

L'union canadienne

TROUPE OKAVANGO

EDITION SPECIALE !

Contenu

Mot du CT	2
Mot de l'unité	3
Contexte historique	4
Les experts trappeurs	5
Les 4 expéditions	8
Woodcraft	10
Totémisation	11
Promesse	12
Qualification	12
Evolution technique	13
Zorro	14
Killer	15
Concours cuisine	15
Argent de patrouille	16
Hike	17
Les prix	18
Nouvelles du Canada	19
Dans ton sac	20
Informations pratiques	21
Contribution à l'unité ND de la Chapelle	23
Mot de la fin	24

Les étendues du Canada regorgent de richesses encore méconnues de l'homme. Quelques aventuriers (voir photo ci-dessous) sont revenus d'une expédition en ces terres inconnues où ils prétendent avoir trouvé un eldorado fertile et verdoyant. Néanmoins, la route pour y parvenir est longue et dangereuse. Quatre expéditions ont été mises sur pied afin de partir à la découverte de ces contrées.

Les journalistes de la « L'union canadienne » sont fiers de vous présenter cette édition spéciale qui contient toutes les informations indispensables avant un tel départ.



Grand camp d'unité
CUL-DES-SARTS

MOT DU CT

Chers scouts,

Des confins du Canada, je vous écris aujourd'hui pour faire appel à votre courage et votre solidarité et pour raviver en vous l'amour de l'aventure et de la vie au grand air en pleine nature. J'ai besoin de vous !

Arrivé dans ces contrées hostiles canadiennes il y a maintenant plus de dix ans, j'écume avec les miens depuis de longues années cette terre riche et magnifique, au cœur de paysages aussi époustouflants que redoutables.

Mais aujourd'hui, j'en appelle à vous, peuples iroquois, anglais, français et algonquins, je vous invite à nous rejoindre sans tarder. La diversité et l'originalité de vos différents modes de vie sont des modèles qui nous seraient indispensables pour parvenir finalement à vivre en paix et en harmonie. Les peuplades autochtones qui apparaissent très distantes et inhospitalières au premier abord semblent, elles aussi vouloir créer une communauté où le vivre ensemble est possible et ce, dans le respect de leur coutume.

La communication avec les indigènes ici n'a pas toujours été facile à établir, ils vivent en parfaite communion avec la nature et leurs terres abondent de ressources. Ils étaient à l'origine fortement réticents à l'idée d'une incursion étrangère dans leur mode de vie. Mais aujourd'hui et après d'âpres et intenses discussions avec une grande partie de leurs chefs, je suis parvenu à les convaincre des avantages que la venue de vos quatre peuples sur leurs terres leur procurerait : des avancées technologiques considérables, un partage de savoir, des relations commerciales, l'importation de nouveaux produits et surtout, la création de nouvelles relations sociales et amicales basées sur l'ouverture d'esprit et le respect des traditions de l'autre et la paix.

Vous vous en doutez, cette arrivée de nouveaux peuples sur le sol canadien sera porteuse pour tous de beaucoup de richesses et de développement mais également de challenges. En effet, inutile de vous rappeler que certaines tribus sont toujours hostiles à la venue d'inconnus sur leurs terres et n'hésiteront pas à vous faire la guerre s'ils se sentent menacés. En outre, la nature ici est très différente et les obstacles à votre venue seront nombreux, sans oublier les conditions météorologiques extrême, où les pics de chaleur intense laissent place à des froids record qui durent parfois plus de 6 mois.

Je suis convaincu que vous satisferez toutes mes ambitions, je connais votre courage, votre vaillance face à l'adversité, votre amour pour votre prochain, votre charité, votre attention à l'autre et votre volonté de vous battre pour les valeurs qui vous font vivre tous les jours et c'est pour ces raisons que je vous convoque aujourd'hui, pour fonder ensemble un projet qui puisse durer des millénaires : une nation.

