

But et règles du jeu

Les scouts doivent trouver BP. Pour cela, ils devront trouver quatre morceaux de puzzle qui reconstituent une photo de BP. Quand ils ont obtenu le puzzle complet, ils doivent trouver BP, qui remettra des prix aux 3 premières équipes à l'avoir trouvé. Mais il y a deux photos de BP découpées en puzzle de 4 morceaux (Photo 1 | Photo 2) . Ils devront donc peut-être retourner voir un des personnages pour avoir le bon morceau.

Personnages

Agnès Baden Powell : Fondatrice du guidisme. Épreuves de secourisme : chaise avec les mains, civière ou bras en écharpe

Lady Olave : Épouse de BP et première cheftaine guide. Épreuves d'orientation : Trouver le Nord avec une boussole, dire sur une carte dans quelle direction ils devront aller pour aller de Coaticook à Sherbrooke, marcher 10 pas dans la direction de l'azimut 182.

Rudyard Kipling : Auteur du Livre de la jungle. Épreuves sur la nature : des questions sur la faune et la flore du Québec

Île de Brownsea : Lieu du premier camp scout en 1907. Épreuves techniques travail d'équipe avec les noeuds, dire quand utiliser tel noeud, coder la lettre C (tiret, point, tiret, point) en morse : noeud simple = point, noeud en 8 = tiret

Robert Baden Powell : Fondateur du scoutisme. Épreuve de connaissance des lois scoutes : jeu pour relier les lois aux bonnes branches

Les autres animateurs qui restent sont les Bandar-Logs.

Consignes

-L'aire de jeu doit être grande, mais délimitée.

- Les jeunes sont en équipe de trois ou quatre. Un des jeunes doit avoir un foulard qui dépasse de sa ceinture.

- Les jeunes doivent trouver les personnages (taguer un animateur) et réussir les épreuves imposées (choisies par les personnages). La première fois qu'une équipe voit un personnage, c'est lui qui choisit quel morceau de puzzle il leur donne. Les autres fois, l'équipe choisit le morceau.

- Si une équipe tague un Bandar-Log, celui-ci doit chanter une chanson à l'équipe et faire leur cri de ralliement.

- L'équipe qui fait l'épreuve imposée par un personnage est à l'abri des Bandar-Logs pendant ce temps.

- Les autres équipes qui attendent de passer l'épreuve d'un personnage peuvent se faire attaquer par un Bandar-Log, c.-à-d. se faire attraper le foulard. Si un Bandar-Log attrape le foulard, l'équipe doit donner un des morceaux de puzzle pour ravoir leur foulard.

- Les équipes peuvent se voler le foulard entre elles. L'équipe qui a attrapé le foulard d'une autre équipe obtient un morceau de puzzle (pigé au hasard dans l'enveloppe) de l'équipe perdante et leur remet leur foulard.

- Quand une équipe a les 4 morceaux du même puzzle, elle trouve BP, qui leur fera passer la dernière épreuve.

Division des équipes	<p>Quand nous avons fait ce jeu, il y avait des jeunes castors, louveteaux, exploratrices et éclaireurs de deux groupes (5e Coaticook et 41e Sherbrooke). Comme nous voulions mélanger les deux groupes et les groupes d'âge, on a procédé ainsi pour former les équipes de 4 jeunes :</p> <p>Première ligne : castors de Coaticook, puis louveteaux de Sherbrooke Deuxième ligne : louveteaux de Coaticook, puis castors de Sherbrooke Troisième ligne : éclaireurs de Sherbrooke, puis exploratrices de Coaticook Quatrième ligne : exploratrices de Sherbrooke, puis éclaireurs de Coaticook</p> <p>Ensuite, pour chaque ligne, on a donné un numéro de un à ... à chaque jeune. Ensuite, on appelait les quatre numéros un (le numéro un de chaque ligne) : ils formaient l'équipe numéro un et on leur donnait l'enveloppe dans laquelle ils mettent les morceaux de puzzle qu'ils ont mérité à une épreuve ou qu'ils ont "volé" à une autre équipe. Les 4 numéros deux forment la deuxième équipe, les 4 numéros trois forment la troisième équipe, etc...</p>
Contenu des enveloppes de chaque équipe	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Numéro de l'équipe - Cri de ralliement - description des personnages : <p>Agnès Baden-Powell : soeur de Robert Baden-Powell. Elle a commencé à adapter le scoutisme pour les filles. Type d'épreuve : secourisme.</p> <p>Lady Olave Baden-Powell : épouse de Robert Baden-Powell. Après la mort de BP, elle a beaucoup contribué à répandre les mouvements scouts et guides dans le monde, jusqu'à ce qu'elle meure en 1977. Type d'épreuve : orientation.</p> <p>Rudyard Kipling : il a écrit "Le livre de la jungle", qui est l'histoire de base des louveteaux. Type d'épreuve : Faune et flore.</p> <p>Ile de Brownsea : endroit en Angleterre où eut lieu le premier camp scout en 1907. Type d'épreuve : noeuds.</p> <p>Robert Baden-Powell : né en Angleterre le 22 février 1857. Fondateur du scoutisme. Mort au Kenya en 1941.</p>
Épreuves des personnages	<hr/> <p>Comme il y avait beaucoup de jeunes lorsque nous y avons joué, chaque personnage était joué par deux animateurs : un des deux donnait l'épreuve numéro 1, l'autre donnait l'épreuve numéro 2. La troisième épreuve servait lorsqu'une équipe devait revenir voir un personnage, car elle s'était fait voler un morceau de puzzle. Chaque animateur avait les mêmes morceaux d'un puzzle (ex. coin gauche en haut du puzzle no. 1).</p>
Agnès Baden Powell	<p>Fondatrice du guidisme</p> <p>Épreuves : secourisme : 1- chaise avec les mains, 2- civière ou 3- bras en écharpe</p> <p>Matériel : deux longs bâtons et une couverture pour la civière, bandage triangulaire</p> <p>Coins gauche haut des puzzles</p>

