Les torches se trouvent dans l'intendance, en rentrant à droite. SEULEMENT METTRE DU KÉROSÈNE À L'INTÉRIEUR DE CELLES-CI, JAMAIS DE L'ESSENCE (=recette pour un cocktail Molotov). Pour vous aider à les planter, vous pouvez utiliser un pic pour faire le trou préalablement.
- Le projecteur se trouve dans l'arrière-scène des soirées. S'assurer de le tester à l'avance (idéalement avant le Camp) afin d'éviter un moment malaisant où il ne fonctionne pas et que les enfants attendent que le film démarre. Le projecteur peut également être utilisé pour égayer des animations (des projections sur le mur de la cantine par exemple).
- NE PAS OUBLIER DE TÉLÉCHARGER DES FILMS À L'AVANCE. N'oubliez pas qu'il n'y a pas de wi-fi au Camp, et que sans films téléchargés, on se retrouve avec le choix des quelques DVDs entreposés quelque part au Camp...
- La gestion efficace de l'audio est cruciale pour le bon déroulement de vos soirées, jeux et animations. Assurez-vous que TOUS les membres de l'équipe comprennent comment fonctionne l'équipement et soient capables de le faire marcher (gros haut-parleurs Bluetooth, musique en haut, à l'extérieur). À tester avant le Camp. Un adaptateur peut être nécessaire, vous assurer qu'il soit présent au Camp.
- L'éclairage est une partie importante de l'ambiance lorsqu'on monte aux soirées. Il est primordial que tous les membres de l'équipe puissent ajuster la luminosité des différents circuits. Un panneau « maître » se trouve dans l'arrière-scène avec différents gradateurs, pour permettre le contrôle de l'éclairage. Il peut être bénéfique de venir avant le Camp tester ce qui fonctionne et de disposer les lumières selon vos désirs.
- Les rallonges se trouvent dans l'intendance, dans un tiroir de l'établis. TOUJOURS LES RAPPORTER.
- Les intendant.e.s ne sont pas des membres de l'équipe d'Animation! Ce n'est pas à eux de vous installer votre matériel nécessaire parce que vous êtes débordés au moment de la préparation de la soirée. Prenez-vous d'avance afin d'éviter de mauvaises surprises.

Annexe 5 : Moments à considérer

Le Camp, bien que différent d'année en année, se ponctue d'événements récurrents qui se sont taillé une place dans le panthéon des incontournables.

Voici, en guide de rappel, les moments à ne pas oublier dans votre planification des quinze jours de Camp.

- 1er samedi
 - o Arrivée : Les garçons arrivent autour de 16h30 au Camp, les filles vers 12h.
 - L'histoire peut très bien débiter avant d'arriver en plein Champ-de-Mars : vous pouvez coordonner avec le Chef et le chauffeur et demander qu'on embarque un personnage avant d'arriver au Camp, qu'on débarque les enfants au bout du chemin afin qu'ils rencontrent des personnages en marchant, bref tout est possible!
 - o Soir : typiquement, visite du Camp. Tout en étant intégré dans le thème, l'objectif est de montrer les limites du Camp (qui pourront être pertinentes pour des jeux plus tard)
- 1er dimanche
 - o Jeu d'après-midi : typiquement, pratique de chaloupes
 - On veut que le Camp soit allé sur l'eau au moins une fois avant les premières nuits à l'île/excursions
- 1ère semaine (habituellement entre mardi et jeudi selon la météo)
 - o AM et PM : excursion aux chutes
 - L'annonce du départ se fait au moment où on crierait « INSPECTION »
 - o Soir : Penser faire quelque chose de plus tranquille le soir comme le Camp sera assez épuisé (un film, un bivouac sont des bonnes options)
- Fin de semaine du milieu
 - o Tout le week-end : présence d'anciens bénévoles
 - Leur présence peut être très utile pour faire des personnages, que ce soit dans des jeux (par exemple, chevreuils le samedi, tombola le dimanche) ou dans une grosse soirée (la soirée du samedi soir est typiquement remplie d'action)
 - o Dimanche : tombola
- Lundi 2e semaine
 - o AM et PM : journée des CPs
 - Il s'agit d'une journée assez relax, comme la plupart des moniteurs sont soit hors du Camp (Chef et CPs) ou remplacent le Chef et les CPs. Le grand jeu de l'après-midi est habituellement une longue sieste
- 2ème semaine (habituellement entre mardi et jeudi selon la météo)
 - o AM et PM : excursion à la baie Signer (voir excursion aux chutes)
- 2ème semaine (habituellement entre mercredi et vendredi selon la météo)
 - o AM et PM : Simonades
 - Penser à les intégrer dans le thème
 - Le soir, une partie des prix sera remis au cours de la soirée : penser à faire une petite soirée par la suite
- 2ème semaine (habituellement entre mardi et jeudi)
 - o Soir : casino/soirée thématique
 - Ne pas le faire le soir des Simonades, de la journée des CPs ou d'une excursion
 - Demande quand même une efficacité au niveau du montage : ne pas hésiter à demander de l'aide. Commencer à l'installer le plus tôt possible.

**Document préparé par Émile Lemoine, Jérémie Lépine et Simon Michon, 2015.
Basé sur le «Guide des Jeux» de Mathieu Halpin.
Révision François Provencher, Simon et Florence Michon, 2024.**