Je réalise à quel point mon ambition est grande : vous offrir, à vous, anglais, français, iroquois et algonquins, de partager mon rêve, le rêve de la création d'une nation unie, harmonieuse et pacifique dont le respect et l'ouverture d'esprit puisse servir d'exemple pour les peuples du monde entier autant que les générations à venir.

Je sais que ce n'est qu'avec vous que j'y parviendrai.



Nous investirons une magnifique plaine à Cul-des-Sarts dans la commune de Couvin où nous établirons notre campement. De là et portés par tous nos souvenirs et nos relations fortes créés pendant l'année nous partirons à la rencontre de la nature et des autochtones. Nous les impressionnerons par nos compétences et nos chants se feront entendre à travers toutes les forêts, montagnes et lacs environnant.

Cette année sera en outre, toute particulière, nous aurons l'occasion au cours de ce grand camp d'unité de rencontrer d'autres sections et de partager des moments inoubliables, découvrir d'autres ambiances de feu et ce, avec les guides, lutins, louveteaux et nutons, autant d'autres nouvelles nations de ce monde qui se construisent également en ce moment même. J'espère que vous vous en réjouissez autant que moi !

L'aventure commence, je vous y attends plus en forme que jamais !

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Fennec Sonny Tuckson

MOT DE L'UNITE



Chers Nutons, Lutins, Loups, Guides et Scouts,

C'est avec un immense plaisir que nous nous adressons à vous aujourd'hui :

Depuis la création de l'unité il y a maintenant 10 ans, tout le monde l'a patiemment attendu. C'est en 2017 à Couvin qu'il aura lieu : Le premier Grand Camp d'Unité de la 50e...

Il aura pour thème « **Latitude 50** »

Pour les plus jeunes d'entre vous, la latitude est une ligne imaginaire autour de la Terre, qui traverse de nombreux pays emblématiques comme la Belgique.

Ce thème fait également référence à « l'Attitude 50 », celle que nous reconnaissons chez chacun d'entre vous, celle qui fera de ce grand camp une réussite !

Toutes les sections se mettront dans la peau d'habitants de pays situés sur la latitude 50.

Les nutons partiront pour un voyage oriental en Chine, les lutins exploreront le Royaume-Uni, tandis que les louveteaux apprendront à connaître

la Russie. Les guides iront visiter l'Amérique du Sud et plus particulièrement l'Argentine pendant que les scouts se dirigeront vers les contrées froides du Canada.

Qui dit Grand Camp d'Unité dit aussi activités communes.

Ainsi, durant votre Grand Camp en section, nous nous retrouverons avec toute l'Unité pour une série d'activités surprises.

Ce sera l'occasion d'apprendre à connaître votre prochaine section, d'échanger avec votre frère ou sœur dans une autre section, ou même de pouvoir saluer votre ancien staff !

Nous espérons que vous serez aussi motivés que nous le sommes, et nous réjouissons de vous revoir en juillet pour un Grand Camp d'U de folie !!!

Scoutement vôtre,

Douroucouli, Ibis, Marcassin, Muntjack et Warrigal

Le Staff d'Unité

CONTEXTE HISTORIQUE



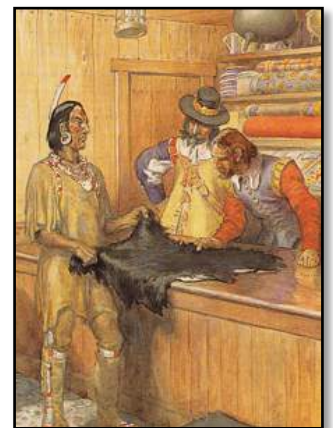
Début du 18^{ème} siècle, dans les terres froides et vastes du Canada, la traite des peaux bat son plein. Des hommes emmitoufflés de fourrures pour ne pas mourir de froid se préparent à chasser le bison. Ours, loups, orignaux, mais aussi pumas des montagnes ou encore rats-laveurs, ils sont tous traqués pour leur cuir et pelage. Les terres, à première vue froides et désertiques, regorgent de vie et de trésors pour celui qui est attentif.

