



**CAMPOREE DE
FAMILLE DES
AVENTURIERS
BRAVE**

**Guide de
planification – 1**

www.OntarioAdventurers.ca





Frais d'inscription et calendrier

* **Tarif préférentiel** (jusqu'au 30 avril 2025) : **89,90 \$/personne** (avec épinglette commémorative pour les 300 premiers inscrits)

* **Tarif régulier** (jusqu'au 31 mai 2025) : **99,90 \$/personne** (sans épinglette commémorative)

* **Tarif de dernière minute** (jusqu'au 30 juin 2025) : **109,90 \$/personne** (sans épinglette commémorative)

* **Passe du jour du sabbat** (jusqu'au 30 juin 2025) : **30,00 \$/personne**

Remarque : Les frais comprennent un t-shirt du camporée ainsi que l'accès au camp et à toutes les activités récréatives.

Politique d'annulation et de remboursement:

Les demandes d'annulation et de remboursement seront acceptées si elles sont effectuées par écrit (par courrier ou courrier postal) au plus tard le **30 juin 2025**, et seront sujettes à des frais administratifs de 20 %.

Pour plus de détails, visitez: www.ontarioadventurers.ca



Concours de la chanson thématique du camporée

1. Le concours est ouvert aux aventuriers de l'Ontario et à leurs parents, inscrits et participant activement à leur club local d'aventuriers.
2. La chanson doit être une composition originale.
3. Les participants peuvent travailler en groupe, cependant un seul (1) prix sera attribué, quel que soit le nombre de membres du groupe.
4. Les paroles doivent refléter le thème du camporée, « Brave ». Vous pouvez également vous inspirer de l'histoire de la reine Esther.
5. La chanson doit être entraînante, émouvante et transmettre un message centré sur le Christ.
6. La durée doit être de 1 à 2 minutes maximum.
7. La soumission doit inclure:
 - Un enregistrement de la chanson (format mp3 ou similaire)
 - Une feuille de paroles avec la partition (incluant la ligne mélodique et les accords)
 - Les paroles de la chanson thématique sauvegardées dans un document Word
 - Un courriel ou une lettre de présentation contenant les informations de contact (nom, adresse postale complète, adresse courriel, numéro de téléphone ou cellulaire de jour, ainsi que l'appartenance à une église/un club du ou des compositeur(s)).
 - Une vidéo musicale au format MP4
 - Une traduction française si possible (non obligatoire).

Date limite de soumission

Soumettez votre chanson thématique via le site web

www.ontarioadventurers.ca au plus tard à 23h59, le **30 juin 2025**

Utilisation de la chanson sélectionnée

La chanson sélectionnée sera utilisée comme chanson thématique pour le camporée des aventuriers 2025 "Brave" de la conférence de l'Ontario. De plus, le(s) compositeur(s) sélectionné(s) sera(ont) invité(s) à interpréter la chanson lors des cérémonies d'ouverture.

Veillez noter que le département des aventuriers de la conférence de l'Ontario doit avoir le droit d'utiliser ou d'interpréter la chanson sélectionnée, dans n'importe quel format et à tout moment, sans nécessiter l'autorisation ou verser une compensation au compositeur ou détenteur de droits d'auteur. Une autre chanson peut être sélectionnée si les finalistes ne peuvent satisfaire à ces conditions.

Prix

Une (1) carte-cadeau d'une valeur de 100 \$ ainsi qu'un trophée musical seront remis à la meilleure soumission, peu importe le nombre de personnes impliquées.



Instruction pour se rendre au camp

Adresse du Camp New Lowell : [5867 County Rd 9, New Lowell, ON L0M 1N0](#)

- Depuis l'autoroute 401, prendre la sortie 359 pour rejoindre l'autoroute 400 Nord en direction de Barrie.
- Rester sur l'autoroute 400 N et prenez la sortie 96B pour Dunlop St. West en direction d'Angus.
- Prenez le chemin County Rd90 Ouest.
- Tourner à droite sur Brentwood Rd/ County Rd 10.
- Tourner à gauche sur Country Rd 9.
- Rester sur County Rd 9 et rouler environ 5,5 km jusqu'au Camp New Lowell.
- L'entrée du camp se trouve sur votre gauche.



Participants au talent des aventuriers et bénévoles adultes

Le comité du camporée des aventuriers recherche des participants au programme des aventuriers et des bénévoles adultes pour aider à superviser les activités au Camp New Lowell.

