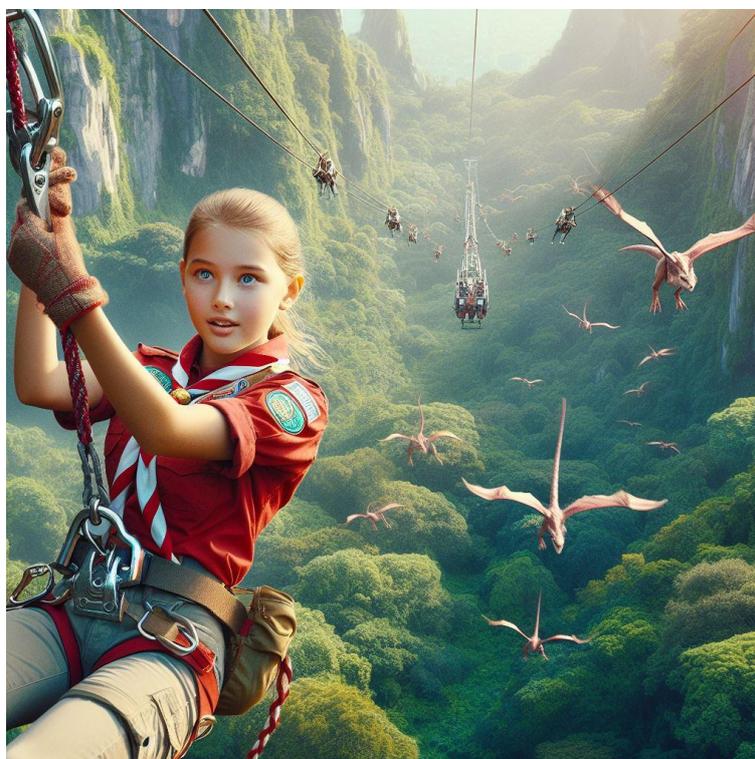


# ROADBOOK ANIMATEUR

*(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



## **TABLE DES MATIÈRES**

<b>BIENVENUE !</b> .....	<b>4</b>
<b>TON ROLE D'ANIMATEUR</b> .....	<b>4</b>
<b>REGLES DE VIE</b> .....	<b>5</b>
<b>UTILISATION DES VEHICULES ET TRANSPORT DU MATERIEL</b> .....	<b>5</b>
<b>PROCEDURE D'URGENCE</b> .....	<b>6</b>
<b>LES COUPS DE MAINS</b> .....	<b>7</b>
<b>VENDREDI – POUR LES AUTONOMES</b> .....	<b>7</b>
INSTALLATION DU DEFI .....	7
<b>VENDREDI SOIR – POUR TOUS</b> .....	<b>8</b>
<b>SAMEDI</b> .....	<b>8</b>
LES REPAS .....	8
REJOINDRE VOTRE DEFI.....	8
ANIMER UN DEFI .....	9
FIN DU JEU .....	9
ENCODAGE DES POINTS .....	10
<b>JEU DU SAMEDI – LES REGLES</b> .....	<b>10</b>
MISE EN THEME .....	10
LES DÉFIS (DINOSAURES) .....	10
LES BALISES (ŒUFS DE DINOSAURES) .....	10
LES MISSIONS .....	11
LES DIFFÉRENTS RÔLES ET LEURS MISSIONS.....	12
<b>DIMANCHE</b> .....	<b>14</b>
INTRO .....	14
TON ROLE EN TANT QU'ANIMATEUR .....	14
RASSEMBLEMENT, BRIEFING ET LANCEMENT .....	14
INSTALLATION DU PARC .....	14
<b>CLASSEMENT FINAL</b> .....	<b>15</b>
ÉCUSSON DE L'ÉDITION.....	15
XPINS.....	15
TROPHEE DES ANIMATEURS .....	15
<b>HORAIRES</b> .....	<b>16</b>

## **BIENVENUE !**

Xperience en est à sa 8<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 te confier 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 d'avance 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.

Nous tenions également à vous rappeler que vous êtes responsables de vos pionniers depuis leur montée dans le car, le vendredi soir, jusqu'au moment de leur départ dans le car le dimanche en fin d'après-midi.

Lors du weekend, ton staff et toi êtes les animateurs de près de 750 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 logistique au vélociGator (le HUB logistique) ensuite, vous passerez au QG pour voir l'équipe RH et l'équipe jeu.