Des trappeurs venus du monde entier viennent pour découvrir ces terres sauvages. Certains fuient leur passé de l'ancien continent, d'autres ont juste soif d'aventures. Ils rencontrent des tribus d'amérindiens qui leur apprennent l'art de la traque et du camouflage.



Cependant, ces terres peuvent être hostiles pour celles et ceux qui s'égarer. Ainsi les Iroquois et les Algonquins sillonnent les plaines canadiennes pour protéger la terre de leurs ancêtres. Ces mêmes ancêtres qui, quelques décennies plus tôt migraient aussi vers les contrées du Nord et, eux aussi, vivaient en harmonie avec la nature.

Ces territoires risquent de s'appauvrir, tiraillés par les guerres qui font rage entre français et anglais venu de l'ancien monde, autochtones et force de la nature. Il est temps que des hommes, valeureux, courageux et honorables parviennent à s'entendre malgré leurs différences afin, enfin d'imposer une paix et une harmonie entre les hommes, mais aussi un équilibre avec la nature.



Mais ce n'est pas tout, des rumeurs circulent entre caravanes de ravitaillements : il y aurait de l'or au Klondike ! Voici une nouvelle qui risque d'attirer bien du monde en plus... et pas nécessairement que des philanthropes...

LES EXPERTS TRAPPEURS



FENNEC

Depuis son plus jeune âge, il a compris comment grimper les échelons de la hiérarchie. Commenant petit maraudeur des sentiers, passant par chef de gang de trafic de peaux jusqu'à grand possédant terrien, il à toujours été craint. Bien que certaines personnes tentent de s'en prendre aux terres de ses cousins, il n'en reste pas moins que personne, ô grand personne, n'oserait s'en prendre aux siennes. De plus, sa répartie et son art de manipuler les mots sont redoutables. Le domaine de la communication est donc sont fort et il peut être dit, presqu'avec certitude, qu'aucun n'est jamais parvenu à le rouler. Il est connu de tous que son humour et sa franchise lui ont valu beaucoup d'amitiés par delà les océans. S'il fallait s'en prendre à ses biens, il faudrait le faire mais avec prudence, car il pourrait bien appeler ses amis au secours, tant ceux qui mangent du chocolat et des frites, que ceux qui dorment sous leur sombrero à l'ombre d'un cactus.

COUGAR

Son nom est connu dans le Canada tout entier. Des rumeurs courent à son égard, il serait un homme d'une espèce toute particulière, vaillant et intrépide, il ne réfléchit pas, et quand le combat lui tient à cœur, il fonce et on dit qu'il n'aurait encore jamais perdu un duel... Il est un ami loyal et droit sur lequel ses amis peuvent toujours compter... enfin, quand il arrive à l'heure. L'homme est très spécial et ne vit que pour ses valeurs : loyauté, droiture, franchise et ouverture à l'autre mais garde quand même un rapport au temps très particulier. Ingénieur, on dit de lui qu'il aurait même créé son propre calendrier. Ses origines, tout le monde les connaît, il est issu d'une puissante et influente famille européenne mais les aurait quittés à l'âge de 15 ans pour défier la vie et la nature. Il serait parti se découvrir lui, autant que la nature qui l'entourait et choisit pour cela les terres dangereuses du Canada. Il dut s'adapter à ces contrées et finalement parvint à les comprendre et à vivre en parfaite harmonie avec celles-ci. Elles sont sa terre d'accueil, sa nouvelle patrie pour laquelle il serait prêt à donner sa vie, et fidèle à lui-même, il n'hésitera pas !



L'union canadienne

TAMARIN



Lui, c'est le manuel de la bande. Solide depuis toujours, cet énergumène hors du commun a fait sa renommée de mécano dans les montagnes du Nord, là où même les meilleures armes ont une mécanique qui s'enraille souvent à cause du froid. Lui seul sait comment y faire fonctionner la moindre arme, malgré les tempêtes glaciales qui gèlent et cassent parfois les fusils des trappeurs.

