

## Castors

### THÈME CAMP ÉTÉ : ASTÉRIX ET LES 12 TRAVAUX.

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ, alors que toute la Gaule est occupée par les Romains...Toutes? Non, car quelque part en Armorique un petit village résiste...Jules César dans sa colère lance un défi à Astérix et Obélix. Croyant qu'ils ne seront jamais capables de relever seuls ces grandes épreuves, les 2 Gaulois invitent les castors à venir relever le défi des 12 travaux.

#### Activités proposées :

1. Histoire des Gaulois (casse tête de menhir)
2. Explication et participation aux 12 travaux
3. Olympiades diverses
4. Personnages célèbres de l'Antiquité romaine
5. carte du site donnant un nom à chaque bâtiment

#### Activités hors thème :

1. Construction d'un herbier
2. Technique de boussole
3. Fabrication d'échasses et de personnages en pâte de sel.

#### Présentation des personnages

Astérix : Héros de nombreuses aventures, petit guerrier à l'esprit malin, à l'intelligence vive, toutes les missions périlleuses lui sont confiées sans hésitation. Astérix tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix.

Obélix : Inséparable ami d'Astérix. Livreur de menhirs de son état, grand amateur de sangliers, Obélix est toujours prêt à tout abandonner pour suivre Astérix dans une nouvelle aventure, pourvu qu'il y ait des sangliers et de belles bagarres.

Caius Pupus : Il est le messager de Jules César. Il croit que nos 2 héros ne réussiront pas les douze travaux.

Jules César : Orgueilleux, très hautain, il a confiance en ses troupes, et veut qu'Astérix et Obélix échouent aux 12 travaux. Cela remontrait son prestige.

Magicien Iris venu d'Égypte et la prêtresse : Personnages que nous voyons de temps en temps.

## **Description des 12 travaux.**

1. Battre Mérinos au Marathon. (course à relais, Romains contre Gaulois)
2. Lancer du javelot plus loin que Kermès de Perse (lancer du soulier)
3. Affronter Cylindrique le Germain (Lutte de gladiateurs)
4. Traverser le lac à la nage
5. Ne pas succomber au charme de la grande prêtresse. (ne pas rire aux grimaces de la prêtresse)
6. Soutenir le regard insoutenable d'Iris le magicien (soutenir le regard du personnage sans baisser les yeux)
7. Réussir les Grandes Olympiades qui durent 1 journée
8. Pénétrer dans l'ancre de la bête (grotte) (promenade dans le bois avec des bruits étranges)
9. Escalader la plus haute montagne de la région, aller voir le vénérable du sommet et répondre à son énigme.
10. Passer sur un fil invisible au-dessus d'une rivière pleine de crocodiles.
11. Réussir le parcours de la boussole pour obtenir le laissez-passée A-38 afin d'accéder à la 12<sup>e</sup> épreuve
12. Dormir dans la plaine sans avoir peur des fantômes. (dormir à la belle étoile dans la nuit de dimanche ou lundi)

## **Olympiades**

1. Course à relais
2. Le jeu de la chandelle : éteindre une chandelle avec un fusil à l'eau
3. Le petit pois : aspirer le pois à l'aide d'une paille jusqu'à la ligne d'arrivée.
4. Pomme dans l'eau. Croquer une pomme dans un bol d'eau sans se noyer
5. Bonbon dans la farine : aller chercher un bonbon dans un plat de farine avec la bouche sans s'étouffer
6. Ballon côte à côte : le ballon doit tenir entre 2 personnes jusqu'à la ligne d'arrivée
7. Course dans poches de jute
8. Jeu des échasses (fabriquées par les jeunes lors d'un brico)
9. Jeu de la corde à danser
10. Souque à la corde dans l'eau
11. Saut en longueur
12. Viser juste : lancer un objet sur ou dans une cible
13. Mur de ballounes avec dards
14. Le marathon
15. Base-ball avec ballounes d'eau
16. Mur de savon (on étend une grande toile bleue dans une pente et on l'enduit d'eau et de savon à vaisselle les jeunes doivent se rendre en haut)
17. Le combat de coq
18. Jeu de l'ours : une personne se cache et tous la cherchent
19. La frontière : empêcher un ennemi d'entrer dans notre territoire
20. Jeu du spaghetti

21. Course de l'aveugle et du manchot
22. Lancé du freezbee
23. Brouette humaine
24. Jeu du diamant
25. Course des souliers attachés

### **Jeux pour le camp :**

Rayon de la mort :

Jeu de soirée où l'animateur a une lampe de poche. Les jeunes sont cachés. Aussitôt que l'animateur les repère et les éclaire avec sa lampe de poche ils sont morts

Les sentinelles :

2 équipes qui se construisent un camp. Chaque membre de l'équipe possède un objet quelconque qu'il cache dans le camp. Lorsque l'animateur (dos aux jeunes) crie 1-2-3 : les jeunes courent à l'autre camp pour voler les objets. Aussitôt que l'animateur crie SENTINELLE ils doivent se cacher et arrêter de bouger. Si l'animateur les voit, ils retournent à leur camp (ils peuvent repartir lorsque l'animateur a le dos tourné et crie 1-2-3) Le jeu se termine lorsqu'une équipe a volé tous les objets de l'autre camp.

