

# Roadbook animateur

(Héritier et Autonome)



TOUTES les infos qu'il te faut pour gérer  
L'ÉVÉNEMENT

| Nom               | Numéro        | Besoin  |
|-------------------|---------------|---|
| QG                | 02/508 12 26  | Une question <b>d'ordre général</b>                                   |
| URGENCE           | 02/508 12 25  | <b>Urgences</b> uniquement : un blessé, une situation dangereuse, ... |
| Jeu               | 02/508 12 27  | Une question liée au mécanisme du jeu, aux règles des défis           |
| RH                | 02/508 12 28  | Une question liée à tes fiches mission                                |
| Oreille attentive | 0498/23 12 52 | Un besoin de parler, de te confier                                    |

## Table des matières

|   |           |
|---|-----------|
| <b>BIENVENUE !</b> .....  | <b>3</b>  |
| <b>TON ROLE D'ANIMATEUR</b> .....                               | <b>3</b>  |
| <b>REGLES DE VIE</b> .....                                      | <b>3</b>  |
| <b>UTILISATION DES VEHICULES ET TRANSPORT DU MATERIEL</b> ..... | <b>4</b>  |
| <b>PROCEDURE D'URGENCE</b> .....                                | <b>5</b>  |
| <b>LES COUPS DE MAINS</b> .....                                 | <b>6</b>  |
| <b>VENDREDI – POUR LES AUTONOMES</b> .....                      | <b>7</b>  |
| INSTALLATION DU DEFI .....                                      | 7         |
| <b>VENDREDI SOIR – POUR LES TOUS</b> .....                      | <b>7</b>  |
| <b>SAMEDI</b> .....   | <b>8</b>  |
| LES REPAS .....   | 8         |
| REJOINDRE VOTRE DEFI.....                                       | 8         |
| ANIMER UN DEFI.....   | 8         |
| COMPTAGE DES POINTS : 0476 29 00 69 .....                       | 9         |
| FIN DU JEU .....  | 10        |
| <b>JEU DU SAMEDI – LES REGLES</b> .....                         | <b>10</b> |
| MISE EN THEME .....   | 10        |
| BUT DU JEU .....  | 11        |
| LES DÉFIS .....   | 11        |
| LES BALISES (OXYGÈNE) .....                                     | 12        |
| LES MISSIONS.....   | 12        |
| LES COMPTOIRS D'ÉCHANGE .....                                   | 12        |
| <b>DIMANCHE</b> .....   | <b>14</b> |
| INTRO .....   | 14        |
| NETTOYAGE DES FONDS MARINS .....                                | 14        |
| TON ROLE EN TANT QU'ANIMATEUR.....                              | 14        |
| RASSEMBLEMENT, BRIEFING ET LANCEMENT .....                      | 14        |
| TRAVERSEE DES BIOMES .....                                      | 14        |
| <b>CLASSEMENT FINAL</b> .....                                   | <b>15</b> |
| ECUSSON DE L'ÉDITION.....                                       | 15        |
| XPINS .....   | 15        |
| TROPHEE DES ANIMATEURS .....                                    | 15        |
| <b>HORAIRES</b> .....   | <b>16</b> |

# Bienvenue !

Xpirience en est à sa 7<sup>e</sup> édition.

Sans toi, cet événement n'aurait purement et simplement pas lieu. En tant qu'animateur, tu es une personne essentielle au bon déroulement de ce weekend. Grâce à toi, on peut se permettre de déléguer une grosse partie de l'événement en toute confiance !

On te dit déjà un GRAND MERCI pour l'énergie que tu mettras sur le WE, du soutien sur lequel nous pouvons certainement compter, et encore merci pour ta compréhension pour les éventuels bugs ...

On est tous là pour les pionniers, tes pionniers.

On compte sur toi !

## Ton rôle d'animateur

Même si tu passeras une bonne partie de l'événement loin de tes pionniers, toi et ton staff restez responsables de votre poste tout au long de l'activité. Il est de votre responsabilité de :

- Veiller à ce que le campement soit bien installé ;
- Encadrer votre poste dès que vous êtes sur le camping ;
- Aider les responsables du camping à la bonne gestion du lieu et à l'extinction des feux.

