

## Camp d'hiver commun castors et louveteaux

### THÈME : THORGULL LE VIKING AU MARKLAND, PAYS DES BOIS (AMÉRIQUE)

Histoire : Le grand voyage de Leif et de son équipage : La malédiction des dieux vikings

Cette histoire commença dans les terres froides de l'Islande. On disait souvent d'eux qu'ils ne connaissaient pas la peur. Ils étaient des navigateurs sans pareil et ils entreprenaient souvent de longs voyages dans le but de coloniser de nouvelles terres. Le plus célèbre explorateur de la mer parmi les Vikings fut Erik le Rouge. Chassé d'Islande à la suite d'une bagarre, il partit à l'Assaut de l'océan et découvrit une terre nouvelle qu'il nomma Groenland « pays vert ». Il y établit deux colonies et c'est à partir de ces établissements que les fils d'Erik, ainsi que sa fille Freydis, se lancèrent plus avant dans l'exploration du monde. Leif fut le premier d'entre eux à découvrir à son tour de nouvelles contrées. Il rapporta de son voyage des récits fabuleux à propos de terres inconnues des hommes : Helluland (le pays des pierres plates), Markland (le pays des bois) et Vinland (le pays des vignes) Un second voyage fut conduit par son frère Thorvald, qui passa au moins deux hivers dans les maisons construites par Leif et explora les côtes voisines, mais ne revint jamais chez lui. Ses compagnons racontèrent qu'il avait été tué par une flèche. L'année suivante, un autre frère, Thorstein, partit pour récupérer le corps de Thorvald, mais des tempêtes estivales l'empêchèrent d'apercevoir la terre. Deux autres expéditions furent menées vers l'Ouest à la suite des histoires fantastiques rapportées par les fils d'Erik, la dernière étant conduite par leur sœur Freydis. Mais chaque fois, les navigateurs revinrent chez eux disant que des peuples de chasseurs armés de flèches défendaient ces terres contre l'intrusion des étrangers et les explorations vers l'ouest furent abandonnées. La formidable aventure des enfants d'Erik devint une légende dont personne ne savait si elle avait été vécue ou inventée...

Un jour (près de trois cents ans s'étaient écoulés depuis les événements que nous avons racontés) quelqu'un se décida à vérifier cette histoire. Il s'agissait du capitaine Leif, descendant éloigné de Leif Erikson. Leif était un grand Viking, brave, fort et courageux, comme tous ceux de son peuple d'ailleurs. Leif se décida donc à entreprendre un grand voyage afin de suivre les traces de ses ancêtres. Il enrôla 15 autres Vikings pour partir avec lui. Parmi les membres de l'équipage, il y avait Thorgull qui, bien que très jeune, était aussi courageux et brave que ses autres compagnons de voyage. Ainsi donc, ayant réuni un bon équipage, Leif se décida à partir. Avant son départ, il dit ceci à sa tribu : « Je promets de retrouver les terres vues par nos ancêtres! Je promets également de revenir seulement au moment où mes yeux auront vu ces terres! » Telles furent les paroles de Leif au départ de son expédition. Lui et ses compagnons partirent donc de l'Islande pour un long voyage. Se guidant par les étoiles, les Vikings tentèrent de se diriger vers les terres décrites par les fils d'Erik. Le voyage fut long et pénible, tellement long que n'importe qui d'autre se serait découragé. Mais après des mois de voyage, les aventuriers arrivèrent en vue d'une terre inconnue. En fait, les Vikings arrivèrent près des côtes du Grand Nord. À ce moment, Leif et ses amis

décidèrent d'aller explorer ces terres. Ils accostèrent donc leur Drakkar sur le rivage et ils en commencèrent l'exploration. Le soir, les Vikings se réchauffaient en faisant de grands feux et, comme l'exploration de Grand Nord pris beaucoup de temps, de nombreux feux furent allumés. Un jour Leif dit à son équipage : « Allons. Braves compagnons! En l'honneur de notre valeureux ancêtre Erik, premier grand explorateur de la mer, continuons notre voyage vers le sud! De plus, à chaque nouvel endroit que nous allons explorer, nous allumerons un grand feu de joie en l'honneur de Erik! » L'équipage fut heureux de cette nouvelle et tous s'écrièrent : « Oui, en l'honneur de Erik! »

