



Édition Décembre 2014

Mot de bienvenue

Alexandre Ménard
Animateur permanent

Les fêtes arrivent, avec elles presque la moitié de l'année scout de complétée. La chaleur des réunions de famille promet de se distinguer des réunions scout et cela donnera à tous, jeunes comme adultes, la chance de se reposer, de festoyer et de reprendre des forces auprès des êtres chers. Au retour s'ensuivra le camp d'hiver, les réunions à l'extérieur et toute une autre gamme d'aventures. Profitez-en pour faire un *party* de Noël de votre groupe, de discuter un peu des objectifs et de vos plans de match pour le retour sur le terrain, de voir ce que vous désirez faire afin d'avoir une longueur d'avance plutôt que de réagir aux surprises de toute bonne année scout.

Profitez de vos vacances, amusez-vous, et revenez en forme pour amuser les jeunes!



Index

Dans ce numéro

Mot de bienvenue.....	1
Dans ce numéro	2
Horaire pour La Griffe de l'Aventure!.....	2
Nous suivre.....	3
Une équipe en mouvement	3
Informations.....	4
La B.A. de Noël.....	4
Les thématiques de peur	5
Calendrier du District 2014-2015.....	7
Conte ou Légende	8
La Porte des Enfers.....	9
Le temps des fêtes	13
Retour en voiture : Des Exploratrices, ça explore!.....	14

Horaire pour La Griffe de l'Aventure!

Venez vous procurez vos items scouts au Comptoir du District situé au 22 Rue Courcelette, G1N 4T3.

Coordonnées :

Tél : 418-529-8884 (105)

Courriel : lagriffe@scoutsdequebec.qc.ca

Horaire jusqu'au 20 décembre 2014 :

Mardi : 16 :00 à 18 :00

Jeudi : 17 :00 à 20 :00

Samedi : 10 :00 à 15 :00



Du 21 décembre au 12 janvier inclusivement, le magasin scout la Griffe de l'Aventure sera fermé pour le temps des fêtes. Si des adultes du mouvement ont besoin de matériel pour leur camp d'hiver, prière de contacter Alexandre Ménard d'avance par courriel afin de voir s'il y a des possibilités de s'arranger.

Nous suivre

Vous pouvez aisément nous suivre sur internet pour vous tenir au courant des plus récentes nouveautés du district de Québec.

Sur Facebook : <https://www.facebook.com/groups/213597842167879/>

Notre site internet : <https://scoutsdequebec.qc.ca>

Une équipe en mouvement

Il est toujours intéressant de savoir qui sont les gens qui font un dur labeur au sein du district. Voici donc leurs noms à cette période-ci de l'année.

Conseil d'administration : conseiladmin@scoutsdequebec.qc.ca

Présidente : Danielle Gauthier

Commissaire : Maxime Télasco

Secrétaire : Gaston Laberge

Administrateurs :

-Benoît Trahan

-Anne-Marie Duval

Bases de plein-air et soutien au conseil d'administration : scouts@scoutsdequebec.qc.ca

Responsable des Bases de plein-air :

André Marchand

Adjoint aux bases de plein-air :

Félix Guay

Soutien à l'animation et responsable du magasin :

animation@scoutsdequebec.qc.ca

Alexandre Ménard

Adjoints du commissaire aux comités nationaux :

Commissaire :

commissaire@scoutsdequebec.qc.ca

Maxime Télasco

Adjoint à l'Administration :

Reda Ezzedine

Responsable des ressources adultes :

Pascale Ménard

Responsable du programme des jeunes :

animation@scoutsdequebec.qc.ca

Alexandre Ménard

Responsable des communications :

communications@scoutsdequebec.qc.ca

Samuel Gosselin

Branche castor : castors@scoutsdequebec.qc.ca

Bernard Lapointe

Branche louveteau : louveteaux@scoutsdequebec.qc.ca

Félix Guay

Kristine Ford

Éric Châteauvert

Branche Exploratrice : exploratrices@scoutsdequebec.qc.ca

Raphael Pelletier

Branches adolescentes : eclaireurs@scoutsdequebec.qc.ca

Louis Desrochers

Reda Ezzedine

Pierre Moineau

Informations

Futur commissaire : À l'assemblée générale annuelle du 19 novembre dernier, Pierre Moineau a été élu commissaire pour succéder à Maxime Télasco au premier janvier 2015. Attendez-vous à voir ce dernier régulièrement dans les prochains temps! Souhaitez-lui la bienvenue dans l'équipe et attendez-vous à voir du changement au District de Québec!

