



*Viroinval,
la Xème croisade*

Table des matières

1. Edito
2. Le thème du camp
3. Qu'est ce qu'un grand camp ?
 - 3.1. Horaire type d'une journée type
 - 3.2. Totémisation
 - 3.3. Promesse
 - 3.3.1. Introduction
 - 3.3.2. les lois scoutes
 - 3.4. Le woodcraft
 - 3.4.1. Qu'est ce que c'est ?
 - 3.4.2. Constructions
 - 3.4.3. Nœuds utiles
 - 3.4.4. Tenderfoot
 - 3.5. Le hike et ses règles
4. Conseils
 - 4.1. La Terre sainte, que ces infidèles polluent...
 - 4.1.1. Introduction
 - 4.1.2. L'eau
 - 4.1.3. Le savon
 - 4.1.4. Les déchets
 - 4.1.5. Le hike
5. Coin technique
 - 5.1. Morse
 - 5.2. Bois et feux
6. Petit flash-back de cette année (presque) passée
7. Que prendre au camp ?
 - 7.1. Sur soi
 - 7.2. Dans son sac
8. Renseignements généraux
 - 8.1. Contacts lors du camp
 - 8.1.1. Courrier
 - 8.1.2. Téléphone
 - 8.2. Récapitulatif pour les parents
 - 8.2.1. Dates et frais
 - 8.2.2. Documents
 - 8.3. Contacts généraux

Cher parents, cher scouts,
nous y voilà, en ce mois de juin, nous sommes arrivés à cette inévitable fin d'année. Mais que dire les amis, que dire !

La troupe à tout d'abord fait peau neuve en accueillant plusieurs nouveaux qui ont su prouver leurs valeurs au cours de l'année. Nous avons eu plein de réunions de malades de tous genres : les scouts ont respectivement pris la peau de maffiosos, des pokémon, des dealers, des rebelles et pleins d'autres personnages qui se sont à chaque fois retrouvés dans des situations totalement folles ! Comme ce week-end à Saint Gérard où nous avons dû survivre à une invasion extra-terrestre. Nous avons même reçu un award des meilleurs effets spéciaux lors de la fête d'U pour notre court métrage, court métrage qui n'aurait pas donné grand-chose sans vos talents d'acteurs. Après une petite vente de pralines nous nous sommes lancés dans un des meilleurs et plus importants événements scouts de l'année (après notre camp bien sûr) : le Gamelle Trophy. Quelle aventure ! Bravo à tous les scouts qui y ont participé, vous nous avez impressionnés. Rappelons aussi que ce n'est pas les mains vides que nous sommes rentrés dans notre local mais avec un sifflet d'or pour la meilleur épreuve dans la catégorie apprentissage ! (Bravo à vos chefs)

Et ce n'est pas encore fini ! Il reste le plus important : le GRAND CAMP ! Nous partirons cette année en croisade vers les terres de Dourbes où nous attendent pleins d'aventures.

Afin de préparer au mieux ces deux dernières semaines de juillet (qui s'annoncent folles), ce digest contient toutes des informations utiles allant des nœuds pratiques à connaître pour prendre part pleinement aux constructions de patrouille, ou encore la liste de matériels à prendre. N'hésitez donc pas à lire et relire les pages qui vont suivre !

Pour conclure tenez-vous prêts car ce camp s'annonce malade ! Rendez-vous le 16 !

Tchuss !

Le Staff de Troupe

La Xème Croisade

1169. Royaume de Jérusalem

« C'est lorsque je sentis la froideur de l'acier pénétrer dans ma gorge que je compris que c'était la fin.

La haine peut se lire dans les yeux de celui qui regarde mon corps perdre l'équilibre. Les cicatrices sur son front se souviennent des combats qui ont fait rage à sur les remparts de la ville. Lentement, mon corps sans force entraîne ma tête en arrière dans sa chute. Les fioritures de son casque cabossé témoignent de la violence de coups de masse d'arme. Enfin apparaît la pointe tordue de son casque sarrasin à contre-jour, c'est la dernière fois que je verrai ce soleil qui nous a écrasé durant toute la guerre.

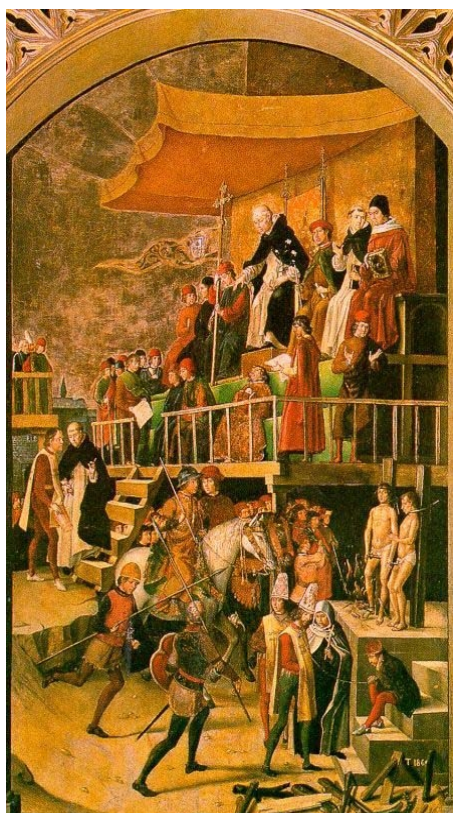
La pointe de mes pieds a quitté le sol que le Christ foula autrefois. Mon bouclier quitte mes mains pour s'envoler en arrière. Pendant qu'il se retourne dans les airs, je peux contempler une fois de plus la magnifique croix rouge peinte sur sa surface blanche. Je peux alors voir apparaître derrière les cadavres des fiers Templiers qui m'ont précédé. Le sol frôle l'arrière de mon crâne avant que mon corps ne s'y enfonce dans le lourd fracas de mon armure.

Cet instant où l'âme quitte le corps tombé dans la poussière dura un temps infini. Couché en face de moi, je pus reconnaître Richard, couvert de sang séché, qui m'avait accompagné dès le début, depuis mon entrée en tant que novice, jusqu'à ce dernier combat. Au coin de mon regard, les plumes de l'ange commençait déjà à apparaître. Derrière lui, entre les cadavres des guerriers de Saladin, Charles, un de ceux qui mit le plus de force dans les luttes contre les soldats de Mohammed, tombait transpercé par une lance. Plus jamais, il ne reverrait ses terres et ni son château. Le pendentif que lui avait donné son oncle, Amaury roi de Jérusalem, se détacha dans sa chute, me montrant le symbole qui l'ornait. Malgré que les ailes immaculées recouvraient presque la moitié de ma vision je le reconnus : La croix double des Hospitaliers ! Alors qu'il avait juré fidélité à l'ordre du temple. Ma pensée fonctionnait au ralenti alors que je m'interrogeais sur ce que je venais de voir. Il faisait donc partie de ceux qui avaient trahi la cause pour pousser la guerre contre l'Egypte, de ceux qui s'était rallié à Amaury pour la conquête du vrai tombeau du Christ !

Le vent se leva et un nuage de poussière commença à me recouvrir la vue mais cela n'empêcha pas l'être céleste de continuer son étreinte douce. Mon corps se fit pierre lorsque l'esprit divin souleva mon âme. C'est à travers ses plumes que je vis des humains continuer dans leurs rages destructrices.

Bien que Jérusalem soit prise, de ma hauteur je pu voir que partout la soif de sang et la lutte vers le vrai caveau continuait. Toutes ces petites armures métallique qui s'entrechoquaient sur cette terre depuis qu'on avait su que le Fils de Dieu n'avait pas été dans le tombeau décrit dans la Bible mais dans un autre tenu secret ! De plus en plus petit au-dessous de moi, un convoi marqué du tristement célèbre symbole de l'inquisition en investigation sous Bernard de Caux pénétrait dans la ville sacrée. Je voulu crier pour les prévenir de qui allait leur arriver mais ils n'auraient pas pu m'entendre. Je vis les armées des Hospitaliers se fracasser contre les chevaliers du temple, sur le chemin qui menait au vrai Saint Sépulcre. Ils s'entre tuaient sans voir que l'inquisition venait de les dépasser sur le chemin ou que les Ayyoubides de Saladin arrivaient par derrière. C'est en pénétrant dans les nuages que je compris que nous n'étions que les jouet du pape Alexandre III, qu'il nous contrôlait tous et qu'après cette lutte et la perte de Jérusalem, mes frères seraient sacrifiés comme de vulgaires pions par ce marionnettiste cruel et vénal qu'était le pape.»