VélociGator : [Lien Maps](#) Coordonnées GPS : 50°09'19.2"N 4°51'15.9"E.

- Pour **TOUS** les animateurs, le **samedi**, il te faudra te rendre à ton défi à pied. Celui-ci devra être opérationnel à 9h00.

Le gros matériel sera déjà sur place, il te reste à prendre le petit matériel à **drop Logistique (au vélociGator, le hub logistique)** entre 07h30 et 08h00 pour tous les animateurs.

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 ou d'un accident grave ?

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.

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

➔ **Appelle** le numéro du QG: **02/508.12.26**

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 au QG, dans la partie RH.
- Si tu as un problème avec ton coup de main, contacte le 02.508.12.28.

## VENREDI – POUR LES AUTONOMES

### Installation du défi

1<sup>ère</sup> étape : Passer par le check-in logistique (au vélociGator, cf page 4), ensuite passer par le check-in RH et jeu au QG.

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 19h30**, maximum.

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

Exemple : DEFI 000 - MONTAGE OK

Numéro : +32 471 81 39 83

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

Ensuite, si tu étais arrivé le matin, tu as rendez-vous à partir de **20h30 jusqu'à 22h** maximum au dans la salle du volcan pour ton repas.

## VENDREDI SOIR – POUR 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 poste ? 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 salle du volcan pour :
  - Prendre votre petit déjeuner
  - Embarquer votre diner
  - Embarquer (au vélociGator, le hub logistique) le petit matériel d'animation fourni par l'organisation, à prendre avec vous sur votre défi et à ramener par vos soins. --> de 07h30 à 08h00.
- **DINER** : Tu l'as embarqué avec toi au petit déjeuner.
- **SOUPER** : Rdv dans la salle du volcan après la fermeture des derniers défis. --> 20h30 – 22h00

### Rejoindre votre défi

Le samedi matin, tu dois être sur ton défis avant 9h pour que celui-ci soit prêt et fonctionnel à 9h précise. Tu dois t'y rendre à pieds avec ton petit matériel et ton matériel de confort (gros pull, vestes, chaises de camping si tu en prends, etc.).

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. Et puis tu n'es pas à l'abri de devoir expliquer les règles à des pionniers un peu perdus.
- **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

## Fin du jeu

À partir de 17h, la zone de jour se termine tandis que la zone de nuit continue de jouer.

Comment savoir ? Les heures de fins sont écrites sur la carte du roadbook pio, à côté du défi.

Il est fort probable que vous ayez une nouvelle affluence de pionniers à partir de cette heure dans la zone de nuit. Profitez-en !

Ton défi doit rester ouvert jusqu'à l'heure de fin prévue. (17h00 ou 20h30). Ensuite seulement, tu peux commencer à le démonter.

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 suivant :

« [numéro de défi]\_démontage\_OK ».

Numéro : +32 471 81 39 83

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 ! ☺

## Encodage des points

Pour encoder les points que les cordées vont gagner, voici la procédure à suivre :

Tout d'abord, rends-toi sur le site des passages (<https://xpi.lesscouts.be/passages/>). Tu auras alors besoin de deux codes pour t'identifier. Tu vas recevoir un code unique quand tu viendras chercher ton matos, il s'agit de ton code d'animateur. Le code du défi se trouve en haut à droite de la fiche signalétique de ton défi. Une fois que tu te seras identifié une fois, tu n'auras plus besoin d'entrer ces codes, ils resteront encodés en mémoire.

Lorsqu'une cordée réalise un défi, tu encoderas alors leur numéro de cordée (visible sur le roadbook des cordées), l'heure de fin du défi (tu peux cliquer sur la petite horloge, l'heure s'actualisera automatiquement) et si le défi est réussi ou raté.

En cas de problème avec ce moyen d'encodage, tu pourras toujours prendre note de ces infos sur la fiche que tu auras reçue à cet effet.

## 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.

La journée sera divisée en deux parties (une partie jour et une partie nuit qui débutera à 17h et qui est secrète pour les pionniers jusqu'à cette heure) et donc le jeu aussi. En fonction de tes missions, ton rôle pourra également évoluer. Observe bien les différentes catégories et les différents personnages.

### Mise en thème

#### **JOUR :**

Les pionniers sont entrain de découvrir un parc animalier très spécial, rempli de dinosaures. Le but du jeu est final est coopératif (recenser tous les dinosaures du parc) mais avec une dimension d'améliorations calculée par cordée où chaque cordée doit essayer de récolter un maximum d'autocollants et d'œufs.