Aimant les armes depuis toujours, il semblerait qu'il en soit réellement tombé passionné à l'âge de 10 ans, alors qu'il se serait coincé le gros orteil dans une gachette en voulant relever le défi de monter et démonter une Winchester 94 rien qu'à l'aide de ses pieds. Il semblerait même que, depuis lors, il boîte légèrement. Outre ses grandes compétences de mécanicien, il vient de nous parvenir qu'il a été sélectionné en tant qu'acteur dans un film italien ; sa belle chevelure crollée n'y étant certainement pas étrangère...

MARA

Bien que sa tête d'ange nous laisse prétendre l'inverse, ce trappeur est d'une espèce des plus redoutables. Son expérience est sans limite et tout jeune de sa région, pour se prouver, est envoyé chez lui pour suivre une formation des plus extrêmes. Ce trappeur sans peur envoie alors ces jeunes faire de l'alpinisme dans les plus hauts pics enneigés du Canada, du pistage d'ours pendant plusieurs semaines, de la survie dans des forêts de loups sans autre protection qu'une cuillère à soupe, qu'il dit être aussi importante pour le combat contre les bêtes sauvages que pour racler le fond des bons ragoûts dont il ne faut perdre aucune goutte.

Il est d'une grande sagesse et souvent, même les plus anciens vont chez lui pour avoir son avis. Des longues traques nocturnes pour chasser une bête, il en a connu ! Et nombreux sont les tours qu'il a dans son sac pour prendre de court celui qu'il piste ou celui qui le piste... Impossible de le prendre par surprise, c'est un loup qui guette !



OTOCYON



Quant à lui, il est l'un des speedés du groupe. Grandissant aux côtés de son père qui était palefrenier, il a toujours eu l'amour des chevaux en lui. Déployant son énergie tandis qu'il grandissait, il était déjà voué à de belles longues chevauchées dans tout le Canada. De caractère fort et de constitution solide, il est presque fait pour traverser les épreuves du Grand Nord. Et c'est ainsi qu'il rejoignit l'aventure, sa soif d'adrénaline le poussant à chercher sans cesse l'aventure dès qu'elle se présente à lui. Il n'empêche que son père lui a toujours appris à rester sur ses gardes et dès lors, il cache toujours dans ses poches un premier couteau bien aiguisé ainsi qu'un second dans sa botte, au cas où... On n'est jamais assez prudent dans ces terres hostiles du Nord.

Mais ce n'est pas tout, son énergie débordante ne se traduit pas seulement dans ses recherches d'aventures mais bien aussi dans un domaine très particulier: la danse ! En effet, de toute sa région, il est le meilleur danseur et jusqu'à présent, il a arpenté tous les Saloons qui se trouvaient sur son chemin et n'a pas encore trouvé de trappeur qui sût le défaire en danse !

L'union canadienne



CABERU

Celui-ci est une mine d'informations ! Pour autant, il n'est pas le plus facile à cerner. Et cela probablement car il est celui qui à l'histoire la plus incertaine...

Bien qu'aux sourcils expressifs et au visage rigolard, il aime garder ses vraies manigances en son for intérieur. Nous ne le connaissons que depuis plusieurs années, lorsqu'un jour il a été retrouvé au bord d'une rivière en train de pêcher avec un harpon de fortune. Et depuis, jamais il ne nous a parlé de ses origines. Nous savons juste qu'il a été éduqué de façon très primaire et de cela a découlé un fort accent gras que l'on peut encore entrapercevoir aujourd'hui, quand il s'esclaffe de sa voie rauque. Il paraîtrait même qu'il ne sache pas manger autrement qu'avec ses doigts... Mais attention, car derrière ses côtés plus rustres, se cache un esprit très fin. Laisse très tôt à lui même, il a dû apprendre la débrouillardise et cela a stimulé sa soif de s'en sortir, de savoir toujours plus et de collecter toutes connaissances. Il est aujourd'hui le médecin de la bande et cela grâce à ses compétences que l'on peut, pour le moins, dire qu'elles sont instinctives et innées. La légende raconte qu'il aurait vraiment été initié à la médecine après avoir dû se recoudre lui-même une partie de la cuisse, après une confrontation avec un ours qu'il aurait poussé car celui-ci ne voulait pas se bouger de son chemin alors qu'il cherchait en vitesse la feuillée la plus proche.