L'inquisition (les cerfs)



L'Inquisition, ordre créé par le pape Alexandre III en personne, est dirigée par Bernard de Caux, le Grand Inquisiteur du moment. Le but de cette organisation est de veiller aux intérêts du Saint-Siège en traquant et éliminant les hérétiques.

Elle a l'habitude de recourir à la torture, entre autres, pour obtenir toutes sortes d'aveux lorsque les personnes sont encore en vie après avoir été torturées. . Retrouver le tombeau du Christ fait donc partie des principaux objectifs de l'Ordre pour empêcher qu'il tombe dans les mains d'hérétique. Et comme les hérétiques peuvent être partout même dans les rangs des plus fidèles, c'est à la pure inquisition d'en avoir le contrôle. .

Cette quête se fera par tous les moyens possibles, et des moyens, l'Inquisition n'en manque pas ! Redoutables sur le terrain, Bernard de Caux et ses enquêteurs discrets sont prêts à tout pour parvenir à leurs fins.



Les Ayyoubides (Couguars)

La dynastie des Ayyoubides, dirigée par Saladin, contrôle une grande partie du Moyen-Orient, et les terres autour de Jérusalem. Les Ayyoubides luttent féroce-ment contre l'invasion des croisés, et ont récupéré une grande partie des terres autrefois sous contrôle ennemi. Mais la guerre a coûté un nombre conséquent de vies humaines. Ils tentent dès à présent de trouver une solution diplomatique pour chasser les envahisseurs. Pour se faire ils ont absolument besoin d'une monnaie d'échange. C'est pour cette raison qu'ils sont à la recherche du véritable tombeau du Christ. Cette découverte pourrait leur permettre de négocier très favorablement le départ des étrangers, une fois pour toute.



(blague courante chez les Ayyoubides):

Un templier part en croisade. Auparavant il met une ceinture de chasteté à sa jeune épouse, puis il convoque son bouffon en qui il place toute sa confiance :

- Je te confie la clé de la ceinture de chasteté. Conserve-la en permanence sur toi et ne la donne à personne. Si dans trois ans, jour pour jour, je ne suis toujours pas de retour, c'est que j'aurai péri sous les murs de Jérusalem. Alors, et alors seulement, tu ouvriras la serrure. Et il s'en va...

Trois heures plus tard, sur la route, un cavalier le rejoint au grand galop dans un nuage de poussière. C'est son bouffon, qui lui dit d'une voix haletante :

- Ah, sire ! c'est une chance que j'ai réussi à vous rattraper ! Vous ne m'avez pas donné la bonne clé...

Les Templiers (bisons)

Ordre religieux créé au départ pour protéger le pèlerin sur les chemins insécurisés qui menaient à Jérusalem. Conduits par le maître templier Bertrand de Blanquefort, ils vont créer le premier système bancaire de dépôt et de retrait. Très vite ils deviennent riches, mais leurs richesses restent dans l'Ordre et ne sont pas partagées, ils continuent à se vouloir les « pauvres chevaliers du Christ ». Au moment des faits, l'ordre se dispute avec Amaury roi de Jérusalem et se lance donc seul dans la recherche du vrai tombeau du Christ, donc l'occupation serait d'un intérêt évident pour ces gens de foi.



Les Hospitaliers (chevreuils)

Ordre fondé dans le même but que les templiers : protéger les pèlerins sur les chemins insécurisés conduisant à Jérusalem. Mais très vite des tensions s'empare des deux ordres, chacun ayant des vues politiques différentes.

Les templiers préfèrent plus d'indépendance avec leur propre grand maître, les hospitaliers jurent allégeance à Amaury roi de Jérusalem. Les tensions s'enveniment lorsqu'Amaury décide d'aller conquérir l'Égypte et que les templiers refusent d'aller combattre les maures avec lui. Amaury décide alors de prouver sa supériorité en trouvant le vrai tombeau du Christ avant les templiers pour ainsi avoir un certain contrôle sur eux.



Qu'est ce qu'un grand camp ?

Chaque année, d'aucun se pose (ou se repose) la question suivante : « mais qu'est ce qu'un grand camp ? ». Oh toi, jeune scout qui vient tout droit de la meute et qui n'as connu que ces « petits » grands camps, ces pages sont faites pour toi ! Saches qu'un camp scout est à des années lumières de ce que tu as pu vivre jusqu'à présent : la vie en patrouille, les constructions, le jeu de 24h, LA journée fun, autant d'évènements que tu n'as certainement pas pu vivre chez les loups (et que tu ne vivras nulle part ailleurs que chez nous).



Et que dire des classiques Jeux Olympiques, journées gastro, hike et tournoi de foot, autant d'activités que tu as certainement connues au louveteau mais qui prennent une toute autre dimension chez les scouts !

Mais ne te leurre pas car, comme nous le répétons chaque année, « plus qu'un moment qui se raconte, c'est un moment qui se vit... »

Horaire type d'une journée type

Juste pour donner une petite idée de ce que devrait être l'horaire réel en dehors des jours de hike, de jeu de 24h, de surprises, de journée gastro, de constructions, etc. (Chef, t'es sûr que ça vaut la peine?)

08h00:Réveil
08h30:Gym matinale
08h45:Petit déjeuner vitaminé
09h15:Lavage et préparation de l'inspection
09h45:Inspection
10h00:Lever du drapeau
10h15:Activité du matin
12h30:Dîner
13h15:Temps libre
14h00:Activité de l'après-midi, vaisselle
16h00:Goûter
16h15:Suite de l'activité
18h00:Préparation du feu
18h30:Lavage
19h00:Invitation des super-chefs à l'apéro en patrouille
19h15:Repas du soir, vaisselle
20h15:Baisser du drapeau et évaluation de la journée
20h30:Activité de la soirée
22h20:Coucher
22h30:Couvre-feu

Totémisation

Le mot "Totem" signifie « Il est mon parent » dans le langage des indiens Ojibwas qui vivaient dans le Nord des USA.

Baden Powell fut totémisé en Afrique du Sud par le peuple Matabélé.

La lune se levait, un vent d'ouest soufflait sur la Savane, riche de ce subtil parfum des rivages de l'Océan. Au loin, on entendait le rugissement d'un fauve; un vautour tournoyait dans le ciel crépusculaire, et soudain, tout proche, un loup hurla.

« Ce doit être un présage », se dit le chef Matabélé; sur un mouvement de sa main, les tambours se mirent à gronder, annonçant le début de la cérémonie. Il n'y avait pas une chèvre dans les cases de torchis et d'osier tressé: tout le village était sur la place principale, assemblé comme un troupeau d'éléphants, en rond autour du grand feu. En évidence se trouvaient le chef, le sorcier au masque de léopard, les meilleurs des chasseurs en costume de cérémonie, et les poètes, mémoires des peuples.

Mais, détonnant sur toute cette assemblée, il y avait un blanc. Ses semblables l'appelaient Lord Robert Baden-Powell, mais ses compagnons de chasse, les Matabélé, s'étaient réunis pour lui donner son totem, son nom de guerrier, celui qu'il était le premier étranger à acquérir, mais dont le conseil avait décidé de l'honorer en raison de son courage, de sa ténacité, de sa sagesse et de ses talents de meneur d'hommes. Désormais, il s'appellerait "Le Loup Qui Rôde la Nuit", et tous les Matabélés, impressionnés par ses qualités, le reconnaîtraient comme l'un des leurs...

