



CAMP TELETUBBIES AVEC LES PIONS

23-24-25 AVRIL 99

De 20h00 le vendredi à 15h00 le dimanche

Sur la 1ère avenue au Lac St-Charles

Les Aînés et amis arrivent plus tôt si possible

VENDREDI

- 20h00: Arrivée des pions; ils lisent la pancarte¹
20h15: Arrivée du "FOU"², qui leur parle et qui les amène dans la forêt
21h00: Le Fou les a menés (sans leur dire) jusqu'à la porte spatio-temporelle³
21h20: La porte ayant été ouverte et fermée, ils se trouvent dans le Deuxième Monde.
Trois savants sont demeurés et leur expliquent "un peu" ce qui arrive, mais les

¹ Sur la pancarte, il est écrit: -Veuillez attendre ici -Tournez votre linge apparent à l'envers -Attachez vous tous ensemble avec la corde ci-annexée -Lorsque vous serez tous prêts, chantez: "C'était un p'tit Bonheur". Signé Dr Chalance

² Le fou marche à reculons avant de passer la porte; Il parle un peu comme un fou, pas clairement; Il veut retourner "là-bas", certain qu'il est que des parties de lui-même y sont restées; Il a besoin d'eux. Il doit vérifier s'ils sont bien attachés, leur linge bien renversé. En réalité, le Fou est un ancien savant qui s'est échappé du Deuxième Monde.

³ L'ouverture de la porte spatio-temporelle se déroule comme suit: Ils entendent la toune envoûtante de Lofofora venir de plus loin dans le sentier; le fou s'agite, entre en transe; peu après, des pétards pètent sur le côté du sentier, puis on voit un spot s'allumer provenant du même endroit que la musique. C'est alors que la porte est ouverte, la "roue" de la porte tourne, puis ils reçoivent par la tête des paquets (un par équipe) dans lesquels il y a leurs tentes sans les poteaux, les enveloppes personnelles, etc.; des personnages surgissent de partout. L'UN D'EUX court autour d'eux avec des feux de détresse dans les mains, TROIS SAVANTS (qui ont les poteaux des tentes) commencent à danser étrangement autour d'eux, un TELETUBBIES ROUGE apparaît tel une divinité que tout le monde vénèrent; il pourrait être accompagné de 2 DISCIPLES (Genre qui se font marcher dessus, ou qui le ventille et le louangent). Le fou se sauve en criant style "Ça recommence" ou "Ils reviennent" et à la fin de tout ça ils se font recouvrir par un filet; ils ont maintenant passé la porte, et tous les personnages quittent les lieux (avec le matériel), sauf les trois savants.

savants semblent trouver presque normal qu'ils soient là; Ils leur souhaitent la bienvenue et mènent chacune des équipes à leur site de camp, délimités par du "flag tape". Ils leur expliquent les règles¹.

21h45: Les pions montent leurs tentes.

22h30: Un SAVANT vient les chercher et on va jouer à la cachette scoute. Quand ils se font rappeler, des PERSONNES se promènent dans les bois, sortent de leurs cachettes.

23h00: Le prochain jeu, annoncé par le même Savant, sera les feux folets²

23h30: Quand les pions arrivent au bivouac, ils peuvent soit rejouer au F.F. si ça leur tente ou s'il est tôt, ou sinon un SAVANT #2 leur remet une lettre ou leur dit qu'ils doivent chanter 5 chansons pour avoir droit à leur collation, qui tombera du ciel.

00h15: Un ÉTEIGNEUR DE FEUX³ arrive, horrifié de voir ce feu, et l'éteint immédiatement. *(à plus tard)*

00h30: Dodo.

Dans la nuit: Nous devons monter une pop tente à un endroit évident dans laquelle le Fou dormira. Les pions le trouveront demain matin. Plusieurs bruits et déclarations étranges peuvent également enjoliver leurs nuits. De plus, il faut préparer les gamelles pour le déjeuner du lendemain.

SAMEDI

¹ Endroits interdits (tentes aînés), quand entendent siflet: retour, règles de combat

² Les feux folets est le jeu où chaque équipe doit courir après des feux folets, dans un ordre différent. Les feux folets ont un sialume d'accroché sur une casquette; Il y a trois FEUX FOLETS (F.F.). Une fois les règles expliquées par le Savant, les trois F.F. se sauvent; c'est alors que survient un subterfuge: Les trois F.F. sont remplacés par des FAUX FEUX FOLETS (F.F.F.); Les F.F.F. (idéalement, des gens inconnus des pions) s'en vont au labo en s'assurant d'être suivis par les équipes de pions; Une fois dans le labo, ils cachent leur sialumes et se transforment en savants; Quand les pions arrivent, ils capotent et leurs disent qu'ils n'ont pas d'affaire là, que ça en restera pas là, etc. (ceci est le prélude du procès de demain). Pendant tout ce temps, les vrais F.F. sont allés sur le bord du feu/bivouac et les attendent là-bas.

³ Il y a certains personnages, comme l'éteigneur de feu, qui sont le fruits des travaux des savants; ces personnages sont unifonctionnels; toute leur pensée repose sur le fait qu'ils existent dans le but d'une seule chose, ici: éteindre les feux.

