

Camp été louveteaux

THÈME : MOWGLI

Introduction :

Mowgli, le petit homme élevé par les loups, est à l'origine de toute la thématique des louveteaux. Les louveteaux devront donc, tout au long du camp, reconstituer l'histoire de Mowgli d'après les bouts d'histoire qui seront expliqués lors du camp.

Mercredi

- 19h00 Arrivée, installation et règles de l'acceptation dans la meute (1)
- 20h30 Jeu (banque de jeu)
- 21h30 Bivouac et collation (2)
- 22h30 Dodo

Jeudi

- 07h00 Lever, exercices, lever du drapeau et déjeuner
- 08h30 Démontage des tentes et ramassage du matériel
- 09h30 Départ pour le site de Platon
- 10h30 Collation
- 10h45 Installation des tentes sur nouveau site
- 11h30 Jeu (banque de jeu)
- 12h00 Dîner
- 13h00 Départ pour les chutes
- 13h30 Collation et baignade aux Trois Chutes (3)
- 14h30 Retour au site de camp et jeu (banque de jeu)
- 15h00 Danse des Bandar Logs (4 et 10)
- 15h30 Jeu de traverse (5 et 11)

16h30 temps libre
17h30 Souper
18h30 Jeu de boussole (12)
19h00 Jeu de drapeau (6 et 13)
20h00 Je de Sher-Khan
21h00 Bivouac et collation
22h00 Observation des étoiles (15)
23h00 Dodo

Vendredi

07h00 Lever, exercice, et déjeuner
08h30 Ramassage du matériel
09h30 Départ pour grottes, collation
11h00 Visite des grottes et baignade au lac YOYO
12h00 Dîner
13h00 Montée au site d'observation (7)
13h30 Réflexion pastorale (les forces et les faiblesses 16)
14h00 Collation
14h15 Descente vers site de camp
15h15 Fabrication camps de survie (8 et 17)
17h00 Souper
18h30 Danse de Kaa (9 et 18)
19h00 Fabrication d'un feu flottant (19)
20h00 Corde dans le noir (20)

21h00 Bivouac

22h00 Dodo

Samedi

07h00 Lever, exercices et déjeuner

08h00 Rangement et départ pour le site Platon

10h30 Collation

11h00 Arrivée au site et brêlage d'une hutte de castor (21)

12h00 Dîner

13h00 Suite de la hutte et construction d'un pont (22)

14h30 Collation

15h00 PaintBall sur cible (23)

16h30 Apprentissage de la chanson de montée (24)

17h00 Souper

18h00 Jeu (banque de jeu)

19h00 Préparation de sketches pour le bivouac (25)

20h00 Bivouac et légendes

21h00 Collation

22h00 Dodo

Dimanche

07h00 Lever, exercices, déjeuner

08h30 Ménage des tentes

10h00 Arrivée des parents et castors pour la montée
Jeux avec les parents, lunch, ramassage du matériel, cérémonie de montée

14h00 Départ

DESCRIPTION DES JEUX ET ACTIVITÉS

1. Règles de l'acceptation dans la meute : Les règles du camp d'été et la thématique sont expliquées aux jeunes. Ce moment représente dans l'histoire du livre de la jungle le premier Rocher du conseil où Mowgli doit se plier aux règles de la meute.
2. Sher-Khan au rocher : Pendant le bivouac du vendredi soir, les jeunes recevront l'histoire du livre de la jungle où Sher-Khan vient au Rocher du conseil pour réclamer le petit homme.
3. Trêve de l'eau : La baignade au point d'eau des trois chutes représente symboliquement le moment où la sécheresse a frappé la jungle. La trêve de l'eau sera la partie de l'histoire présentée ici.
4. Danse des Bandar-logs : La danse des Bandar-logs représente l'enlèvement de Mowgli par les Bandar-logs dans l'histoire de la Jungle
5. Jeu de la peau de Sher-Khan : Un jeu du style traverse Lévis permettra de représenter la scène où le troupeau de bœufs écrase Sher-Khan. Ce qui permet à Mowgli de ramener la peau de Sher-Khan au Rocher du conseil.
6. Jeu du drapeau : Le jeu du drapeau représente la quête de Mowgli pour aller chercher du feu au village en évitant les villageois et les chiens.
7. Akéla manque sa proie : L'arrivée au site d'observation en haut de la montagne représente un autre Rocher du conseil, celui où Akéla a manqué sa proie et où un autre chef doit être institué
8. Fabrication d'un camp de survie : Lors de la fabrication d'un camp de survie, le moment de l'histoire où Mowgli revient au village pour être baptisé Nathoo sera intégré.
9. Kaa sauve Mowgli : En apprenant la danse de Kaa, les jeunes recréeront le moment où Kaa sauve Mowgli des mains des Bandar-logs.
10. La ronde des Bandar-logs (chanson luveteau)
11. Jeu de traverse : Un joueur est désigné pour représenter un Bœuf (au centre)
12. Jeu de boussole : Jeu d'orientation dans la forêt ou sur un terrain plat avec plusieurs stations à parcourir. Permet à Chil de suivre la trace de Mowgli dans la jungle.
13. Jeu du drapeau : Le groupe est divisé en 2 équipes. Une équipe représente les Mowgli, l'autre équipe les villageois. Les villageois tuent les Mowgli en les touchant. Lorsque ceux-ci sont touchés, ils doivent retourner derrière leur base. L'équipe des Mowgli peut tuer des villageois lorsque Bagheera (1 joueur de leur équipe) touche 1 villageois.