Ceci se passait en Afrique, au début du siècle passé. En rentrant en Angleterre, BP fonda le scoutisme et en fit une grande famille, un clan, avec ses projets, ses valeurs, ses peines et ses joies, et c'est pour concrétiser l'appartenance à ce clan, que BP reprit l'idée du totem.

Le totem, c'est plus que le nom d'un animal auquel un scout ressemble vaguement : c'est le symbole de son caractère et de son physique, et c'est surtout un nom dans le clan du scoutisme. Recevoir un totem, c'est être reconnu pour ses qualités; c'est devenir un scout à part entière à travers un animal qui nous ressemble et auquel on s'identifie.

La Totémisation est un moment important de la vie scoute et donc un moment très solennel, auquel il faut réfléchir, se préparer, surtout ne pas prendre à la légère, mais qu'il ne faut certainement pas craindre.

Pour nous, c'est chaque année, alors que la lune se lève et que le vent d'ouest souffle sur la prairie, riche de ce subtil parfum de sapin et de hêtre, que commence cette grande fête des totems.

Promesse

Introduction

Cet article est l'un des plus importants. En effet, certains d'entre nous cette année vont s'engager devant nous tous et à travers nous devant les scouts du monde entier à suivre la voie que nous enseigne la loi scout.

Pour se faire, ils ont besoin de soutien et du respect de tous. Nous devons tous nous sentir concernés car c'est devant nous que les promettants vont nous faire l'honneur de promettre de devenir des acteurs vivants, enthousiastes, dans la grande fresque du Scoutisme. C'est une démarche libre et personnelle qui n'engage que ceux qui décident de la faire.

Elle est ouverte à tous les totémisés qui le veulent quel que soit leur âge.

Mais promettre de respecter à la lettre chaque article de la loi scout serait utopique, sinon ridicule.

Promettre, c'est s'engager à faire de son mieux pour être toujours prêt... à respecter au mieux les lois de la vie scout et dans la vie ordinaire.

Les promettants n'ont pas à s'en faire, nous en reparlerons avec eux en début de camp et nous les aiderons également à se choisir un parrain à la Troupe qui les accompagnera tout au long de ce cheminement.

Nous invitons également tous ceux qui ont déjà fait leur promesse à réfléchir à ce qu'ils ont fait de leur engagement.

L'ont-ils oublié ou au contraire l'ont-ils bien respecté...

Si tu te poses des questions par rapport à tout cela, que cela te paraît encore très flou voire superficiel, n'hésite pas à poser tes questions à un aîné ou à un membre du staff. Sans doute pourront-ils t'apporter un éclairage nouveau sur une question qui restait pour toi fort obscure.

Les lois scout

- Le scout mérite et fait confiance.
- Le scout s'engage là où il vit.
- Le scout rend service et agit pour la justice.
- Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu.
- Le scout accueille et respecte l'autre.
- Le scout découvre et respecte la nature.
- Le scout fait tout de son mieux.
- Le scout sourit et chante même dans les difficultés.
- Le scout partage et ne gaspille rien.
- Le scout développe son corps et son esprit.

Le woodcraft

Qu'est ce que c'est ?

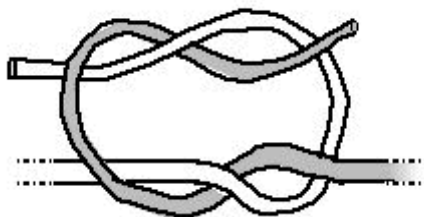
Le wood-craft, vient des deux mots anglais « wood » et « craft », qui veulent respectivement dire « bois » et « métier » (dans le sens « artisans »).

En effet, durant 3 jours, chaque année, nous nous transformons en « artisan du bois ». Et c'est chaque année que nous sommes touchés par l'originalité dont vous faites preuve : pilotis à 2 mètres, mat suspendu, feuillées à 2 mètres (non non, ceci n'est pas une blague),... Mais des constructions, ce sont aussi des techniques qui l'accompagnent. C'est ainsi que nous avons prévu cette section technique où vous pourrez vous habituer (ou réhabituer) aux différents noeuds utilisés, et vous essayer à les refaire (une corde et quelques bâtons, ce n'est pas très compliqué à faire).

Mais trêve de bavardage, **LET'S DO IT !**

Noeuds utiles

noeud plat:



Ce noeud est régulièrement utilisé pour des choses simples.

Noeud de vache:



En réalité, ce noeud ne sert à rien... on l'apprend pour ne pas se tromper lorsqu'on fait un noeud plat! Il peut cependant être utile si vous devez fixer quelque chose pour un petit moment, en sachant que vous devrez le défaire dans peu de temps. C'est un mauvais noeud.

Noeud de tisserand:



Ce noeud sert à réunir deux cordages dont les diamètres peuvent être très différents, mais si l'écart est trop grand, la sécurité sera moindre. Un atout majeur de ce noeud est qu'il est facile à défaire.

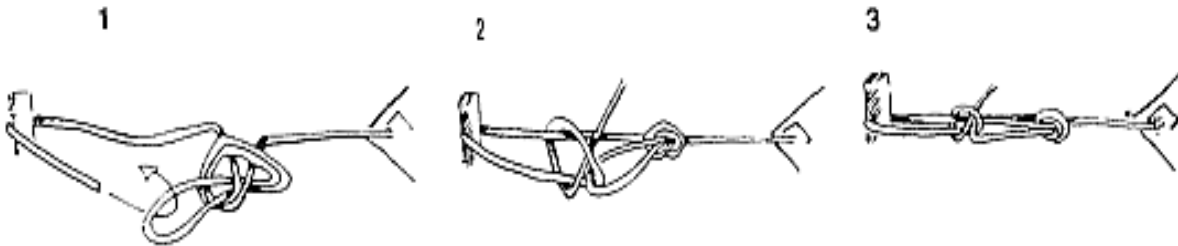
Noeud de pêcheur:



Pour joindre facilement deux cordages entre-eux. (ex: rallonger les tendeurs)

Noeud de tendeur:

Un tendeur manque à votre tente ou votre abri? Pour commencer vous allez vous faire taper sur les doigts... c'est pas pour rien qu'on fait des réunion matériel! Mais bon, pas de panique! Il existe le noeud de tendeur. Faire un Noeud de Chaise dans l'œillet de la tente. Puis une boucle Noeud en Huit Double (voir ci-dessous), près de l'œillet, et passer le brin autour du piquet.



Noeud de chaise:

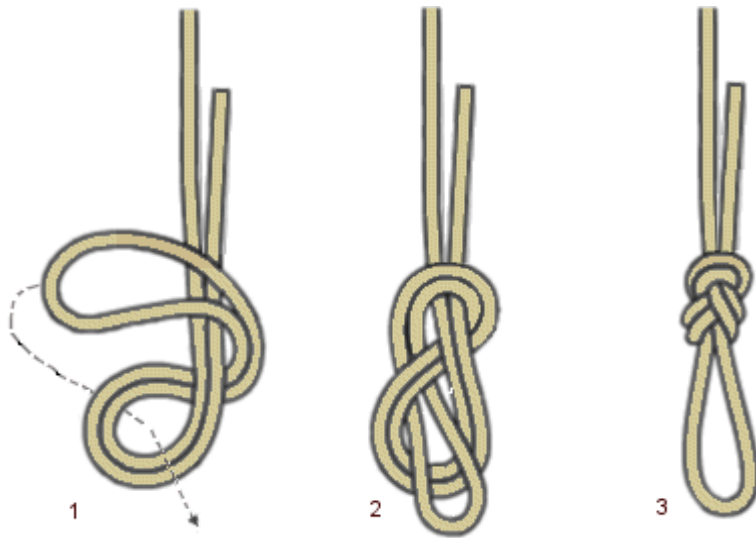


Il est simple, solide et sûr. Plus la charge est lourde, plus il se resserre. On peut l'utiliser en escalade (pour s'asseoir et descendre ou remonter quelqu'un le long d'une paroi à pic), dans des opérations de sauvetage, ou tout simplement au bout de la ficelle enroulant un paquet.