Les pionniers évolueront sur le terrain de jeu et peuvent faire 3 types de choses différentes :

- 1) Des défis (épreuves que tu animes) ;
- 2) Des balises (à trouver dans les bois) ;
- 3) Des missions (réalisable partout mais à valider auprès des personnages-cadres).

### Les défis (dinosaures)

Ils sont tenus par les animateurs, il s'agit d'épreuves qui permettront aux pionniers de récupérer des autocollants de dinosaures. L'obtention de l'autocollant dépend de la réussite ou non du défi ainsi que laquelle la cordée se trouve.

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

- 1) Leur donner votre autocollant de dinosaure si le défi est réussi;
- 2) Compléter la page internet suivante : <https://xpi.lesscouts.be/passages/>



### Les balises (œufs de dinosaures)

Comme évoqué dans le point précédent, les balises permettent aux cordées de récolter des œufs de dinosaures. Elles permettent de multiplier le nombre de dinosaures recensés.

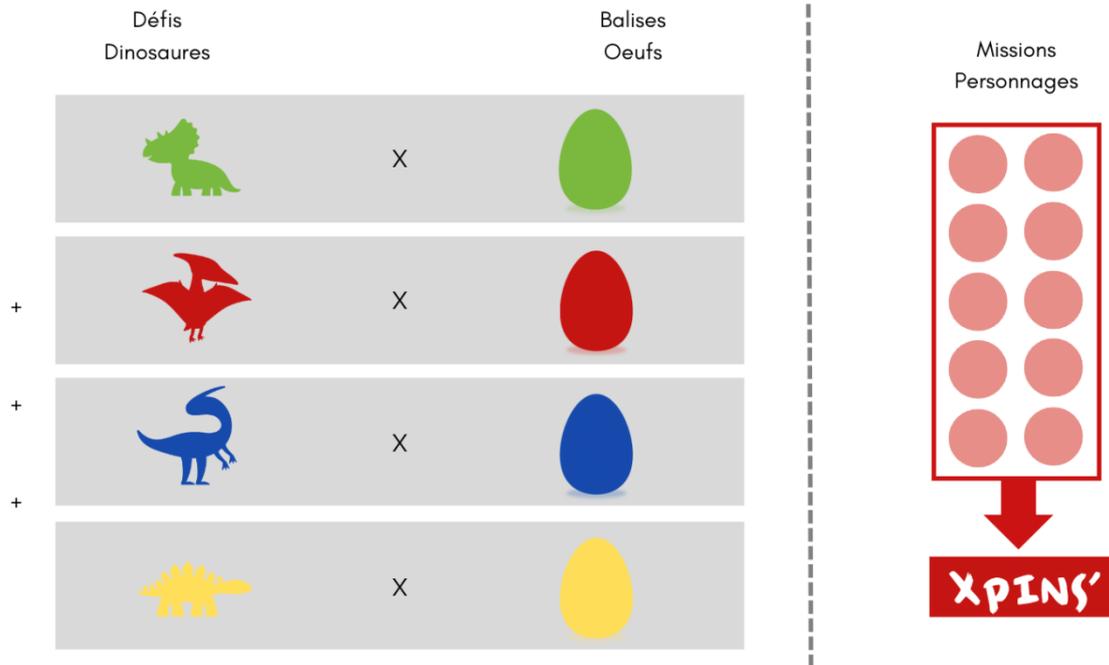
Pour récupérer les œufs de dinosaures, les pios doivent entrer un code unique sur la page web suivante : <https://xpi.lesscouts.be/balises/>.



## Les missions

Les cordées ont la possibilité de réaliser des missions (disponibles dans leur enveloppe). Elles peuvent être réalisées à tout moment du jeu et doivent être validées par les personnages-cadres. Cela leur permettra de tenter de gagner un Xpin's une récompense supplémentaire tant convoitée !

Votre mission : Vous êtes les experts et faites partie du personnel du parc à dinosaures. Vous animez un défi aux pionniers et, s'ils le réussissent, vous leur remettez un autocollant dinosaure.



### NUIT

(! à ne pas révéler aux pionniers avant 17h, ils ont les instructions dans leur enveloppe mais ne sauront pas les ouvrir avant 17h). A partir de 17h, n'hésite pas à rappeler aux premières cordées que tu croises d'aller ouvrir les nouvelles instructions.