- 9h00: (ou toute autre heure jugée bonne pour leur réveil). Les DÉMONTEURS DE TENTE démontent leurs tentes (seulement les poteaux), ce qui signifie que c'est l'heure de se lever (ils démontent les tentes même s'ils sont déjà levés). Les démonteurs de tente parlent, mais souvent disent "cocorico".
D'ailleurs, peu après, un ANNONCEUR DE DÉJEUNER passe, et leur annonce que le déjeuner est prêt.
- 9h30: Ils déjeunent, leurs gamelles les attendent, genre, en pyramide.
- 10h00: Après déjeuner, ils reçoivent une lettre et un avis public¹ du FACTEUR qui la remet à la première équipe qui a pénétré dans le labo.
- 10h15: Ils trouvent le sac² que le fou trainait depuis le début.
- 10h30: La course au trésor mène chacune des équipes à un endroit où une pelle est enterrée (3 pelles) et ils la déterrent avec leurs mains. Il y a aussi un plan de l'emplacement final (à la boussole) où, après avoir creusé, ils trouvent des documents expliquant qu'ils sont sujets d'expérimentation.
- 11h30: Diner, servi et préparé par les CUISINIERS.
- 12h30: Procès³.
- 13h00: L'équipe condamnée va construire le temple (où l'on se rend avec une corde noire) avec l'architecte.

¹ La lettre leur dit qu'ils subiront un procès cet après-midi, et leur donne le choix de leur avocat; l'avis public consiste en une invitation au procès pour les autres.

² Dans lequel il y a: des ongles, documents, papier de calcul, riz, cheveux et 3 cartes au trésor, une aux couleurs de chaque équipe.

³ Il y a un JUGE, deux AVOCATS et deux GARDIENS DE SÉCURITÉ. Ils sont accusés d'avoir violé la propriété privée en pénétrant dans le laboratoire, qui sera désormais gardé; une des particularités de ce procès est que l'avocat de la défense essaie de faire condamner son client, et l'avocat de la poursuite essaie de lui éviter la condamnation. Des TÉMOINS achetés peuvent venir étayer la thèse des avocats, de même que des témoins pions, auxquels on peut poser des questions sans rapport. Des pièces à conviction peuvent être apportées, et un ÉCHANTILLONNEUR peut même prélever des échantillons d'ongles, cheveux ou crottes de nez. Au terme du procès, ils sont condamnés à faire des travaux communautaires: construire le temple et son contenu, avec un ARCHITECTE.

Pendant ce temps, un SAVANT demande aux deux autres équipes de trouver la bouffe pour le souper, et les pions doivent leur ramener. En même temps, ils retrouvent le Fou, toujours aussi fou, qui leur dit qu'après avoir ramené la bouffe, ils se doivent d'aller dans le labo, en endormant les GARDES avec de la potion, dont il donne les ingrédients.

- 14h00: Au labo¹, après avoir endormi les gardes et neutralisé les SAVANTS sur place, ils fouillent le labo et y trouvent, feuilles, commentaires, photos, un dossier absent (celui du pion qu'on enlève), etc.
- 14h30: C'est l'heure des Olympiques², dirigées par des ATHLETES; les deux équipes ne construisant pas le temple se mesurent dans une série d'épreuves olympiques. L'équipe perdante devra aller remplacer l'équipe condamnée au procès, et terminer la construction du temple.
- 15h30: Autre jeu, cette fois entre l'équipe condamnée et la gagnante des olympiques; il s'agit de la chaîne alimentaire. L'équipe gagnante fera la bouffe, sous la supervision des CUISINIERS.
- 16h30: Une équipe commence le souper. Les deux autres équipes...
- 18h00: Souper
- 19h00: Pendant le souper est survenu un enlèvement
- 19h30: Jeu "Qu'est-ce qui a changé de place"
- 20h00: Jeu test de goût, toucher, odeur
- 21h00: La cérémonie a lieu.

¹ Dans le labo, il y a des éprouvettes de toute les couleurs, des fiches, livre scientifiques, tables et organes en pot.

² Épreuves: Passer au dessus de la corde; Calage d'eau; Concours de la toast brûlée; Course à relais avec humains comme bâton; statue; biscuits soda + b. de pinottes; course à plat ventre avec quelqu'un sur le dos; lancer de sa botte.

22h00. Bivouac animé par un philosophe
Le Nain

Nuit: Jogging nocturne (test physique)

DIMANCHE

AM: Lever (démonteur de tentes, etc.)

Partie d'échecs?

Réouverture de la porte

- Boire une bouteille de potion à la couleur de son télétubbies
- Manger les vitamines
- Brûler un cœur de télétubbies selon les règles
- Offrande de 15 billes
- Se mettre en soleil, musique, danse, pétards
- Clef ou cadenas
- TROUVER LE LIEU DE LA PORTE

ANNEXE I

Règles (à dire par les savants à chacune des équipes le vendredi soir)

P.S.: Il y a moyen d'expliquer ces règles sans sortir de son personnage de Savant...

- Indiquer les endroits interdits (genre: tentes aïnes, etc.)
- Indiquer que lorsqu'ils entendent un sifflet, ils doivent retourner au site de feu
- Leur dire que leur but personnel est, par définition, personnel, donc qu'ils n'en glissent pas mot à aucune oreille
- Règles de combat: (faire un exemple avec eux)
 1. Une personne touche à une autre et lui dit: "Combat!"
 2. L'un des deux combattants peut offrir à l'autre de lui acheter la victoire pour 5 billes.
 3. L'assaillant sort un "papier-question", et l'ouvre de façon à ce que chacun puisse lire la question.
 4. Le premier qui répond l'emporte.
 5. Attention: pour l'emporter, il faut répondre le premier ET avoir la bonne réponse.
 6. Si aucun des deux n'a la bonne réponse, les deux sont "morts"
 7. Pas de combats juste pour le fun

Quand tu es mort, c'est en fait ton cerveau qui devient tellement au ralenti que tu te dois de le réoxygéner en buvant un verre de potion résurrectrice, et en plantant des branches mortes de la forme du gugus sur la tête de ton Télétubbie d'équipe. Par la suite, tu dois lire une page du livre de Socrate.