Ainsi, Leif et son équipage continuèrent leur voyage pendant longtemps, bien longtemps, et aussi, comme l'avait promis Leif, à chaque nouvel endroit visité, les aventuriers firent des grands feux de joie en l'honneur de leur ancêtre Erik. Les voyageurs un peu insouciant ne se sont pas préoccupés cependant d'éteindre adéquatement leurs feux, ce qui menaça le pergélisol nordique ainsi que la flore des régions intermédiaires entre celui-ci et les grandes forêts plus au sud. Cela causa beaucoup de troubles dans ces nouvelles terres, poussant plusieurs animaux à s'enfuir vers d'autres territoires. Cette irresponsabilité mit les dieux vikings dans une colère terrible! Au Valhalla, les dieux se rencontrèrent donc pour parler de cette situation jugée très grave. Une décision fut prise : ils allaient punir cet équipage en lui infligeant une malédiction. La malédiction fut la suivante : plus jamais les membres de l'équipage de Leif ne pourraient prendre la mer et plus jamais ceux-ci ne pourraient retourner chez eux, ni dans aucune autre terre, mortelle ou immortelle. Les dieux furent satisfaits de cette punition mais le plus satisfait fut Loky, l'esprit du feu, toujours prêt à semer la discorde autour de lui, car cette situation avait semé la discorde entre les dieux et les humains. Au moment où les dieux vikings lançaient cette malédiction, l'équipage de Leif était en train de festoyer au beau milieu de ce qui plus tard, deviendrait la province de Québec et que Leif Erikson, leur ancêtre, avait nommé Marklan, le pays du bois. Leif et ses compagnons festoyèrent longtemps cette nuit là et comme toujours, ils firent un feu de joie immense. Mais une chose stupéfiante arriva : le feu fut éteint par un orage violent envoyée par les dieux, dans laquelle ils expliquaient les conséquences des actes posés par les Vikings et la malédiction qui frappait maintenant chacun des voyageurs. L'orage cessa, puis les Vikings se couchèrent avec sentiment qui leur était jusqu'alors inconnu : La Peur. Le lendemain, Leif se réveilla et dit ceci à ses compagnons : « Allons, amis voyageurs, il grand temps pour nous de rentrer. Les événements bizarres d'hier ne sont que l'effet de la fatigue et de l'éloignement. Allons chez nous! » Les Vikings, bien heureux à l'idée de pouvoir retrouver leurs familles, agréèrent la proposition de Leif et prirent le large. Cependant, au moment où ils commencèrent à ramer, un éclair venant du ciel frappa le Drakkar de Leif. Sous le choc, le Drakkar se cassa en deux et les membres de l'équipage furent jetés à l'eau. Les pauvres tentèrent de nager pour revenir sur le rivage, mais les eaux glacées eurent raison des voyageurs désespérés. Thorgull fut le seul survivant de cette épopée. Il se sentit vraiment dépaysé et seul, mais son courage de Viking ne faillit point, il devait survivre à tout prix...

Bien des temps ont passé depuis cet événement, le Québec s'est développé. Plusieurs personnes de la région de Portneuf disent avoir déjà vu un homme rôder dans les bois,

seul. L'histoire de la malédiction de l'équipage de Leif n'est connue d'aucun homme sur terre, mis à part du Viking Thorgull, dernier survivant d'un peuple brave et courageux. Également, au Valhalla, les dieux vikings se souviennent de cette malédiction et observent le brave Thorgull. Mais les dieux ont oublié que plus près encore de Thorgull, rôde également Liky, l'esprit du feu, ce dernier se nourrissant de la perpétuelle discorde qui règne entre les dieux et le seul survivant du peuple viking. Pour Thurgull le Viking, reste-t-il encore de l'espoir? Seul l'avenir pourra nous le dire.