Agnès Baden Powell
(suite)

- 1- Chaise avec les mains : À faire deux par deux. Avec sa main gauche, chaque personne entoure son propre poignet droit, pouce dessous et le reste de la main dessus. Puis en se mettant face à face, la main droite agrippe de la même façon le poignet gauche de l'autre personne. Les 4 mains forment un carré sur lequel s'assoit le "blessé", et le "blessé" met chacun de ses bras autour du cou de deux personnes qui forment la chaise.
- 2- Civière : Étendre la couverture à plat. Mettre un bâton environ au tiers de la largeur, replier la couverture. Mettre le deuxième bâton au deux tiers de la largeur, près du bord replié. Replier le deuxième bord.
- 3- Bras en écharpe : avec bandage triangulaire : NOEUD PLAT sur l'épaule.

Lady Olave

- Épouse de BP et première cheftaine guide
- Épreuves : orientation : 1-Trouver le Nord avec une boussole, 2- dire sur une carte dans quelle direction ils devront aller pour aller de Coaticook à Sherbrooke, 3- marcher 10 pas dans la direction de l'azimut 182.
- Matériel : boussole, carte avec Coaticook et Sherbrooke. Coins droit haut des puzzles
- 1- Trouver le Nord avec une boussole
- 2- dire sur une carte dans quelle direction ils devront aller pour aller de Coaticook à Sherbrooke en alignant le nord de la boussole et le nord de la carte.
- 3- marcher 10 pas dans la direction de l'azimut 182

Rudyard Kipling

- Auteur du Livre de la jungle
- Épreuve : nature : des questions sur la faune et la flore du Québec
- Matériel : papiers avec les questions
- Coins gauche bas des puzzles
- 1- Empreintes : associer au bon animal : Les empreintes suivantes sont de la bonne dimension. Trouve l'animal à qui elles appartiennent... Tu as le choix entre : raton laveur, orignal, cerf de Virginie, souris à pattes blanches (images d'empreintes)
- 2- Emblèmes du Québec : Faire un jeu d'association avec les emblèmes du Québec :
- Arbre Merisier (Bouleau jaune) Insecte Amiral Fleur Iris versicolore Oiseau Harfang des neiges
- 3- Reconnaître oiseaux : Identifier correctement les oiseaux. Pour imprimer les images, suivre les liens : geai bleu | cardinal rouge | chardonneret jaune | mésange à tête noire.

Île de Brownsea

- Lieu du premier camp scout en 1907
- Épreuve : travail d'équipe avec les noeuds, dire quand utiliser tel noeud, coder la lettre C (tiret, point, tiret, point) en morse : noeud simple = point, noeud en 8 = tiret
- Matériel : des cordes pour faire les noeuds, papier avec questions
- Coins droit bas des puzzles

Île de Brownsea
(suite)

- 1- Chaque membre de l'équipe choisit un noeud mais il doit être différent des noeuds des autres membres de l'équipe
- 2- Questions sur les noeuds (image du jeu d'association)
- 3- coder la lettre C (tiret, point, tiret, point) en morse : noeud simple = point, noeud en 8 = tiret

Robert Baden Powell

Fondateur du scoutisme

Épreuve : Lois : jeu pour relier les lois aux bonnes branches

Matériel : cartons pour le jeu. Sur 5 feuilles format légal, dessiner un bonhomme sur chacune. Dessiner un phylactère assez grand pour contenir les textes des lois donnés plus bas. Découper des chemises dans des papiers de couleur : une jaune pour les castors, deux vertes pour les louveteaux et exploratrices, une bleue pour les éclaireurs et une rouge pour les pionniers. Coder en morse sur des papiers les mots suivants : castors, louveteaux, exploratrices, éclaireurs, pionniers.

L'épreuve que fait passer B.P. : donner aux jeunes les mots codés en morse. Puis sur chacun des cinq bonhommes, ils doivent associer le nom de la branche, la couleur de chemise et le texte de loi.

Loi des castors : Un castor joue avec et comme les autres

Loi des exploratrices : Je suis propre

Je suis active

Je suis vraie

Je suis l'amie de l'autre

Je suis joyeuse

Loi des louveteaux : Le louveteau fait de son mieux

Le louveteau fait plaisir à quelqu'un tous les jours

Loi des éclaireurs : Nous sommes dignes de confiance

Nous sommes tous amis

Nous partageons notre foi

Loi des pionniers (et adultes)

Le scout mérite et fait confiance.

Le scout combat pour la justice.

Le scout partage avec tous.

Le scout est frère de tous.

Le scout protège la vie.

Le scout fait équipe.

Le scout fait tout de son mieux.

Le scout répand la joie.

Le scout respecte le travail.

Le scout est maître de lui-même.