

# NOUVEAU



## CAMP DE VACANCES MÉDIÉVAL TRICORNE : LE GRANDEUR NATURE



### Camp médiéval Tricorne

Groupes d'âges : 9-13 ans  
Opérations : 1 camp: 8 au 13 août 2010  
Capacité : Maximum 30 participants  
Durée : 6 jours  
Ratio : 1 animateur pour 10 participants + Animateurs figurants

### Description :

Les aventuriers (garçons et filles) qui participent au Camp Explorateur spécial Tricorne, Le Grandeur Nature sont âgés entre 9 et 13 ans. La programmation que nous vous proposons en partenariat avec Coliseum Concept présente un bel équilibre entre les activités de plein air, sportives et culturelles régulières sur notre site et notre nouveau programme médiéval encadré par une équipe d'animateurs spécialisés et passionnés ! Prenez part à la naissance d'une grande aventure qui débute sur les terres du seigneur de Val-Estrie !

### Tricorne, Le Grandeur Nature :

Les ateliers médiévaux du lundi au mercredi, sont prévus pour des groupes de 10 participants. Tricorne, Le Grandeur Nature (GN) aura lieu le jeudi et le vendredi. Dès le 1er jour, le groupe de jeunes sera divisé en 3 équipes. Chaque équipe correspondra à un groupe/clan. Tous les participants débiteront la semaine sur un même pied d'égalité (niveau). La formule permettra aux "apprentis" d'acquérir de nouvelles connaissances par le jeu, la théorie et la pratique.

### Les ateliers

Durant les 3 premières journées d'initiation, il y aura 2 types d'ateliers distincts que devront suivre les "apprentis":

- Ateliers d'initiation (lundi, mardi et mercredi en avant-midi)

### ATELIER D'INITIATION

Présentation des règles, Tricorne, édition 2010

L'animateur, de façon interactive, présentera aux participants les accessoires de jeux appropriés et expliquera ce qu'est le jeu de rôle en grandeur nature. Que fait-on dans un grandeur nature? Quelles sont les règles d'un tel jeu? Quelles sont les actions qu'on peut ou non poser? Etc.

### Choix des équipes

Les guides présenteront, à tour de rôle, leur clan en expliquant les coutumes, croyances, origines, règles, symboles, etc. L'appartenance à un clan se traduit par des droits et des obligations de solidarité envers les autres membres du groupe.

### Choix des carrières

On présentera chacune des carrières avec les caractéristiques les distinguant les unes par rapport aux autres. Le joueur orientera son choix selon ses désirs, ses aptitudes et la disponibilité (ex. : On ne peut avoir qu'un seul mage ou prêtre par groupe.)

### GN et théâtre interactif

L'atelier théâtral permettra aux participants d'apprendre à jouer un personnage de façon réaliste. L'animateur présentera concrètement des techniques de jeux, de réactions physiques (Comment simuler une blessure, un empoisonnement, la mort...).

### Création du personnage

Au cours de cet atelier, chaque participant sera amené à trouver des caractéristiques amusantes et intéressantes qu'il lui plaira de jouer pour développer un personnage unique. L'idée principale est de bâtir une personne fictive qui, au possible, ne lui ressemblera pas. (Tiques, accents, démarche...)

### Magie et religion en GN

La magie est une arme puissante réservée aux mages et aux clercs. Cet atelier a pour but de présenter les sorts qui seront utilisés en jeu. Comment les reconnaître, comment réagir lorsque s'abat un sort sur nous et quelle en est la durée.

### Projet pédagogique

- Favoriser l'utilisation des talents individuels,
- Favoriser la coopération, l'entraide, le respect et l'esprit d'équipe,
- Développer la discipline personnelle,
- Éveiller un intérêt pour l'histoire et la nature,
- Stimuler la créativité et l'imaginaire des participants.

### ATELIERS SPÉCIALISÉS

Trucs et compétences

Ces ateliers permettront au joueur d'apprendre les trucs du métier, les compétences distinctives attachées à son choix de carrière et d'affiner son personnage qui lui permettra de remplir son mandat dans sa faction. C'est là que prendra tout le sens du concept de travail d'équipe !

### Mécanique

Considérant que dans chaque faction, on retrouve des carrières de même nature mais ne portant pas le même nom (ex : Dans le clan des barbares le mage est désigné : shaman), les équipes sont scindées en 4 sous-groupes. Chaque sous-groupe de même nature est réuni et se voit formé par un "maître".

### Les sous-groupes :

- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| 1. Les Mystiques :   | Mages et prêtres        |
| 2. Les Combattants : | Guerriers et chevaliers |
| 3. Les Roublards :   | Rangers et détrousseurs |

### Évaluation et système de pointage

L'objectif sur le plan individuel est d'accroître ses connaissances et compétences par le biais des ateliers spécialisés. Pour ce faire, les "maîtres" auront une grille d'évaluation graduée de 2 à -2 pour apprécier différents points : implication, travail d'équipe, respect des consignes, respect matériel, attitude. Ce système de cotation permettra d'attribuer une note négative (et par conséquent pénalisante) à un participant qui non seulement ne respecterait pas le matériel, mais le détériorerait sciemment. À la fin de chacun des ateliers spécialisés, au nombre de 1 par jour soit 3 au total, le "maître" compilera les points accumulés du lundi au mercredi. Les joueurs devront avoir accumulé un nombre de points prédéterminé pour pouvoir passer à un niveau supérieur lors de leur prochaine aventure dans l'univers de Tricorne.

Sur le plan collectif, il importe que les membres de chaque clan se soudent suffisamment dans le but de mobiliser un effort collectif durant le GN.



[www.camp-val-estrie.com](http://www.camp-val-estrie.com)