Lors du weekend, ton staff et toi êtes les animateurs de près de 1000 pionniers. Votre comportement doit donc être celui qu'on attend d'un animateur de notre fédération.

Merci d'y veiller !

## Règles de vie



## Utilisation des véhicules et transport du matériel

Le terrain qui nous accueille pour vivre l'événement est majoritairement préservé. Tout n'est pas permis et nous sommes en contact régulier avec le DNF (Département de la Nature et des Forêts). La circulation des véhicules en forêt et sur les sentiers/chemins est très réduite et uniquement réservée à l'organisation. **Il n'est pas permis** à un animateur d'utiliser sa voiture pour se rendre vers son défi. Tous les véhicules doivent rester sur le parking prévu à cet effet.

Lis ceci attentivement pour savoir comment le matériel et les personnes seront transportés :

- Pour les **autonomes uniquement**, le **vendredi**, rendez-vous avec l'équipe RH qui se trouve à l'école au centre du village (QG) pour voir comment rejoindre votre lieu de montage et en revenir.  
QG : [Lien maps](#).      Coordonnées GPS : 50°21'16.5"N 5°55'11.6"E.
- Pour **tous les animateurs**, le **samedi**, en fonction de la localisation de ton défi, une navette est prévue le matin. Horaire des départs disponibles dès le vendredi au point info jeu, à la tente accueil du camping.  
Si tu ne te trouves pas dans une zone avec une navette, il te faudra te rendre à ton défi à pied.  
Le gros matériel sera déjà sur place, il te reste à prendre le petit matériel à **drop Logistique** (plaine du grand chapiteau).  
Entre 07h00 et 07h30 pour tous.

On compte sur vous pour respecter les consignes. Nos contacts avec le DNF (et donc les contacts de la fédération avec ceux qui gèrent en partie les camps d'été) en dépendent ...

Merci de votre collaboration !

## Procédure d'urgence

Lors d'un évènement scout d'une telle ampleur, on n'est pas à l'abri d'un pied cassé, un pionnier malade, ou incident mineur sur ton défi. Pas de panique ! On dispose d'un poste de soin au QG, avec ambulances, infirmiers et tout ce qu'il faut.

Tu es témoin d'un incident ? Tu croises un pionnier un peu malade ou qui n'a pas l'attitude digne d'un évènement scout ?

1. **Appelle** le numéro d'urgence: 02/508.12.25
2. **Ecarte** le pionnier de sa cordée. Prends le temps de rassurer la cordée sur la suite des événements (prise en charge, des nouvelles seront envoyées, il est en sécurité)
3. **Respecte** scrupuleusement les infos que te donnera le QG
4. **Ne contacte EN AUCUN CAS** l'entourage du pionnier. On se charge de les prévenir. Votre seule mission : nous prévenir, l'organisation.

On vous demande d'être particulièrement attentifs à la visibilité des pionniers sur la voie publique :

- ! Port du **gilet fluo** obligatoire !
- **Visibilité** maximale la nuit (lampe de poche ou lampe frontale, par exemple)

## Les coups de mains

Chacun d'entre vous s'est inscrit ou a reçu des coups de main spécifiques pour le vendredi soir, et/ou la journée du samedi/dimanche/lundi. Référez-vous aux mails reçus. En tant qu'animateurs, vous êtes également responsable du bon déroulement de l'événement.

Il y a 3 types de coups de main :

- **Des aides de type logistique** : installation de l'apéro, démontage, etc.
- **Des aides de type animation** : animation d'un défi le samedi ou le dimanche matin, tenue d'un brasero le vendredi soir, etc.
- **Des aides de type ambiance** : ambiancer les pionniers sur leur trajet, tenir une activité, etc.

Merci de vous présenter à l'heure à vos coups de main.

- Si tu as oublié ce que tu dois faire, rends-toi à la tente info du camping, dans la partie RH.
- Si tu as un problème avec ton coup de main, contacte le 02.508.12.28.

## Vendredi – Pour les Autonomes

### Installation du défi

1<sup>ère</sup> étape : Passer par le check-in RH (au QG, cf page 3).

Ensuite, pour savoir si ton staff et toi êtes au bon endroit, vous trouverez un panneau sur lieu de votre défi. Ce panneau indique :

- Le numéro du défi.
- La zone dans laquelle se trouve votre défi.

