

Consignes

Le jeu se fait en huit étapes.

Le jeu peut se faire soit individuellement, soit en patrouille.

Il faut respecter les consignes de chaque étape

Étape 1

Le serment ¹

Afin de pouvoir prêter serment, pour être armé CHEVALIER, les écuyers vont devoir déchiffrer individuellement un message codé, soit le texte de la promesse, pour ensuite recevoir l'adoubement. *

On est armé chevalier par un parrain. L'armement a lieu sur un champ de bataille ou au château. En ce dernier cas, il est précédé d'un bain et de la veillée d'armes, nuit passée en oraison à la chapelle. L'épée a été déposée sur l'autel pour être sanctifiée. La messe est célébrée. Elle est suivie d'un festin. Puis, sur le perron du château et devant une nombreuse assistance, le jeune homme reçoit l'épée et le baudrier, on lui chausse les «éperons d'or», il revêt le haubert, reçoit le heaume, l'écu, la lance et enfin la *paumée* coup du plat de la main administré par le parrain sur la nuque en disant : **Au nom de Dieu, de Saint Michel et de Saint Georges, je te fais Chevalier.**

1

Photocopies du texte de la promesse en code (25)

** Au moyen âge, on adoubaient un chevalier, on l'armait en le soumettant aux cérémonies de la réception, en lui chaussant les éperons, en lui donnant l'accolade.*

Étape 2

L'épreuve

Afin de prouver leur vaillance, les nouveaux chevaliers devront réaliser une tâche collective, de leur choix, par patrouille. Le choix devra au préalable avoir été approuvé par un / e des animateurs /trices.

Exemples de tâches :

Installer un mat de drapeau
Préparer un spectacle pour le bivouac
Organiser une surprise pour la troupe
Améliorer l'aménagement du camp
Brûler une porte d'arche

Étape 3

La peur ²

Les yeux bandés, le chevalier devra trouver la clé du courage en cherchant dans des contenants, dont l'un contiendra, soi disant une couleuvre. Chaque contenant sera rempli d'une substance différente (huile, riz, sable, jello, graisse, café)

Étape 4

La persévérance

2

- Contenant pour l'épreuve**
- Huile, riz, sable, jello, graisse, café**
- Clé**

2,

Le magicien, pour une potion connue de lui seul, a besoin des éléments suivants, avant 20 minutes, pour fabriquer un contre poison

Bave de crapaud
 Ver de terre
 Mousse
 Vesse de loup
 Balai de sorcière
 Écorce de bouleau jaune
 Lycopode
 Polypore
 Roche
 Du soufre
 Une fougère
 Du thuya
 Aiguille de mélèze
 Épine d'aubépine
 Un bouton d'or
 Une quenouille
 Une fleur de pissenlit
 Aiguille de pin
 Une fleur de trille
 Une fleur de trèfle

Patrouille _____

Heure de départ _____

Heure d'arrivée _____

Étape 5

Le savoir

Pour un chevalier, le savoir était important.

Complète à l'aide d'un chiffre les phrases suivantes

- | | |
|--|--------|
| 1. Les _____ doigts de la main | 5 |
| 2. Les _____ jours de la semaine | 7 |
| 3. Les _____ testaments | 2 |
| 4. De _____ à _____ ans | 7 / 77 |
| 5. Les _____ sens | 5 |
| 6. Les _____ éléments | 4 |
| 7. Les _____ planètes du système solaire | 9 |
| 8. Les contes des _____ nuits | 1,001 |
| 9. Les _____ coups de minuits | 12 |
| 10. Blanche Neige et les _____ nains | 7 |
| 11. Les _____ travaux d'hercule | 12 |
| 12. Les _____ mousquetaires | 3 |
| 13. Les _____ péchés capitaux | 7 |
| 14. Un trèfle à _____ feuilles | 4 |

Complète à l'aide de mots les phrases suivantes

- | | | |
|-----------------------------------|---------------|-----------|
| 1. Les 26 _____ de l'_____ | lettres | alphabet |
| 2. Les 12 _____ de l'_____ | mois | année |
| 3. Les 102 _____ du _____ | os | squelette |
| 4. Les 10 _____ de Dieu | commandements | |
| 5. Les 101 _____ | dalmatiens | |
| 6. 52 _____ dans un _____ | cartes | jeu |
| 7. 24 _____ dans une _____ | heures | journée |
| 8. 2001, _____ de l'espace | odyssée | |
| 9. 1,000 _____ sous les mers | lieues | |
| 10. Le _____ du _____ en 80 jours | tour | monde |
| 11. _____ et les 40 _____ | Ali Baba | voleurs |
| 12. Les 5 _____ du monde | continents | |
| 13. La semaine des 4 _____ | jeudi | |
| 14. Un trèfle à 4 _____ | feuilles | |

Étape 6

La débrouillardise

Fabriquer un engin de guerre en patrouille en utilisant que le brêlage comme technique d'assemblage

Exemple de machine de guerre:

Baliste,
Catapulte,
Chevalet d'arbalète à tour
Bélier

Étape 7

Le savoir³

La patrouille devra suivre un parcours en trouvant le Nord à l'aide d'une montre, à l'aide de boussoles à certains endroits, puis avec une carte sommaire.

Résultat :

Étape 8

L'adresse⁴

3

- Sanions**
- Boussoles**
- Messages**
- Parcours avec 4 codes couleurs**

4

- Lance**
- Ballons**
- Pompe**
- Bandeau**

5

GRAND JEU - CAMP D'ETE 98-99
LA QUETE DU GRAAL

Épreuve ou les yeux bandés, le chevalier doit tuer des adversaires figurés par des ballons attachés à des cordes, S'il est touché par un ballon, il a perdu.

Si le jeu est trop facile, les ballons peuvent être mobiles.

Résultat :

Étape 9

Les principes

Direction donnée sur une base de chiffre			A	Z	I	M	U	T		
Action de transformation de certaines denrées pour les conserver	F	U	M	A	G	E				
Variété de champignon qui érode une roche		L	I	C	H	E	N			
Branche de la géophysique portant sur les déplacements de l'atmosphère	M	E	T	E	O					
Herbivore, pouvant courir à 45 km et faire des bonds de 5 mètres		L	I	E	V	R	E			
Résineux qui perd ses aiguilles 1 fois par année		M	E	L	E	Z	E			
Canidé, carnivore, au pelage changeant de couleur selon les saisons		R	E	N	A	R	D			
Abri portatif démontable en toile			T	E	N	T	E			
Mammifère carnivore, vivant en meute			L	O	U	P				
Féliné présumément disparu en Estrie		C	O	U	G	A	R			
Plante, dont les tiges peuvent servir de liens, de cordes		L	Y	C	O	P	O	D	E	
Faisceau de plume qui surmonte la tête de certains oiseaux			A	I	G	R	E	T	T	E
Produit de la décomposition partielle de végétaux		H	U	M	U	S				
Troisième planète du système solaire			T	E	R	R	E			
Tout astre qui brille dans le ciel nocturne			E	T	O	I	L	E		