Bandes d'unité : Le district est en ce moment en processus de réinstaurer le système visant à fournir aux groupes scouts des bandes d'unité comme cela se faisait du temps de la Griffes de l'Aventure sur St-Vallier. Si des groupes sont intéressés, prière de faire parvenir à Alexandre Ménard un exemple de leur bande (ou de ce qu'ils désirent) et les quantités, il verra dans ses démarches à vous faire savoir combien cela coûterait et les délais.

[Facebook des animateurs :](#) Un groupe Facebook pour permettre aux animateurs d'échanger et de discuter a été mis en place il y a quelques mois déjà. Ne ratez pas cette chance, c'est facile et lorsque ça bouge, Facebook se fait un plaisir de vous le dire!

La B.A. de Noël

*Pierre Moineau
Commissaire Adjoint aux adolescents*

Cette année, la troupe décida d'accomplir une BA pour Noël. Ils décidèrent d'amasser des provisions et des jeux pour les familles défavorisées. Les paniers qu'ils monteraient apporteraient un peu de bonheur pour Noël.

Ainsi, au début de décembre, ils firent le tour des maisons de leur quartier pour amasser de la nourriture et des jeux. Ils rencontrèrent aussi les gérants des magasins. Ils se présentaient toujours avec leur uniforme afin que les personnes associent leur quête à une œuvre de charité. En novembre, ils avaient distribué des dépliants annonçant leur venue, précisant leur quête ainsi que le genre de denrée et de jeux attendus et souhaités.

Vers la mi-décembre, le responsable de la Société Saint-Vincent de Paul de leur quartier est venu pour leur parler des familles dans le besoin. Il prit le temps d'aider les patrouilles à préparer les boîtes en précisant les adresses pour chaque panier. Les patrouilles se divisèrent le quartier, car elles devaient livrer les paniers de Noël le 24 décembre. La patrouille de Claude prenait en main la section du quartier qui était la plus éloignée du local scout.

En tirant des traîneaux, ils amenèrent avec eux la douzaine de paniers de Noël amassés. Mais, le 24, cette année-là, il neigeait et la distribution, commencée après le midi, prenait beaucoup plus de temps

que prévu. L'heure du souper approchait à grands pas et il restait quelques paniers à livrer.

Finalement, vers 17 h 30, il n'en restait qu'un. Le responsable de la Société de Saint-Vincent de Paul avait précisé que le monsieur de cette famille grognait, mais qu'il ne ferait pas de mal. Avec l'heure, Claude dit à ses équipiers de retourner chez eux, il irait délivrer lui-même le dernier panier.

Les scouts le remercièrent et lui dirent qu'il était courageux. À ses yeux, c'était le rôle du CP de veiller sur ses équipiers et de donner l'exemple.

Il se dirigea vers la maison pour aller porter le dernier panier de Noël. Arrivé à l'adresse, il prit le panier et se dirigea vers la porte d'entrée; il sonna. La porte s'ouvrit et un grand monsieur était là. Claude dit :

« Joyeux Noël de la part de scouts ».

Le monsieur ne dit pas un mot et détourna la tête. Un enfant vit Claude et son panier et dit : « Des biscuits pour Noël », là-dessus, le monsieur s'écarta pour laisser entrer Claude qui entra dans la maison et déposa son panier en disant « Joyeux Noël de la part des scouts », là-dessus la mère entra dans la cuisine et dit : « Merci beaucoup ». Lorsque la madame arriva, le monsieur s'est assis à la table et regarda le mur devant lui. Claude expliqua qu'un scout doit faire des BA et que cette année, la troupe avait décidé de monter des paniers de Noël; il terminait en disant : « Je dois revenir chez moi, ma famille m'attend ». Une dernière fois, il leur souhaita un joyeux Noël. La dame lui dit que son mari s'était fait opérer à la gorge et qu'il ne parlait plus, mais qu'il recommencerait à travailler dans cinq à six semaines. Claude se tourna vers le monsieur, il lui tendit la main droite en disant : « Joyeux Noël, monsieur ! ». L'homme se leva debout et Claude se dit qu'il était vraiment très grand, l'homme ne tendit pas la main droite, il tendit la main gauche, alors Claude lui donna la main gauche en faisant son signe scout et le monsieur fit la même chose; c'était un ancien scout. Après cela, Claude sortit.

