

C A M P 2 0 2 0 D H Â K

Bonjour,

Le directeur général de l'organisation secrète Scorpion nous a transféré un message pour toi, explorateur du temps. Lis-le attentivement, le destin du monde est maintenant entre tes mains...

Comme tu le sais déjà, nous vivons dans un monde qui risque malheureusement de disparaître à tout jamais... En effet, des personnes malveillantes veulent le détruire.

Pour se faire, ces méchantes personnes ont réussi à voler notre machine à remonter le temps que nous avions conçue quelques années auparavant. Ils l'utilisent pour remonter le temps et changer le passé, afin que le présent n'existe plus.

Heureusement, nous avons construit une deuxième machine, au cas où, mais celle-ci n'est pas aussi performante que la première car plusieurs pièces importantes sont manquantes. Pour réparer la machine, il nous faut d'abord récupérer ces pièces, qui se trouvent dans des endroits cachés de l'histoire.

Nous lançons un appel à l'aide et nous avons besoin de toi pour nous aider à sauver le monde !

D'après ce message, le monde va mal. Le but principal de ta mission est donc évidemment de détruire ces personnes malveillantes pour que celles-ci arrêtent de semer la terreur. Plusieurs obstacles se trouveront sur ton parcours. Il ne sera pas toujours facile de combattre le mal mais ensemble, nous pouvons les battre. Nous avons donc grand besoin de ton aide.

Notre question est la suivante : acceptes-tu ta mission ? Veux-tu nous aider à sauver le monde ? Deux options s'offrent à toi. (Coche la réponse que tu souhaites)

OUI

☐

NON

☐

Seulement les personnes ayant répondu « OUI » à la question précédente peuvent poursuivre la lecture de ce document confidentiel...

Bravo à toi explorateur du temps ! Tu es bien courageux d'accepter cette rude mission. Toute l'équipe de Scorpion te remercie pour ta participation !

Bien évidemment, tu ne seras jamais seul pour faire cette mission. En effet, plusieurs équipes différentes seront également présent à tes côtés. Ci-dessous, tu pourras retrouver une description de chacune des équipes qui sera avec toi.



Les chevaliers : Assis sur leur cheval avec une lance ou debout avec une épée entre les mains, les chevaliers sont de très bons combattants. Sous leur armure de fer, on pourrait penser que se cache un cœur de pierre, mais que du contraire. Les chevaliers sont extrêmement fidèles à leur armée.

Membres de la confrérie des chevaliers:

Fun fact : Ils préfèrent manger autour d'une table ronde

Point fort: Leur courage et leur bravoure.

Point faible: Le poids de leurs armes les ralentit lors de leurs batailles.

Les gladiateurs : ils sont les premiers à se battre parce qu'ils adorent ça ! Malgré leur penchant pour la bagarre, ce sont des combattants intelligents. Ils peuvent se sortir de situations délicates grâce à leur intelligence, leur permettant de mieux appréhender leur environnement et d'avoir une longueur d'avance sur leurs ennemis.

Membres de la caste des gladiateurs :

Fun fact : Ils aiment bien se battre en sandales pour être plus à l'aise.

Point fort: Ils ne font pas de quartier une fois plongés dans leur combat.

Point faible: Ils ont une peur bleue des animaux sauvages.





Les vikings : ils sont de vaillants combattants. Ils n'ont peur de rien et ils ne craignent rien ni personne. Ils viennent des pays nordiques, ce qui leur permet de vivre et de s'adapter à des conditions très extrêmes.

Membres de la horde des vikings :

Fun fact : ils préfèrent le soleil à la neige.

Point fort: Leur foi inébranlable en leurs nombreuses divinités leur permet de ne pas craindre la mort.

Point faible: Leur pilosité faciale les empêche d'avoir une vision optimale de leurs ennemis.

SCORPION

Les samouraïs: ils sont de sages combattants. Ils savent contrôler leurs émotions afin de rester calmes dans n'importe quelle circonstance. Lors de combats, ils sont imperturbables, ils veulent une et une seule chose: remporter la victoire.

Membres du clan des samouraïs:

Fun fact : Ils aiment bien la sauce Samouraï/ le comble: ils sont allergiques au saumon cru.

