

PV

3^eeme rencontre taverne

21 octobre 2026

1. Ouverture

Malik propose l'ouverture de la session

Renaud appuie.

AU

2. Présence

1. Malik Sabourin 6233997
2. Lila Besner-Simard 6284088
3. Céleste Hébert 2764754
4. Sébastien Gauthier 6254530
5. Olivier Coutu 2256745
6. Antoine Désilets 1358999
7. Hélia Bélanger 2577231
8. Renaud Bétournay 6307887
9. Christine Ferland 0618140
10. Louna Dauphinaie 2656551
11. Maëlia C. Simoneau 2672300
12. Arthur Labelle 6239891
13. Gabriel Pelletier 6237705
14. Myriam Gamelin 2629378
15. Valentina Ortiz 2633383
16. Aia Tunkun 6297643

3. Présidium et secrétaire

Aia propose Lila comme Présidente de l'Assemblée

Helia appuie.

AU

Antoine propose Malik au secrétariat

Arthur appuie.

AU

Le présidium demande un droits de paroles lors de l'assemblée
Céleste appuie

AU

4. Ordre du jour

5. Décorations

5.1 Affiches et tableau de quêtes

5.2 Bannières et logos

5.3 Éclairage et accessoires

6. Activités et animations

6.1 Quêtes et combats de monstres

6.2 Scénario alternatif : apparition d'un monstre

7. Costumes des bénévoles

8. Cuisine et préparation des aliments

9. Gestion des clés

10. Collaboration avec l'atelier d'écodesign

5. Décorations

Coordination : Elios

communiquer avec lui en cas de questions ou de recherche de tache

5.1 Affiches et tableau de quêtes

L'objectif est de décorer les murs avec un très grand nombre d'affiches afin de donner à la salle l'apparence d'un lieu vivant, rempli d'informations et de détails à découvrir.

L'accumulation d'affiches et de petits éléments décoratifs, appelée *clutter*, est encouragée afin de créer un environnement visuellement riche et immersif. Cette approche permettra notamment de compenser le manque d'autres éléments de décoration.

Certaines affiches proposeront des quêtes aux visiteurs. Un système d'étampes reste à développer afin de distinguer les affiches associées à une quête. Les visiteurs pourraient prendre l'affiche correspondant à la quête choisie et éventuellement la conserver s'ils terminent celle-ci.

L'installation d'un tableau de quêtes est également envisagée.

Pour donner aux affiches une apparence ancienne, il est proposé de les froisser, de les tremper dans du café ou du thé, puis de les laisser sécher.

Bénévoles et prochaines étapes :

- Recruter des bénévoles pour peindre et préparer les affiches.
- Elios fournira le matériel nécessaire.
- Une séance de préparation est envisagée le mercredi 28 octobre, pendant une rencontre de *crafting* pour la taverne.
- Les membres sont encouragés à préparer eux-mêmes des affiches et d'autres petits éléments décoratifs afin de soutenir le comité décoration.

5.2 Bannières et logos

Plusieurs bannières sont envisagées pour décorer la salle :

1. Une bannière avec le logo de la Guilde du Vieux.
2. Une bannière avec le logo de l'Ordo Ferrum, à confirmer.
3. Une bannière de la Holy Croustade.

5.3 Éclairage et accessoires

Il faudra se procurer, dans la mesure du possible, des éléments décoratifs abordables pour renforcer l'ambiance médiévale et fantastique de la salle.

Les éléments recherchés comprennent :

- Des fausses chandelles et des lumières d'ambiance.
- Des accessoires médiévaux ou fantastiques.
- Divers objets décoratifs permettant d'améliorer l'immersion.

Dollarama, Renaissance et Village des Valeurs sont proposés comme endroits où chercher du matériel à petit prix.

6. Activités et animations

6.1 Quêtes et combats de monstres

Une proposition consiste à organiser des activités interactives comprenant des quêtes et des combats contre des monstres.

Plusieurs possibilités sont envisagées :

- Des bénévoles pourraient incarner des monstres en portant des costumes.
- Le dojo pourrait servir d'espace pour les combats.
- Les visiteurs pourraient participer à une chasse au monstre ou à un combat scénarisé.

L'objectif est de proposer une activité immersive permettant aux visiteurs de participer directement à l'univers de la taverne.

6.2 Scénario alternatif : apparition d'un monstre

Une autre proposition consiste à mettre en scène l'apparition d'un monstre ou d'un adversaire incarné par une personne capable de participer à un combat chorégraphié et sécuritaire.

Le personnage pourrait être présenté comme ayant été capturé, puis les visiteurs seraient invités à assister au combat ou à y participer. Une variante consisterait à faire entrer les participants dans une « cave » pour affronter le monstre.

Points à développer :

- Définir le scénario et le déroulement de l'activité.
- Déterminer le rôle des bénévoles et la participation des visiteurs.
- Définir l'espace utilisé pour les combats.

La sécurité des participants et des spectateurs devra être prioritaire. Les combats devront être encadrés et adaptés au contexte de l'événement.

7. Costumes des bénévoles

Les bénévoles sont fortement encouragés à porter un costume afin de contribuer à l'ambiance de l'événement.

Les costumes d'inspiration médiévale ou fantastique sont privilégiés.

Les membres ayant de la difficulté à trouver ou à préparer un costume pourront demander de l'aide aux autres participants, notamment Helia, Elios, Lila et toute autre personne disposée à les aider.

7.1 Respect des cultures et appropriation culturelle

Les costumes doivent être choisis avec respect afin de distinguer l'appréciation culturelle de l'appropriation culturelle et d'éviter de transformer des cultures réelles en déguisements caricaturaux.

8. Cuisine et préparation des aliments

Responsable : Chef Christine

8.1 Préparation des légumes

La préparation des légumes est prévue le 4 novembre 2026.

Des bénévoles seront nécessaires pour aider à couper les légumes.

8.2 Réception de la nourriture

Une personne devra être disponible le vendredi à 16 h pour réceptionner la nourriture.

Responsable désigné : Malik.

Malik viendra en voiture au cégep avec la bouffe

9. Gestion des clés

Malik propose la liste des clef suivante

La liste des membres autorisés à détenir une clé du local est la suivante :

- Malik Sabourin — 6233997
- Lila Besner-Simard — 6284088
- Céleste Hébert — 2764754
- Sébastien Gauthier — 6254530
- Olivier Coutu — 2256745
- Antoine Désilets — 1358999
- Renaud Bétournay — 6307887
- Christine Ferland — 0618140
- Louna Dauphinaie — 2656551
- Maëlia C. Simoneau — 2672300
- Arthur Labelle — 6239891
- Gabriel Pelletier — 6237705
- Myriam Gamelin — 2629378
- Valentina Ortiz — 2633383

- Aia Tunkun — 6297643

appuyer par Aia

AU

10. Collaboration avec l'atelier d'écodesign

Félix Beaudri, responsable de l'atelier d'écodesign, propose une collaboration avec la Guilde.

Cette collaboration pourrait notamment permettre au comité d'utiliser certains outils et du plastique pour fabriquer du matériel destiné à l'événement.