Sur le chemin, Claude pensa que cette maison que personne ne voulait faire était celle qui lui avait donné le plus de joie. Il s'en retourna chez lui, le cœur léger, fier de sa BA. Il faudrait souhaiter à tous, un *Joyeux Noël*.

Les thématiques de peur

Raphael Pelletier
Commissaire-Adjoint Branche Exploratrice

Ces fameuses thématiques dont plusieurs animateurs raffolent... Les thématiques de peur sont plaisantes, surtout pour les jeunes. Par contre, est-ce qu'elles conviennent à tous? Jusqu'à quel point pouvons-nous aller? Quelle est la limite entre l'acceptable et l'inacceptable? De telles thématiques de camp sont un véritable charme, lorsque bien orchestrées, mais lorsqu'elles ne le sont pas, elles pourraient vous faire perdre le contrôle ou pire, certains jeunes pourraient quitter le mouvement scout pour cause d'une mauvaise expérience.

Premièrement, avant d'envisager la possibilité de faire une thématique avec un effet de peur, il faut connaître sa gang. Certaines années vous ne pourrez même pas faire de telles thématiques parce que votre groupe ne sera pas prêt et il faut le savoir. Bien que ce soit très théorique, vous avez trois choix: une thématique de peur, une thématique avec seulement certains éléments de peur ou bien évidemment une thématique sans peur. Vous devez absolument savoir ce qui convient à votre groupe. Généralement, plus votre groupe sera jeune, moins la peur sera convenable. Bien sûr, il y a des exceptions et c'est à vous de savoir si vous en faites partie d'année en année.

La limite de l'acceptable est un point très important dans l'optique de faire une thématique avec de la peur. Par limite de l'acceptable, je veux dire par là de vous poser la question « est-ce que j'aurais aimé ça, sur le coup, vivre ça ». Nous tirons tous des leçons et des apprentissages dont nous sommes contents après un camp, mais vous devez vous demander si vous auriez eu du plaisir à vivre ce camp-là, à leur âge, ou si vous auriez eu plus de peur que de plaisir. Si vous pensez que vous n'auriez pas eu de plaisir à vivre cela à leur âge et dans leur contexte, dans ce cas, ça dépasse la limite de l'acceptable.

Finalement, lors de l'exécution de votre super thématique, il ne faut jamais oublier de garder le contrôle. Votre élément de thématique doit être crédible et faire peur aux jeunes oui, mais pas au point où ils commenceront à paniquer et se sentir en danger. Dès que la panique s'installe, il sera difficile de faire revenir le calme et de poursuivre la thématique. C'est ce pour quoi les animateurs jouent un rôle de "protection" et d'atténuateur aux yeux des enfants. L'adulte devra calmer les jeunes lorsque l'ambiance monte trop et il doit se rappeler qu'il est vu comme la seule protection des jeunes. Il serait important de ne pas jouer négativement sur ses deux points parce qu'encore une fois si les jeunes ne se sentent plus protégés et que rien ne les calme, on perd le contrôle. Certains adultes peuvent être victimes de certains phénomènes, mais on essaie toujours de garder un adulte qui ne sera pas atteint pour qu'il conserve ses rôles précédemment cités.

Ainsi, bien outillés, profitez-en et n'oubliez pas de faire plaisir à vos jeunes et de leur faire vivre un camp inoubliable (pour les bonnes raisons). Bon camp d'hiver à tous et à toutes!

Calendrier du District 2014-2015

Voici les dates à connaître pour les prochaines activités au niveau du district. Tenez-vous bien informé au sujet de celles-ci!

