A faire pour le WE :

* Imprimer 4 cartes de Fleurey sur Ouche
* Faire message codé de batard

Scénario :

* Arrivée au camp (en vélo)
* Déjeuner (pique-nique)
* Installation des tentes
* Rencontre avec les frères
* Départ jeu : chaque patrouille reçoit un message : trois éclaireurs barbares bloqués dans la neige. Blessés. Ont des informations ultra importantes sur les mouvements des légions romaines qui veulent repousser les invasions (arrivée à l’été) : message codée hyper dur
* Suite : envoi sur un azimut : plusieurs étapes. A chaque étape : réalisation de nœud qui feront office de clé. Pour ouvrir porte finale 6 nœuds différents nécessaires.
* Suite : une fois la porte ouverte : chef blessé par patrouille, doivent l’expatrier au lieu de camp.
* Feu
* Repas
* Veillée
* Nuit
* PDDM
* Rangement
* Départ : 9h
* Messe : 10h30
* Fin 12h/12h30