Merci pour votre volonté de participer et d'aider! Veuillez cliquer sur le lien ci-dessous pour soumettre vos propositions de participants aventuriers et de bénévoles adultes (18 ans et plus):

<https://forms.gle/Kas4H7CZau8BRrM26>



Application CACO

Les directeurs, le personnel et les parents des aventuriers sont encouragés à télécharger l'application du conseil des aventuriers de la conférence de l'Ontario (CACO) (Aventuriers) et à l'ajouter à l'écran d'accueil de votre appareil mobile en scannant ce code QR ou en cliquant sur le lien suivant:

<https://app.jotform.com/243033875787266>

Cela permettra une diffusion rapide de l'information et un accès facile aux ressources liées aux aventuriers.



Préparation

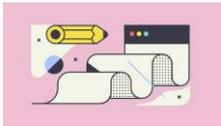
1. Présentez à votre conseil d'administration de votre église le projet de votre club de participer au camporée familial des aventuriers qui se tiendra du 23 au 27 juillet 2025 au Camp New Lowell.
2. Faites la promotion du camporée des aventuriers auprès de toutes les familles d'aventuriers de votre église.
Les inscriptions se terminent le 30 juin 2025.

3. Organisez les comités suivants, composés de membres du personnel, de parents et d'autres bénévoles: levé de fonds, transport, service alimentaire, sécurité, premiers soins, équipement de campement, etc.
4. Renseignez-vous auprès de votre club d'éclaireurs ou auprès d'autres - Guides-Maîtres de votre église pour voir s'ils peuvent vous prêter des tentes, des trousseaux de premiers soins, des extincteurs, des glacières, des génératrices, des tentes de cuisine, etc. Pour des raisons de sécurité, réparez ou remplacez les fournitures usées ou endommagées.
5. Tout le personnel doit avoir effectué sa vérification du secteur vulnérable au début de l'année du programme des aventuriers. Assurez-vous que tout le personnel et tous les bénévoles participant au camporée respectent cette exigence.
6. Tous les campeurs aventuriers, jeunes et adultes, doivent remplir le formulaire d'information médicale et de décharge de responsabilité. Veuillez regrouper ces formulaires dans un classeur.
7. Les temps de repas étant courts, vous gagnerez du temps et de l'énergie si vous avez des bénévoles pour cuisiner pour votre club. Il est donc recommandé d'organiser une équipe de cuisine. Soyez attentifs aux besoins alimentaires particuliers de certains individus. N'oubliez pas: les bénévoles du club doivent également s'inscrire pour être admis au camp.
8. Tenez votre personnel et les familles des aventuriers bien informés sur le camporée et partagez les informations dès que vous les recevez.
9. Rencontrez votre personnel d'aventuriers et discutez ensemble de ce qu'ils aimeraient faire pendant le camporée (par exemple : quels insignes obtenir, quelques activités diurnes faire, etc.). Planifier à l'avance permettra d'impliquer et d'enthousiasmer vos aventuriers.
10. Une semaine avant le camporée, organisez une réunion avec tout votre personnel et les parents des aventuriers pour finaliser la liste des choses à emporter, les règles du club et le programme d'activités de votre club pour le camporée.



Code vestimentaire

- Mercredi 23 juillet – Uniforme Type B
- Jeudi 24 juillet - T-shirt du camporée
- Vendredi 25 juillet - Uniforme Type B
- Sabbat, 26 juillet (matin) - Uniforme de type A
- Sabbat, 26 juillet (après-midi) - T-shirt du camporée
- Dimanche 27 juillet – Tenue décontractée



Liste de choses à apporter

Les responsables / personnel du club aventurier doivent apporter :

- Tente, piquets, poteaux
- Bâches pour mettre sous les tentes
- Lanternes
- Casseroles et poêles
- Savon à vaisselle et linges à vaisselle
- Assiettes, tasses, bols
- Couverts / ustensiles en plastique
- Ustensiles de cuisine / ouvre-boîte
- Allumettes
- Réchaud de camping
- Extincteur
- Tables et nappes
- Tente moustiquaire ou tente cuisine
- Nourriture
- Contenants d'eau/glacières
- Corde et pinces à linge
- Marteaux
- Drapeau des aventuriers avec support
- Drapeau canadien avec support
- Trousse de premiers soins
- Papier toilette
- Sacs à ordures