HOKKAIDO

Jeune recrue, il est un rapace (« une chance » en langue iroquoise) tombé du ciel, qui tombe à pic ! Il à grandi dans une tribu d'autochtones et connaît mieux que quiconque les sentiers du Canada. Dès son plus jeune âge il a développé ses sens au maximum et grâce à cela, il se retrouve aujourd'hui avec des réflexes, une vue et un odorat surdéveloppés. Et cela, l'on s'en rend vite compte lorsqu'on est à ses côtés. En effet, vous verrez qu'il n'est pas rare qu'il sente des pets d'animaux se trouvant parfois à de grandes distances de lui, juste en remuant les narines. Et cela, pour un trappeur qui piste des animaux, c'est une chance incommensurable. Il a également le meilleur oeil de la bande et cela lui permet de faire des montages de qualités ainsi que des constructions de parfaites dimensions. Comme vous l'aurez compris, son vécu, fait d'une jeunesse et adolescence dans la vraie nature, l'aura bien endurci ; d'ailleurs au point qu'il a désormais une peau épaisse qui lui permette de nager sous la glace torse nu et de ne presque pas ressentir le froid. C'est ainsi que, comme vous pourrez vous en rendre compte par vous même, il nage presque avec la même élégance qu'un phoque.

LES QUATRE EXPEDITIONS

PUMAS : Les Français

Le Canada forme un point clé de l'empire colonial français du XIV au XVème siècle, et constitue une région florissante et riche où les Français vivent prospères en prenant soin d'éviter tout conflit avec les Iroquois.

Cependant, la position française est précaire et des rumeurs d'une arrivée imminente Britannique au Canada les effraient car ils ne sont pas en bons termes avec ces derniers. Face à ce problème de taille, une lueur d'espoir pour conserver la paix au Canada et profiter des ressources immenses qu'elle propose en harmonie avec les locaux se fait entrevoir. Cet espoir, un jeune général prometteur : **Bubo le vaillant**.

Cette homme de parole est tout ce dont la France a besoin : raisonnable et fier, persévérant et endurant, il a tout d'un grand leader et est envoyé en mission par le Roi de France. Ce dernier, accompagné de ses amis les plus proches, est craints pour leur stratégie et habileté au combat tant que pour leur dureté en négociation. Chacun est conscient cependant de sa capacité à s'accorder sur des compromis, son empathie et attention à l'autre font de lui un personnage charismatique et complet sur lequel la France peut s'appuyer fièrement.

C'est cet homme qui mènera les français dans les négociations sur les terres canadiennes afin de leur redonner leur éclat d'antan et ce, par la diplomatie et la discussion, les armes ne seront en effet utilisées qu'en dernier recours.

On reconnaît Bubo le vaillant et ses hommes par leur tunique blanche/beige et bleue et leurs longues chaussettes beiges ainsi que leur chapeau noir. Leur couleur attribuée est le bleu.



GRIZZLYS : Les Iroquois

Les Iroquois ou originellement appelés les *Haudenosaunee* sont un peuple puissant composé de 6 nations amérindiennes de langues iroquoises vivant aujourd'hui au Sud du lac Ontario après une immigration depuis l'Etat de New-York aux Etats-Unis. Ils subsistent encore aujourd'hui dans ces régions ainsi qu'au Québec qu'ils peuplent et rendent prospère depuis le XVème siècle

L'origine de l'appellation « Iroquois » peut s'expliquer de plusieurs manières. Certains prétendent que cela proviendrait d'une phrase employée dans le discours iroquois « *hiro kone* », (je l'ai dis) tandis que d'autres prétendent que ce sont leurs ennemis jurés, les algonquins qui les nommèrent ainsi, les « *Irinakhoi* » (serpents à sonnettes). Les Iroquois, quant à eux, s'appellent eux-mêmes les « *Haudenosaunee* » qui signifie, peuple aux longues maisons, en référence à leur compétences impressionnantes en construction.