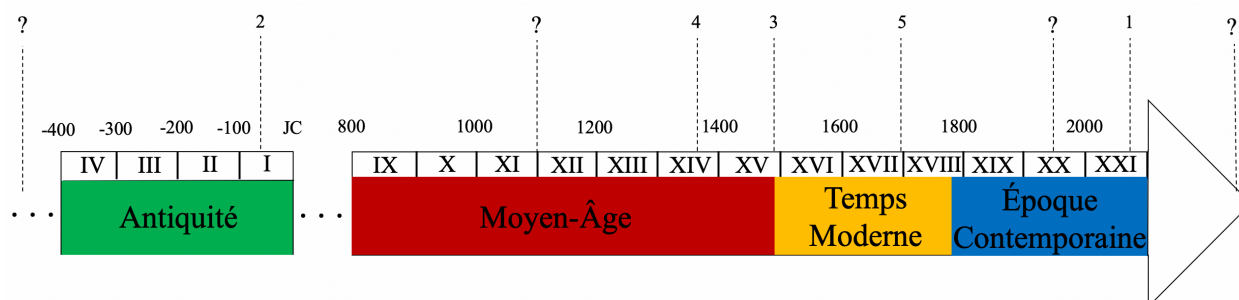
Point fort: leur attachement à leurs traditions et au respect les rend redoutables.

Point faible: Leur armement peut paraître désuet face à des armes modernes.



Il est possible que, lors de notre périple, tu aies besoin d'un costume, te permettant d'incarner et de représenter au mieux ta sizaine. Tu pourras donc, dans ton sac, apporter un déguisement en lien avec le nom de ta sizaine. N'hésite pas à faire appel à tes talents en bricolage (ou à ceux de tes proches) !

Avant de s'engager dans une telle aventure, nous jugeons important et plus que pertinent de nous replonger dans nos anciennes expéditions. Nous pourrions ainsi voir les nombreuses époques que nous avons déjà traversées, et les moults dangers que nous avons eu à affronter.



Tout commença lorsque vous avez découvert Scorpion et les membres, au nombre de six, qui composent cette mystérieuse association. Souvenez-vous, il y a un militaire, un géographe, une scientifique, un informaticien, une historienne et une architecte. (1) À partir de cet instant, vous avez fait partie intégrante de Scorpion.

Vient alors votre première mission: direction l'Antiquité. (2) Vous avez dû ériger le plus beau temple en hommage à la divinité protectrice de votre sizaine. Mais un retournement de situation rocambolesque arriva lorsque les méchants, Les Crotales, nous ont attaqués pendant les jeux de gladiateurs organisés par César en personne. N'écoutez que votre bravoure, vous n'avez pas hésité une seconde et vous avez réussi à les chasser.

Ensuite, nous avons dû emprunter notre machine, bien que bancal, pour aller à la rescousse d'habitants d'une autre période de l'histoire. Nous sommes arrivés en pleine période des grandes découvertes. (3) À nouveau, vous êtes arrivés juste à temps pour protéger les villages indigènes des attaques d'envahisseurs que l'on connaît bien maintenant.

La peste est ensuite venue frapper à nos portes, nous obligeant à nous méfier de tous et à prendre nos distances, ce qui nous sert encore bien maintenant ;)

(4) Rappelez-vous cette épique bataille de territoires que vous avez menée afin de soigner un maximum de personne.

Arriva ensuite l'heure de votre dernière mission, et non pas des moindres, car il s'agissait d'une immersion dans le monde dangereux du far-west. (5) Construction de ranchs et batailles au revolver étaient au programme. Les méchants ont tentés une ultime attaque, que vous avez une nouvelle fois réussi à déjouer.

Comme vous pouvez le constater ces Crotales ont, à chaque fois, réussi à s'échapper.

Dorénavant, nous devons à tout prix tenter de les stopper pour de bon, afin qu'ils ne puissent plus sévir et semer la terreur dans l'Histoire. Pour ce faire, nous devons avant tout améliorer notre machine. Des nouvelles pièces seront à trouver dans différentes périodes, encore inexplorées jusqu'ici. (?)

Comme tout bon explorateur du temps qui se respecte, nous aurons besoin de forces afin de récupérer les pièces de la machine. C'est pourquoi qu'un grand festin sera organisé. Nous demandons donc de préparer un repas qui respecte les critères suivants:

- Un apéritif
- Un plat, chaud ou froid
- Un dessert

Bien évidemment, nous ne demandons pas d'imaginer et de réaliser un repas complet par personne, mais bien un par sizaine. Ne vous inquiétez pas, un explorateur expérimenté sera là pour vous aider au moment voulu. N'oubliez cependant pas de trouver une petite mise en scène (chanson, sketch,...) pour introduire et présenter votre plat (soyez créatifs et surprenez-nous !).

Pour t'aider, voici quelques critères auxquels nous, Scorpion attacherons une grande importance lors de l'élection du meilleur repas:

- Le goût
- La présentation (originalité, couleur, sketch,...)
- L'autonomie de l'équipe lors de la réalisation du repas
- ...

Nous tenons à rappeler que le plus important est que tous les membres de votre équipe AIMENT les plats et participent activement à leur préparation et à leur réalisation.