Ton défi doit être installé et validé pour **vendredi 20h**, maximum.

Quand tout est installé, envoyez un SMS au numéro 0492/05.78.77, en indiquant le numéro de votre défi et « montage OK ».

Exemple : DEFI 000 - MONTAGE OK

Quand le sms est envoyé, attendez que l'organisation vous contacte pour vous donner la suite des instructions.

Ensuite, tu as rendez-vous à partir de **20h30 jusque 22h** maximum au petit chapiteau pour ton repas.

## Vendredi soir – Pour les Tous

L'activité commence dès le vendredi soir pour les pionniers : dès leur arrivée au camping. Une cérémonie d'ouverture est organisée pour les mettre dans le thème.

Un animateur doit se rendre à la tente info pour chercher l'enveloppe du poste, contenant le roadbook, les cartes et les missions pour établir la stratégie de poste. S'il y a des absents, il suffit de laisser leur bracelet (nominatif) dans l'enveloppe.

Une fois l'enveloppe reçue, découvrez-la avec les pionniers. Vous pourrez alors composer les cordées et construire la meilleure stratégie avant la cérémonie d'ouverture qui débute à 23h. Dans cette stratégie, il faut :

1. **Composer les cordées** : (Petits groupes 3, 4 ou éventuellement 5 pios). Une fois les cordées créées, un animateur DOIT ALLER à la tente info du camping pour encoder les NOMS des membres DE CHAQUE CORDÉE (mesure de sécurité obligatoire), AVANT minuit. Ils sont moins de 3 dans leur cordée ? On va leur trouver des copains.  
**Le nombre de cordées par poste ne peut pas dépasser le nombre de roadbooks reçus.**
2. **Préparer le jeu du lendemain**: Aller lire les règles du jeu (voir plus loin) établir une stratégie en fonction des zones et ressources + défi de départ. Le tout pour gagner le plus de points possible en poste et que les différentes cordées soient au clair sur le jeu du samedi.

# Samedi

## Les repas

- **PETIT DÉJEUNER:** RDV pour tout le monde à 7h à la tente intendance au camping pour :
  - Prendre votre petit déjeuner
  - Embarquer votre diner
  - Embarquer (au point LOGISTIQUE du même chapiteau) le petit matériel d'animation fourni par l'organisation, à prendre avec vous sur votre défi et à ramener par vos soins. --> de 07h00 à 07H30.
- **DINER :** Tu l'as embarqué avec toi au petit déjeuner.
- **SOUPER :** Rdv Grand chapiteau après la fermeture des défis. --> 20h30 – 22h00

## Rejoindre votre défi

En fonction de la localisation de ton défi, une navette est prévue le matin. Horaire des départs disponibles dès le vendredi au point info jeu, à la tente accueil du camping.

Sur place, pour savoir si vous êtes au bon endroit, vous trouverez un panneau sur lieu de votre défi.

- Le numéro du défi.
- La zone dans laquelle se trouve votre défi.

## Animer un défi

Que tu sois autonome ou héritier, ton défi doit être prêt à démarrer le samedi à 9h, même si vous ne voyez pas de pionniers à l'horizon (on ne sait jamais, ça peut débarquer de n'importe où ces choses-là).

Une fois le jeu lancé, nous comptons sur vous pour le rendre le plus attractif possible. (Et pour les autonomes, n'oublie pas le trophée des staffs autonomes ;-))

Tel un vrai animateur scout que vous êtes, nous comptons sur vous pour :

- **EN METTRE PLEIN LES YEUX :** Rends ton défi accueillant, sympa et agréable. En plus d'une épreuve, il doit être un moment chouette à vivre pour les pionniers. N'hésite pas à apporter de la décoration afin de faire vivre le thème au maximum.
- **ACCUEILLIR LES PIONNIERS** comme il se doit. Demande-leur comment se passe le jeu jusqu'à présent, propose-leur de se ravitailler ou de s'abriter s'ils doivent patienter avant le début du défi.
- **EXPLIQUER LE DÉFI AVEC PASSION :** L'enthousiasme participe également à la qualité de l'événement : pendant qu'un animateur fait vivre l'activité à une cordée, un autre peut accueillir les suivants.
- **LES SOUTENIR :** Ne sois pas étonné si certains sont un peu pressés, ils sont dans une course contre la montre. Ils auront peut-être envie d'en finir vite pour courir vers le défi suivant. Au contraire, tu as peut-être des cordées fatiguées/démotivées. N'hésite pas à leur remonter le moral, les conseiller, guider. Un seul mot d'ordre : tu es là pour eux avant tout, ne l'oublie pas 😊

