

SAUVONS L'ESPRIT DE LA FORÊT

Camp d'été castors

Samedi

- 10h00 Arrivée, installation, consignes et visite des lieux
- 11h00 En revenant au camp nous rencontrons un lutin joueur de flûte nommé Wil, il est très drôle. Il nous dit qu'il st là pour surveiller les gens qui sont sur le site de la pointe d'Argentenay pour qu'ils ne dérangent pas l'esprit de la forêt. Il nous raconte que l'esprit appelé aussi Kâcêssah est partout et nul part à la fois, très peu de gens ont pu le voir car c'est lui qui décide de se montrer quand quelqu'un le mérite. Wil sort une flûte de son pagne et nous dit que si nous voulons le voir ou lui parler nous devons jouer une mélodie qu'il nous joue à l'instant.
- 11h20 Nous expliquons le jeu du Zorro positif et nous en nommons un en cachette.
- 11h29 Nous allons jouer à la cachette scoute en marchant
- 12h00 Dîner
- 12h45 Nous parons à la recherche de l'esprit de la forêt mais nous ne le trouvons pas. Nous rencontrons encore Wil mais cette fois-ci il est vraiment méchant avec nous. Ce que nous ne savons pas c'est que ce n'est pas Wil mais plutôt son frère jumeau Phil. Il nous dit qu'il veut maintenant se débarrasser de l'esprit de la forêt car l'esprit veut lui retirer son titre de gardien de la forêt (*en fait ce n'est pas vrai mais nous ne savons pas que c'est une ruse pour avoir le pouvoir sur la forêt et les gens qui s'y promènent*) Phil nous dit que pour mettre son plan à exécution il faut que nous lui amenions un gros sac de nourriture.
- 13h00 Nous revenons au camp et nous allons voir les cuistots pour avoir de la nourriture. À notre grande surprise les cuistots sont en train de jaser avec Wil, il nous salut et est soudainement très joyeux. Nous lui demandons s'il est venu chercher la nourriture lui-même pour mettre son plan à exécution. L'air étonner, il nous dit qu'il ne sait pas de quoi nous parlons, alors nous lui racontons ce qui vient de se passer. On se dit que peut-être il a perdu la mémoire depuis les 5 dernières minutes. Après l'histoire, il nous dit qu'il comprend tout, c'est son méchant frère jumeau qui se fait passer pour lui dans le but de s'approcher de Kâcêssah afin de s'approprier le pouvoir. Il nous prévient d'être vigilant.
- 13h15 Boulonoir et Folcoche donnent une technique d'herbier et nous en commençons chacun un.
- 13h30 Après la collation un homme dodu et barbu vient nous voir. Il nous dit qu'il s'appelle Octave et peut nous aider à trouver ce que nous cherchons. Il nous dit

qu'autrefois il était un grand chanteur d'opéra mais qu'il a perdu la voix après que Phil lui a joué un mauvais tour et c'est pourquoi il veut nous aider; pour se venger de Phil. Il nous dit que pour trouver un indice il faut nous rendre à un endroit où il aimait bien chanter et où nous voyons bien l'endroit de l'indice. Cet endroit où l'on voit l'indice se situe dans l'œil au-dessus du nez pointu de l'île (le trou dans la falaise en roche sur la pointe de l'île) Octave nous dit qu'il aimerait bien venir avec nous mais il doit rechercher un ingrédient qui lui fera retrouver la belle voix de ténor. Il s'en va et nous souhaite bonne chance. Les castors réfléchissent à l'endroit qu'octave parle et on découvre qu'il sait du trou dans la falaise qu'on a visité cet hiver. Donc, du coup, nous y allons. Une fois arrivée, nous faisons passer les jeunes un par un dans le trou pour qu'il regarde si quelque chose de bizarre s'y trouve. Nous remarquons un grand drapeau de couleur derrière les grands rochers coloriés, alors nous y allons. Arrivés sur les lieux nous découvrons un petit coffre barré, avec un mot écrit à la main qui dit ceci : « *Ne cherchez pas la clé et vous la trouverez* » Nous ramassons ce que nous avons trouvé et nous retournons au camp.

- 15h00 Baignade et collation
- 16h00 Retour au camp et corvée de bois pour le feu follet
- 16h20 Volley-ball avec des ballounes d'eau
- 16h45 Temps libre et herbier
- 17h17 Souper
- 18h00 Bingo nature
- 18h30 Nous entendons un bruit et nous nous précipitons dans la forêt pour voir ce que c'est, Wil est prit dans un filet la tête à l'envers, nous l'aidons à sortir. C'est son frère qui a posé des pièges pour décourager les visiteurs non invités. Donc nous installons un piège à notre tour.
- 19h00 Ballon poubelle
- 19h30 Notre piège se déclenche et nous y allons mais il n'y a personne dans le piège, il y est écrit « *Ha, ha, ha vous m'avez raté mais pour me trouver vous devrez courir comme des hamsters* » Nous retournons au camp pour dire au cuistots que nous partons chercher Phil mais en arrivant au camp nous trouvons les cuistots attachés et bâillonnés. Ils nous disent que Phil a surgit comme une flèche, les ont ligotés et a volé les 4 sacs de guimauve, qui devaient être notre collation autour du feu, mais il a échappé une corde avec une clé au bout; C'est sûrement la clé du coffre, mais nous devons avant retrouver Phil. Nous, nous disons que si nous voulons courir comme des hamsters nous devons nous rendre au gros jeu qui tourne. Nous y allons. Nous ne trouvons qu'un sac de guimauve et un message qui dit « *merci, ce fut excellent* » Nous retournons au camp