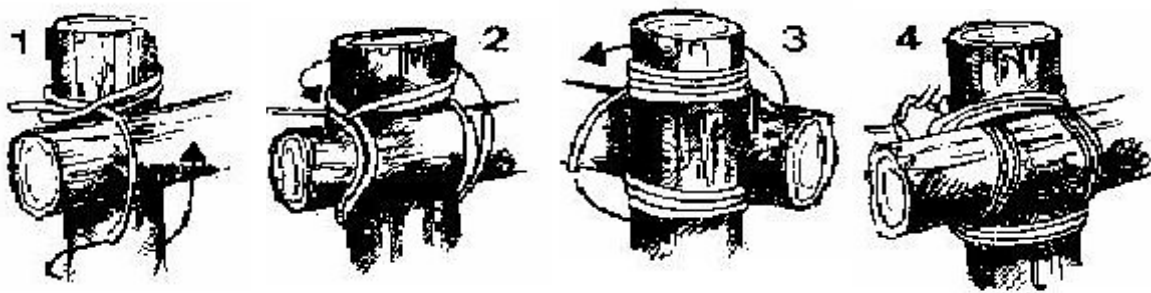
Moyen mnémotechnique:

Le serpent sort du puits, tourne autour de l'arbre et rentre dans le puits.

Noeud du double huit:

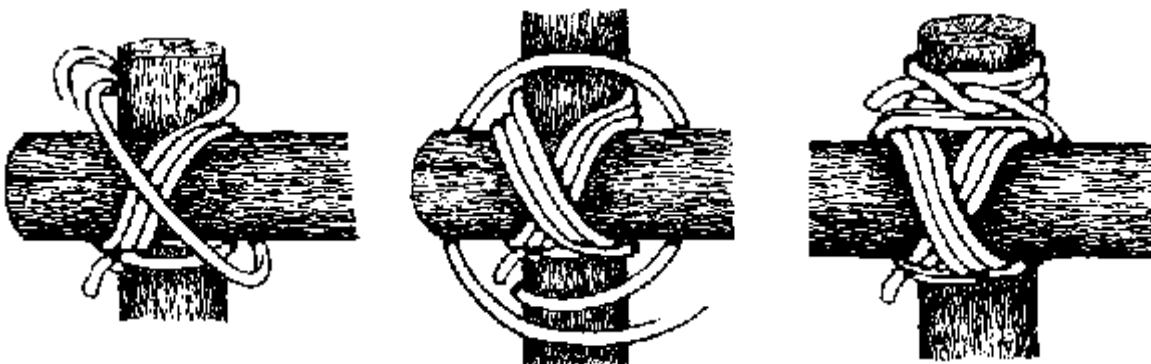


Brélage:



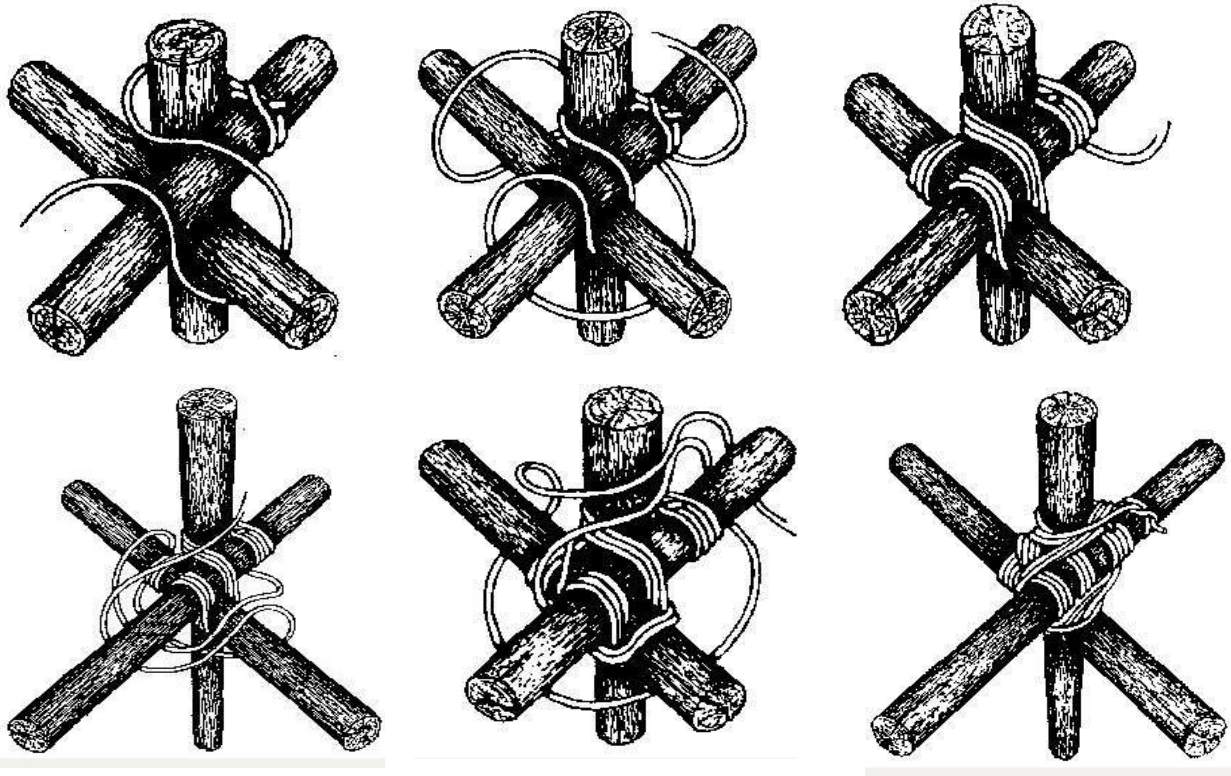
Mouiller la corde avant de le réaliser, de façon à ce qu'en séchant, la corde se resserre.

Brélage en diagonale:



Moins Décoratif que son frère le Brélage Droit, le brélage oblique risque moins de laisser l'angle de croisement se déformer.

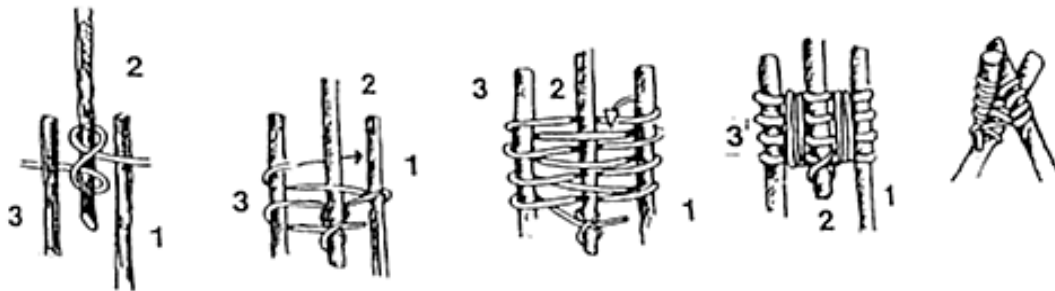
Brelage triple:



Peu utilisé dans notre troupe, et pourtant très utile dans de nombreuses constructions...