- **MAITRISER LES REGLES DU JEU** : Tu as une part active à y jouer (la quantité de Pilapia qu'ils peuvent gagner chez toi). Et puis tu n'es pas à l'abri de devoir expliquer les règles à des pionniers un peu perdus sur XPI-438 D.
- **RESTER A VOTRE POSTE** : Tu dois rester durant toute la durée du jeu sur ton défi, pour le faire vivre et pour accueillir les pionniers.
- Enfin, **ETRE FAIR-PLAY** ! Tu as certainement envie que ton poste gagne... Mais aujourd'hui, tu es animateur de centaines de pionniers, la classe !

## Comptage des points : 0476 29 00 69

Pour calculer la quantité de Pilapia gagnée par les pionniers, vous devez nous envoyer des SMS après le passage des cordées. Ces SMS détermineront le nombre de points gagnés à votre défi. Ce qui leur permettra d'atteindre peut-être la victoire.

Pour que ce soit un succès, il faut **IMPÉRATIVEMENT** que vous enregistriez votre numéro de GSM auprès de la centrale de comptage de points. Merci de suivre le format suivant (« \_ » = un espace) :

Exemple : animateur défi 000

Si le GSM enregistré tombe à cours de batterie, il vous faudra refaire la procédure à partir du nouveau GSM qui sera utilisé. Seul le dernier GSM enregistré sera encodé par notre machine.

Voici les informations dont nous avons besoin pour pouvoir calculer les points de Pilapia gagnés par les cordées.

1. Numéro de la cordée (format XXXX).
2. Le nombre de points de remportés : **1** pour raté, **2** pour réussi dans la mauvaise zone ou **4** pour réussi dans la bonne zone.
3. L'heure de départ de la cordée du défi (format 0h00).

Merci de respecter le format suivant (« \_ » = espace) :

Exemple : 1048\_4\_9h42

(Pour la cordée n°1048 qui a récolté 4 points en partant à 9h42 du défi)

Les données sont traitées automatiquement, nous ne pourrions donc pas tenir compte des SMS qui ne sont pas reçus dans le bon format.

Bon à savoir : Vous n'êtes pas obligés de nous envoyer les SMS en temps réel. Vous pouvez en envoyer plusieurs en une fois, dans un moment creux. Vous pouvez même nous envoyer les informations de passage de plusieurs cordées dans un même SMS,

**!!! POUR AUTANT QUE VOUS PASSIEZ À LA LIGNE POUR CHAQUE NOUVELLE CORDEE. !!!**

## Fin du jeu

À partir de 17h, la zone de jeu se réduit toutes les 30 minutes.

Comment savoir ? Les heures de fins sont écrites sur la carte du roadbook pio, à côté du défi. (4<sup>e</sup> colonne : image ci-contre)

Il est fort probable que vous ayez une nouvelle affluence de pionniers à partir de cette heure de fin de la zone de jeu voisine. (Rabattage de l'Est vers l'Ouest.) Profitez-en !

Ton défi doit rester ouvert jusqu'à l'heure de fin prévue. (20H30, sauf si tu es en colonne E, F, G, H ou I). Ensuite seulement, tu peux commencer à le démonter.

| Col  | Clôture |
|------|---------|
| I    | 17h00   |
| H    | 17h30   |
| G    | 18h00   |
| F    | 18h30   |
| E    | 19h00   |
| Nuit | 20h30   |

Il y a longtemps que vous n'avez plus vu personne ? Tu as froid ? Tu es fatigué ? Maintiens quand même ton défi ouvert jusqu'au bout. Courage et merci à toi !

Les seuls à pouvoir décider de terminer de manière anticipée la course d'orientation sont les organisateurs du jeu. Dans ce cas, ils prendront contact avec toi pour vous expliquer la procédure.