Janvier 2015 :

9-10-11 janvier : Formation camping d'hiver (pratique)

30-31 janvier-1^{er} Février : Formation Gilwell-Dafa Partie 1 + Cabestan vert (le dimanche)

Février 2015 :

Lundi 16 février : Formation Gilwell-Dafa Partie 2 bloc 1

Mars 2015 :

Mardi 3 mars : Formation Gilwell-Dafa Partie 2 bloc 2

Samedi 14 mars : Formation Secourisme d'urgence

Mercredi 18 mars : Formation Gilwell-Dafa Partie 2 Bloc 3

27-28-29 : Formation Approfondissement Partie 2 (Badge de bois)

Mardi 31 mars : Conseil des chefs

Avril 2015 :

Jeudi 9 avril : Formation Gilwell-Dafa Partie 2 Bloc 4

Samedi 11 avril : Journée technique

Mardi 21 avril : Seconde rencontre de branche

Mai 2015 :

1-2-3 Mai : Tournoi Nathoos + Coupe du Monde

9-10 mai : Activité exploratrices

Samedi 30 mai : activité castor

Conte ou Légende

*Louis Desrochers
Branches Adolescentes*

La chasse-galerie est une légende. Mais non, c'est un conte. Mais Jimi Hendrix et Jean Béliveau sont des légendes. Oui, ce sont des légendes qui ont marqué leur époque. Montecristo et Dracula sont des contes. Oui, ils sont des contes, mais là, c'est hors contexte. Mais quelle est la différence?

Un conte est un récit imaginaire où se manifeste un être ou un phénomène surnaturel quelconque. Les personnages qu'on y retrouve, reviennent souvent dans le même genre d'histoire. Les aventures se terminent généralement bien, et on peut en tirer une morale.

Une légende est un récit basé sur un fait réel, déformé par la tradition, mettant en scène des êtres étranges, comme le diable, un sorcier, des loups garous, des feux-follets, etc.

Dans la 2e partie des années 1800, plusieurs écrivains empruntent à la légende bon nombre de leurs sujets pour écrire leurs futurs contes. On s'empresse de publier, de mettre par écrit plusieurs récits oraux avant qu'ils ne se perdent dans le temps.

Les contes étaient bien adaptés et appropriés pour paraître dans les journaux du temps. La société québécoise du temps étant largement analphabète, le manque d'agences de nouvelles (pas de LCN, ni de CNN dans ce temps-là), la situation géographique et le climat expliquent le fait que les rédacteurs ont utilisé le conte pour remplir les pages des journaux. Ce fut aussi une belle opportunité pour certains conteurs de lancer leur carrière en littérature.

On retrouve vers la fin des années 1800, trois grands types de contes : les contes surnaturels ou fantastiques, les contes anecdotiques et les contes historiques.

Les contes fantastiques sont les meilleurs, les plus connus et les plus accessibles. Les contes anecdotiques s'apparentent à la nouvelle, sont plus réalistes et ont comme lecteurs des gens plus cultivés. On y raconte des événements comme une veillée du jour de l'an, un réveillon de Noël ou même une épluchette de blé d'inde. Parfois, l'auteur en profite pour condamner des faits et pour faire valoir ses opinions. Les contes historiques mettent en valeur des faits d'armes, de grands exploits d'héros connus comme Montcalm, Madeleine de Verchères ou même Salaberry (une côte qui est dure à monter en vélo soit-dit-en-passant !!!).

Dans la plupart des contes fantastiques du temps, on retrouve comme personnages principaux le diable et le prêtre du village; la société québécoise du temps était bien plus religieuse

qu'aujourd'hui. Le diable symbolise le combat éternel entre les forces du bien et du mal. Il apparaît dans les contes sous une forme hideuse, fait un bruit infernal et disparaît en semant la panique dans l'assemblée. Le prêtre, représentant de Dieu sur terre, était vu comme un héros qui sauvait tous les paroissiens des griffes de Satan. Celui-ci apparaît soudainement à la fin du conte et chasse le diable qui avait réussi des fois à séduire une fille d'un habitant en la faisant danser avec lui.

Parmi les auteurs les plus connus du 19e siècle, on retrouve Pamphile Lemay à qui l'on doit « Fantôme », Honoré Beaugrand avec « La chasse-galerie », Louis Fréchette avec « Les marionnettes », Joseph-Charles Taché avec « Ikès le jongleur » et Paul Stevens avec « Les trois diables ».

