



Groupe Scout de Plantour, Contact de groupe :
Rodolphe Aeberhard / Hulotte
076 428 49 81 /// rodolpheaeberhard@gmail.com

Gondwana 2016

L'aventure reprend du 17 au 19 septembre!

Chers éclaireurs, chères éclaireuses,

Une troisième édition du célèbre jeu de rôle intergroupe "Gondwana" va avoir lieu cette année ! Tu as la chance d'y être invité(e). Lis la suite pour découvrir la légende de Gondwana, te mettre dans cette ambiance fantastique et t'inscrire au week-end !

Le Jeu

Les participants de tous les groupes scouts sont mélangés puis sont répartis en 6 Peuples, chacun encadré par une Seigneurie, c'est-à-dire une équipe de responsables formés issus de différents groupes scouts. Un Peuple comprend environ 50 participants et 6 Seigneurs. Le but du jeu est de faire gagner son Peuple en récoltant le maximum de points, ceux-ci peuvent s'obtenir en résolvant des énigmes pour découvrir des objets, en se battant avec des cartes contre d'autres participants, etc. Tu auras le temps d'amasser des points car le jeu dure tout le week-end. Toutes les règles du jeu seront disponibles sur le site internet au cours de l'été.

Ta patrouille sera dans le même Peuple que toi, par contre les autres patrouilles de ton groupe seront dans d'autres Peuples. Durant le jeu, tu vas te déplacer dans la forêt de Gondwana avec ta patrouille pour faire différentes missions (récolter des énigmes, chercher des objets, assister à des tournois, etc). Tout le monde, toi y compris, sera déguisé. Le déguisement est très important car il permet de reconnaître les gens : savoir à quel Peuple ils appartiennent, savoir s'ils sont tes alliés ou tes ennemis. Tu recevras en temps voulu les consignes pour ton déguisement ainsi que le Peuple auquel tu appartiendras.

Le week-end se déroule sous tente. Chaque Peuple aura un camp avec les tentes, une cuisine, un abri, etc.

La Légende de Gondwana

Moi, Elor, Shaman de la rivière, je vais vous raconter la raison de votre présence ici :

Rappelez-vous les anciennes légendes, les 8 Dragons originels avaient créé la terre et tout ce qui se trouvait dessus. Après des millénaires d'harmonie, une discorde apparut entre le Dragon d'Azurith et les autres Dragons, celle-ci se conclut par un combat épique sur les terres de Gondwana, qui vit la destruction du Dragon Doré et la victoire d'Azurith. Après la victoire du Peuple Romain, Azurith a renvoyé les autres Peuples sur terre afin qu'ils y périssent, punition pour leurs infidélités passées. Une fois que ce fut fait, il se tourna vers les Dragons, détruisit leurs enveloppes charnelles et enferma leurs esprits dans des Stelles.



Il terrorisa les Romains en personne pendant quelques temps, leur faisant vivre les pires horreurs et les contraignant à aller se réfugier dans la taverne dans ce qu'ils appelèrent le Forum. Malheureusement il se lassa bien vite, faire souffrir des êtres au temps de vie si court ne l'amusait plus. Il se retira peu à peu et laissa les puissances de la forêt prendre le pouvoir.

Un démon, caché jusque-là dans le coin le plus sombre de la forêt s'éleva alors. Cette créature maléfique, sema la trouble sur Gondwana, répandit le mal sur son passage, fût source de terreur pour les habitants de la forêt. Il était accompagné de certaines créatures qu'il avait perverties afin qu'ils l'aident à accomplir sa tâche.

Comme Azurith s'était retiré de Gondwana, une guilde de Shamans de la forêt prit de plus en plus d'influence ; respectés par les hordes, les habitants du Forum et de la taverne, ils s'occupèrent de préserver l'ordre dans ce royaume. Eux seuls, parce qu'ils ont été créés directement par les Dragons sont capables de retenir et de contrer le démon.

Ce printemps, Azurith est sorti de son isolement, comme transfiguré, ayant appris notre existence, il a hurlé dans la forêt, appelant les Shamans. Il nous a demandé de faire revenir des peuples dans Gondwana, pour une fois encore que « s'affrontent ces pathétiques créatures que sont les humains », afin de lui permettre de sortir de son ennui. Il a souhaité, dans un moment de pitié, offrir aux humains la possibilité de s'affronter et de tenter de sauver leurs peuples.

Nous avons donc unis nos forces avec les différents habitants de la forêt, sénateurs et survivants du peuple romain afin de vous inviter à ce grand tournoi.

Azurith s'est engagé à faire disparaître sa malédiction, à réparer la terre et à y renvoyer le peuple qui gagnera cette bataille afin qu'ils y vécussent heureux. Tous les autres peuples devront malheureusement rester sur Gondwana afin de continuer à le délasser dans sa fureur éternelle ...

Voici pourquoi tu es appelé sur Gondwana à porter fièrement les couleurs de ton Peuple.

Tu es invité(e) à consulter régulièrement le site internet : www.gondwana2016.ch Nous y ajouterons peu à peu des informations telles que le thème, une description des personnages du jeu, les règles du jeu, etc. Si tu désires voir des photos des éditions précédentes, rends-toi sur le site : <http://www.sauvabelin.ch/galerie/index.php/activites-speciales/gondwana>

Charte de Gondwana

Voici donc ce que tu dois garder à l'esprit en tout temps :

Du côté de ton sac à dos...

- Les éléments de déguisement dangereux (objets pointus ou tranchants, et tout objet en métal) sont interdits et seront confisqués au début du jeu.
- Les téléphones portables et autres appareils électroniques sont interdits. Ils restent tout simplement à la maison !