Une fois ton défi démonté, n'oublie pas de :

1. Récupérer le petit matériel d'animation qui t'a été donné le matin même. Pour cela, tu disposes d'un sac en tissu (reçu au matin).
2. Nettoyer À FOND votre zone de défi.
3. Envoyer un sms au numéro 0476 29 00 69 avec « [numéro de défi]\_démontage\_OK »
4. Rentrer au camping et te signaler à la tente accueil, et déposer votre sac en tissu au stand info JEU du camping.

Attention, nous sommes principalement dans des espaces naturels préservés, sois très attentifs à laisser l'endroit encore plus propre que lorsque vous êtes arrivés. Merci ! ☐

## Jeu du samedi – Les règles

Voici les règles à bien maîtriser. Parce que d'une part, vous avez un rôle à jouer dans le « qui gagne quoi ». D'autre part, vous risquez d'avoir certaines cordées qui vous posent des questions.

### Mise en thème

Le monde terrestre est traversé d'un phénomène étrange. La population semble avoir contracté une carence grave. Heureusement, grâce à la collaboration planétaire, le consortium des fonds marins a proposé de mettre à disposition un remède qui ne se trouve que dans les fonds marins: le Pilapia Rouge.

Vu l'urgence de la situation, vous êtes envoyé pour le récupérer et ainsi guérir le peuple terrestre. A vous d'en récupérer le plus possible

## But du jeu

Récolter un maximum de points pilapia afin de combler la carence terrestre. Il s'agit d'un jeu dont le but final est coopératif (récolter de pilapia mis en commun à la fin du jeu), mais avec une dimension d'améliorations calculée par cordée où chaque cordée doit essayer de récolter un maximum de points.

Il y a plusieurs possibilités de récupérer des points pilapia :

- 1) réaliser des défis,
- 2) réaliser des missions,
- 3) acheter des améliorations pour leur sous-marin.

Les pionniers évolueront sur le terrain de jeu et peuvent faire 4 types de choses différentes :

- 1) Des défis (épreuves que tu animes)
- 2) Des balises (à trouver dans les bois)
- 3) Des missions (réalisable partout)
- 4) Des comptoirs d'échange (postes)

## Les défis

Ils sont tenus par les animateurs, il s'agit d'épreuves qui permettront aux pionniers de récupérer des points pilapia ainsi que des ressources. Le nombre de points et de ressources reçu dépend de la réussite ou non du défi ainsi que de la zone dans laquelle la cordée se trouve.

**Concrètement ?** Une cordée arrive à votre défi, le réalise et vous devez ensuite :

1. Lui donner de la poudre rouge (quantité = une pincée par point),
2. Lui donner des ressources (vérifier oxygène, voir point « balises »),
3. Envoyer un sms à la centrale pour signaler le passage et les points donnés à la cordée. (Voir page 9).

**Comment calculer le nombre de points à donner ?** Il faut regarder deux choses : la réussite (ou non) du défi et la zone dans laquelle se situe la cordée.

- La réussite : cela dépend des règles du jeu (cf fiche mission)
- La zone : Chaque cordée se verra attribuer une zone dans laquelle elle devra se trouver en fonction du temps : cette info se trouve sur le roadbook de la cordée (ou l'enveloppe): à toi de la vérifier.

Avec ces deux informations, vous pouvez vous référer au tableau ci-dessous pour attribuer les points pilapia ainsi que les ressources.

|             |   | Pilapia    |               |
|-------------|---|------------|---------------|
| Pilapia     |   | Bonne zone | Mauvaise zone |
| Défi réussi | 4 | 2          |               |
| Défi raté   | 1 | 1          |               |

**Comment calculer le nombre de ressources à donner ?** il faut regarder trois choses : la réussite, la bonne zone, et en plus de cela, l'éventuel bonus oxygène (x2).