Tête de brique:

Pour les constructions tipi'ques:



Le Tenderfoot

Le tenderfoot (pied tendre pour les nuls en anglais), c'est un ensemble de petites épreuves qui t'aideront à connaître les bases de la vie scout et du scoutisme. Mais ne t'inquiète pas, ceci n'est pas un examen ! N'hésites surtout pas à demander de l'aide aux plus grands ou aux chefs, ils seront toujours là pour répondre à la moindre de tes interrogations. Voici la liste des épreuves que tu sauras faire à la fin du camp :

1 - Bases de notre scoutisme

- Connaître et savoir résumer la vie de Baden Powel
- Connaître les dates de fondation du scoutisme dans le monde, en Belgique et à la 33ème
- Connaître l'organisation de la fédération de laquelle dépend la 33ème
- Comprendre les 10 articles de la loi scout
- Connaître la signification du salut scout

2 - Compétences de base pour un bon camp

- Connaître les abréviations en morse utilisées aux camps et aux réunions
- Savoir utiliser une hache et une scie - Savoir les entretenir
- Participer à l'inventaire d'une malle intendance et d'une malle à outils
- Participer au montage et au démontage d'une tente
- Savoir faire un feu correct

3 - Noeuds de base

- Noeud de batelier et noeud constricteur
- Noeud plat et noeud de vache
- Brelage carré
- Tissage

4 – Secourisme

- Savoir agir en cas d'accident
- Savoir soigner une plaie bénigne
- Savoir soigner une brûlure
- Savoir soigner une piqûre d'insecte

5 – Divers

- Savoir comment trier les déchets
- Connaître les bases de la sécurité piétonnière
- Savoir lire une carte d'état major
- Connaître les noms et/ou totems de tous les scouts de la Troupe, sans hésitation

Le hike et ses règles

Le hike est une marche s'étalant sur plusieurs jours. Habituellement, la distance à parcourir est de l'ordre de 25km par jour. Bien sûr l'idée d'utiliser quelque engin motorisé ou d'enfreindre la "loi scout" ne vous viendra pas l'esprit. Si toutefois cela devait arriver sachez que de un nous le saurons sûrement mais aussi et surtout le plaisir d'avoir fait son hike dans les règles de l'art est une satisfaction énorme (en plus c'est comme ça qu'on vit les moments les plus mémorable et dieu seul sait à quel point les anecdotes de hike sont les meilleures). Alors ne gâchez pas bêtement un moment qui se révèle bien souvent l'un des meilleurs du camp!

Pratiquement maintenant: le hike c'est quoi?

Le Hike... un mot magique et merveilleux... on le range entre "constructions", "feu", "feuillée", "gym" d'une part et "intendance", "jeux", "tente", "Totémisation", "veillée" d'autre part. Car sa simple évocation suffit à nous remplir la tête de souvenirs de moment inoubliables.

Pour ceux qui se demandent encore ce que c'est, on peut répondre qu'il existe essentiellement deux points de vue: le premier, c'est de voir ça comme quelques jours de marche sur le bitume des nationales, fondant sous le soleil de juillet ou ruisselant de la pluie de la fête nationale. Des cloques aux pieds, des bornes qui défilent, et des nuits sans sommeil parce que la paille, ça gratte... Un autre point de vue, c'est celui des scouts qui en ont déjà vécu un, et qui vous le raconteront: souvenirs géniaux d'une patrouille qui a la possibilité de vivre un moment fort, de se rencontrer, de rencontrer les habitants, hospitaliers dans la plupart des cas (en franchement folkloriques dans les autres), une autre patrouille, etc.

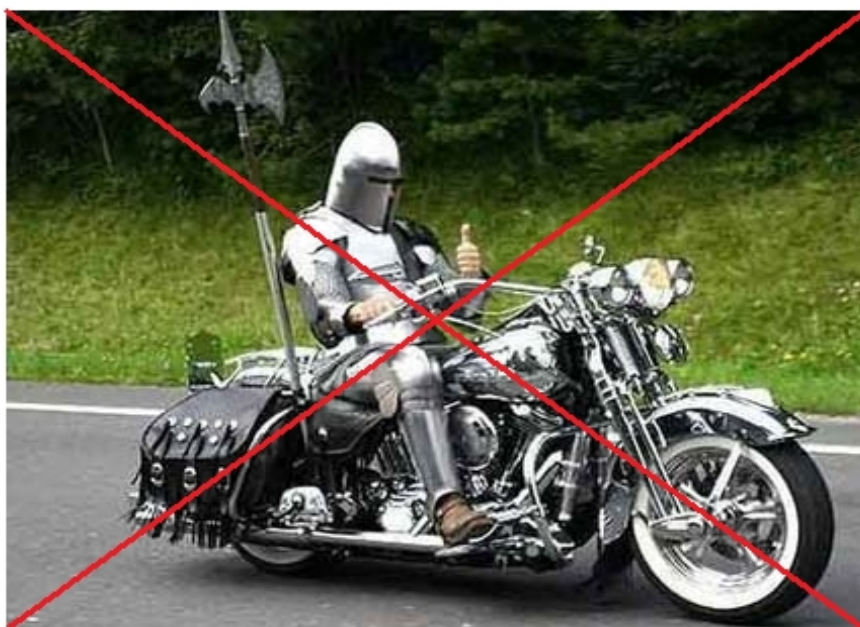
Pourtant, pas d'inquiétude à avoir, tes chefs ne t'abandonneront pas à ton triste sort: manque de vivres, cloques, gémissements, souffrance du CP qui, seul, a encore la force de sonner chez le curé pour avoir de l'eau, et autres détails. En effet, outre la liaison satellite qui te permettra de nous appeler à tout moment (pendant le hike, permanence 24h/24), nous continuerons à sillonner la région en voiture pour t'apporter le courrier, le papier toilette, la pharmacie et les nouvelles.

The hike's rules:

En uniforme tu resteras. Le code de la route, tu respecteras.

Les véhicules motorisés tu abhorreras. Point d'auto-stop tu ne feras...

En ville et en forêt, l'environnement tu respecteras, car chez toi, tu n'es pas!



Conseils

Généraux

Voici quelques bons conseils pour le hike: éviter les bottes, préférer les bottines aux basquettes et prévenir le frottement avec du sparadrap avant formation des cloques. Si tes godasses sont neuves, ça va faire mal, mais c'est un peu tard pour te rappeler de les acheter aux soldes de janvier.

Pourtant, pas de panique, tu peux les assouplir en les portants dès demain et pendant deux ou trois jours avec... des chaussettes mouillées! Fais cependant attention de ne pas attraper la crève, et ne marche pas trop non plus, ou tu risques de te démolir les orteils à coups de cloques avant même le départ en camp!

N'oublie pas de porter un couvre-chef. Ne lésine pas non plus sur la crème solaire (et n'amène pas une crème "4", ça prendrait de la place pour rien dans ton sac...).

Inutile de parler de la nécessité de se laver (pour tout le monde!), histoire que la transpiration ne devienne pas un milieu privilégié de culture de champignon (inutile de vouloir innover au concours gastro).

Évitez aussi les paris du genre: << Chiche! Je garde le même slip pendant 15 jours...>>

Sois sage avec ton CP et avec tes chefs, écris à tes parents, finis ton assiette et lave toi les mains avant de passer à table. Brosse-toi les dents tous les jours (en plus, ça facilite les contacts si tu rencontres une patrouille guide).

Nous tenons encore plein de conseils à ta disposition, nous te les donnerons en temps voulu.

La Terre sainte, que ces infidèles polluent:

Introduction

"Le scout découvre et respecte la nature."

"Le scout partage et ne gaspille rien."

Voici deux lois scouts que, nous en sommes sûrs, vous connaissez et sur lesquelles nous aimerions attirer votre attention.

Pourquoi?

Tout simplement parce qu'elles deviennent très actuelles. << *Quoi chef??? Ces vieux textes écrits y'a hyper longtemps et qu'on nous fait apprendre? Ca a juste une valeur symbolique... >>*

Et bien non!!!

Pour commencer, sachez que la loi scout est réétudiée chaque année au sein de notre fédération et de nos formations.

Il faut croire que B.P. était un vrai visionnaire parce que, il y a de cela 100 ans, (bien avant les mouvements écolos) il avait déjà compris que l'homme et la nature sont étroitement liés (nos mers sont tout de même plus agréables à parcourir quand elles restent propres). Il avait également compris ce qu'était le gaspillage (cf. 9ème loi).

C'est pourquoi nous avons décidé de placer ce camp sous le signe de l'écologie!!! As-tu d'ailleurs remarqué que ton digest était imprimé en recto-verso, ou en version électronique? Economie de papier, de place, de poids...Bref c'est un super-digest.

Ne vous inquiétez pas: nous n'allons pas commencer à vous bassiner tous les jours avec de longs sermons parce que, chez les scouts, on préfère se battre. Oui, mais comment? Que pouvons-nous faire, nous, seul face à de si grands problèmes?