Chaque campeur aventurier doit apporter

- Bible
- Offrande/ Argent de poche
- Stylo/Crayon
- Uniforme d'aventurier de type A
- Uniforme de type B (T-shirt du club et pantalon)
- Chaussures noires, chaussures de randonnée
- Sac de couchage, oreiller, couverture
- Lit de camp /matelas de sol
- Sacs en plastique pour les vêtements sales
- Serviettes et débarbouillettes
- Sandales ou tongs pour la douche
- Articles de toilette: shampooing, savon, dentifrice, brosse à dents, brosse à cheveux, peigne, déodorant et siège de toilette réglable (pour les petits enfants).
- Fil dentaire, élastiques pour cheveux
- Chemises, pantalons, shorts, sous-vêtements, chaussettes
- Lampe de poche
- Antimoustique, crème solaire
- Appareil photo (optionnel)
- Imperméable et veste
- Chaises pliantes de camping



Arrivée et installation du camp

L'inscription sur place et l'installation du campement auront lieu le mercredi 23 juillet 2025, de 9h00 à 19h00. À leur arrivée au Camp New Lowell, les membres du club aventurier devront se présenter, par l'intermédiaire du directeur du club ou de son représentant désigné, à la centrale du camporée pour l'enregistrement et les instructions. À ce moment-là, les directeurs devront remettre un classeur contenant les formulaires d'information médicale et de décharge de responsabilité complétés et signés.



Entrée du camp

Il est recommandé que chaque club participant installe une entrée de camp affichant le nom du club et reflétant le thème du camporée. Il n'est pas nécessaire que ce soit coûteux- laissez parler votre créativité pour concevoir votre entrée de camp.



Programme du camporée

Mercredi 23 juillet 2025

9h00	Ouverture de la porte
	Inscription sur place/Installation du camp
12h00	Dîner
17h00	Souper
18h00	Préparatifs
19h00	Cérémonie d'ouverture
19h30	Programme du soir
22h00	Silence et extinction des lumières

Jeudi 24 juillet 2025

6h00	Moment de silence
6h30	Réunion des directeurs à la centrale
7h00	Réveil/Génératrices en marche/Préparation
7h30	Levée du drapeau / Louange / Parcours de conditionnement physique
8h00	Déjeuner
9h00	Remise de prix
10h30 – 12h00	Activités de jour
12h00	Pause dîner et temps libre
14h00-16h00	Jeux organisés
17h00	Souper
19h00	Cérémonie de descente du drapeau

19h30	Programme du soir
22h00	Silence et extinction des lumières

Vendredi 25 juillet 2025

6h00	Moment de silence
6h30	Réunion des directeurs à la centrale
7h00	Réveillez-vous ! /Génératrices en marche/Préparation
7h30	Levée du drapeau / Louange / Parcours de conditionnement physique
8h00	Déjeuner
9h00	Remise de prix
10h30-12h00	Activités de jour
12h00	Pause dîner et temps libre
14h00-16h00	Jeux organisés
17h00	Souper
19h00	Cérémonie de descente du drapeau
19h30	Programme du soir
22h00	Silence et extinction des lumières

Sabbat, 26 juillet 2025

6h00	Moment de silence
6h30	Réunion des directeurs à la centrale
7h00	Réveil/Génératrices en marche/Préparation
7h30	Levée du drapeau / Louange / Parcours de conditionnement physique
8h00	Déjeuner
10h00	Culte du sabbat
12h00	Dîner du sabbat et temps libre
14h00	Remise de prix
15h30	Activités de jour
17h00	Souper

19h00	Cérémonie de descente du drapeau
19h30	Programme du soir/Cérémonies de clôture
22h00	Silence et extinction des lumières

Dimanche 27 juillet 2025

7h00	Réveil/Génératrices en marche
7h30	Moment de louange par les clubs
8h00	Déjeuner
10h00	Démontage du camp/Inspection des lieux
12h00	DÉPART POUR LE RETOUR À LA MAISON



Bracelets de camporée

Tous les campeurs aventuriers inscrits ainsi que les détenteurs de passe pour la journée du sabbat doivent porter leur bracelet de camporée en tout temps pendant leur présence au camp. Les personnes sans bracelet seront escortées hors du terrain par la sécurité. Merci de votre coopération.



