

Atelier du loisir présente



GN Ecuyers

Document à l'intention des
parents et des
participants



Saison 2017

1. Introduction

L'Atelier du loisir organise depuis 1990 des activités médiévales en plein air. Chaque participant y incarne un personnage de l'univers médiéval fantastique tel un mage ou un chevalier. L'activité mise sur l'interaction entre les joueurs en vue de surmonter des épreuves et accomplir leur quête. Avec des centaines d'activités à son actif, l'Atelier du loisir accueille plusieurs milliers de participants chaque année.

Depuis 2004, l'Atelier du loisir organise la saga des Grandeur Nature (GN) Écuycrs. Cette aventure médiévale fantastique est spécialement destinée aux jeunes de huit à quinze ans. Sous la supervision d'animateurs chevronnés, chacun d'eux interprète le rôle de son choix afin d'accomplir quêtes et épreuves passionnantes dans un cadre sécuritaire et adapté à son âge.



II. GN Écuycers

Situé dans un site exceptionnel, GN Écuycers compte parmi les plus gros centres de son secteur d'activités. Il est d'ailleurs le premier camp médiéval à avoir obtenu sa certification de l'Association des camps de vacances du Québec.

GN Écuycers offre une occasion unique de conjuguer plein air, socialisation et divertissement. Dans les faits, les jeunes aventuriers participent au déroulement d'une histoire qui les fera voyager dans le temps. Tout en se faisant de nouveaux amis dans un contexte ludique, ils devront développer leurs habilités physiques, leur débrouillardise, leur créativité et leur capacité de travailler en équipe.

Cette activité s'adresse aux filles et aux garçons de huit à quinze ans passionnés par le jeu de rôles immersif et le Moyen-Âge fantastique. Spécialement conçue pour ces jeunes, elle n'exige pas de tous les participants force physique ou esprit combatif. Plusieurs réussiront plutôt en usant d'astuce, de stratégie et de leadership. L'emplacement dans lequel les participants évoluent comprend de nombreuses constructions d'époque qui facilitent leur dépaysement. Costumes et armes de mousse poursuivent les mêmes fins. Chaque joueur doit fournir son propre déguisement, son arme ainsi que du matériel qui seront décrits aux points V et VII du présent document.

Notre forfait de 5 jours comprend tous les repas, l'hébergement en dortoir et l'équipement de jeu.



III. Description des activités

L'activité débute par une période de préparation visant à comprendre les règlements en vigueur et à sélectionner son propre personnage : mage, brigand, prêtre, guerrier, etc. Une fois costumés, les participants sont divisés en équipes multi-âges, chacune d'elles se voyant attribuer une quête qu'elle tentera de réaliser avec l'aide d'un animateur expérimenté. Chaque quête amène les membres du groupe à interagir entre eux, de même qu'avec les autres groupes: négociation, confrontation avec des créatures fantastiques, entraide, etc. feront partie des stratégies gagnantes. L'activité peut comporter des combats sécuritaires avec armes de mousse.

Le jeu est découpé en blocs scénarios de quelques heures à la fois. Chaque semaine est un scénario complet en soi. L'histoire se poursuit cependant d'une semaine à l'autre, ce qui permet au personnage d'acquérir de nouveaux pouvoirs pour progresser et atteindre ses fins. Les participants les plus âgés (15 ans) sont par ailleurs invités à contribuer à l'aventure en assumant un rôle de soutien au scénario.



Notre équipe de terrain est constituée d'un coordonnateur, d'un scénariste, d'un cuisinier, ainsi que de plusieurs animateurs et aides-animateurs qui ont tous pour tâche d'offrir un séjour amusant et sécuritaire à tous les participants.



IV. Horaire

Lundi	
8h30-9h	Départ minibus Longueuil & Québec
10h à 12h	Arrivée et installation
12h	Dîner (lunch du joueur)
13h à 14h	Introduction et personnages
14h à 17h30	Pratiques et initiation au jeu
17h30	Souper
18h30 à 21h	Premier bloc de jeu
21h à 22h	Collation et couvre-feu

Mardi-Mercredi-Jeudi	
7h30	Réveil des participants
8h	Déjeuner
9h à 12h	Bloc scénario
12h	Dîner
13h à 17h30	Bloc scénario
17h30	Souper
18h30 à 21h	Bloc scénario
21h à 22h	Collation, douche et couvre-feu

Vendredi	
7h30	Réveil des participants
8h	Déjeuner
9h à 10h	Préparation des bagages
10h à 12h	Grand tournoi
12h	Dîner
13h à 14h	Préparatifs et départ
16h à 17h	Arrivée Minibus



V. Costume et équipement de jeu

Il revient à chaque participant de se munir de son équipement de jeu. Le costume attendu peut demeurer très simple mais doit reproduire les principales caractéristiques de son personnage (voir dans le site de l'Atelier du loisir, sous l'onglet GN Écuers, le sous-onglet Renseignements, l'item Tome des règles).



