

Très chère guidouille,

Comme chaque année, nous participons au fameux LGJCH... et cette fois-ci, il s'agit de la dixième édition !

Celui-ci se déroulera comme nous te l'avons déjà dit le **WE du 24-25 octobre 2009**.

Les scouts de Grez-Doiceau organisent leur Grand Jeu du Changement d'Heure qui rassemble plus de 600 participants et quelques 150 animateurs venus de tous horizons. Qu'ils viennent de Rixensart, Bruxelles, Louvain-la-Neuve, Tourinnes-la-Grosse, Grez-Doiceau et ses alentours, tous sont là pour partager ensemble un week-end de pure folie, pour partager les mêmes motivations et bien sûr, pour changer l'heure !

Voilà ce qui t'attend...

## **Principe du jeu**

Le jeu est composé de 2 phases, une pour le samedi et une pour le dimanche. Les deux phases sont consacrées aux postes et aux urnes mais avec une grande traque en plus le samedi.

Chacune des activités est cotée, ce qui permet de récompenser, à la fin du jeu, les scouts et les guides qui auront remporté le Grand Jeu du Changement d'Heure.

L'entièreté du jeu se déroule par petits groupes (2 à 3 membres de ta section) inchangés durant les deux phases.

## **Le jeu du samedi**

Il se déroule de 12h à 22h30. Par groupe, les participants vont de poste en poste et suivent un itinéraire libre qu'ils dressent à l'aide de leur carte reçue au début du jeu. Mais attention, entre chaque poste, les groupes seront traqués, par des chefs issus des unités participant au jeu.

Sur leur itinéraire, les groupes trouveront également des urnes dans lesquelles ils devront laisser une trace de leur passage.

### **Les postes**

Les postes sont des épreuves physiques ou techniques tenues par les staffs dont les sections participent au jeu. Chaque épreuve permet aux groupes de remporter un maximum de points.

### **Les urnes**

Les urnes sont généralement disposées dans les villages et permettent aux groupes de gagner des points supplémentaires en y déposant un papier prouvant leur passage. Ils ne passent qu'une seule fois par les urnes. Le but est d'en faire un maximum.

### **La traque**

Elle se déroule uniquement le samedi, de 12h à 22h. La traque est l'élément qui pimente les trajets des groupes de poste en poste, d'urne en urne.

## **Les endroits dodo**

Si l'itinéraire est libre, le lieu dodo ne l'est pas ! En effet, les participants se verront imposer un endroit de logement indiqué dans leur carnet de route. Il s'agit de fermes ou de granges fermées (pas de préaux, d'abris de bus ou de ponts !). Au lever, un petit déjeuner attend les groupes avant de repartir pour de nouvelles aventures...

## **Le jeu du dimanche**

Le dimanche, les scouts et guides repartent de plus belle à la conquête des postes et des urnes, la seule différence est qu'il n'y a plus de traque. L'enjeu est important car la participation aux postes rapportera plus de points que la veille afin de motiver les équipes.  
Les postes fermeront fin de matinée.

## Venons-en à l'aspect pratique...

Voici la liste du matériel que tu dois **ABSOLUMENT** prendre avec toi pour passer un week-end dans les meilleures conditions !

Dans un grand sac à dos et tout à l'intérieur si tu ne veux rien perdre :

- ✓ De quoi dormir (sac de couchage, matelas, pyjama, vêtements bien chaud, ...)

Dans un petit sac que tu garderas sur toi pendant tout le week-end :

- ✓ Un bic
- ✓ Une boussole par groupe (indispensable pour le jeu du dimanche)
- ✓ Un **pique-nique** pour le samedi midi et quelques biscuits pour le week-end
- ✓ **Une gamelle et des couverts** (sans quoi tu pourras difficilement manger)
- ✓ Une gourde
- ✓ Des **habits chauds**
- ✓ Un K-Way pour une éventuelle pluie
- ✓ Une lampe de poche

Concernant le prix du week-end, celui-ci s'élève à **15 euros**, à remettre le samedi dans une enveloppe marquée à ton nom et avec le compte juste. Ce montant couvre les frais de participation au jeu ainsi que les différents repas.

Nous t'attendons donc en pleine forme le **samedi 24 octobre à 9h45 pour toutes les guides** au point de délestage A situé sur le parking de l'école Saint-Joseph de Grez-Doiceau (cfr plan ci-joint). N'oublie pas d'être en **uniforme IMPECCABLE**.

Le retour se fera au même endroit (parking de l'école Saint-Joseph) le **dimanche 25 octobre à 14h30 NOUVELLE HEURE !!** (c'est-à-dire 15h30 ancienne heure !!!)

Nous te rappelons que si tu ne peux malheureusement pas venir, tu dois impérativement nous prévenir **AVANT CE DIMANCHE 18 octobre 2009** sur le gsm de compagnie (0499/23 01 03). Si tu oublies ce détail, nous nous verrons dans l'obligation de te demander de participer à la moitié des frais du week-end !

Concernant les groupes que vous devez former pour ce jeu. Nous vous proposons cette année, si vous le souhaitez, de former des groupes avec l'autre compagnie, la Cie Au Grez du Vent. **Cependant, ces groupes doivent être équilibrés, c'est-à-dire composés d'une guide âgée (4 et 5<sup>e</sup> année), d'une moyenne guide (3<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> année), et d'une nouvelle guide.**

Si jamais tu as des questions ou quelques appréhensions, n'hésite pas à nous contacter sur le gsm de compagnie. Nous te rappelons aussi que le gsm de Fanaloka n'est à employer qu'en cas d'extrême urgence !!

En espérant te voir en pleine forme pour ce week-end qui se promet mémorable, nous te souhaitons une bonne semaine.

LE STAFF

Once

Allactaga

Fanaloka

Pika

Péléa

