



Le grand jeu

La voyage a été long mais sans souci. Le Peuple scouts et guides est arrivé sur Pandora, il est accueilli par le Toruk Makto qui va les lancer sur les traces du Toruk pour le guérir, et permettre ainsi à Pandora de retrouver le calme.

Le seul petit souci c'est que les gardes du corps du Toruk, les Ikrans au nombre de 10, ont eux aussi été contaminés par des pics empoisonnés. Ils sont du coup très énervés. Il est donc nécessaire non seulement de les guérir, mais aussi de gagner leur confiance afin qu'ils livrent les chemins d'accès au Toruk malade.

Le peuple des scouts et des guides est réparti en 10 équipes. Chaque équipe constituée de jeunes d'âges différents va partir à la rencontre d'un Ikran grâce au plan remis par le Toruk Makto.

Lorsque l'équipe arrive près d'un ikran, elle se rend compte qu'il est très énervé par ces pics empoisonnés. Il va d'abord falloir les lui enlever pour pouvoir lui demander où est le Toruk.

Pour les enlever il suffit de gagner le Kim proposé par les Ikrans.

Chaque Ikran représente un sens (2 Ikrans par sens) et propose un Kim :

un Kim odorat : identifier trois odeurs de fleurs par exemple. On les sent une fois au milieu de 5 odeurs, il faut ensuite les yeux bandés les retrouver.

Sur le même principe : un Kim toucher, un Kim gout, un Kim ouïe, un Kim vue

Lorsque le Kim est gagné, les pics empoisonnés sont enlevés. Mais les épreuves ne sont pas terminées. L'Ikran remercie l'équipe de l'avoir sauvé, mais pour être tout à fait sûr de pouvoir leur faire confiance et de les juger digne de rencontrer le Toruk (même s'il est malade !) il faut relever un défi.

Les 5 défis des Ikrans (dédoublés):

- Fabriquer un jardin japonais insolite à partir d'éléments naturels trouvés à proximité
- Fabriquer un mobile insolite en éléments naturels trouvés à proximité
- Ramener 5 feuilles d'arbres différents, les nommer et fabriquer des personnages avec.
- Faire des empreintes de 3 espèces d'arbres différents et les nommer.
- Relaxation en forêt : Demandez aux enfants de se confectionner un lit de feuilles sur lequel prendront plaisir à relaxer. Demandez ensuite à ces derniers d'observer les nuages. Ils y verront des formes qu'ils pourront reproduire en dessin.

Lorsque chaque équipe a relevé le défi son Ikran, elle se voit remettre une partie de carte emballée dans un long ruban de couleur. Cette carte une fois complète, leur permettra de savoir où est le Toruk. Les équipes se rassemblent (avec leurs constructions qu'ils laisseront sur place) auprès du Toruk Makto et elles reconstituent la carte générale qui leur indique comment trouver le Toruk. Un jeu de piste simple conduit les équipes sur le lieu de retraite du Toruk.

Ils trouvent le Toruk, complètement énervé par le poison. Un délégué par équipe va affronter le Toruk et lui enlever ses pics. (soit 10 jeunes).

Lorsque tous les pics sont enlevés, le Toruk tombe comme si il était profondément endormi.

Le Toruk Makto fait remarquer que la queue du Toruk est coupée, c'est elle qui le relie au monde et à la nature qui l'entoure. Il faut trouver une solution pour la remplacer ou la réparer afin qu'il se réveille.



Le Toruk Makto demande conseil aux scouts et guides, ils ont reçu un ruban de couleur qui pourrait peut être faire l'affaire.

Une tresse est faite à partir des rubans récupérés par les équipes. Elle est fixée en remplacement de la queue du Toruk. Celui ci se réveille peu à peu... Il reconnaît son Toruk Makto.

Les représentants Na'vi sont reconnaissants au Peuple Scout d'avoir guéri le Toruk. Ils le convient à un grand banquet trappeur, où chacun pourra montrer son habileté à faire cuire son repas simplement. Pendant que le repas cuit chaque unité se réunit avec un Na'Vi et rédige les engagements pris par l'unité pour préserver la nature durant le camp d'été.

A la fin du repas, un scout ou une guide invite les représentants Na'Vi à se joindre au Peuple scouts et guides pour rendre grâce à Dieu pour ce moment passé ensemble.

Les éléments réalisés lors des épreuves avec les Ikrans peuvent être amenés devant l'autel pendant la célébration.

Déguisement :

Pour les Ikrans et le Toruk, il suffit de prendre une bâche sur laquelle on aura mis des pinces à linge (qui seront les pics empoisonnés) faciles à enlever par les jeunes.

On mettra une face pour l'Ikran et l'autre pour le Toruk (généralement un côté bleu et un côté vert).

Pour le Toruk, il faudra juste coller ou agraffer un début de queue coupée à quelques cm permettant de fixer la queue réalisée par les jeunes.

Les rubans sont des bandes de tissu d'au moins un mètre de long permettant de faire correctement une tresse.