Pendant le temps des fêtes, prenez le temps d'aller faire un petit tour à la bibliothèque ou dans une librairie pour rechercher des publications sur ces auteurs. Je vous recommande personnellement le livre « Les meilleurs contes fantastiques québécois du 19e siècle » d'Aurélien Boivin parût au début des années 2000.

Bon temps des fêtes et bonne lecture !!!

La Porte des Enfers

Alexandre Ménard
Animateur permanent

Il fait noir, la nuit est humide. Dans le ciel, des étoiles scintillent tranquillement, malgré tout fixes comme les regards d'enfants émerveillés. Terré entre les arbres, se trouve un petit bâtiment de bois, était-ce un cabanon autrefois ou bien fut-il toujours cet endroit maudit?

À l'intérieur, deux animateurs ajustent la lampe rouge de façon à ce qu'elle éclaire pleine puissance vers la double-porte. La première personne qui ouvrira ça sera surprise, aveuglée. Une fois cette tâche bien simple terminée, ils insèrent le mélange dans la machine à fumée et activent celle-ci. À l'extérieur, l'animateur responsable explique à ses personnages le rôle qu'ils ont à faire ce soir.

Ceux-ci sont quatre, costumés comme les monstres des meilleurs jeux fantastiques. Deux d'entre eux sont très grands et l'un d'eux, beaucoup plus massif que l'autre. Il porte une armure de chevalier de laquelle pendent des trophées sanglants. Le maquillage du personnage lui donne une apparence hideuse, inhumaine. Son épée en ferait frémir plus d'un.

L'autre a des symboles étranges partout dans le visage et il affiche déjà une grimace vicieuse, il porte

deux épées courtes, semblables à des glaives romains et son armure est légère, souple. Un autre a un masque de crâne orné de pointes acérées, les os sont verdâtres, comme pourris par une maladie qui aurait mieux fait de rester cloîtrée dans l'imaginaire des autres. Le dernier a les bras à l'air, expire déjà bruyamment alors qu'il agite sa hache de guerre autour de lui.

« La règle est simple » explique l'animateur. « Les 3 équipes ont des intérêts différents face à comment ce scénario doit se dérouler. Ceux qui font les envahisseurs voudront sûrement vous utiliser pour que vous semiez la pagaille, les citadins vont vouloir vous chasser à tout prix et les inquisiteurs vont vouloir vous utiliser pour gagner contre les deux autres. Jouez avec ça, faites vos rôles et profitez des interactions des joueurs pour rendre l'événement inoubliable »

L'animateur responsable explique ensuite à ses quatre personnages les règles. Ils sont 4 démons sortis de la porte de l'Enfer après une bataille entre eux dans l'au-delà. Chacun va errer sur sa partie du terrain (préalablement divisé en quatre). Chaque démon a son opposé; Tempérance est lent et calculé et veut tuer Colère, qui est enragé, rapide et irréflecti. Honneur annonce ses couleurs et hurle en défi à ses adversaires, alors que Ruse va se cacher et attendre une opportunité pour frapper. Honneur et Ruse veulent s'entre-tuer. En plus de tout ça, les quatre démons attaquent quiconque se trouvent dans leur chemin, d'une façon appropriée à leur nature. Honneur provoque en duel pendant que Ruse tend des embuscades. Colère fonce dans le tas pendant que tempérance défend sa position.

La règle : lorsqu'un démon meurt, il réapparaît depuis la porte des enfers et retourne sur sa partie du terrain en tuant quiconque se trouve dans son chemin. Si deux démons opposés se croisent, ce qui ne peut être fait que par des stratégies des joueurs, ils s'entretuent et meurent pour de bon. En parlant de cela, il est possible de voir l'épaisse vapeur qui sort de la *porte* et qui se répand comme un brouillard maléfique sur tout le terrain, épongeant les arbres, s'élevant pour couvrir les étoiles. Déjà dans la forêt, les citadins, les envahisseurs et les inquisiteurs s'agitent. Les trois équipes se sont faites la guerre toute la journée et ils savent désormais que quelque chose va arriver. Les animateurs dans la cabane d'où la fumée sort lâchent un cri de détresse et bien vite, des membres de chaque équipe accourent.