Le vendredi soir au camp, nous recevrons la visite de Thorgull qui nous racontera sa triste histoire. Pour pouvoir reprendre la mer vers le pays immortel et obtenir pour lui et ses compagnons le pardon des dieux vikings Thorgull doit se réconcilier avec ceux-ci. Pour y arriver, il demandera l'aide des louveteaux et des castors. Cela ne se fera pas sans de fâcheuses interventions de leur ennemi Loki.

### Horaire du camp pour les castors :

#### Vendredi

18h30.	Départ du local
19h30	Arrivée, installation et consignes
20h15	Arrivée du Viking qui raconte son histoire
20h30	Visite du camp du Viking et jeu bouledi-bouldog pour le dieu Thor
21h30	Collation
10h00	Coucher

#### Samedi

07h15	Lever des jeunes
07h30	Gymnastique matinale
07h40	Déjeuner
08h25	Jeu de signes de piste pour la déesse SIF (peut-être en raquettes)
09h30	Retour des jeunes et explication du bivouac du soir avec les louveteaux Préparation du bivouac avec les castors.
10h00	Collation
10h15	Jeu des flocons pour la fesse Frigg et son fils Baldr.
10h25	Jeu Ours, truites mouches
11h15	Soccer
11h45	Temps libre
12h00	Dîner
12h45	Jeu du filet et autres jeux intérieurs avec le Viking
13h15	Décodage du message de la déesse Idun (à l'intérieur)
13h40	Jeu de la déesse Idun
14h15	Collation sur place
14h40	Retour au chalet pour temps libre (évaluation de progression pour certains jeunes)

15h30	Jeux tirés de la boîte à suggestions ou jeux préparés pour des badges selon le cas
16h00	Glissade
17h00	Temps libre pour préparer le bivouac
17h30	Souper
18h30	Explication du jeu de flambeau, séparation des équipes et habillage.
19h00	Jeu du flambeau pour Moth et Heimdal
20h00	Extérieur pour le dieu Braji et collation
21h00	Couché

### Dimanche

07h30	Réveil des jeunes, préparation des bagages.
08h00	Déjeuner
08h45	Jeu des planètes avec louveteaux, castors et animateurs
09h30	Départ du Viking (appel de Njord, dieu de la mer, au moyen du cor)
09h45	Bricolage et réflexion
10h30	Marche en raquettes
11h30	Dîner
12h15	Fin des bagages et début du ménage avec les jeunes
12h30	Jeux extérieurs avec les jeunes et quelques animateurs
	Ménage final à l'intérieur par les autres animateurs
13h15	Départ

### Horaire de camp pour les louveteaux

#### Vendredi

Le même que les castors

#### Samedi

07h15	Réveil des jeunes
07h30	Gymnastique
07h40	Déjeuner + explication du bivouac du soir pour le dieu Braji
08h25	Préparation du bivouac avec les louveteaux
09h00	Explication des signes de piste avec le Viking et conseils de randonnée
09h30	Préparation du sac de randonnée + habillement
10h00	Je de navigation en mer
10h30	Collation
10h45	Départ des louveteaux en excursion en raquettes
11h00	Jeu des signes de pistes pour le dieu Njord
12h00	Dîner en forêt sur le feu
13h00	Jeux extérieurs sur le site du dîner
13h25	Départ du site pour retour et collation en chemin
14h15	Arrivée et pause réchaud chocolat chaud

14h30	Habillement pour retour à l'extérieur
14h40	Construction des forts de sizaine pour le dieu Tyr (partie 1)
17h00	Entrée et temps libre pour finir de préparer le bivouac
17h30	Souper
18h30	Explication du jeu pour Loki et séparation des équipes et habillage
19h00	Jeu du flambeau pour les dieux Moth et Heimdall
20h00	Bivouac extérieur
21h00	La guerre des forts pour les Walkiries (partie 2)
22h00	Coucher

## Dimanche

Même programme que les castors

## Description des activités du camp

Jeux communs en lien avec le thème de camp

### Bouldi-Bouldog (matériel : Des cônes)

Ce jeu ressemble au jeu « traverse Québec-Lévis » Les jeunes doivent courir d'une zone à une autre lorsque ceux au centre crient : Bouldi-Bouldog. Ceux du centre tentent alors d'attraper ceux qui traversent et lorsqu'ils en ont attrapé un, ils doivent le soulever du sol. Alors celui attrapé reste au centre avec les autres. Par ce jeu, Thor veut mettre à l'épreuve la force des jeunes au cas où ceux-ci pourraient l'aider dans sa lutte éternelle contre les géants.