Contexte :

*Malheur ! Une coupure de courant s'est produite et c'est la panique dans le parc. Les pionniers ne se promènent plus que dans une zone restreinte du parc. Ils doivent continuer à **récolter des dinos et leurs œufs**, tenter de découvrir ce qui a déclenché la coupure de courant en **interrogeant des personnages** et essayer de **réactiver le générateur** de secours. Ce générateur de secours se trouve dans la zone mortelle, remplie de dangers et son accès est restreint. Les experts et œufs se trouvant en dehors de la zone ne sont plus accessibles.*

## Les différents rôles et leurs missions

### EXPERTS EN DINOSAURES

**Votre mission** : Vous êtes **expert en dinosaures** : Vous animez un défi aux pionniers et, s'ils le réussissent, vous leur remettez un *autocollant dinosaure*.

Tu fais partie des animateurs principaux du parc. On compte sur toi pour animer ton défi avec cœur et faire rêver les pios qui passeront chez toi.

Lorsque qu'ils arrivent, tu introduiras ton défi et le fera passer à la cordée.

A l'issue de celui-ci, tu auras deux choses à faire :

- Compléter la page suivante [xpi.lesscouts.be/passages](http://xpi.lesscouts.be/passages), où tu devras compléter le numéro de la cordée et ton numéro d'animateur. Ensuite, indique si le défi est réussi ou non.
- Coller ton autocollant sur le roadbook des pionniers **s'ils ont réussi le défi**

### PERSONNAGES ZONE DE NUIT

**Votre mission** : Vous **jouez un rôle** (soit personnel du parc, soit un visiteur) **dans la zone de nuit** et vous donnez des indices sur ce qu'il s'est passé en fonction de ce que votre personnage a vu.

Tu fais partie des animateurs principaux du parc. La partie de nuit repose en grande partie sur les acteurs (comme toi) car vous ferez vivre la zone et cette partie du jeu, on compte sur toi pour que tu te donnes à fond.

Il y a une coupure de courant et tu interprète un personnage qui a vu quelque chose. Tu te promènes dans la zone qui t'es attribuée, tu aborde les pionniers que tu croise et leur propose de réaliser une mission en échange d'un indice sur ce qui s'est passé par rapport à la coupure de courant. Ton personnage est décrit plus précisément sur ta fiche personnage.

Une fois que les pionniers pensent avoir découvert ce qu'il s'est passé (après avoir récolté des indices auprès de plusieurs personnages du parc, donc), ils peuvent remplir un formulaire via le QR code accessible dans leur enveloppe afin de gagner des points supplémentaires.

### PERSONNAGES ZONE MORTELLE

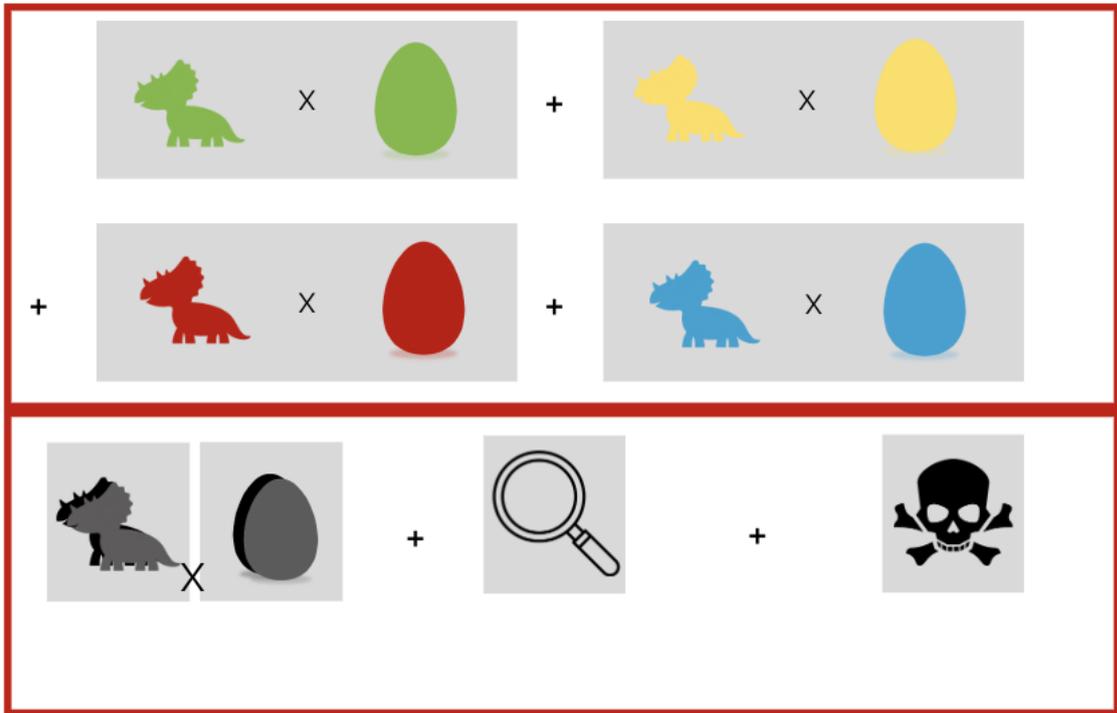
**Votre mission** : Vous **jouez un rôle** (dinosaur, ingénieur ou, ... ) **dans la zone mortelle** et vous animez cette zone en fonction de votre rôle. Vous faites partie d'une équipe et vous relayer dans les différents rôles. Les rôles sont expliqués sur la fiche de description.

