

Grand-jeu technique

ÉQUIPE A B C	ÉPREUVE	CACHETTE	CONDITIONS
1 8 6	Noeud de chaise	A la limite du terrain, près de la rivière (vers St-Casimir)	Nu-pied
2 9 7	5 buts du mouvement	Dans un arbre (dans le coin orienté vers le barrage)	Avec un gilet blanc
3 10 8	Enroulement d'une corde	À la base d'un poteau téléphonique près de l'entrée du camp	À pas de souris
4 1 9	Noeud de tisserand	Dans le cap, en arrière du mat	Sur les épaules d'un autre
5 2 10	3 principes du mouvement	Sur le bord de la rivière	Attaché à une autre personne
6 3 1	Surliure	En arrière de la petite cabane en bois qui peut servir de toilette	Avec un drapeau à la main
7 4 2	3 moyens du mouvement	Aux alentours du robinet d'eau	Marcher à reculons
8 5 3	Noeud de cabestan	Coin de la clairière où la Marquise était plantée	Sautant sur un pied
9 6 4	Maniement de la hache	Dans la rivière vis-à-vis l'endroit de la baignade	Les bras au-dessus de la tête
10 7 5	Noeud d'ancre	Dans la côte vers le chemin à gauche. Voir un arbre avec corde à brélage	Feuille d'érable dans sa poche

Règlements du jeu

Le déroulement du jeu se fait ainsi:

- Le meneur de jeu indique où sont cachées les instructions

- Vous trouvez le message et vous exécutez ce qui est demandé
- Vous devez ensuite décoder le message codé
- Vous revenez voir le meneur de jeu en **respectant les conditions dictées par le code**
- Le meneur de jeu vous donne un morceau du message à découvrir
- Le meneur de jeu vous indique où sont les prochaines instructions.

A chaque étape, vous recevrez une partie du message de B-P. Le but du jeu est de trouver le message de B-P.

À chaque étape, vous devez vous assurer que tous les membres de l'équipe aient fait l'acquisition de la technique ou des connaissances visées par l'étape. Ce jeu doit de faire dans l'esprit scout. En cas de doute, le meneur de jeu et son équipe se réservent le droit de vérifier auprès d'un membre si la technique est acquise. Après chaque étape, une personne doit venir voir le meneur de jeu. Tous les membres doivent y passer autant de fois que les autres.

L'esprit scout exclut, évidemment, de nuire de quelque façon que ce soit aux autres équipes. Lorsque vous trouvez le message, ne prenez qu'un seul message sans toucher aux autres. L'esprit scout exclut, évidemment, de copier ou regarder ce que les autres équipes font. Vous ne faites pas les mêmes épreuves à la fois.

Pour respecter l'environnement, vous devez ramener au meneur de jeu le matériel que vous avez ramassé lors de l'étape. (papier, corde, bouteilles, etc.)

Si vous éprouvez des difficultés : besoin de matériel, problèmes avec le message, difficulté de compréhension, etc., il est possible de recevoir de l'aide du meneur de jeu et de son équipe. **Seul le chef d'équipe peut venir demander des renseignements ou du matériel.**

Lorsqu'une personne est avec le meneur de jeu, vous devez attendre à une distance respectable (et respectée) que cette personne parte. Respectez votre ordre d'arrivée.