### Jeu du flambeau pour les dieux Moth et Heimdall (matériel 5 lightsticks et plus de 8 cônes)

Ce jeu sera le dernier du camp pour le thème, il consistera à se débarrasser définitivement du méchant esprit du feu Loki, qui est responsable de la mauvaise fortune des Vikings. Pour ce, les jeunes seront séparés en 2 ou plusieurs équipes. Chaque équipe aura en sa garde un lightstick qui sera au centre d'une zone bien définie, choisie par l'équipe dans son territoire et hors de vue des zones adverses. Les jeunes devront alors trouver la cachette des autres équipes sans se faire toucher par celles-ci lorsqu'ils se trouvent sur leur territoire, et entrer dans la zone (où ils ne peuvent plus être touchés) pour éteindre le lightstick, et le donner à l'animateur responsable se trouvant au lieu de cachette et celui-ci comptera un point à leur équipe, puis remettre le lightstick en place. Lorsqu'un jeune se fait toucher, il doit retourner dans son propre territoire avant de reprendre le jeu. À la fin de la période de jeu, l'équipe ayant le plus de points gagnera la partie. Par ce jeu les jeunes se réconcilieront de plus avec Moth, dieu de l'obscurité et avec Heimdall, gardien de l'arc-en-ciel menant au Valhalla.

## Bivouac pour le dieu Braji

Dans la journée de samedi, les jeunes auront différentes périodes pour que chaque hutte castors et chaque sizaine louveteaux choisisse une chanson pour le bivouac. Ils devront aussi inventer un sketch pour présenter la chanson choisie. Braji est le dieu de la poésie.

## Jeux castors en lien avec le thème de camp

### Jeu de signes de piste pour la déesse Sif : (matériel rubans dorés)

Les jeunes devront suivre dans le bois des signes de piste qui leur permettront de retrouver des filons d'or (rubans dorés) pour les nains, amis de la déesse Sif, à qui ils ont jadis fabriqué une éclatante chevelure d'or.

### Jeu de la déesse Frigg et du dieu Baldr (matériel : 1 grand bâton, 2 petits bâtons, 2 listes de flocons, 2 cuillères, 2 morceaux de feutrine et les loupes des enfants)

Les castors devront d'abord retrouver Frigg, la déesse du ciel, en se guidant sur l'orientation du soleil, comme ils ont appris à le faire. Lorsqu'ils l'auront trouvée, elle remettra à chaque hutte deux morceaux de feutrine, une cuillère et une grille décrivant des flocons de différentes formes. Les jeunes devront alors utiliser leurs loupes pour identifier dans la nature les différents flocons, cadeaux de la déesse du ciel

### Jeu de la déesse Idun (matériel : Un bac, des fruits, des balles, des signatures de Loki et du papier d'aluminium)

La collation (orange et pomme) sera emballée dans des morceaux d'aluminium. La déesse Idun, gardienne des pommes de l'éternité des dieux du Valhalla, gardera l'endroit où seront déposés les fruits. Les jeunes doivent s'en approcher et repartir avec un fruit vers leur territoire sans se faire voir par la déesse. Celle-ci contera jusqu'à cinq avant d'ouvrir les yeux. Si elle voit un jeune, il devra recommencer du début et rapporter son fruit s'il en avait un avec lui. Puis, elle recommencera à compter et ainsi de suite. Cependant, il y aura aussi, parmi les fruits, des balles emballées sur lesquelles seront collés des papiers portant la signature de Loki

## Autres activités castors

Ours, truites, mouche : matériel : 9 cônes et foulards d'équipes.