Ne t'inquiète pas, tes chefs ont réponse à tout (comme nous le dit la 11ème loi scout) et ils tiennent à ta dispositions quelques bons conseils. Des petits conseils simples, mais efficaces. Encore faut-il y penser et acquérir le réflexe de les appliquer:

L'eau

Au camp:

Mettez systématiquement un couvercle sur vos casseroles quand elles sont sur le feu.
On a dit un feu... pas un incendie de forêt sur plaine. Quelques bûches suffisent largement!

Quand vous buvez (et il faut boire, beaucoup!!!), utilisez un verre plutôt que de vous renverser la moitié de la bidouille dessus.

Quand vous vous lavez utilisez un bassin de toile ou une bassine, pas 4-5 bidouilles d'eau potable.

A la maison:

Pendant que vous vous brossez les dents, inutile de laisser le robinet couler! Vous l'ouvrez quand vous avez besoin d'eau... normalement c'est comme ça que ça marche.

On est aussi propre avec une douche de 5 minutes qu'avec une douche d'1h... Et puis de l'eau trop chaude pendant trop longtemps abime la peau.

Le savon

Nous sommes chaque année effarés par le carnage écologique que génère le déversement du savon dont on se sert pour se laver dans la plaine ou la rivière. Un ou deux petits conseils:

Au camp:

Arrêter de vous laver... avec des savons bourrés de produits chimiques! Il existe des savons naturels et écologiques (savon de Marseille sans additif chimique, écovert, ...).

Il n'est pas nécessaire de vider le pot de savon. Une grosse noisette suffit.

Pour éviter de gaspiller trop de savon et d'eau (si vous n'êtes pas dans une rivière) utilisez un bassin de toile ou une bassine.

A la maison:

Même chose que ci-dessus. Inutile d'utiliser une bouteille de shampoing par jour. Du moment "que ça mousse", c'est bon. Pas besoin que "ça mousse beaucoup". Ce que vous voyez n'est qu'un excédent de savon n'ayant pas servi. Trop de mousse veut tout simplement dire "trop de savon"... Pourquoi ne pas encourager vos familles à utiliser des produits moins agressifs? Ils ne sont pas plus chers!

Les déchets

Au camp:

La plaine de camp n'est évidemment pas une décharge et les déchets vont à la poubelle. Et même plus: dans la poubelle adéquate! Les tetrapacks (plastique, carton de lait etc...) dans la poubelle bleue, les papiers dans la poubelle jaune, le verre à l'intendance et le reste dans la poubelle blanche. N'oubliez pas le "trou à bouffe"; eh oui le compost est un moyen tout ce qu'il y a de plus écologique pour se débarrasser des déchets.

A la maison:

Même chose que ci-dessus...

Encouragez vos parents à acheter des produits avec peu d'emballages plastiques...

Veillez à recycler votre papier. Quel est l'intérêt d'en faire une boulette que vous jetez avec le reste?

Le hike

Même quand on est en croisades, en train d'explorer des terres inconnues, il faut faire attention: Ne jetez pas vos déchets n'importe où: attendez de voir une poubelle. Mieux: vous pouvez même ramasser les déchets qui traînent!!! (On ne vous demande pas de passer votre journée à ça... faites simplement un geste si vous voyez une canette qui n'a rien à faire sur la pelouse).

Ne prenez pas de savon au camp! << *Comment ça pas de savon au camp? Tu déconnes? >>.*

Pas du tout... nous aurons un savon écologique à notre disposition pendant ce camp!

N'emporte donc ni shampoing, ni savon "pour le corps", ni poudre à lessiver... Tes chefs ont pensé à tout!

Mais munis-toi quand même de dentifrice...

Coin technique:

le morse

Toujours utile, le vieux morse, même s'il n'est pas pratique pour raconter son dernier week-end. Nous vous mettons également la liste des mots mnémotechniques. Lorsqu'une syllabe contient la lettre "o" le signal [lumineux, sonore, autre] est long ("-"), sinon le son est court ("."). Attention, bien que cette méthode mnémotechnique soit relativement pratique pour envoyer un message, elle l'est très peu pour en recevoir un... Le mieux est de faire la conversion signal-lettre directement.

A	.-	<i>Allo</i>	N	-.	<i>Noël</i>
B	-...	<i>Bonaparte</i>	O	---	<i>Ostrogoth</i>
C	-.-	<i>Coca-cola</i>	P	.-.	<i>Philosophe</i>
D	-..	<i>Docile</i>	Q	--.-	<i>Quoquorico</i>
E	.	<i>Eh</i>	R	.-.	<i>Ramoneur</i>
F	..-	<i>Farandole</i>	S	...	<i>Sardine</i>
G	--.	<i>Gondole</i>	T	-	<i>Thon</i>
H	<i>Hilarité</i>	U	..-	<i>Urinoir (Union)</i>
I	..	<i>Ici</i>	V	...-	<i>Valparaiso (Végétation)</i>
J	.---	<i>Jablonovo (J'ai gros bobo)</i>	W	.-.	<i>Wagon-post</i>
K	-.-	<i>Kohinor</i>	X	-..-	<i>Xrocadéro</i>
L	.-..	<i>Limonade</i>	Y	-.-.	<i>Yoshimoto</i>
M	--	<i>Moto</i>	Z	--..	<i>Zoroastre (Zorro est là)</i>

Quelques codes utiles pour le camp:

A	.-	Appel, écoutez ce qui va suivre
R	.-.	Rassemblement, on court!
CP	-.-/.-.	Conseil CP
B	-...	Bidouilles
F	..-	Feu, (préparez vos braises...)
I	..	Intendance (Venez chercher votre nourriture). Le signal est souvent suivi d'un ou plusieurs "." (apportez autant de bols) et de "-" (autant de casseroles).

bois et feu

Depuis toujours, et encore aujourd'hui pour bien des hommes, le feu est le symbole et la réalité de la vie elle-même. Le feu est exigeant. Technique à part entière, le feu demande rigueur, compétence et patience. Il s'apprivoise pour devenir tour à tour, feu qui réchauffe, feu du repas, de veillée ou de fête.

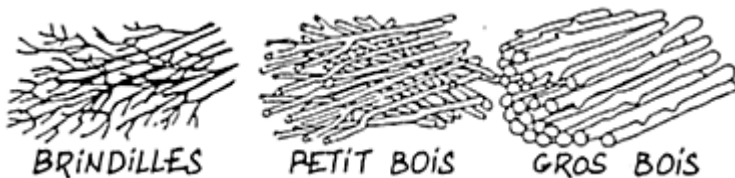
Faire du feu

Choisir son bois

Ne ramasser que du bois mort, le bois vert brûle très mal. Par temps de pluie, on peut fendre des petites buchettes, de façon à atteindre le coeur du bois qui est toujours sec.

Chaque bois a ses qualités spécifiques. On peut choisir du bouleau pour réactiver son feu mais il faudra ajouter aussitôt du hêtre par exemple. On peut brûler du sapin pour saisir le beefsteak, mais on utilisera du chêne pour cuire les pommes de terre.

Dès le ramassage, classer le bois par taille.



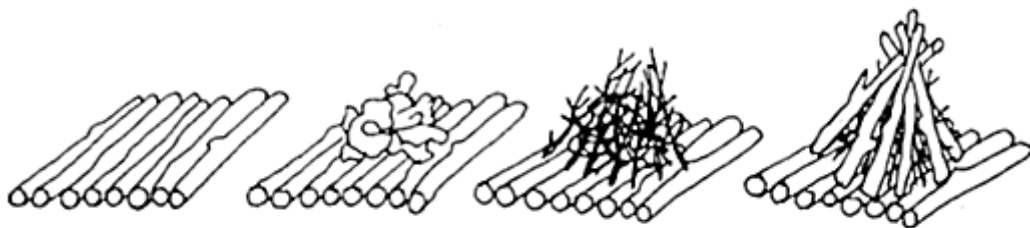
Trouver le bois mort

Par temps sec, il suffit de ramasser le bois mort par terre. S'il casse net, il est bon pour le feu.

Par temps humide, il est possible d'en trouver sous les rochers, à l'abri des pierres, dans les souches mortes, sous les branches basses des arbres.

