

CAMPOREE FEAM * 16 – 21 AVRIL 2025

SITE DE CAMP – SAINTE-LUCE

DETAIL DES ACTIVITES SUR SITE

MONTAGE ET DEMONTAGE DE TENTE

4 éclaireurs – 30 mn



Les éclaireurs reçoivent la tente dans son sac.
Le chrono démarre quand ils commencent à la monter.
Une fois la tente montée, le chrono s'arrête et le travail est vérifié. Ensuite, redémarrage du chrono pour le démontage. La tente doit être remise telle qu'elle a été donnée (pliée dans son sac). Une fois la tente remise, fin du chrono.

NŒUDS

5 éclaireurs – 30 sec.



Les 5 éclaireurs se présentent ensemble et chacun se place devant une corde.
Chaque éclaireur pioche dans une corbeille un feuillet portant le nom du nœud à réaliser.
Quand chacun a son feuillet, le chrono démarre.
A la fin du chrono tous arrêtent, on attribue 2 points par nœud bien réalisé.

RELAIS EAU

8 éclaireurs – 3 mn



Les éclaireurs s'asseyent en colonne.
Juste devant la colonne se trouve un seau plein d'eau et juste derrière, un seau identique vide. Le premier de la colonne remplit, de l'eau du seau, un récipient qu'il passe au second par-dessus sa tête sans se retourner et ainsi de suite jusqu'au dernier de la colonne qui verse le contenu du récipient, toujours sans se retourner, dans le deuxième seau. Le récipient revient à l'avant de la même manière et l'opération se répète pendant les trois minutes. A la fin du chrono, on mesure avec le récipient, la quantité d'eau versée dans le deuxième seau.

PARCOURS DU COMBATTANT

5 éclaireurs - Chrono



Les éclaireurs se relayent sur un parcours de cinq obstacles.
Chaque éclaireur se place au début de son obstacle.
Le chrono démarre au départ du premier éclaireur.
Une fois l'obstacle franchi, le premier éclaireur passe le relais au second en lui tapant l'épaule et ainsi de suite jusqu'au cinquième éclaireur. Quand ce dernier franchit son obstacle, le chrono s'arrête.

COURSE A PIED

3 éclaireurs - Chrono

Les éclaireurs participent par tranche d'âge sur un même parcours
Les 10 -12 ans sont les premiers à partir.
Cinq minutes après la fin de leur course, les 13 – 15 ans prennent le départ.



ATHLETISME

4 éclaireurs – Chrono

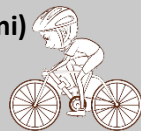
60 m : 10 – 12 ans

100 m : 13 – 15 ans

Relais 4 x 100 m : mixte, 2 filles, 2 garçons



COURSE DE LENTEUR A VELO (fourni)



1 éclaireur – 5 mn

En 5 mn l'éclaireur doit parcourir la plus courte distance possible sur son vélo. Chaque fois qu'il met le pied à terre sa distance parcourue est rallongée de 20 cm

PARADES

8 à 12 éclaireurs – 5mn

Chaque club aura à présenter un enchaînement avec divers mouvements de pieds fermes et de marche.

On qualifiera les aspects suivants :

☑ Commandements (protocoles /ordres).

☑ Respects du temps.

☑ Lignes et colonnes droites à tout moment de la marche.

☑ Mouvements en synchronie.

☑ Élégance dans les mouvements.

☑ Posture.

☑ Variété des mouvements.



COURSE A VELO (VTT FOURNIS)

1 éclaireur - Chrono

Vélos fournis

La course se déroule sur un circuit de 3km500 maximum. Trois tours seront effectués sur le même circuit.



COURSE DE CHAR

5 éclaireurs - Chrono



Le char est construit sur place avec du matériel fourni et selon un modèle. Le chrono démarre quand le club commence à construire son char et s'arrêtent au retour au point de départ. Une fois le char construit, un éclaireur s'y installe et est tiré par les 4 autres. Ils font un aller-retour.

Si le char s'abîme pendant la course, toute l'équipe revient au point de départ pour réparer mais le chrono ne s'arrête pas. A l'arrivée le char est inspecté pour juger de la qualité des brêlages.

COURSE DE CHEVAUX



1 éclaireur – Chrono

Chaque club fabrique son cheval avec un bas de football qui sera rembourré pour former la tête et un bâton de 2m. Le cheval est fabriqué **sur le site** avec des **éléments récupérés sur place** (à l'exception du bas de foot). La course se déroule par petits groupes (1 éclaireur par club) sur une distance de 30mètres. Il y aura un chrono pour chaque club dans chaque groupe et les 3 premiers de toute la course seront déterminés sur l'ensemble des chronos. S'il y a des exæquos, ils seront départagés par une course. A la fin de la course, tous les chevaux seront présentés à un jury pour un concours du plus beau cheval.

TIR A L'ARC

4 éclaireurs – 2 mn

Chaque éclaireur dispose de 2 mn pour tirer un maximum de flèches sur une cible située à 20 mètres.

Les points sont attribués en fonction des couleurs atteintes par les flèches.

Jaune : 10 pts

Rouge : 5 pts

Bleu : 2 pts

Noir 1 pt



TRIATHLON JEUX D'ANTAN ECHASSES – PNEUX – SACS

3 éclaireurs – Chrono



Les éclaireurs se relayent sur un parcours, chacun sur un jeu. Le chrono s'arrête quand le dernier relayeur termine sa course.

SLAM

1 éclaireur – 3 à 5 mn

L'éclaireur dispose de :

- 15 mn pour préparer avec son club son texte sur un thème donné (pioché juste avant)
- 3 mn minimum et 5 mn maximum pour déclamer avec ou sans support musical.



DEFIS LIVRE DES JUGES

3 défis autour du livre des Juges :

- Participer au recopiage du livre en 72h.
- Présenter un exposé sur la vie d'un juge
- Discuter de la question suivante : la politique de ce juge est-elle applicable aujourd'hui ?



MASTER CHEF

6 éclaireurs - 45 mn



Avec des ingrédients fournis plus **deux autres tirés de sa réserve**, chaque club prépare, dans son camp, un plat de son choix en relation avec le texte de Daniel 1 : 8

La préparation commence au coup de sifflet. Au bout de 40 mn, un coup de sifflet annonce la fin de l'activité dans 5 mn. Au coup de sifflet final tout s'arrête et les plats **bien dressés** sont mis à la disposition du jury.

CONCOURS DE PHOTOS

Chefs et éclaireurs prennent des photos de tous les aspects de la vie au camporee (sauf douches, toilettes et intérieur des tentes). En fin de journée les photos sont projetées et on désigne les 3 meilleures qui seront affichées dans un coin photos



TABLEAU NATURE

8 éclaireurs – 30 mn



Aucun matériel n'est fourni.

Les éclaireurs doivent réaliser un tableau sur l'un des personnages du thème (de leur choix) en utilisant **uniquement des éléments de la nature**

PREDICATION

1 éclaireur – 10 mn

L'éclaireur dispose de 10 mn pour présenter un sermon sur l'un des personnages liés au thème du camporee.



CONNEXION BIBLIQUE

Le concours est élaboré autour des chapitres 1 à 4 du livre de Luc et des chapitres 4 à 7 du livre Jésus-Christ.

