

CAMP ÉDUCATIF MÉDIÉVAL

de Saint-Marcellin



Les jeunes sont invités à s'initier au jeu de rôle grandeur nature ou tout simplement GN. Ils incarneront un personnage (guerrier, magicien, prêtre, etc.) qui est rattaché à l'un des clans : vikings, mamelouks, celtes ou écossais. Ce personnage devra mettre ses talents et son courage à contribution pour que son clan accomplisse une quête fantastique. Le site médiéval sera alors le théâtre d'une aventure épique où magie, monstres et combats sont au rendez-vous pour émerveiller les braves héros.

Le camp c'est pour qui ?

Pour une fête d'enfant, une sortie scolaire (primaire et secondaire), un CPE, un camp de jour ou un groupe de jeunes passionnés ou de jeunes touristes voulant vivre une journée inoubliable, le camp éducatif saura vous accueillir.

Description des activités et déroulement

Le GN est une activité sécuritaire qui est adaptable à tous les groupes d'âge. Filles et garçons pourront s'impliquer à leur guise dans le déroulement d'une quête où les clans rivaliseront de force et de ruse pour l'emporter. Souvent, les moniteurs du camp incarneront des vilains qui feront obstacles aux projets des clans.

La matinée est consacrée à la visite du site et aux activités préparatoires au GN. En après-midi, les clans (équipe de 12 à 20 jeunes) partent à l'aventure pour accomplir une quête sur le site médiéval. La liste des quêtes (voir au verso) présente les différentes options offertes selon l'âge des participants.

S.V.P. ne pas oublier de lire la note concernant le rôle et l'implication des accompagnateurs lors des quêtes.

Arme et déguisement

Un déguisement de base et une arme de mousse sont prêtés aux enfants lors de l'activité et devront être retournés à la fin de la journée. Afin de stimuler la variété, les jeunes qui le souhaitent peuvent apporter leur propre déguisement médiéval, mais AUCUNE arme (mousse, métal ou autre) NE doit être apportée.

Préparation à la journée

Les groupes qui le souhaitent peuvent préparer leur visite au camp éducatif médiéval en lisant ou en effectuant des recherches sur les clans (vikings, mamelouks, celtes ou écossais) ainsi que sur l'époque médiévale de l'An mil.

Horaire-type

- 9 h 15 • Arrivée, toilette, crémage et déplacement vers le site
- 9 h 30 • Accueil, présentation et consignes
- 9 h 40 • Activités préparatoires au GN
 - Visite du site (présentation de l'univers et des clans)
 - Tir de trébuchet
 - Règles du GN (magie, combat, mort, monstre, etc.)
 - Pratique de combats et de jeu de rôle
- 12 h • Dîner
- 12 h 45 • Quête
- 14 h • Retour sur la quête et mot d'au revoir
- 14 h 15 • Toilette et déplacement vers l'autobus
- 14 h 30 • Départ

Information et inscription

Pour information, réservation et tarification, communiquez avec Nathalie Bélanger au 418 798-8127 ou par courriel au festemedievalemarcellin@hotmail.net.

LISTE DES QUÊTES AU VERSO



LISTE DES QUÊTES

CAMP ÉDUCATIF MÉDIÉVAL de Saint-Marcellin

LES COLLECTIONNEURS DE DIAMANTS

Âge recommandé : 3 à 5 ans

Durée : environ 45 minutes

Combat entre les participants : non

Les tout-petits partent à l'aventure grâce à une carte aux trésors qui indique des cachettes de diamants. Ils doivent en ramasser le plus possible pour remplir la bourse de leur clan. Attention, de vils pirates rôdent dans les parages et chercheront à s'emparer des diamants.



LA CHASSE AUX GOBELINS

Âge recommandé : 6 ans et plus

Durée : environ une heure

Combat entre les participants : non

Oyez! Oyez! Tous les clans convoquent leurs braves aventuriers pour partir à la chasse. D'affreuses créatures à la peau verte se cachent dans les bois et près des bâtiments. Les clans doivent débusquer ces gobelins fauteurs de troubles et les neutraliser.



L'ESCORTE

Âge recommandé : 6 ans et plus

Durée : environ une heure

Combat entre les participants : non

Les clans ont comme mission d'escorter un chargement très précieux qui passera au travers de la forêt ténébreuse, un endroit peuplé de créatures mal odorantes et peu recommandables. Chaque clan doit faire preuve de courage en défendant son chargement, et ce, tout en avançant le plus rapidement possible.



LA RANÇON

Âge recommandé : 6 ans et plus

Durée : environ une heure

Combat entre les participants : non

Pour délivrer un des leurs retenus prisonniers, chaque clan doit payer une rançon à l'archimage noir. Conformément aux instructions reçues, les aventuriers doivent apporter les diamants un à la fois et le plus rapidement possible. Toutefois, les chemins pour s'y rendre sont infestés par les pires brigands.



LE SIÈGE DU CHÂTEAU FORT

Âge recommandé : 9 ans et plus

Durée : environ 90 minutes

Combat entre les participants : oui

Deux clans se sont alliés contre deux autres qui se sont réfugiés dans un bâtiment fortifié. Un siège s'installe et les armées se font la guerre. Combien de temps pourront tenir les assiégés? Après chaque bataille, les rôles sont inversés.



LA GUERRE DES CLANS

Âge recommandé : 9 ans et plus

Durée : environ 90 minutes

Combat entre les participants : oui

Les clans sont en chicanes et la méfiance règne. Chaque clan doit protéger son objet sacré tout en tentant de s'approprier celui des autres. Plus un clan récupérera d'objets sacrés, plus les autres clans se lieront contre lui... l'espace d'une attaque. Le clan qui aura en sa possession le plus d'objets sacrés à la fin du jeu, en ressortira victorieux.



GLOIRE ET PRESTIGE

Âge recommandé : 9 ans et plus

Durée : environ 90 minutes

Combat entre les participants : oui

Les clans rivalisent pour savoir quel est le clan le plus prestigieux. Pour y parvenir, les clans doivent réaliser des actions héroïques, la construction de merveilles ou des attaques victorieuses pour accumuler des points de prestiges.



NOTE IMPORTANTE CONCERNANT LE RÔLE ET L'IMPLICATION DES ACCOMPAGNEURS

Chaque clans (équipe de 12 à 20 jeunes) se déplaçant de façon autonome sur le site médiévale, **doit avoir avec lui au moins un accompagnateur** qui sera responsable de son équipe **en tout temps** et devra favoriser la cohésion du clan pour la réussite de la quête. **L'accompagnateur incarnera un personnage influent auprès de son clan.**