- 20h00 Les castors se réunissent en hutte pour préparer un sketch sur la protection de la forêt..
- 20h45 Bivouac avec histoire de l'esprit de la nature raconté par Boulonnoir, sketch des castors et feu follet
- 21h30 Collation, Zorro et préparation au coucher.

Dimanche

- 07h30 Lever, exercice et déjeuner (ne pas oublier de nommer les Zorro)
- 08h45 Ménage des tentes
- 09h00 Jeu de la statuette
- 09h30 Nous trouvons un immense dessin et nous ne comprenons pas ce qu'il représente. Nous jouons la mélodie dans la flûte de Wil et il nous apparaît. Il nous explique que c'est un signe laissé par l'esprit de la nature, c'est une marque qu'il laisse sur ses lieux de prières, mais comme nous savons, l'esprit de la forêt ne prie que le soir et la nuit. Il nous dit que le signe représente aussi la nature. Il nous suggère de faire des épreuves qui se rapportent aux aptitudes de la nature. Wil nous dit que nous saurons quoi faire en ouvrant le coffre. Nous retournons au camp et nous ouvrons le coffre.
- 09h45 Nous trouvons dans le coffre une liste d'aptitudes se rapportant à la nature. Wil nous énumère les épreuves que nous devons faire pour mériter de voir l'esprit. Les épreuves sont : *lancer du soulier (force), course (vitesse), saut en longueur (impulsion), corde à danser (endurance), concours de gonne balloune (souffle), hou la houp (flexibilité), bolo (dextérité) et labyrinthe de corde les yeux bandés (courage).*
- 11h30 Remise des médailles lutines par Wil
- 12h00 Dîner
- 13h00 Phil nous apparaît et nous lance un défi. La piste d'hébertisme
- 14h00 Après avoir réussi le défi nous faisons un bricolage : des lutins joyeux avec des attaches parisiennes
- 14h30 Technique de recherche étoiles
- 15h00 Baignade et collation
- 16h00 Sentier insolite. Wil nous amène dans un endroit secret où il se passe des choses insolites. Nous devons garder le silence car c'est le territoire de certains mauvais

esprits et si nous les réveillons, ils pourraient venir roder autour du feu le soir. Si les jeunes oubliés le silence Wil nous montre une chanson pour éloigner les mauvais esprits autour du feu.

- 16h45 Temps libre et herbier
- 17h30 Souper
- 18h30 Corvée de bois si nécessaire
- 18h45 Jeu épreuves lutines : énigmes, codes, boussole, histoire continue
- 19h45 Wil nous dit qu'il faut attraper Phil avant qu'il ne mette son nouveau plan à exécution. Nous préparons un commando pour l'attraper.
- 20h15 Nous revenons au camp avec Phil, nous l'attachons à un arbre et nous commençons notre feu follet. Folcoche nous lit l'histoire continue que nous avons inventée et nous dévoilons les Zorro de la journée. Boulonoir va chercher la collation et trouve le même signe que le matin dessiné par terre.
- 21h00 L'esprit de la nature nous apparaît et nous remercie d'avoir attrapé Phil. Il nous dit que nous avons mérité de la voir car nous sommes une belle équipe et nous savons coopérer. L'esprit amène Phil et part. Nous finissons notre feu follet.
- 21h30 Collation et dodo
- Lundi
- 07h30 Lever, exercice, déjeuner et ménage des tentes Zorro
- 09h00 Cachette sardine
- 09h30 Jeu poule renard vipère
- 10h00 Collation
- 10h15 Tir à l'arc
- 10h45 Baignade
- 12h00 Dîner
- 13h00 Wil arrive en panique. Kâcêssah a disparu et si nous le retrouvons pas, la nature va se détruire. Nous devons porter attention à tous les phénomènes qui se passent dans la forêt. Il repart, il va mener son enquête car Phil aussi a disparu.
- 13h10 On se fabrique des arcs pour faire une compétition plus tard.