La principale dynastie iroquoise semblait s'être éteinte depuis 1779 où après la guerre de sept ans opposants les Britanniques aux Français, les Iroquois s'allièrent avec les Britanniques afin de se garantir la suprématie sur terre en complément de leur suprématie maritime avant d'être lâchement trahis par ceux-ci et d'être repoussés jusqu'en Ontario. Cependant, il y a maintenant 4 ans, il semblerait qu'un nouveau chef se fasse respecter de manière inconditionnelle au sein de ses pairs : **Isatis le Rusé**. On raconte qu'il serait le dernier descendant des grands chefs iroquois et avec ses meilleurs amis, il aurait tout pour s'imposer comme chef ultime des Iroquois : ruse, persévérance et vaillance.

Habités depuis leur plus jeune âge à chasser l'orignal en plein hiver avec parfois jusqu'à 2 mètres de neige à certains endroits, les iroquois sont des pisteurs hors pairs ! Leur capacité à naviguer sur des canoës leur permettent d'avalier des kilomètres d'expédition. On raconte qu'ils peuvent battre de vitesse les saumons remontant la rivière.

On les reconnaît facilement par leur fourrure d'ours brun, leur peinture de guerre noire sur leur visage ainsi que les plumes qu'ils arborent fièrement sur leur chapeau. Leur couleur attribuée est le brun.

COBRAS : Les Anglais



C'est dans la deuxième moitié du XVIII^{ème} siècle qu'une colonie consécutive de Britanniques mirent pour la première fois un pied sur le territoire Canadien. S'installant originellement sur la côté Ouest du Canada où, à la suite du Traité de Paris de 1763 qui conclut la fin de la Guerre de 7 ans qui opposa les Français et leurs alliés aux Britanniques, ces derniers voient l'ouverture des anciennes possessions coloniales françaises en Amérique comme un opportunité pour s'en saisir et en prendre définitivement possession. La défaite de la Grande-Bretagne dans la guerre d'indépendance des Etats-Unis provoque un afflux vers le Canada de sujets britanniques fidèles à la Couronne et ainsi apporte prospérité et des rapports commerciaux florissants pour les Britanniques.

Les Britanniques, issus d'un immense empire colonial sont passionnés d'exploration. Avides d'aventures, ils font preuve d'une excellente ingéniosité pour traverser les obstacles sur leurs routes. Sans l'once d'une peur, ils n'hésitent pas s'aventurer dans l'inconnu pour y découvrir les trésors.

Le chef de l'expédition britannique au Canada, Alias **Chipmunk the Great**, fut l'un des premiers Blancs à voir les geysers du Yellowstone avec son ami Jim Bridger. Sa capacité de gérer les imprévus fait de lui un chef extrêmement apprécié par ses hommes, hommes sur lesquels il peut compter en tout temps et sans lesquels il ne serait jamais devenu ce charismatique chef qu'il est aujourd'hui.

On reconnaît les Britanniques par leur flegme et calme irréprochable mais aussi par leur fourrure et leur habit rouge et blanc et leur chapeau noir. Leur couleur attribuée est le rouge.

JAGUARS : Les Algonquins

Les Algonquins ou « *Anishinabeg* » est un peuple autochtone qui occupe un vaste territoire situé au Nord-Est du Canada dont la rivalité avec les Iroquois est connue de tous qui les repoussèrent vers le Nord. Ils sont réputés pour être d'excellents chasseurs, meilleur avec un arc à flèche que n'importe quel européen avec un réel fusil. De telles compétences s'acquièrent dès le plus jeune âge chez ce peuple vaillant et valeureux. Dès leur plus jeune âge, les enfants apprennent à chasser et à pêcher, ils vivent ainsi en pleine harmonie avec la nature.