Jeux organisés

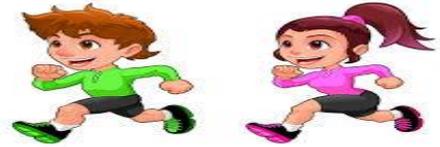
Divers jeux amusants seront organisés pour le plaisir de tous les aventuriers.

COURSE DE 30 MÈTRES

Nombre de participants: Individuel ou en équipe

Matériel: Ruban à mesurer ou piste marquée, chronomètre ou portiques de chronométrage, cônes, surface plane d'au moins 50 mètres

Description : Le premier coureur à franchir la ligne d'arrivée gagne.



TOURNOI DE TIR À L'ARC

Nombre de participants: Individuel ou en équipe

Matériel: Cibles, flèches et arcs (fournis par le CACO)

Description:

- Chaque participant a droit à trois (3) tirs officiels lors de l'événement.
- Chaque flèche est comptabilisée en fonction de sa position sur la cible:
- Le centre (œil de taureau) vaut (10 points,
- Les cercles suivants valent respectivement 9, 8, 7.....jusqu'à 3, 2, 1 point(s).
- Règles supplémentaires:
- Chaque aventurier a droit à deux (2) tirs d'essai gratuits avant ses 3 tirs officiels.
- Les tirs d'essai ne comptent pas dans le calcul du score, peu importe leur résultat.
- Les points seront totalisés pour déterminer le ou la gagnant(e).

LANCER DE SAC DE HARICOTS (BEAN BAG TOSS)



Nombre de participants: Diviser les aventuriers en équipes

Matériel: Sacs de haricots et cible (fournis par le CACO)

Description: Le jeu se joue en deux manches complètes, et chaque joueur aura l'occasion de commencer une manche.

- **Manche 1:** Un joueur lance ses trois sacs de haricots vers la base du jeu.
- On additionne les points obtenus et on les note.
- Le joueur suivant effectue ensuite ses lancers et inscrit également son score.

Manche 2:

- Le deuxième joueur commence la manche en lançant ses sacs et ajoute son nouveau score à celui de la première manche.
- L'autre joueur fait de même ensuite.

L'équipe qui obtient le score le plus élevé gagne !!!

PUISSANCE 4

Nombre de participants: 2 joueurs

Matériel: Plateau de jeu et jetons (fournis par le CACO)

Description: Les joueurs choisissent des disques jaunes ou verts. Chaque joueur insère ses jetons dans le cadre, en commençant par le centre ou les bords, afin d'empiler ses jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale. Utilisez une stratégie pour bloquer votre adversaire tout en essayant d'être le premier à aligner 4 jetons pour gagner.





BALLE AUX PRISONNIERS (DODGE BALL)

Nombre de participants : En équipes

Matériel : 1 balle (fournie par le CACO)

Description : L'objectif du jeu est d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en leur lançant la balle et en les touchant. Le dernier joueur restant gagne la manche pour son équipe.

RELAIS ŒUF-CUILLÈRE

Nombre de participants: Diviser les aventuriers en équipes

Matériel: Œufs en plastique et cuillères (fournis par le CACO)



Description:

1. Donnez une cuillère et un œuf à chaque aventurier situé en tête de ligne.
2. Au coup de sifflet, le relais commence. Chaque joueur doit transporter l'œuf sur la cuillère jusqu'à un point défini, puis revenir.
3. Dès qu'il revient, il passe l'œuf et la cuillère au joueur suivant de son équipe.
4. Pour rendre le jeu plus difficile, installez un parcours d'obstacles.
5. Si un joueur fait tomber l'œuf, il doit retourner au début et recommencer.



LANCER DE FRISBEE

Nombre de participants: 2 aventuriers par club

Matériel: 2 frisbees par personne (fournis par le CACO)

Description: Le but du jeu est de faire passer le frisbee à travers la cible. L'équipe ayant le plus grand nombre de points gagne. (Chaque club sera responsable de ramasser et de ramener ses frisbees à la ligne de départ).

PARCOURS D'OBSTACLES

Nombre de participants: En équipes

Matériel : (fourni par le CACO)

Description : Les aventuriers doivent franchir une série d'obstacles physiques, souvent chronométrés. Les d'obstacles peuvent inclure la course, l'escalade, le saut, le rampement, , la natation, les structures gonflables, et des épreuves d'équilibre, visant à tester la rapidité et l'endurance. Parfois, le parcours inclut aussi des épreuves mentales.