Les cordées ont l'occasion de récolter de l'oxygène (voir balise) qui permettent de doubler le nombre de ressources qu'ils sont sensés recevoir à votre défi. Si une cordée veut utiliser de l'**oxygène** elle doit vous montrer la page web qui le prouve. Vous lui remettez alors le double de ressources (attention, l'oxygène vaut uniquement pour les ressources, pas pour les points pilapia).

|             |   | Ressources |               |
|-------------|---|------------|---------------|
| Ressources  |   | Bonne zone | Mauvaise zone |
| Défi réussi | 3 | 2          |               |
| Défi raté   | 1 | 1          |               |

Les ressources ne rapportent pas de points pilapia de façon directe. Elles permettent d'acheter des améliorations qui valent, elles, des points. Les ressources sont à échanger aux comptoirs d'échanges

Il existe 3 ressources réparties sur toutes la carte.

Chaque défi ne possède qu'une seule ressource à distribuer.

## Les balises (oxygène)

Comme évoqué dans le point précédent, les balises permettent aux cordées de récolter de l'oxygène. Elles pourront l'utiliser aux défis (et uniquement aux défis) afin doubler les ressources qu'elles doivent recevoir.

Pour récupérer leur oxygène, les pios doivent entrer un code unique dans une page web. Cette page permet dans un second temps de visualiser si les pios sont en possession (ou non) d'oxygène actif. L'oxygène est valide un certain temps et expire tout seul.

## Les missions

Les cordées ont la possibilité de réaliser des missions (disponibles dans leur enveloppe). Elles peuvent les réaliser à tout moment du jeu et doivent être validées aux comptoirs. Cela leur permettra de récolter deux points pilapia lors de la validation aux comptoirs et de débloquer des améliorations bonus (qui leur rapporteront des points pilapia une fois achetées).

Réussir un certain nombre de missions permet de débloquer l'accès aux 3 améliorations bonus.

## Les comptoirs d'échange

Il y a 3 comptoirs d'échange qui sont tenus par des cadres. Ces comptoirs permettent aux cordées de soit :

- Valider des missions
- Echanger des ressources contre des améliorations du sous-marin.

Tout ceci rapporte des points aux cordées qui entrent compte dans le décompte final.

Les améliorations sont matérialisées sur un drapeau (qui représente le sous-marin de transport de la cordée). Elles pourront y peindre 6 améliorations différentes (+3 améliorations bonus) à l'aide de pochoirs.

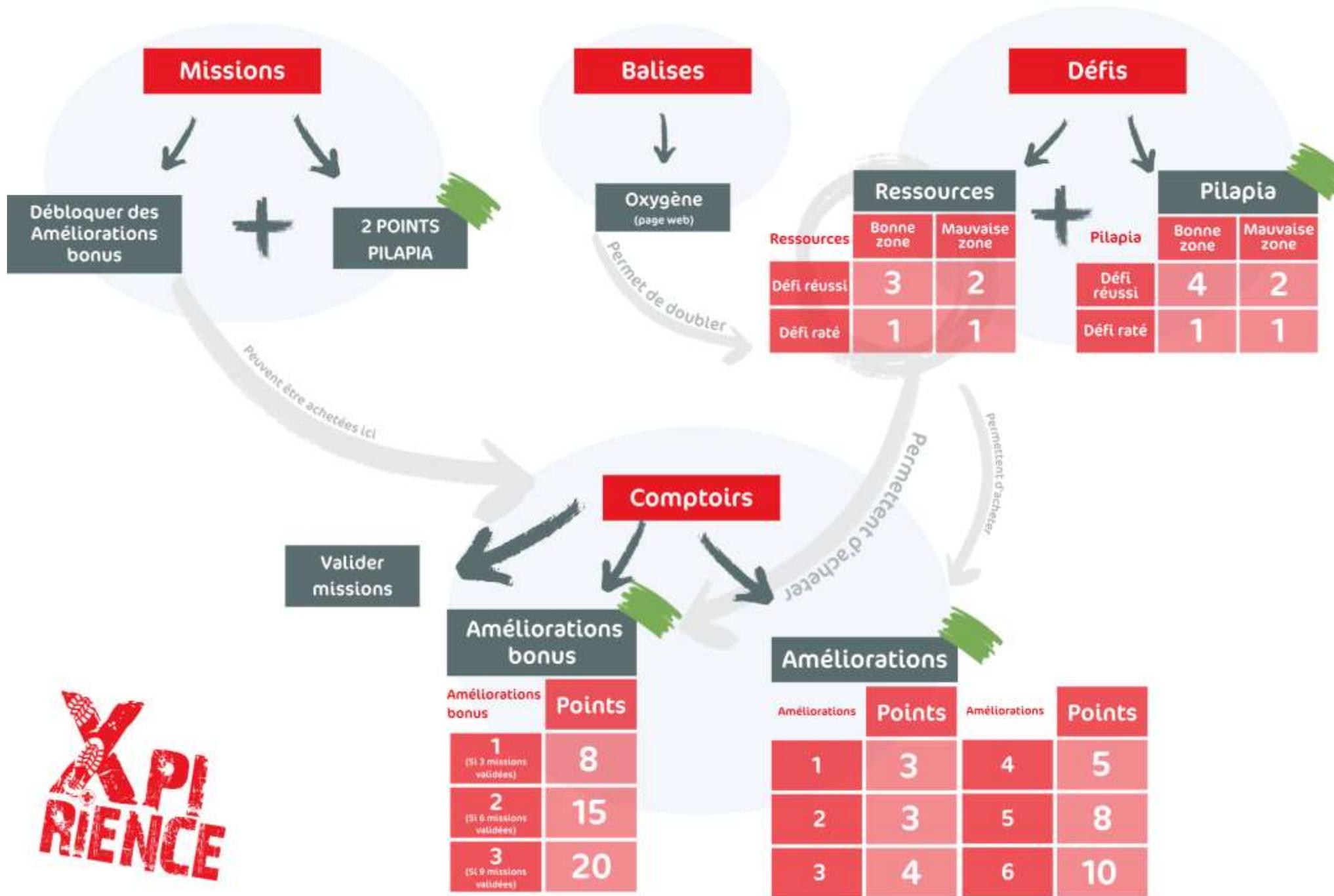
Chaque amélioration est disponible en 3 couleurs. Les améliorations différentes rapportent des points différents (cf tableau page suivante), mais la différence couleurs ne change pas le nombre de points.