Chants et traditions :

Durant ce voyage, tu auras l'occasion d'observer de nombreuses traditions telles que (tous les chants se trouvent à la fin de ce document) :

Le Cantique des sizaines et l'Édit de la jungle

Le Message au Peuple Libre

Les chasses

Avant d'aller dormir...

Avant de se mettre au lit, les explorateurs se rassemblent tous en cercle et passent un moment privilégié avec ce que l'on appelle le Cantique des sizaines et l'Édit de la jungle. Une fois que tu les auras chantés, la journée sera officiellement terminée. Il ne pourra plus rien t'arriver à part un sommeil réparateur et bien mérité.

Le Message au Peuple Libre...

Pendant le camp, les louveteaux de 2ème année auront l'occasion de faire leur "Message au Peuple Libre". Il s'agit d'une réflexion sur leur place dans la meute, et sur ce que représente pour eux un "chouette louveteau".

"La force du clan c'est le loup, et la force du loup c'est le clan."

Les chasses...

A la mi et fin de camp, chaque louveteau recevra une "chasse". La chasse sera le reflet de son comportement, de son enthousiasme, de sa joie de vivre, de ses bêtises, ... Nous réexpliquerons les chasses au moment venu, n'ayez pas peur.

Bien sûr, le but n'est pas de faire semblant et de sourire tout le temps quand tu passes devant un chef. Cela arrive à tout le monde d'avoir un coup de mou ou de se disputer avec quelqu'un, mais essaie de penser que tu vas vivre un moment en groupe et que ton attitude pourra aider tout le monde à se sentir bien dans la meute. N'hésite donc pas à aller vers les autres et vers les personnes qui ont l'air seules.

Plus l'animal est gros et costaud, plus le louveteau aura fait une bonne chasse. Voici les animaux qu'un louveteau peut avoir chassés pendant le camp:



Shere-Khan : C'est la meilleure chasse qu'un louveteau puisse faire. Il est très rare de le chasser car Shere-Khan n'est pas une proie facile. Cela veut dire que le loup a bien évolué et qu'il a fait un camp extraordinaire.

Cerf : Le cerf est lui aussi un animal très difficile à attraper. Seuls les louveteaux les plus courageux arrivent à le chasser. Leur camp sera alors fabuleux.



Sanglier : Le sanglier est un animal costaud qui n'hésite pas à foncer sur son chasseur. Là aussi, il n'y a que les louveteaux habiles qui peuvent le défier. Le louveteau aura donc fait un très bon camp.

Gros daim : C'est déjà une très belle proie pour une chasse de louveteau car c'est un gros animal et il faut le mériter pour l'attraper. Le camp du loup sera donc un bon camp.





Petit daim : Cet animal n'est pas très costaud ni très rapide. Le louveteau a tout de même fait un bel effort et il est sur la bonne voie pour chasser encore mieux la prochaine fois ! Le louveteau aura donc été fidèle à lui-même et aura fait un camp correct.

Faisan : Le faisan ne permet pas de nourrir beaucoup de ventres au sein de la meute. Même s'il n'est pas facile à attraper et que le loup a fait un effort pour le chasser, celui-ci devra faire un plus gros effort; s'il l'avait voulu, il aurait certainement pu attraper une plus grosse proie. Le camp ne s'est donc pas super bien passé.



