

# KATAG MÉDIÉVAL

**Tu rêves d'être le héros d'une grande aventure ? Inscris-toi au camp de Katag médiéval. Tu pourras combattre des monstres, lancer des sorts, réaliser une quête et sauver le monde!**

## TRANSPORT

Les jeunes quittent à 9h pour le Parc St-Sacrement. Le retour se fera après la piscine. Pour les jeunes inscrits en PM, le départ se fait à 12h45 et le retour pour 16h.

## MATÉRIEL

Espadrilles  
Vêtements confortables  
Bouteille d'eau  
Tout le reste du matériel est fourni par notre partenaire

## Animation La Forge

L'activité se déroule au  
Parc St-Sacrement  
[www.katag.ca](http://www.katag.ca)

## VOICI LES THÈMES QUI POURRONT ÊTRE ABORDÉS

*\*Les thèmes ne sont pas nécessairement en ordre et ne seront probablement pas tous abordés. Tout dépendant du sérieux des groupes et du niveau des participants.*

### Jour # 1 :

- ❖ Lors de ton arrivée au camp, tu vas rencontrer Arnaud, chevalier vétéran qui a vu plus d'un combat et qui a refusé de se soumettre au Belligérant. Il raconte qui veut redevenir garde du Roi et refuse qu'un traître comme Boris prenne la place. Il fait appel à toi et tes compagnons.
- ❖ Pour devenir membre de la confrérie de l'Aiglon Écarlate, il faut savoir manier les armes chevaleresques selon le code KATAG. Si vous remportez le tournoi, vous deviendrez les nouveaux gardes du Roi, la plus grande distinction pour un chevalier.
- ❖ Le tournoi compte quatre épreuves individuelles et deux épreuves de groupes.
  - Épreuve de l'épée
  - Épreuve de la lance
  - Épreuve du bouclier
  - Épreuve de la double lame
  - Épreuve du Mage
  - La Grande Mêlée



### Jour # 2 :

- ❖ Tu vas apprendre à manier l'épée et les autres accessoires en compétition au tournoi.
- ❖ Joute de duels 1 vs 1 pour vérifier les forces et faiblesses des participants.
- ❖ Tournoi (5 points).

### Jour # 3 :

- ❖ Suite des joutes. Introduction du Mage. Le pouvoir de faire revivre ses compagnons n'est pas donné à tous. Seuls les meilleurs le peuvent. Mais ô surprise, le groupe est tellement fort que TOUT le monde le peut !!!
- ❖ Test du mage : Pour voir si le mage est efficace, il doit, en plus de libérer ses compagnons lors d'une joute, arriver à aller chercher le drapeau adverse. Attention, la stratégie de l'équipe y sera pour beaucoup dans la réussite. Discrétion, efficacité, rapidité.
- ❖ Gladiateur

### Jour # 4

- ❖ La journée des champions.

### Jour # 5

- ❖ Boris a eu vent de votre existence, il faut être prêt à tout!

## RÈGLES DE SÉCURITÉ

Toujours garder ses lunettes de protection durant la partie

Ne pas s'appuyer sur l'épée

Les épées ne doivent jamais être frappées contre des objets durs (sol, mur, ...)

Ne pas frapper trop fort (au jugement de l'adulte responsable)

Éviter d'atteindre la tête et le cou des compagnons de jeu

Rester à l'intérieur de la zone délimitée

Aucun contact physique n'est permis (mises en échec)

Respect, honnêteté, discipline et contrôle de soi en tout temps