Ils sont devant la porte, laquelle est fermée et de laquelle s'étend l'épais brouillard illuminé d'une lueur rouge. Des cris de souffrance et de terreur retentissent de l'autre côté. Les gens ne savent pas quoi faire et le chef d'une des équipes s'avance, ses armes dans les mains, prêt à affronter le mal. La porte s'ouvre et il se fait attraper et tirer à l'intérieur sous les regards impuissants de ses amis.

Face à ce sacrifice, quatre monstres sortent. En contre-jour, dans le brouillard qui se répand à leurs pieds, ils ont l'air de titans invincibles. Ils se lâchent des cris de défi. Colère promet à Tempérance de lui mettre la main au collet, Honneur hurle à l'adresse de Ruse qui s'enfuit dans la forêt, décapitant l'un des aventuriers qui observait la scène, incrédule.

Les quatre démons sont vites partis, sans que ceux venus en avant-garde n'aillent compris quoique ce soit. Tempérance erre dans le champ non loin, visible dans l'herbe haute, sa tête ornée d'une crête de pointes rappelant à tous les camps la nature de cet être : un monstre issu de l'enfer. Ceux qui s'approchent de lui goûtent à sa puissance et s'enfuient ou meurent. Impossibles de vaincre un seul de ces quatre monstres sans être plusieurs à l'affronter.

Et à un moment, certains commencent à observer.

« Ruse! Je sais que tu es encore ici! Sors et viens m'affronter, que je te pulvérise le crâne! » cri Honneur depuis le bord de la rivière. Des aventuriers le voient et s'attaquent à lui. De peine et de misère, ils parviennent à mettre le démon au tapis, pendant que d'autres observent la porte des enfers, voyant s'il y a une façon de la bloquer.

Le personnage qui joue Honneur ressort tout à coup par la porte, emmenant avec lui la brise de l'enfer, et fauche deux des aventuriers qui ne s'attendaient pas à voir le démon sortir une seconde fois de la porte. Honneur repart dans la forêt, ses pas le tremblement de terre d'un monde qui se fissure.

Colère court et crie à tue-tête, démembrant les malheureux mortels dans sa route, lesquels s'organisent et parviennent aussi à le blesser. Colère réapparaît où le portail. Les aventuriers soignent leurs blessés, se regroupent, se cachent à l'orée du bois et observent les quatre démons qui, sans quitter leurs propres territoires, se lancent des défis.

L'un des aventuriers comprend.

« Suivez-moi! » crie-t-il. Il s'en va dans la grande plaine où se trouve Colère, lequel cri de victoire, debout entre les corps d'aventuriers malchanceux. Ils le voient tous, gigantesque, ombre plus sombre que la nuit, agitant son arme dans les airs. Et les aventuriers font l'impensable : ils le provoquent.

Colère commence à courir pour les rattraper. Les aventuriers se mettent à fuir, attirant davantage la fureur du démon qui finit par en rattraper un qui tombe sous ses coups. Les autres continuent à courir et plusieurs sacrifient leurs vies de la sorte.

Ils arrivent dans le champ d'herbes hautes où Tempérance tient sa position. Ce dernier relève la tête, comme un loup sentant sa proie, lorsqu'il entend les invectives de Colère qui insulte tous les poltrons qui fuient devant lui. La ruse a fonctionné alors que Colère et Tempérance s'observent. Les deux croisent le fer et finissent par s'entretuer.

Des éclaireurs au portail annoncent que les deux démons ne ressortent pas. Les gens croisent les doigts, espérant que ce ne soit pas un faux espoir.

La tant crainte résurrection n'arriva jamais.

Seulement, les deux monstres restants sont les plus durs. Honneur refuse de suivre des gens qui ne désirent pas l'affronter en duel (ce qui a été tenté quelques fois avec des résultats désastreux) et méprise ceux qu'il reconnaît l'avoir vaincu en groupe.

Ruse, pendant ce temps, se cache dans les bois et sort lorsque ses proies sont effrayées, fragiles, et les égorge ou les poignarde dans le dos, laissant des corps derrière lui sans faire un seul bruit.

Comment forcer les deux opposés à se rencontrer?

Un autre des joueurs comprend alors et regarde les membres de son équipe d'aventuriers.