C'est un peuple très riche qui ne base sa prospérité que sur leurs compétences de chasseurs et de pêcheur tout autant que de commerçants.

Avec l'arrivée des français et des Britanniques sur les terres qu'ils partagent déjà avec les Iroquois, les Algonquins sont menacés mais peuvent toujours compter sur leur vieux chef que l'on dit éternel, **Sifaka, Alias L'homme-Ours**. Il était capable d'assommer à main nue un renne à 14 ans et d'abattre un aigle en plein vol à l'arc et il l'est toujours mais aujourd'hui il le fait même les yeux fermés. Cet homme charismatique a toutes les qualités d'un grand chef Algonquin, il n'a peur de rien et est un grand fonceur, sa compagnie est toujours agréable mais il vaut toujours mieux être dans ses bonnes grâces. On raconte qu'il n'est pas si tendre avec ses ennemis, mais ce ne sont que des légendes... Ou sont-elles réelles ? Personne ne le sait vraiment.

On reconnaît les Algonquins quand ils chassent par leur grande cape foncée et leur grande lance caractéristique. Ils sont toujours vêtu d'une fourrure d'ours et de chaussettes montantes vertes. Leur couleur attribuée est le vert.





LE WOODCRAFT

La plupart d'entre vous le connaissent déjà ! Certains l'appellent un tas de bois, d'autres une œuvre d'art, d'autres encore, les vrais, le nomment « Maison ». Le Woodcraft représente une partie fondamentale de notre scoutisme. C'est un terme tiré de l'anglais qui signifie le « Travail du bois » et est lié à tout ce qui concerne l'Art de ce travail. Il a été fondamental à la naissance des premières civilisations et même avant ça, aux temps préhistoriques. Pourtant, c'est une discipline qui a perduré et vous sera encore utile aujourd'hui.

Afin de pouvoir survivre et s'installer dans les nouvelles régions sauvages que nous offrent le Canada, il vous faudra construire votre propre logement et ses dépendances. Cela vous tiendra à l'abri des parasites et des animaux sauvages. Cela vous permettra aussi de garder toutes vos affaires au sec dans les climats humides.

Concrètement, vous serez amenés à réaliser une construction de bois afin d'assurer votre confort et d'avoir un abri pendant 15 jours. Elle peut consister en une table, un pilotis, une table à feu et d'autres constructions complémentaires. Le design de tous ces éléments vous revient entièrement.

Vous apprendrez ou aurez l'occasion de vous rappeler pour certains, le maniement des outils. Vous serez tous amenés à savoir scier, hacher, tailler, faire des brelages, tisser, creuser les fondations du piloti, marteler et j'en passe.

C'est une tâche complexe et extrêmement complète qui nécessite de s'y prendre bien à l'avance et ne doit pas être négligée. Pendant les constructions, chacun compte et doit y mettre du sien, sans cela la tâche sera d'autant plus compliquée.

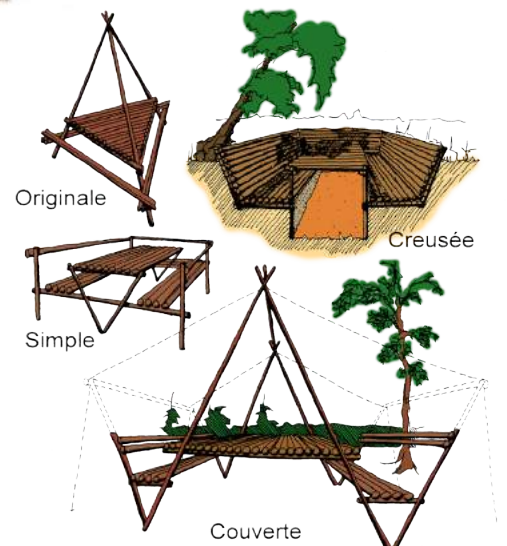
Finalement, vous verrez quel plaisir vous aurez à contempler et profiter de votre travail accompli.