Les cordées peuvent choisir n'importe quelle couleur d'amélioration et ont à disposition le tableau des prix. Les améliorations de même type (de 1 à 6) ne peuvent être achetées qu'une fois : une cordée ne pourra pas acheter l'amélioration n°1 en rouge ou en bleu si elle la possède déjà en vert.

Important : Afin d'assurer un roulement entre les cordées, celles-ci ne pourront faire que deux actions par file. Elles pourront soit valider deux missions, soit acheter et peindre deux ressources, soit valider une mission et acheter une amélioration. Si elles veulent refaire deux actions supplémentaires à ce comptoir, elles devront refaire la file et laisser passer les autres cordées qui attendent.

| Améliorations |        |              |        |
|---------------|--------|--------------|--------|
| Amélioration  | Points | Amélioration | Points |
| 1             | 3      | 4            | 5      |
| 2             | 3      | 5            | 8      |
| 3             | 4      | 6            | 10     |

| Améliorations bonus           | Points |
|-------------------------------|--------|
| 1<br>(Si 3 missions validées) | 8      |
| 2<br>(Si 6 missions validées) | 15     |
| 3<br>(Si 9 missions validées) | 20     |



**XPIRIENCE**

# Dimanche

## Intro

Après avoir récolté suffisamment de points de Pilapia et après une bonne nuit de repos il est temps de préparer notre retour sur terre.

Il faudra donc rassembler tout le matériel, briefer l'équipage et se préparer à d'éventuels rencontre de créatures sous-marines.

## Nettoyage des fonds marins

Après avoir replié le camping et pris un bon petit déjeuner et avant de remonter à la surface nous devons récupérer tout notre matériel abandonné lors de notre mission afin de ne pas polluer les fonds marins. Pour cela nous avons délimiter une zone à nettoyer. Rendez-vous à l'entrée de celle-ci à 9h pile. Elle se trouve entre la zone du camping et l'intendance et sera indiquée par des animateurs avec des parlophones.

## Ton rôle en tant qu'animateur

Afin d'assurer le bon déroulement de la journée, vous aurez également un rôle de la plus haute importance. Vous aurez reçu une fiche coup de main expliquant ce qu'on attend de vous pour cette journée.

Soit, vous aurez un rôle de monteur, afin d'installer les activités de la journée. Dans ce cas-là, on t'attend à 07h00 sur la plaine. Soit, vous animerez une activité, à partir de 08h30.