Préparer le feu

1. Par temps humide, isoler le feu du sol mouillé par une claie de bois sec ou par un ensemble de pierres plates.
2. Disposer 3 à 4 boules de papier journal (non glacées) sur la claie.
3. Disposer les brindilles sur le papier jusqu'à obtenir une pyramide.
4. Alimenter la pyramide avec du petit bois et du bois moyen, en prenant garde de laisser de l'espace pour que l'air puisse circuler facilement.



Allumer et entretenir le feu

Allumer le papier en un ou deux endroits, du côté exposé au vent. Si le bois est bien disposé, sec et bien aéré, les flammes du papier gagnent les brindilles qui s'enflamment pour ensuite enflammer le petit bois.

Dès que le feu gagne le bois moyen, et que tout le papier est consumé, rajouter progressivement du gros bois sans démonter la structure pyramidale. Remarque : pour pouvoir cuisiner sur le feu, il faut ensuite démonter la pyramide de façon à obtenir un feu "aplani". Attendre pour cela que le gros bois brûle correctement. Alimenter ensuite régulièrement le feu avec du bois moyen et gros ; on peut facilement réactiver un feu qui meurt en soufflant sur les braises d'un souffle long et précis.

Pour obtenir beaucoup de braises, il vaut mieux disposer le bois dans le même sens.

Remarque : Ne pas entasser trop de bois à la fois. Ne pas jeter en vrac et en paquet dans le même sens.

Attiser le feu

Il faut pour cela apporter de l'oxygène à la base des flammes, sans violence mais régulièrement en dirigeant le courant d'air de la zone enflammée vers la zone de bois non encore consumée.

Règles de sécurité

1. Surveiller toujours le feu quand il est allumé.
2. Avoir un récipient plein d'eau à proximité.
3. Placer la réserve de bois assez éloignée du feu. La protéger des intempéries.
4. Ne jamais faire de feu sous un arbre, ni à moins de 25 m d'un bois ou d'une haie.

Les bois du campeur

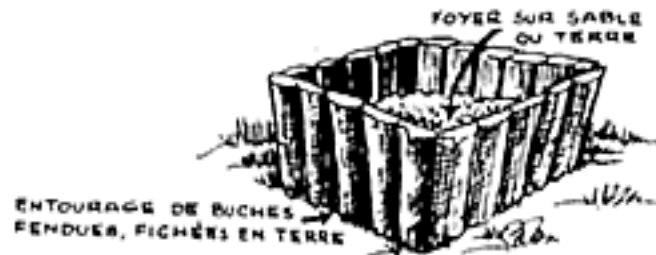
(meilleure qualité = 100)

- Charme(100) : flammes vives. bonnes braises.
- Chêne (99) : brûle lentement. bonnes braises.
- Frêne(92) : brûle lentement, bonnes braises.
- Érable (91) : flammes vives, bon combustible.
- Bouleau (89) : chauffe bien, brûle très vite.
- Orme (84) : chauffe bien, lentement.
- Hêtre (80) : bonnes flammes, bonnes braises.
- Saule (71) : flammes claires, rapide.
- Sapin (70) : flammes claires, chauffe vite, dure peu.
- Pin (67) : flammes vives, chaleur vive, dure très peu.
- Aulne (67) : brûle vite, chauffe bien.
- Epicéa (66) : flammes vives, bonne chaleur, dure très peu.
- Mélèze (66) : moyen combustible, pétille.

- Tilleul (57) : peu de braises, dure peu.
- Châtaigner : peu de chaleur, pétille, éclate.

Les feux qui éclairent (de veillée)

Leur préparation doit être particulièrement soignée : papier, brindilles, branchettes, petit bois et tout autour une pyramide de rondins et de bûches. Si le bois est bien sec, il doit démarrer du premier coup et brûler tout seul le temps d'une veillée. Dégager un grand espace autour de lui et l'implanter de façon à ce que le vent n'apporte pas des escarbilles incandescentes sur les tentes !



Petit flash-back de l'année passée



Que prendre au camp ?

Sur soi

- ✓ Son uniforme impeccable
- ✓ Son pique-nique pour le samedi midi

Dans son sac

Nous insistons fortement pour que vous preniez un sac à dos et non pas une valise!!! Croyez-en notre expérience...

Matériel de base:

- ✓ costume de croisé
- ✓ Matelas pneumatique (avec pipettes c'est toujours mieux...)
- ✓ Sac de couchage
- ✓ Pyjama
- ✓ Trousse de toilette, bassin de toile, mouchoirs
- ✓ PAS DE SAVON!
- ✓ Maillot de bain, bonnet, essuie
- ✓ 3-4 essuies de vaisselle sacrificiables
- ✓ Sous-vêtements, chaussettes
- ✓ Casquette, bob, chapeau scout
- ✓ Crèmes solaire, après-solaire et anti-piqûres
- ✓ Médicaments personnels (s'il y a lieu)
- ✓ 1 ou 2 pantalons
- ✓ 3 ou 4 shorts (dont shorts bleu-marine!)
- ✓ Chemises, T-shirts
- ✓ 1 ou 2 pulls chauds
- ✓ Chaussures pour courir (= baskets)
- ✓ Chaussures de marche(= bottines !)
- ✓ Vêtements de sport
- ✓ Gourde



Cette année, nous avons la chance d'avoir une grande rivière à coté de la plaine, prévoyez donc aussi de quoi pouvoir aller dans l'eau: sandales, tongues... (le fond de la rivière est plein de pierres qui pourraient vous couper)

Equipement utile

- ✓ Boussole
- ✓ Petit canif
- ✓ Gamelle
- ✓ De quoi écrire (des timbres seront vendus à l'intendance)

- ✓ Lampe de poche (avec piles [rechargeables de préférence...])
- ✓ Pincés à linge
- ✓ Nécessaire de couture
- ✓ Gants de travail

Equipement vivement conseillé

- ✓ Ton instrument de musique

A ne PAS prendre

- x Pétards (dans tous les sens du terme !)
- x Couteaux dangereux
- x Lecteur CD, cassette, MP3, ASP, WMA, OGG, WAV, MPG, ???, ???, et autres formats musicaux et vidéos que nous aurions oublié de citer.

Nous nous réservons le droit de confisquer tous objets non-conformes aux valeurs du scoutisme et qui nous sembleraient inappropriés sur une plaine de camp.

Renseignements généraux

Contacts lors du camp

Courrier:

Fontaine-Charlier J-N
44, rue de Fagnolle
5670 Dourbes (Viroinval)

(préciser le totem du scout, et 33ème Troupe Jumpertz)

Numéro d'URGENCE:

Koudou : 0487.17.59.54
Mr Fontaine (propriétaire de la plaine): 060 390419
Nous insistons: ces numéro ne sont des numéro à utiliser qu'en cas d'urgence