« On les tue tous les deux en même temps. Ils vont réapparaître ou la porte et ils n'auront pas le choix de s'affronter! »

« Ils ont tous les 4 apparus en même temps et se sont séparés! Ça ne fonctionnera pas! » dit un autre. S'il avait été le cinquième démon, il aurait été Pessimisme.

« En effet, mais lorsque Colère et Tempérance se sont revus, ils se sont entretués. On peut essayer! De toutes façons, mieux vaut essayer quelque chose que laisser ces monstres massacrer tout le monde sans opposition! » fait finalement le joueur qui a comme rôle celui du prêtre du village. Les autres se rallient à lui. Les soldats prennent leurs armes alors que les villageois s'équipent de fourches, de pelles et de haches.

Faibles en nombre, mal armés et blessés des derniers combats, les citoyens se demandent comment tous ensemble ils pourront bien battre deux de ces puissants démons. Les inquisiteurs sortent alors de l'ombre, leur offrant leur aide.

« Je vous propose qu'on s'occupe d'un, pendant que vous vous occupez de l'autre » dirent-ils. Les manipulateurs étaient reconnus comme des héros mais qui utilisaient toujours les circonstances à leur avantage et étaient prêts à tous les sacrifices pour faire triompher le bien.

Les citoyens décidèrent qu'il valait mieux leur faire confiance et risquer l'échec, que d'échouer seuls.

Ils se séparèrent. Les citoyens décidèrent de traquer Ruse, le plus faible des quatre démons, mais aussi le plus talentueux. S'ils le trouvaient, nul doute que tous ensemble ils parviendraient à le vaincre. Les inquisiteurs étaient de grands guerriers et tueurs de démons. Ils arrivèrent près du camp des envahisseurs, ou ceux-ci négociaient avec Honneur. Les inquisiteurs offrirent alors la même entente au démon que les envahisseurs lui offraient. Le démon, refusant de choisir, indiqua qu'il comptait servir seulement ceux qui parviendraient à le battre en duel. Les méchants sautèrent sur l'occasion, pensant qu'ils avaient là une chance d'avoir un puissant allié pour gagner la guerre. Ils foncèrent sur Honneur et, par manque de préparation, se firent presque tous vaincre et les survivants fuirent. Honneur se retourna vers les Inquisiteurs qui, leurs ennemis vaincus, n'avaient plus qu'un démon affaibli à vaincre.

Près du portail, Ruse sortit en premier, humant l'air puis faisant un sourire machiavélique à l'attention de ceux qui gardaient la porte, lesquels étaient de moins en moins nombreux. Il s'apprêtait à en démembrer un lorsque la porte ouvrit de nouveau, relâchant un épais brouillard magique. Honneur sortit derrière lui et les deux bêtes s'entretuèrent dans un combat chorégraphié qui en mit plein la vue. Partout sur le terrain, les clans se rassemblaient pour voir de quoi cette dernière bataille avait l'air. Le métal résonnait, honneur saisissait son ennemi et le lançait par terre lorsque Ruse lui sautait à la gorge. Finalement, les deux succombèrent de leurs blessures et le portail fut refermé à jamais.

Glauque? Violent? Amoral? Dangereux? Ce n'était pas un jeu fait pour des louveteaux ou des castors. C'était l'un des moments culminants d'un camp d'été pour des jeunes d'âge pionniers et aînés (à l'époque). Tous jouaient des personnages et respectaient la thématique. Les coups au visage étaient

permis avec les armes en mousse et personne ne s'est blessé dans ce jeu (DANGEREUX!). Les animateurs et personnages ont joué leurs rôles de façon extraordinaire et les joueurs ont vécu des émotions fortes et des défis autant physiques qu'intellectuels ou sociaux pour parvenir à vaincre les forces du mal, tout en se rappelant que les équipes étaient en guerres entre elles.

Maintenant, dites-moi que des pionniers ne veulent pas faire de thématique? Que ce n'est pas de leur âge?

Le temps des fêtes

Félix Guay
Commissaire-adjoint branche louveteau

Les fêtes arrivent et cela veut aussi dire que les réunions hebdomadaires prendront fin pour quelques semaines. Beaucoup d'entre nous aiment bien cette petite pause pour refaire le plein d'énergie et pouvoir revenir en super forme pour la suite de l'année scout.