Les jeunes se divisent en trois équipes dont chacune possède une zone assez distancée des autres zones. Durant le jeu, les ours doivent tenter d'attraper les truites qui elles tentent d'attraper les mouches, qui elles, tentent d'attraper les ours. Lorsqu'un des castors est attrapé, il se rend dans la zone de son prédateur et attend que ses coéquipiers viennent le chercher pour le ramener à leur zone où, de là, il pourra reprendre la partie. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une équipe sur le jeu.

## Jeu du filet

Les jeunes jouent des poissons qui doivent éviter d'être attrapés par le filet. Le filet est constitué de deux jeunes qui se tiennent par la main. Ces derniers doivent attraper les autres en les entourant de leurs bras durant 5 secondes. Si le jeune attrapé réussit à sortir du filet avant, il est libre. Sinon, il se joint au filet pour attraper d'autres poissons et ainsi former un filet toujours plus grand.

Activité de réflexion : matériel : des petits papiers avec les phrases à illustrer, cinq grandes feuilles blanches, des crayons de bois et de feutre en quantité, une cassette de musique calme.

Les castors recevront une lettre des dieux vikings qui s'excuseront pour s'être fâchés avec Thorgull et ses amis. Dans leur lettre, les dieux expliqueront ce qui les a mis en colère dans le fait que les Vikings fassent des feux sans prendre garde à l'environnement fragile des régions nordiques. Ils souligneront que la terre est un beau cadeau qu'ils veulent protéger et ils demanderont aux enfants de faire des dessins pour remercier l'artiste qui a créé toutes les belles choses du monde. Chaque équipe de 2 ou 3 castors illustrera l'une des phrases ci-dessous :

1. Merci pour le soleil qui fait vivre et qui réjouit le cœur.
2. Merci pour la lune et les étoiles qui illuminent la nuit.
3. Merci pour la chanson du vent dans les arbres, l'eau qui désaltère et qui nourrit la terre
4. Merci pour les poissons, les oiseaux et toutes les bêtes de la forêt
5. Merci pour la joie, l'amitié, la vie et le bonheur

La difficulté consistera à ne laisser aucun espace vide dans le dessin. Nous demanderons ensuite aux enfants s'ils ont trouvé difficile de respecter cette consigne. Pendant la promenade en raquettes qui suivra, ils seront invités à observer la variété des couleurs qui remplissent le paysage. Nous terminerons par un retour sur la promenade. Les castors pourront ajouter des remerciements s'ils le veulent et nous réciterons ensemble la prière castor.

## Jeux louveteaux en relation avec le thème de camp

Jeu des signes de pistes pour le dieu Njord : matériel : Signes de pistes et morceaux de la carte de navigation.

Les louveteaux devront suivre des signes de pistes pour retrouver la carte de navigation du Viking qu'il a égarée en arrivant au Vinland. C'est un outil indispensable pour prouver à Njord que nous sommes de bons navigateurs.

Construction des forts pour dieu Tyr : matériel : chaudières pelles et créativité

Chaque sizaine devra se construire un fort avec de la neige afin de se protéger des sizaines ennemies dans l'éventuelle bataille des forts qui aura lieu dans la soirée. Cette activité permettra de prouver à Tyr, dieu de la guerre, que nous sommes de bons guerriers.

Guerre des forts pour les Walkiries

Les louveteaux devront traverser le champ de bataille dans le but de détruire le fort des autres équipes. Le fort qui est dans le meilleur état à la fin de la guerre sortira vainqueur de cette guerre. Les Walkiries, divinités cavalières, décideront des vainqueurs au combat.

Autres activités des louveteaux

Jeu de navigation en mer : matériel : Bâton (gouvernail)

Sur le principe de traverse Québec-Lévis, les jeunes devront traverser un terrain sans se faire attraper. Mais attention! Le terrain a quatre côtés : Tribord, bâbord, la proue et la poupe. Avant d'aller du côté désigné par l'animateur du jeu, les jeunes doivent se rendre au centre du terrain pour aller faire tourner le gouvernail et ainsi faire changer la direction du bateau. Le centre est une zone protégée, mais ils ne doivent pas y rester plus de 10 secondes.