En cas de besoin seulement, l'Atelier du loisir fournira un tabard de base et une arme de mousse. L'Annexe II offre par contre un guide pour fabriquer soi-même un costume simple et des armes de jeu. Il est également possible d'obtenir des éléments de costume à la Boutique L'épopée St-Hyacinthe : 3200 Boul. Laframboise, St-Hyacinthe, J2S 4Z5. (Téléphone : 450-250-3733)

VI. Emplacement des activités

Nos activités se déroulent dans la municipalité de Béthanie en Montérégie. Près de Roxton-Falls, nous sommes à moins d'une heure et demie de Montréal, de Sherbrooke et de Drummondville. Nous disposons d'un terrain boisé de cent acres avec rivière, ruisseaux et pâturages. Plusieurs bâtiments d'inspiration médiévale y recréent une ambiance unique. L'accueil, le départ et l'hébergement se font à partir de l'ancienne école de la municipalité, soit au 1321 Chemin de Béthanie.



L'Annexe 1 fournit toutes les informations utiles pour se rendre sur le site du jeu.

VII. Matériel suggéré

La présente liste est construite grâce à l'expérience accumulée au cours des activités antérieures. Elle n'est fournie qu'à titre indicatif et ne couvre pas les besoins particuliers de certains jeunes, leurs médicaments par exemple.

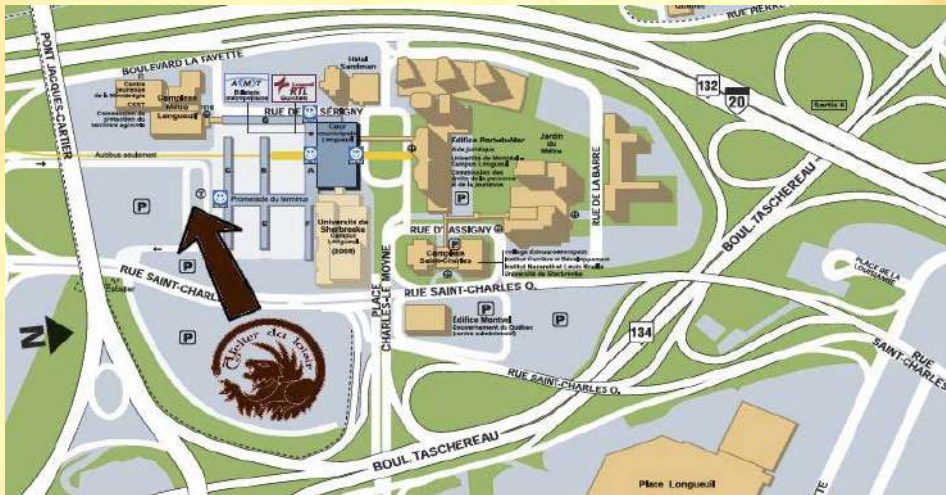
- **PHOTOCOPIE** de la Carte d'assurance maladie
- Lunch pour le 1er dîner
- Liste des médicaments
- Costumes
- Armes de mousse
- Matelas de sol
- Sac de couchage
- Oreiller
- Brosse à dents et dentifrice
- Kleenex
- Crème solaire
- Désodorisant
- Serviette de bain
- Savon et shampooing
- Brosse à cheveux ou peigne
- Chasse moustiques (sans CFC)
- Sac de plastique pour les choses mouillées
- Une ou deux paire(s) d'espadrille(s)
- Gourde d'eau transportable à la ceinture (ou en sacoche, bandoulière)
- Bottes de pluie et imperméable
- 4 paires de shorts
- 6 paires de bas
- 3 paires de bas de laine
- 6 sous-vêtements
- 4 paires de pantalons
- 5 chandails légers
- 3 chandails chauds
- 2 Pyjama ou jaquette
- Feuille de personnage (anciens joueurs)