Tu fais partie des animateurs principaux du parc. La partie de nuit repose en grande partie sur les acteurs (comme toi) car vous ferez vivre le terrain et cette partie du jeu, on compte sur toi pour que tu te donnes à fond.

Tu fais parties des personnages de la zone mortelle et interprète ainsi soit un féroce dinosaure qui s'est échappé, un défenseur du générateur de secours ou un gardien qui gère les entrées et sorties de la zone mortelle.

Ton personnage cherche à défendre le générateur et tu devras essayer d'empêcher les pionniers d'atteindre leur objectif. Le moyen est décrit sur ta fiche personnage.

Tu fais partie d'une équipe d'acteurs avec qui tu peux échanger de rôle de temps en temps. Cette équipe et les changements au sein de celle-ci sont encadrés par un cadre auprès de qui tu peux te référer.



**DÉFIS**



**BALISE**



# DIMANCHE

## Intro

Après avoir recensé les dinosaures et après une bonne nuit de repos il est temps de préparer notre installation sur cette île mystérieuse.

## 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 avez reçu une fiche missions/coup de main expliquant ce qu'on attend de vous pour cette journée.

Soit, vous avez un rôle de monteur, afin d'installer les activités de la journée. Dans ce cas-là, on t'attend à 08h00 sur la plaine. Soit, vous avez un rôle d'animateur d'une activité, à partir de 08h45.

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

## Rassemblement, briefing et lancement

Rendez-vous, pour les pionniers dans la salle du volcan à 8h45 afin de planifier une stratégie d'installation de l'île mystérieuse. (Et de déposer le matos de camping)

## Installation du parc

Lors de notre installation du parc, nous allons structurer 4 lieux, possédant chacun ses propres caractéristiques.

Les **CIMES PRÉHISTORIQUES** – Zone Sportive

*Idéal pour les plus téméraires d'entre vous. Vous pourrez y démontrer votre force ou votre vitesse dans diverses épreuves*

Les **VESTIGES ANTIQUES** – Zone Inspiration

*Lieu d'apprentissage et d'inspiration, vous y découvrirez tout un tas d'information sur différents sujets.*

**TERRA RELAXA** – Zone Chill

*Si la grande mission de la veille vous a fatiguée, cette zone est faite pour vous. Détendez-vous avec de la musique, des jeux et des encas.*

La **GROTTE DES PEINTURES RUPESTRES** – Zone Artistique

*Vous voulez garder une trace de votre séjour au jurassique ? Rendez-vous dans cette zone pour pimper votre chemise ou pour éveiller votre créativité.*

# CLASSEMENT FINAL

## Écusson de l'édition

Grâce aux dinosaures recensés et aux œufs récoltés 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 se trouve (donc 1 par unité), vous recevrez l'écusson adéquat 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, « 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
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 de la salle du volcan, brasero et animations libres à Massemble
20h30	Fin du jeu
20h30 - 22h00	Souper dans la salle du volcan
21h30	Retour au camping pour tout le monde
23h30	Brasero et dodo
00h00	Couvre-feu

## Dimanche

07h30	Lever, démontage, rangement de la zone CAMPING et petit déjeuner
08h45	Briefing dans la salle du volcan (Pionniers uniquement) – Dépôt du matos de camping à l'entrée de Massemble
09h00	Début du jeu
12h00 – 13h30	Repas de midi
13h30	Fin du jeu
15h00	Cérémonie de clôture
16h00	Départ des cars