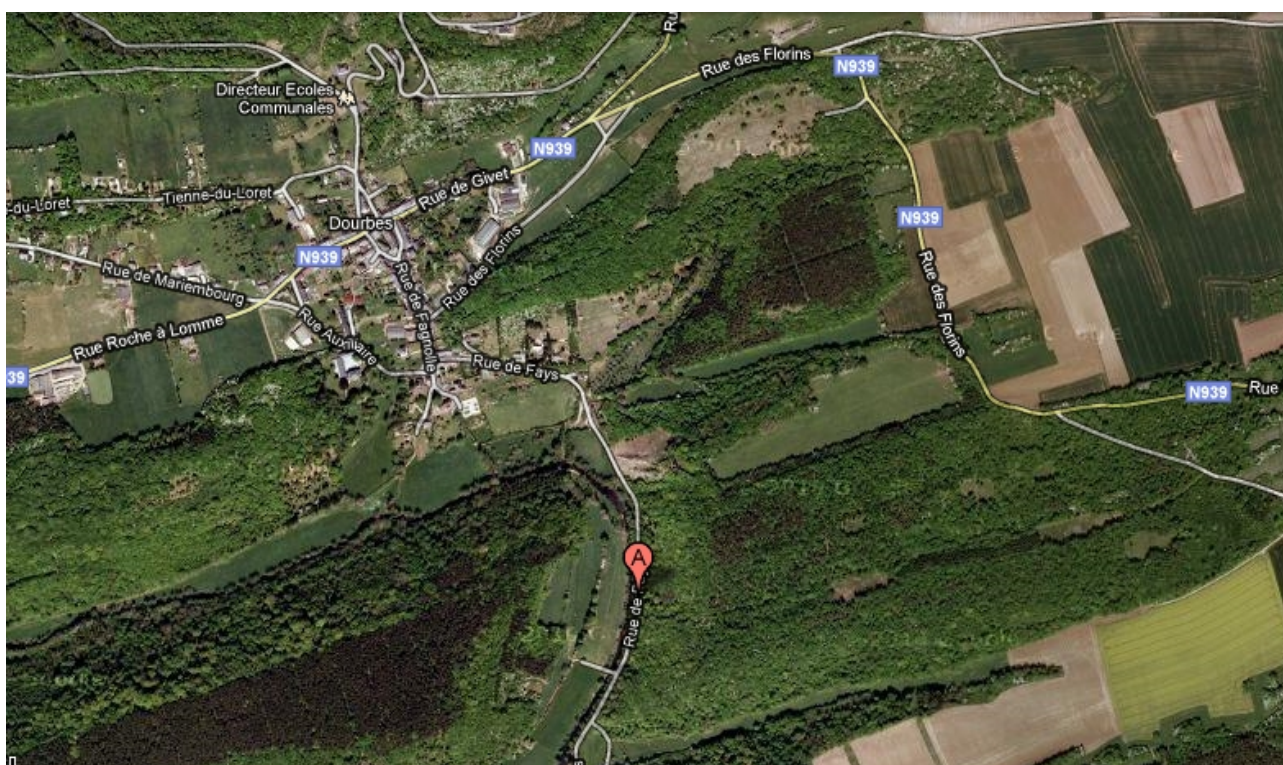
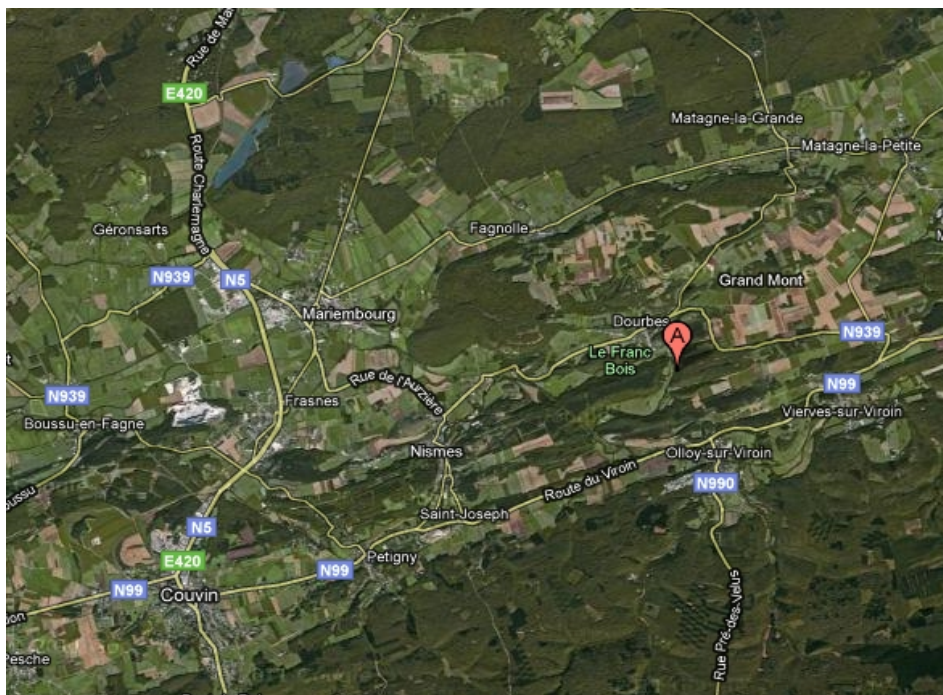
Récapitulatif pour les parents

Dates et frais

Le camp se déroulera du 16 au 31 juillet 2011. Nous vous donnons rendez-vous sur la plaine même le samedi 16 juillet à 12h00 précise, (si des parents ont des places de libre dans la voiture, n'hésitez pas à nous envoyer un mail, qu'on puisse vous mettre en contact avec des parents de scouts qui ne pourraient pas les amener sur la plaine ce jour-là)

L'adresse est la suivante :

rue de Fays 5670 Viroinval (Dourbes)



Le retour se fera le dimanche 31 juillet 2011 à saint-Boniface à 17h00

Les frais du camp s'élèveront au total à **150 euros par scout payables avant le 1er juillet 2011 sur le compte de la troupe 001-4470919-71**, en communication le nom, prénom ou totem du scout. Merci de respecter *scrupuleusement* ce délai pour notre organisation.

Attention ! Le prix ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre enfant au camp. N'hésitez pas à contacter Koudou ou un membre du staff d'unité, nous trouverons ensemble la solution la plus satisfaisante.

Chaque scout doit avoir sur lui, le jour du départ:
Son uniforme impeccable
Son pique-nique

Écrivez à votre fils, il y va de l'ambiance de camp.

Documents

Vous trouverez ci-dessous une copie vierge de la fiche médical. Nous demandons à TOUS de la remplir et de nous la faire parvenir soit par courrier **avant le 5 juillet**, à l'adresse suivante : rue bordiau, 35, 1000 Bruxelles, soit en main propre le jour même sur la plaine à Fennec . Nous vous rappelons qu'il est primordial pour la sécurité de votre enfant que ces fiches médicales nous soit remise avant le camp (pour ceux qui ne sont pas sûrs de l'avoir remise, renvoyez-en une pour être certains).

Contacts généraux

The « 33ème Jumpertz staff », c'est :

Koudou - triangle des Bermudes (Henry Baboy)
02.647.47.15 - 0487/17.59.54
6, avenue Marguerite Yourcenar – 1050 Bruxelles
henrybaboy@hotmail.com

Xérus - Jukebox (Charles-Antoine Ouverleaux)
0491/51.28.96
charles-ask@hotmail.com

Fennec - Pirlouit (Quentin Wala)
0476/34.03.68
quentinw91@yahoo.fr

Caracal – Rafiki (Arthur Moreau)
0472/62.71.18
perniciosis@hotmail.com

Gecko – (Gauthier Verschaeren)
0476/67.22.06
Gauthierv_@hotmail.com

N'hésitez pas à nous contacter via notre adresse de troupe troupestboni@gmail.com !



Fiche santé individuelle

Emplacement pour
une vignette de mutuelle
Coller ici

Emplacement pour
une vignette de mutuelle
Coller ici

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scoute, avant le camp ou la formation.

Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées. N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.

Identité du participant

Nom : Prénom :

Né(e) le

Adresse : rue n° bte

Localité : CP : tél. :

Pays :

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom Adresse :

Lien de parenté : tél. / GSM :

Nom Adresse :

Lien de parenté : tél. / GSM :

Médecin traitant

Nom Adresse :

..... tél. / GSM :

Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation)

.....

Raisons d'une éventuelle non-participation

.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? (ex. : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.

.....

.....

.....



Quelles sont les maladies ou les interventions médicales qu'a dû subir le participant ? (+ années respectives) ?
(rougeole, appendicite)

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? Oui - Non

Date du dernier rappel :

Le participant est-il allergique à certaines substances, aliments ou médicaments ? Oui - Non

Si oui, lesquels ?

Quelles en sont les conséquences ?

A-t-il un régime alimentaire particulier ? Si oui, lequel ?

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif)

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels :

En quelle quantité ?

Quand ?

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (Nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants)

Remarques

Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments cités ci-dessous et ce à bon escient : paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendee®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

« Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement. »

Date et signature

Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006 modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires (notion de secret professionnel stipulée dans l'article 458 du Code pénal). Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.