VIII. Service de transport

Les participants qui le souhaitent peuvent réserver une place à bord de notre minibus qui relie le Métro Longueuil au terrain. Un second minibus part du Terminus Ste-Foy. Ce service est offert au coût de \$40 (taxes incluses). Il est nécessaire de réserver le plus tôt possible puisque les places sont limitées. Le départ est à 8h30 le lundi de chaque activité. Chaque minibus part au plus tard à 9h00, sans attendre les retardataires. Recherchez un minibus arborant l'affiche de l'Atelier du loisir. Le retour

s'effectue au même endroit le vendredi après-midi, vers 16h pour Longueuil et 17h pour Ste-Foy. Comme l'espace pour les bagages est limité à bord des véhicules, merci de vous restreindre à une valise, un sac pour le costume plus le sac de couchage.



Au Métro Longueuil, le point de rassemblement est situé dans le débarcadère, au bout de la « Promenade du Terminus », à l'ouest du Métro, tel qu'indiqué sur la carte ci-contre.



Au Terminus Ste-Foy, le départ et le retour se font dans le stationnement, à l'arrière du Terminus (voir la carte ci-contre).

IX. Inscription, tarifs et paiement

L'inscription pour les activités doit se faire en rejoignant l'Atelier du loisir par courriel (atelier@gn.qc.ca) ou par téléphone (514-504-9120) afin de confirmer la disponibilité et d'obtenir le formulaire d'inscription.

Le coût des activités est de \$420 pour le forfait de cinq jours (taxes

incluses). Ce tarif inclut les déjeuners, collations, dîners, soupers de même que l'hébergement qui se fait sur lits de camp en dortoirs, avec salles de bain et douches attenantes. Sur le terrain, les participants ont accès à des toilettes sèches. Le transport aller-retour à partir du Métro de Longueuil ou du Terminus Ste-Foy est offert au coût additionnel de \$40 (taxes incluses). Les costumes et les armes de mousse sont à la charge du participant bien qu'une arme sera prêtée à celui qui n'en aura pas à son arrivée.

Le paiement peut se faire par chèque lors de l'envoi du formulaire d'inscription par la poste. Il est également possible de payer par carte de crédit (Visa ou MasterCard seulement). Dans ce cas, notre service à la clientèle communiquera avec vous pour obtenir le numéro de carte et confirmer le montant avant de procéder à la transaction. Nous demandons un dépôt d'au moins 50% du montant total dès l'envoi du formulaire afin de confirmer la réservation. Le solde (50% restant) doit être reçu ou prélevé au plus tard un mois avant le début du camp.

X. Coordonnées

Pour tout renseignement ou réservation, n'hésitez pas à communiquer avec nous aux coordonnées suivantes.

Personnes-ressources

GN Écuers : Manon Provencher
Atelier du Loisir : Martin Bergeron

Adresse électronique

atelier@gn.qc.ca
ecuyers@gn.qc.ca
www.gn.qc.ca

Par la poste

Atelier du Loisir Enr.
800, rue de Châteauguay, porte 5
Montréal, Québec J4H 2L5

Par téléphone

Bureau administratif : (514) 504-9120
Durant un camp : (450) 548-2720

Les campeurs sont personnellement invités à joindre notre page Facebook, où ils pourront faire connaissance avec leurs futurs camarades, se familiariser avec le jeu ainsi que commencer à l'avance l'aventure :



ADL-Camp de Vacances GN
Écuers (Groupe: Camp de
vacances GN Écuers)



Annexe 1. Indications routières

Depuis Montréal par la 20 :

Prendre la 20 direction Québec. Prendre la sortie 147 direction Upton - Acton Vale. Continuez sur la 116 jusqu'à Acton Vale. À la lumière au MacDonald's tournez à droite sur la route 139. Continuez jusqu'à Roxton Falls. À la quincaillerie Pro (surplus Côté), tournez à gauche sur la 222. Continuez jusqu'au chemin Béthanie pour une dizaine de minutes (8 kilomètres). Tournez à droite en direction du village de Béthanie.

Le terrain est au 1801 Chemin de Béthanie, à la maison de pierres avec créneaux, un peu avant le pont sur la Rivière Noire. Toutefois, l'accueil et le départ se font à partir de l'ancienne école située au-delà du pont, au 1321 Chemin de Béthanie. Ce trajet prend environ 1h15.