- La consommation d'alcool, de cigarettes ou d'autres substances illicites est strictement interdite.

Du côté de l'environnement...

- Respecter la nature, les bois et l'environnement (pas de déchets par terre, pas de coups de couteau dans les arbres...)
- Trier et éliminer ses déchets dans les endroits indiqués
- Economiser l'eau
- Ne jamais fouler les « zones interdites » indiquées sur la carte. Ce sont des zones où la végétation et la faune sont particulièrement sensibles et ne doivent pas être dérangées.
- Toujours rester dans les limites de la forêt : si tu en sors, c'est que tu t'es échoué hors de Gondwana.

Pour le bon déroulement du jeu...

- Se conformer aux règles du jeu et suivre les consignes données par les Seigneuries
- Respecter impérativement les heures de rendez-vous, pour des questions de sécurité.
- Les zones de camp ne sont pas des zones de jeu. Il est interdit de rôder autour des tentes d'autres peuples.

Par rapport aux autres scouts...

- Chacun veille à ne pas faire subir aux autres ce qu'il n'aimerait pas lui-même subir (déprédation de costume,...)
- Avoir une attitude ouverte envers les autres groupes scouts, et respecter les différences de chacun.
- Ne pas incommoder le sommeil des autres

Rôle du CP

Durant le week-end, les participants logeront sous tente avec leur patrouille. Les patrouilles des différents groupes seront réparties dans les six peuples. Chacun des peuples sera sous la responsabilité de six responsables scouts formés. Le CP (Chef de Patrouille) aura comme rôle d'accompagner ses patrouillards, de gérer certaines tâches qui lui seront confiées sur place (montage et démontage des tentes,...). Le CP sera le lien entre ses patrouillards et les responsables du peuple en relayant les besoins de sa patrouille aux responsables du peuple.

Informations pratiques

L'activité aura lieu du samedi 17 septembre au lundi 19 septembre 2016.

Avant l'été, tu recevras un courrier contenant toutes les informations encore manquantes dans celui-ci : horaires précis de rendez-vous, le peuple auquel tu appartiendras, les consignes pour ton déguisement.



Groupe Scout de Plantour, Contact de groupe :
Rodolphe Aeberhard / Hulotte
076 428 49 81 /// rodolpheaeberhard@gmail.com

Inscription

Pour t'inscrire, il te suffit de remplir le formulaire d'inscription et de le renvoyer à la personne de contact de ton groupe avant la date mentionnée ci-dessous.

personne de contact en cas de question : Rodolphe Aeberhard

délai d'inscription auprès de Briard/Benoît Grandjean : 24 avril 2016

L'inscription se fait pour l'entier du week-end. Pour des questions d'organisation, nous ne pouvons pas accepter des personnes qui voudraient arriver plus tard ou repartir plus tôt que les horaires officiels.

Nous acceptons les participants ayant entre 11 et 16 ans.

Paiement

Pour que nous puissions avancer dans l'organisation du jeu, nous avons besoin que chacun et chacune de vous paie son week-end en avance selon les indications ci-dessous.

montant du week-end : 80.- (des questions d'argent ne doivent en aucun cas empêcher votre enfant de participer. Vous pouvez prendre contact la caissière de groupe Carol Dulex, 024 499 22 04, pour un arrangement en toute discrétion)

coordonnées bancaires : CCP 18-2023-6

mention : Gondwana 2016

délai de paiement : 30 avril 2016

Questions

Pour toute question, tu peux t'adresser à ton contact de groupe : Hulotte / Rodolphe Aeberhard (076 428 49 81 / rodolpheaeberhard@gmail.com). Si cette personne n'est pas en mesure de te répondre, elle prendra contact avec l'un des membres de l'organisation et se chargera de te faire parvenir les réponses.

Au plaisir te croiser tout bientôt dans l'univers fantastique de Gondwana !

Pour l'organisation,

Zélie Lasserre / Antilope
Secrétaire Gondwana

Pour le groupe scout de Plantour,

Rodolphe Aeberhard / Hulotte
Responsable de groupe adjoint



Inscription à renvoyer d'ici au 24 avril 2016 à :
Benoît Grandjean,
Rue du Midi 14,
1800 Vevey

Formulaire d'inscription pour participants

Nom : _____ Prénom : _____

Groupe : _____ Patrouille : _____

Adresse : _____

Numéro de téléphone : _____ Date de naissance : _____

Contact en cas d'urgence : _____

N° de tél. contact : _____

Assurance maladie et n° d'assuré : _____

Régime alimentaire particulier : _____

Allergies, maladie importante, médicaments, ... : _____

Ces informations confidentielles seront utilisées pour le bon déroulement de l'activité, ne seront pas transmises à des tiers (sauf urgence) et ne seront pas conservées après la fin de l'activité.

En tant que participant(e), je m'engage à participer à Gondwana avec une attitude scout respectueuse des autres scouts présents et de l'environnement dans lequel se déroulera le jeu. Je m'engage à me préparer au week-end en lisant les règles du jeu et en fabricant mon déguisement (infos suivront en temps voulu).

Date : _____ Signature du (de la) participant(e) : _____

En tant que représentant(e) légal(e), je m'engage à ce que mon enfant participe à l'entier du week-end. J'accepte que mon enfant soit pris en photo lors du week-end. Celles-ci seront publiées sur le site internet de la manifestation, mais ne seront pas transmises à des tiers. Il se peut que des photos prises par la presse soient publiées dans les journaux de la région. Si je ne souhaite pas que mon enfant soit pris en photo, je contacte Zélie Lasserre, secrétaire de l'activité (zelie.lasserre@bluewin.ch).

Date : _____ Signature du (de la) représentant(e) légal(e) : _____