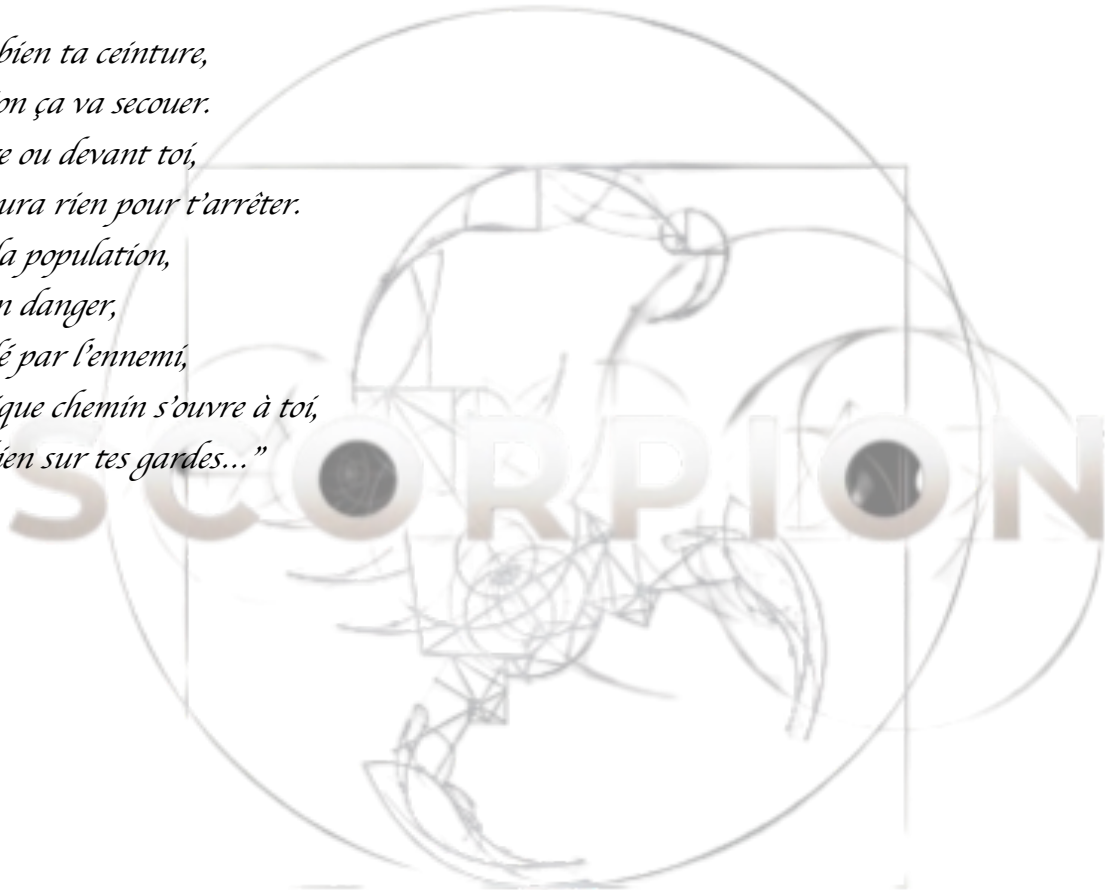
Lapin : Le lapin est petit et rapide. Il aura fallu beaucoup courir pour le capturer. Toutefois, le lapin ne peut nourrir qu'un seul loup. Il faudra donc faire mieux la prochaine fois pour que la chasse profite à toute la meute. L'attitude du loup aura donc été difficile à gérer et sa participation plutôt difficile.

Bandar-log : le bandar-log est un petit singe, ennemi des louveteaux. C'est un animal plutôt maigrichon, ce qui signifie qu'il ne pourra pas nourrir beaucoup de monde. Le louveteau devra faire un effort pour chasser une meilleure proie la prochaine fois. Le camp ne s'est vraiment pas du tout bien déroulé. Il est plus que temps de changer d'attitude.



En plus du premier message, nous avons reçu un autre message du directeur de Scorpion. Ce message ne ressemble pas tout à fait au premier et ne veut rien dire. Nous ne savons pas quoi en faire. Nous avons décidé de le partager avec vous au cas-où vous trouverez quelque chose d'intéressant à son sujet.

*“ Règle bien ta ceinture,
Attention ça va secouer.
Derrière ou devant toi,
Il n'y aura rien pour t'arrêter.
Avis à la population,
Tu es en danger,
Encerclé par l'ennemi,
Un unique chemin s'ouvre à toi,
Reste bien sur tes gardes...”*



Chansons :

Aucune chanson ne doit être apprise par cœur. Cependant, il est intéressant de lire chaque chanson 2-3 fois pour ne pas être perdu au moment voulu !

Chanson Promesse...

Qu'il cour'et chasse avec le clan,
Avec le clan des loups,
Fidèle au peuple libre,
Il suivra notre loi.
Mené par nos vieux guides,
Hurlant de la même voix.

Refrain

Nous n'oublierons pas son message,
La force du clan c'est le loup.
Tout le clan tiendra son message,
O frères loups.

Qu'il soit vif et fort pour aider,
Fort pour aider les loups,
S'il veut se rendre utile,
Il ouvrira les yeux.
Il deviendra habile,
S'il fait toujours de son mieux.

Qu'il n'oublie pas les maîtres mots,
Les maîtres mots des loups,
Eil franc, langue courtoise,
Lui gagneront les cœurs.
Que tous les loups qu'il croise,
Sachent bien qu'il est des leurs.

Le Cantique des sizaines...

Seigneur, rassemble près des tentes,
Pour saluer la fin du jour.
Tes loups laissent leurs voix chantantes,
Monter vers Toi, pleines d'amour,
Tu dois aimer l'humble prière,
Qui de ce camp s'en va monter.
Ô Toi qui n'avais sur la terre,
Pas de maison pour t'abriter.
Nous venons toutes les sizaines,
Te prier pour Te servir mieux.
Vois au bois silencieux,
Tes loups qui s'agenouillent,
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux.

SCORPION