14. Jeu de Sher-Khan : Les jeunes doivent trouver un monstre dans la forêt, mais ils ne savent pas où il est, ni à quoi il ressemble. Un animateur caché avec un masque est caché. L'équipe qui trouve l'animateur gagne.
15. Observation des étoiles : Observation de la lune avec un télescope, puis observation des constellations en se référant à un cherche-étoiles ou à la carte du ciel de ce soir précis. Lors de notre camp d'été, ce sera aussi le temps des Perséides, donc nous pourrions également observer les étoiles filantes et éventuellement faire une activité d'observation.
16. Réflexion pastorale (les forces et faiblesses) : discussion autour du sujet : les forces et les faiblesses de chacun. Après une randonnée de 2 heures, certaines personnes sont plus lentes, plus rapides ou plus observatrices que d'autres. Des équipes de deux seront formées où une personne doit décrire les forces et les faiblesses de l'autre selon leurs observations.
17. Fabrication des camps de survie. En équipe de 3 ou 4 personnes, les jeunes devront se fabriquer un camp de survie où ils dormiront la nuit même selon certains principes de base. Si la température ne le permet pas, les abris seront quand même fabriqués, mais les jeunes dormiront à l'intérieur d'un bâtiment pour éviter que les sacs de couchage soient mouillés la fin de semaine durant.
18. Danse de Kaa : Chant livre de la jungle
19. Fabrication d'un feu flottant : En équipe, les jeunes fabriqueront un feu sur un radeau qui flottera sur le lac. Ceux-ci seront allumés à la pénombre et pourront brûler sur le lac pendant la soirée.
20. Corde dans le noir : Les jeunes doivent traverser un parcours à obstacle dans la forêt. Mais attention : ils ont les yeux bandés et doivent franchir le parcours en suivant une corde qui sera attachée tout le long du parcours. Les jeunes seront chronométrés et le temps le plus rapide sera le temps gagnant.
21. Brûlage d'une hutte de castor : Pour la montée, les nouveaux louveteaux devront traverser une hutte symbolisant le départ de la colonie. Pour ce faire, nous louveteaux fabriqueront la hutte de bienvenue à la meute.
22. Construction d'un pont : Toujours pour la montée, les nouveaux louveteaux devront traverser la rivière qui symbolisait la colonie pour se rendre sur la terre ferme. Les anciens louveteaux construiront donc un pont suspendu sur lequel les anciens castors devront traverser pour rejoindre la meute.
23. Paintball sur cible : Les installations du site permettent de se servir de fusils à balle de peintures. Nous prendrons donc ces fusils afin de tirer sur des cibles. La meute sera divisée en trois équipes qui devront amasser des points en visant sur la cible, dont

chaque anneau représentera un pointage, du plus faible à l'extérieur vers le plus fort à l'intérieur.

24. Apprentissage de la chanson de la montée : Afin d'accueillir les nouveaux louveteaux lors de la cérémonie de la montée, une chanson de bienvenue sera entamée, mais nous devons l'apprendre au préalable!
25. Préparation de sketches pour le bivouac : Lors du feu de fin de soirée, les jeunes devront présenter un sketch sur le livre de la jungle représentant l'histoire qu'ils auront mise, bout à bout durant le camp.

JEUX

Jeu de la ficelle qui brûle : On divise les joueurs en équipes de 4 ou 5 jeunes. On attache une ficelle à 1 mètre de hauteur entre deux arbres ou deux poteaux. Au signal, chaque équipe doit essayer d'allumer un feu sous la ficelle. La première qui parvient à brûler la ficelle gagne.

La course d'orientation : On distribue à chaque groupe une carte géographique sur laquelle sont inscrits les postes qu'ils doivent atteindre. Ces postes doivent être trouvés dans un certain ordre. On place un responsable par poste. Les groupes doivent rapporter les papiers preuves au point de départ et le responsable contrôle qu'ils ont été faits dans l'ordre.

Le feu des Amériques : En sizaine et en rang. Le premier remplit la chaudière trouée au lac et va la porter à l'autre membre avant de revenir à sa place...jusqu'au dernier qui doit remplir la bouteille avec l'eau restante.