## Horaire

### Jour 1

- 09h00 AM Arrivés au camp avec lunch pour dîner, installation, consignes
- 10h00 Présentation du thème par Astérix et Obélix et collation
- 10h15 Arrivée de Jules César
- 10h30 Première épreuve Course à relais
- 11h00 Deuxième épreuve Lancer du javelot
- 12H00 Dîner
- 13h00 Temps libre
- 13h30 Arrivé de Caius Pupus et troisième épreuve. Lutte de gladiateurs
- 14h00 Baignade spéciale quatrième épreuve traversée du lac avec flotteur
- 15h00 Collation
- 15h30 Olympiade course du manchot et de l'aveugle
- 16h00 Jeu de ballon
- 17h00 Souper
- 18h00 Un peu d'histoire sur Rome et la Gaule racontée par Jules César et Astérix
- 18h30 Bricolage : Fabrication de bouclier pour se protéger contre la Déesse du Rire.  
Fabrication d'échasses
- 19h30 Jeu Aigle renard vipère
- 20h00 Bivouac
- 21h00 Jeu le rayon de la mort
- 21h30 Collation et fin du bivouac
- 22h00 Coucher

## Jour 2

07h00 Lever + cinquième et sixième épreuve. Rire de la déesse et regard du magicien

07h45 Déjeuner

09h00 Caius Pupus nous annonce la plus difficile des épreuves septième épreuve elle durera toute la journée

- La course à obstacle (20 min)
- Le jeu de la chandelle (20 min)
- Le petit pois (20 min)
- Le ballon côte à côte (15 min)

10h30 Collation

10h45 On continue :

- La pomme dans l'eau (20 min)
- Le bonbon dans le plat de farine (20 min)
- Course dans poches de jute (20 min)
- Jeu des échasses (20 min)

12h00 Dîner

13h00 On continue :

- Jeu de la corde à danser (20 min)
- Base-ball avec ballounes d'eau (20 min)
- Souque à la corde dans l'eau (20 min)
- Saut en longueur (20 min)
- Viser juste (20 min)
- Mur de ballounes (20 min)

15h00 Collation

15h15 On continue :

- Mur de savon (20 min)
- Combat de coq (20 min)
- La frontière (20 min)
- Le jeu du spaghetti (20 min)
- La course des souliers attachés (20 min)
- Lancé du freezbee (20 min)

- Le jeu du diamant (20 min)
- La brouette humaine (20 min)

17h30	Souper
18h30	Progression
19h30	Remise des médailles
20h00	Téléphone humain
20h15	Bivouac et collation
21h30	Coucher

### Jour 3

07h00	Lever + Workout ou baignade
08h00	Déjeuner
09h00	8 <sup>e</sup> et 10 <sup>e</sup> épreuve
10h00	Collation
10h15	Préparation du matériel requis pour le repas en équipe
10h30	Départ à la recherche d'un site pour le dîner
10h45	Préparatifs pour le dîner en hutte et cueillette pour la construction d'un herbier
12h00	Dîner : lors d'une réunion les jeunes ont choisi en hutte leur menu
13h30	Retour au camp et herbier
14h00	Technique de boussole. Pour vérifier si les enfants ont compris, nous ferons un parcours en nous orientant à la boussole. Ainsi, il nous sera permis de trouver le laissez-passer A-38 de la 11 <sup>e</sup> épreuve. Les jeunes suivront un parcours ou à chaque endroit ils recevront un nouvel azimut.
15h00	Collation et baignade
16h00	Préparation des feux follets sur le thème des Gaulois pour la soirée. Chants mimes, bans, danses.
17h00	Souper
18h00	Préparation de la pâte de sel
18h30	Fabrication de figurines romaines ou gauloises en pâte de sel
19h30	Présentation des feux follets au bivouac avec légende
21h00	Dodo

#### jour 4

- 08h30 Panoramix nous visite et nous demande de trouver des ingrédients pour une potion spéciale. Recherche des ingrédients de la potion (kim nature)
- 10h00 Collation Baignade
- 11h00 Jeu tic tac to
- 11h30 Temps libre
- 12h00 Dîner
- 13h00 Sieste
- 13h45 Excursion 9<sup>e</sup> épreuve. Monter en haut de la station de ski La Crapaudière ou autre excursion. Nous buvons la potion (tisane) préparé par Panoramix pour nous donner de la force.
- 14h45 Énigme par le vieux sage  
Collation et retour au camp
- 15h30 Baignade
- 16h30 Temps libre
- 17h00 Souper
- 18h30 Bingo
- 19h15 Clue
- 20h00 Bivouac
- 21h00 Coucher des castors qui ne montent pas  
Discussion avec les castors qui montent  
Remise du castor en plongée et d'une épinglette castor de bronze
- 22h00 Coucher à la belle étoile



## Jour 5

- 07h30 Lever et workout
- 08h00 Retour au chalet. Nous, nous ramassons car il faut vider les lieux. Tous doivent porter l'uniforme et le foulard.
- 08h30 Déjeuner
- 09h30 Arrivée de Jules César  
Bien que nous ayons réussi les 12 épreuves il nous lance un défi :  
Concours de tir à l'arc. Fabrication des arcs et des flèches.
- 10h15 Collation et jeu de la chaîne alimentaire.
- 10h45 Concours de tir à l'arc
- 11h15 Temps libre et démontage du camp
- 12h00 Dîner
- 13h00 Les parents arrivent. Remise des honneurs et baignade pour ceux qui le désirent.
- 14h30 Bye Bye