En effet, le temps des fêtes est un temps pour se reposer, mais c'est aussi le moment de se rencontrer en équipe d'animation pour plusieurs choses importantes. Premièrement, c'est le moment de faire un bilan de votre première partie de l'année. C'est le moment de vous remettre en question et de vous demander si vos jeunes ont eu de fun ? S'ils ont appris des choses ? S'ils ont grandi ? C'est aussi le moment de vous demander si vous auriez pu faire mieux certains jeux, grands jeux et aventures.

Deuxièmement, le temps des fêtes est le moment idéal pour se rencontrer en équipe afin de prévoir la suite de l'année. Le camp d'hiver arrive, pourquoi ne pas commencer à le préparer tout de suite ? Ou commencer à penser à une thématique super stimulante pour vos jeunes. C'est aussi le temps pour planifier de superbes réunions pour la suite de l'année, de nouveaux grands jeux, de nouveaux apprentissages, etc.

Troisièmement, durant le temps des fêtes c'est aussi un bon moment pour remercier la participation des parents de vos jeunes. En effet, ces derniers vous ont probablement aidé durant des activités de financement, vous ont probablement aidé pour le transport ou encore certains vous ont aidé dans la gestion du groupe scout. Ceci doit être, selon moi, souligné. Effectivement, une petite tape sur l'épaule une fois de temps en temps aide toujours à garder la motivation.

Au final, profitez bien du temps des fêtes pour vous reposer, mais ne soyez pas trop prompts à la paresse, puisque la moitié de l'année scout est déjà passée, mais le meilleur reste à venir, alors redoublez d'ardeur afin d'offrir à vos jeunes toujours plus de nouvelles aventures qui les feront tripper.

Joyeuses fêtes !

Retour en voiture : Des Exploratrices, ça explore!

*Équipe d'animation exploratrice
65^{ème} la Nativité, décembre 2006*

Je ne sais pas comment ça se passe dans les autres réseaux, mais chez les Mésanges de la Nativité de Beauport, ça bouge pas mal depuis le début de l'année.

D'abord, nous avons aidé des extra-terrestres à faire décoller leur vaisseau en panne de compost lors de notre camp (non mais, quel hasard, on était justement là !).

Puis, nous avons appris quoi faire pour ne pas se perdre en forêt, et quoi faire si malgré tout ça devait nous arriver, avec le Groupe de recherche et sauvetage du Québec Métro.

Lundi prochain, on ira voir nos bons amis de la Résidence Joncas, où les grands-mamans vont nous montrer à broder.

Et pour notre party de Noël, on leur prépare une fameuse partie de bingo. On met le paquet. On aura un magasin où les filles pourront dépenser leur zazou cash gagné au cours de jeux la semaine précédente. A elles de gérer leurs dépenses entre des cartes de bingo, des biscuits et du jus. On aura aussi tout plein de petits prix à gagner. Pour l'occasion, on fait comme les vrais : micro, caisses de son, boulier et tout le tralala. Plaisir garanti !

Enfin, pour le retour en janvier, on mijote une super course au trésor dans le quartier et un grand Clue géant en forêt.

Histoire de partager un peu, voici un jeu qu'on a fait avec les filles et qui a eu un bon succès. On a pris une photo numérique en gros plan de chaque fille et animateur, on les a ensuite imprimées sur des feuilles 8 et demi X 11 en noir et blanc, en double. Ensuite, nous les avons mélangées et disposées à l'envers sur le plancher, et on a joué un grand jeu de mémoire géant, par sizaines.

Une fois ce jeu terminé, on a réutilisé les photos, en prenant un exemplaire de chaque et en les découpant en gros morceaux (le nez, les yeux, la bouche...) qu'on a ensuite tout mélangés. Ça donnait un beau casse-tête, dont le but était pour chacune de refaire son propre visage. Pas si facile que ça, vous allez voir...

Ah, et puis, j'ai oublié de vous dire qu'il y a eu le scrabble géant, dont chaque lettre est grosse comme une tuile de plancher, et puis... Bon ok, j'arrête.

Et vous, qu'avez-vous fait? A propos, on aimerait bien avoir des idées de jeux extérieurs pour l'hiver. On attend vos suggestions...