- 14h30 Sieste, progression et herbier.
- 15h15 Baignade et collation
- 16h15 OKÉO
- 16h40 Concours de tir à l'arc
- 17h30 Souper
- 18h30 Wil et Octave arrivent ensemble. Ils nous racontent que Phil avait, à l'aide d'un tour de magie, construit une prison souterraine insonorisée que seulement lui, pouvait voir. La seule manière de l'ouvrir était la belle voix de Octave que Phil lui avait volé. Phil avait sûrement enfermé Kâcéssah à l'intérieur donc si nous voulons le libérer nous devons retrouver la voix de Octave. Octave nous dit que Phil garde toujours la voix dans une bouteille dans sa poche. Il nous dit aussi que c'est maintenant l'heure de la sieste de Phil et qu'il sait où il se repose, il a déjà essayé de lui dérober sa voix mais vu la corpulence il n'est pas capable d'approcher assez près. Nous élaborons un plan et nous partons. Arrivé à l'endroit indiqué par Octave nous apercevons Phil endormi. Nous réussissons à aller chercher la bouteille sans que Phil se réveille. Quand nous sommes assez loin Octave ouvre la bouteille aspire l'intérieur et nous fait une démonstration de sa puissante et belle voix. Octave est un peu fatigué par toutes ces émotions il nous demande de faire un jeu le temps qu'il se repose et ensuite nous partons à la recherche de Kâcéssah.
- 19h15 Pile ou face
- 20h00 Nous, nous préparons pour la recherche de l'endroit où est emprisonné Kâcéssah.
- 20h30 Nous partons au flambeau pour ne pas traîner de lampe de poche au cas où nous aurions besoin de nos deux mains. Nous trouvons l'emplacement de la prison mais nous ne trouvons rien. Nous demandons à Octave de chanter pour ouvrir la prison. Il nous fait un magnifique do dièse et une trappe s'ouvre subitement sur le sol. Kâcéssah sort tranquillement de la trappe et nous remercie de lui avoir sauvé la vie une seconde fois et surtout d'avoir sauvé la nature. Il nous remet un sac en nous faisant promettre de ne pas l'ouvrir une heure avant la fin du camp car la magie du contenu disparaîtrait et le contenu aussi.
- 21h45 Feu follet et observation des étoiles avec le cherche étoile+ Zorro
- 22h30 Couché à la belle étoile pour ceux qui le désirent et si le temps le permet.
- Mardi
- 08h00 Lever, exercices, déjeuner

- 09h00 Ménagement dans les tentes
- 09h30 Notre piège du samedi se déclanche encore et nous allons voir. Cette fois ci Phil est belle et bien pris et il pleure. Il nous dit que tout ce qu'il fait est un échec et que tout ce que nous faisons est une réussite. Il est écoeuré d'être méchant et maintenant il se consacrera à apprendre des choses constructives aux visiteurs. Il souhaite donc être notre ami et passer un peu de temps avec nous pour apprendre à être aimable poli et avoir bon caractère.
- 10h00 Collation, baignade
- 11h00 Nous terminons nos herbiers
- 11h30 Jeu du diamant
- 12h00 Dîner
- 13h00 Wil vient nous voir et il n'en revient pas il ne comprend pas ce qui est arrivé à son frère. Nous lui expliquons et nous lui disons que Phil va avoir besoin de son jumeau pour ne pas rechuter dans la méchanceté.
- 13h30 Fin des bagages. Nous ouvrons enfin le sac qui contient les cadeaux de camps un gilet et un badge.
- 14h00 Arrivée des parents. Nous ramassons la marquise, les tentes, tout le matériel. Pendant que certains parents vont se baigner avec les jeunes pendant que les autres nous aident.
- 15h00 Départ de tous.

Annexe

Zorro positif : Cette activité sera notre partie spiritualité du camp. Le premier jour nous nommons un Zorro sans que les autres jeunes le sachent. Tout au long de la journée le Zorro devra faire des petites B.A. pour les autres ou les animateurs en étant très subtile. Le deuxième jour nous en nommerons 2 et le troisième jour aucun. Au feu follet le soir nous demanderons aux jeunes de deviner qui était le Zorro de la journée et le 3^{ième} soir nous reviendrons sur l'entraide, la B.A. le service.

Statuette : Une personne est au centre d'un cercle d'environ 20m de rayon et les autres sont sur la circonférence du cercle. Quand la personne au centre cri go, les autres doivent venir la toucher sans se faire voir en train de bouger.

Bingo Nature : Chaque hutte a une carte de jeu. Les jeunes doivent ramasser des objets qui sont sur la carte et qui représente la nature, roche, feuille, fleur etc. La première équipe qui a un bingo gagne.

Pile ou face : Les jeunes sont assis par terre dos à dos. Une équipe est pile et l'autre face. Le meneur de jeu lance une pièce de monnaie par terre. EX si c'est face l'équipe se lève et doit courir jusqu'à sa ligne de jeu et l'équipe pile doit les attraper avant qu'il n'atteigne cette ligne. Ceux qui sont touchés vont dans l'autre équipe.

OKÉO : Des cartes de jeux sont sur les arbres. Les jeunes doivent les trouver et les ramener à leur base avant qu'un animateur les touche. Si un jeune est touché, il doit donner sa carte. Il ne peut donc plus s'en servir pour faire un OKÉO. Le seul moyen pour avoir sa carte est d'aller à son camp pour avoir une ballonne d'eau et d'attraper l'animateur avec cette ballonne. La première équipe qui a une ligne complétée sur sa carte est gagnante.