Depuis Montréal par la 10 :

Prendre l'autoroute 10 direction Sherbrooke. Prendre la sortie 78 (direction Bromont). Tournez à droite à la sortie de l'autoroute sur le Boulevard Bromont et continuez vers la station de ski. À la lumière tournez à gauche sur la route 241. Continuez jusqu'à Waterloo. À la lumière tournez à gauche dans le village sur la route 243/241. Continuez tout droit et traversez Warden. Restez sur la route 243. Tournez à gauche sur le Chemin de la Grande Ligne. Ce chemin devient le Chemin de Béthanie.

Le terrain est au 1801 Chemin de Béthanie, à la maison de pierres avec créneaux, un peu avant le pont sur la Rivière Noire. Toutefois, l'accueil et le départ se font à partir de l'ancienne école située un peu avant, soit au 1321 Chemin de Béthanie. Ce trajet prend environ 1h15.

Depuis Sherbrooke par la 10 :

Prendre l'autoroute 10 direction Montréal. Prendre la sortie 137 direction Sainte-Elie d'Orford. Continuez sur la 220 après Bonsecours. La route devient la 243. Après avoir dépassé Sainte-Anne de Larochelle, tournez à droite sur le Chemin de la Grande Ligne. Ce chemin devient le Chemin de Béthanie.

Le terrain est au 1801 Chemin de Béthanie, à la maison de pierres avec créneaux, un peu après le pont de la Rivière Noire. Toutefois, l'accueil et le départ se font à partir de l'ancienne école située un peu avant, soit au 1321 Chemin de Béthanie.

Une option plus simple est de rester sur la 10 jusqu'à la sortie 90 pour Waterloo. Continuez jusqu'à Warden sur la 243. Tournez à gauche sur le Chemin de la Grande Ligne. Ce trajet prend environ 1 heure.

Depuis Québec par la 20 :

Prendre l'autoroute 20, direction Montréal. Peu après Drummondville prendre la sortie 173 en direction de Sherbrooke. Continuez sur la 55 jusqu'à la sortie 116 en direction de Wickham. Continuez sur la 139 jusqu'à Acton Vale. Dans la ville, suivez les indications afin de demeurer sur la 139, direction sud. Continuez jusqu'à Roxton Falls. À la Quincaillerie Pro (surplus Côté), tournez à gauche sur la 222. Continuez jusqu'au chemin Béthanie pour une dizaine de minutes (8 kilomètres). Tournez à droite en direction du village de Béthanie.

Le terrain est au 1801 Chemin de Béthanie, à la maison de pierres avec créneaux, un peu avant le pont sur la rivière Noire. Toutefois, l'accueil et le départ se font à partir de l'ancienne école située au-delà du pont, au 1321 Chemin de Béthanie. Le trajet complet prend environ 2h30.

Annexe II. Conseils pour la fabrication d'un costume

Fabriquer son costume :

Le costume médiéval est hautement souhaitable dans le cadre du GN Écuers car il aide le participant à se sentir bien intégré. Voici des suggestions peu coûteuses et ne requérant aucun talent particulier en couture.

Chemise médiévale (Coût : Approximativement 15\$)

- Un chandail à manches courtes ou longues
- Des oeillets
- 50 centimètres de lacet
- Des ciseaux

1) Dans une friperie (Marché aux Puces, etc.), achetez un chandail à manches courtes ou longues, de couleur unie (idéalement en blanc, beige, brun, vert ou noir);

2) Dans un magasin de tissus ou une cordonnerie, acheter une boîte d'oeillets ainsi qu'environ 50 centimètres de lacet (de cuir ou de suède) de taille adéquate pour les oeillets;

3) Couper le col du chandail en forme de V et poser les oeillets (voir les instructions sur le paquet) le long des côtés du V;

4) Enfiler le lacet;

5) Dans le cas d'un chandail à manches longues, il est possible d'ajouter des œillets aux poignets.