Bref, toutes les infos sont dans ta fiche. N'oublie pas d'être à l'heure 😊

## Rassemblement, briefing et lancement

Une fois les fonds marins nettoyés, rendez-vous dans le chapiteau.

## Traversée des Biomes

Lors de notre remontée vers la surface nous allons traverser 4 lieux, possédant chacun ses propres caractéristiques.

- **Les courants marin** - zone Sportive  
Idéal pour les plus téméraires d'entre vous. Les pios pourront y démontrer votre force ou votre vitesse dans diverses épreuves
- **Les ruines mythiques** – zone Inspiration  
Lieu d'inspiration et d'apprentissage, Les pios pourront y découvrir tout un tas d'information sur différents sujets.
- **Pikini bottom** – zone Chill  
Pour les pios qui auraient été fatigués par la grande mission de la veille, cette zone est faite pour eux. Détente avec musique, jeux et encas sont au rendez-vous.
- **La barrière de corail** – zone Artistique  
Pour garder une trace de leur séjour sous les mers, cette zone permet de pimper la chemise ou d'éveiller la créativité des pios.

## Classement final

### Ecusson de l'édition

Grâce au Pilapia récolté le samedi, le poste aura atteint un certain palier dans le classement.

Il existe trois paliers :

- Petite randonnée,
- Moyenne randonnée,
- Grande randonnée.

En fonction du palier dans lequel votre poste (donc 1 par unité) se trouve, vous recevrez l'écusson adéquat version 2023 à coudre sur votre fanion de poste.

- 1<sup>er</sup> XPIRIENCE ? Un fanion de poste vous attend à la tente info du camping. (Le vendredi)
- Vous avez oublié votre fanion XPI de poste ? Vous pourrez en acheter un nouveau à la tente info du camping.

### Xpins

Il existe différents **XPINS** à découvrir durant la cérémonie de clôture : premiers et derniers postes inscrits à l'événement, cordée qui a le plus marché, « Non-Stop » ... Rien à faire pour les gagner, simplement un petit clin d'œil de l'organisation pour certains d'entre vous, à coudre sur votre fanion de poste.

### Trophée des animateurs

Enfin, les staffs autonomes les plus valeureux et ayant créé, de leurs propres mains, les défis les plus incroyables, recevront le tant **convoité trophée des animateurs**, aux couleurs d'Xpirience.

# Horaires

## Vendredi

|               |   |
|---------------|---|
| En journée    | Arrivée des animateurs                              |
| 19h00 – 23h00 | Arrivée des pionniers et activités                  |
| 20h30 – 22h00 | Souper des animateurs autonomes au petit chapiteau  |
| 23h00         | Cérémonie d'ouverture et fin de certaines activités |
| 00h00         | Brasero et dodo pour ceux qui le veulent            |
| 01h00         | Couvre-feu  |

## Samedi

|               |   |
|---------------|---|
| 07h00         | Petit déjeuner  |
| 07h30         | Départ bus pour animateurs concernés                              |
| 08h00         | Récupération de ton petit matos au centre logistique              |
| 09h00         | Ouverture des défis   |
| 12h00 - 14h00 | Repas du midi aux Drops-bouffe (pour les pionniers uniquement)    |
| 17h00         | Fermeture de certains défis éloignés                              |
| 20h00         | Ouverture du camping, brasero et animations libres sur le camping |
| 20h30         | Fin du jeu  |
| 20h30 - 22h00 | Souper dans le chapiteau  |
| 21h30         | Retour au camping pour tout le monde                              |
| 22h00         | Heure maximum de retour d'enveloppes au camping                   |
| 23h30         | Brasero et dodo   |
| 00h00         | Couvre-feu  |

## Dimanche

|               |  |
|---------------|--|
| 07h30         | Lever, démontage, rangement de la zone CAMPING et petit déjeuner |
| 08h30         | Récupération du petit matos pour ton défis.                      |
| 09h00         | Début du jeu   |
| 12h00 – 13h30 | Repas de midi  |
| 13h30         | Fin du jeu   |
| 14h30         | Cérémonie de clôture   |
| 16h00         | Fin de cérémonie   |
| 16h30         | Départ du premier car  |