COURSE EN SACS DE POMMES DE TERRE

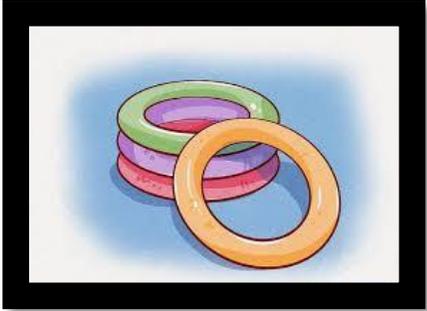
Nombre de participants: 3 à 4 équipes (selon le nombre de participants)

Matériel : Un sac par équipe (fourni par le CACO)

Description:

1. Former leurs lignes de chaque équipe et distribuer un sac à chaque équipe. Un grand sac est préférable pour faciliter les mouvements.
2. Le premier joueur entre dans le sac, le tient sort avec les mains et saute jusqu'au bout de la ligne et revient.

3. Le suivant répète le même processus. L'équipe qui termine en premier gagne.



LANCER D'ANNEAUX

Nombre de participants: Jusqu'à 4 équipes

Matériel: 4 à 8 anneaux (moitié d'une couleur, moitié d'une autre), deux piquets, et une feuille de pointage (fournis par le CACO).

Description

1. Chaque joueur ou équipe lance ses anneaux vers le piquet opposé.
2. Les équipes/joueurs alternent leurs lancers un à un.
3. Pointage :
 - 5 points pour un anneau qui entoure le piquet,
 - 3 points s'il le touche,
 - 1 point si l'anneau à moins de 15 cm du piquet et plus proche que celui de l'adversaire.
4. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score cible.



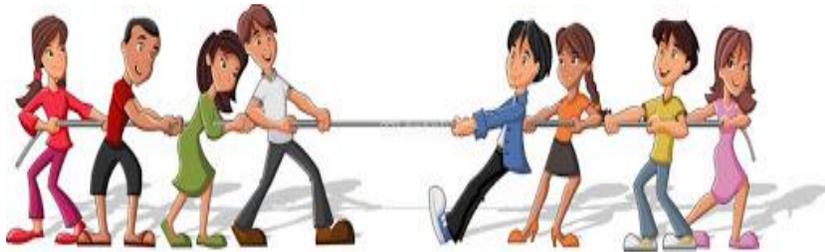
SOCCKER (FOOTBALL)

Nombre de participants: 2 équipes (6 joueurs : 1 gardien et 5 joueurs de champ)

Matériel: Grand ballon (fourni par le CACO)

Description: Le jeu commence au centre du terrain. À

l'appel de l'arbitre, l'équipe engage la balle en la passant à un coéquipier. Le but est de marquer dans le filet de l'adversaire. L'équipe ayant plus de buts à la fin du temps imparti gagne. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de but pour qu'un point soit compté.



TIR À LA CORDE

Nombre de participants: 8 ou plus par équipe

Matériel: Corde longue (fournie par le CACO)

Description:

Divisez les enfants et les adultes équitablement de chaque côté de la corde.

Placez les joueurs les plus petits ou moins forts au centre, et les plus forts aux extrémités.

Un repère est marqué au sol: l'objectif est de tirer l'équipe adverse au-delà de ce repère.



LANCER DE BALLONS D'EAU

Nombre de participants : 2 équipes

Matériel : Seau, eau et ballons (fournis par le CACO)

Description:

- Former des duos et placer les équipes en deux lignes se faisant face.
- Remplir et attacher les ballons d'eau, puis les placer en tas au centre.
- Chaque joueur fait un grand pas en arrière de son partenaire.
- Il lance le ballon d'eau sans le faire éclater.
- Si le ballon éclate, l'équipe est éliminée.

Autres jeux

Attraper Haman	Pyramide de gobelets	Double corde à sauter	Trouver Esther
Jeu de drapeau	Golf-Frisbee	Concours d'avions en papier	Sceller le décret



1. Sculpture de ballons
2. Châteaux gonflables
3. Bulles
4. Maquillage pour le visage
5. Jenga géant
6. Promenades à poney
7. Et bien plus encore.....