Pantalons médiévaux (Coût : approximativement 25\$)

- Un pantalon en tissu robuste
- Des œillets
- Environ 2 mètres de lacet
- Des ciseaux

1) Dans une friperie (Marché aux Puces, etc.) achetez un pantalon en tissu robuste (denim par exemple) de couleur unie (idéalement blanc, beige, brun, vert ou noir) avec, si possible, aucun élément moderne visible (fermeture éclair, logo, etc.);

2) Dans un magasin de tissus ou une cordonnerie, acheter une boîte d'œillets ainsi qu'environ 2 mètres de lacet (de cuir ou de suède) de taille adéquate pour les œillets;

3) Couper une ligne le long des jambes du côté extérieur. Poser les œillets (voir les instructions sur le paquet) le long des côtés;

4) Couper le lacet en deux parties égales et enfiler une partie sur chaque jambe;

5) Il est possible d'ajouter des œillets à la fermeture éclair. En ajoutant à cela des accessoires (ceinture de cuir, chapeau, bijoux, etc.) on obtient un costume très correct à prix raisonnable. Une cape complète généralement le tout. Tous éléments extravagants et originaux ne peuvent qu'ajouter à l'intérêt du jeu.

Recouvrement pour bouteille d'eau/ bourse (Coût : 5-10\$)

Pour recouvrir les gourdes d'eau et les attacher à la ceinture, ou juste pour pouvoir ramasser les piécettes accumulées durant le jeu, il vous est recommandé de vous référer au modèle de bourse figurant à l'adresse [http ci-dessous](http://deco-cuir.over-blog.com/article-4786577.html). Une gourde avec mousqueton peut aussi faire l'affaire. Si jamais le joueur porte avec lui une sacoche ou un sac à bandoulière, la gourde pourrait y être mise.

<http://deco-cuir.over-blog.com/article-4786577.html>

Fabriquer ses armes :

L'arme est un élément important de la plupart des GNs. Chaque participant a sa préférence quant à l'arme à utiliser. Voici, par exemple, les étapes à suivre afin de fabriquer une épée. Il suffit de modifier légèrement ces étapes de base pour fabriquer, par exemple, une lance ou un poignard (attention, il ne faut mettre aucune structure à l'extrémité des lances ou dans une dague).

Épée courte (Coût : moins de 15\$)

- Tuyau de PVC (1/2" de diamètre)
- Tuyaux de mousse isolante
- Ruban adhésif gris (duct tape)
- Scie (supervision d'un adulte requise)

1) Dans une quincaillerie, acheter un tuyau de PVC (1/2" de diamètre), 2 tuyaux de mousse isolante de même grandeur ainsi qu'une roulette de ruban adhésif gris (duct tape);

2) Sous la supervision d'un adulte, scier le tuyau de PVC à la longueur voulue. Attention, l'arme mesurera au final 10 centimètres de plus que la longueur du tuyau de PVC

- Une arme simple (épée courte et dague) est de 60 cm et moins;
- Une arme martiale (épée longue) de 60 cm à 120 cm;
- Une arme lourde (épée à 2 mains, lance) de 120 cm à 150 cm.

3) Pour fabriquer la garde, insérer un tuyau de mousse d'environ 12 centimètres perpendiculairement au tuyau de PVC en laissant un espace suffisant pour les mains.

4) Couper un tuyau de mousse 5 centimètres plus long que la tige. Le couper en deux pour tenir compte de l'emplacement de la garde;

5) Fixer cette mousse sur le tuyau à l'aide du ruban adhésif en utilisant la fente sur un côté qui permet de l'ouvrir;

6) Couper l'autre tuyau de mousse en deux sur le sens de la longueur;

7) Couper ces deux moitiés de tuyau de mousse 8 centimètres plus longs que le tuyau de PVC;

8) Fixer ces moitiés de tuyau de mousse à l'aide du ruban adhésif de chaque côté de celui contenant le tuyau de PVC, ceci formera la lame;

- À ce stade, ces tuyaux de mousse excèdent la longueur du tuyau de PVC à la pointe de l'épée. Ils en formeront la pointe.

9) Envelopper la lame de ruban adhésif sur toute sa surface, sans écraser la mousse. Pour être sécuritaire, la mousse ne doit pas être compactée.

10) Pour faire la pointe de l'épée: fixer ensemble les deux moitiés de tuyau de mousse excédant au bout de l'épée. Bien qu'il soit interdit de pointer avec les armes de mousse, la pointe se doit d'être très molle.

Si vous désirez donner une apparence unique à votre arme, des rubans adhésifs de couleur sont vendus en quincaillerie : ils peuvent être utilisés pour décorer l'arme de base. Également, il peut être intéressant d'insérer un petit poids dans le pommeau (bien recouvert de mousse!) de l'arme afin d'en faciliter le maniement.