MAUVAIS PLAN

- Imposer vite fait son projet au reste de la patrouille (même si celui-ci paraît bien ficelé)
- Laisser les deux éternels glandeurs dans leur trou pour les engueuler quand tout sera fini.
- Confier les mêmes tâches ingrates aux trois mêmes scouts sous prétexte qu'ils ne possèdent pas la science, que dis-je, l'art du brelage.

BON PLAN

- Se concerter (en patrouille !)
- Demander des conseils aux autres patrouilles, au staff, etc...
- Avoir un bon plan de vos constructions (prêt avant votre camp)
- Se répartir et alterner les tâches
- Porter l'attention à l'autre, à ce qu'on peut lui donner ou lui apprendre, à ce qu'il peut nous apporter (apprentissage des nœuds, etc...).



Pratiquement et pour la sécurité de tous :

- Au camp, le woodcraft est la première cause de petits et très gros bobos, alors ne travaillez **jamais avec nonchalance** !
- Le woodcraft n'est pas une affaire d'inconscients ; dès le départ, apprenez à tenir et manipuler une hache ou une scie **convenablement**.
- Veuillez à **respecter** le matos, pour votre **sécurité** ! Prenez soin de vos outils et ne laissez jamais rien traîner...
- Tentez de travailler de préférence dans un endroit propre et **dégagé** afin d'éviter un accident !
- N'hésitez pas à revoir et/ou à refaire vos noeuds et constructions.
- Notez qu'il est interdit d'utiliser des clous, du fil de fer ou tout autre moyen technique non-scout ! Utilisez uniquement le bois mis à votre disposition et de la corde !
- Comme souvent, nous sommes limités niveau bois, le mot « gaspillage » doit être **proscrit** de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons compte de ce critère pour les points que nous attribuerons à vos pilotis.

Le Woodcraft est, avant toutes choses, un plaisir et il doit le rester ! Les plus jeunes de la patrouille sont là pour apprendre et profiter de l'expérience des anciens et non pour ramasser les copeaux et chercher les perches ! Autour du feu et dans la tente, chacun à sa place, lors de la construction aussi !

TOTEMISATION



Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation. Elle marque l'accueil du nouveau scout au sein de la troupe. La totémisation a pour nous plusieurs buts à côté de l'accueil du scout, bien que celui-ci reste bien présent !

La totémisation a pour but essentiel de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe, en acquérant un nom d'animal, il fait partie de la tribu. Ce nom d'animal marque bien la différence entre les liens qui peuvent exister chez les scouts et ceux en dehors des scouts. Au sein de la troupe il sera toujours appelé par son totem, animal qui le représente physiquement. C'est une marque du scoutisme

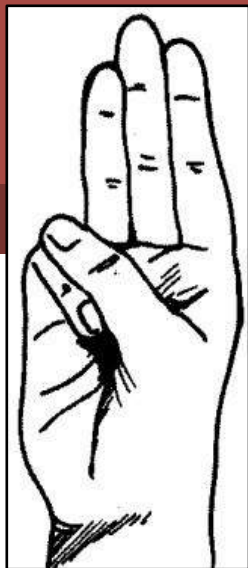
que l'on garde à vie.

Lors de la totémisation le scout sera amené à se surpasser à tous niveaux. En outre, chaque scout vivra une totémisation adaptée à ses capacités. L'important est que la totémisation aide le scout à repousser ses limites et se dépasser. Ainsi il pourra être fier de ce qu'il a vécu.

Tous les nouveaux de la troupe traverseront cette épreuve ensemble et il sera indispensable pour eux d'être solidaires. C'est dans les moments de difficulté que certains liens forts peuvent se créer. Ainsi ils créeront des liens entre nouveaux dans la troupe qui resteront pour les années suivantes. Ils sauront qu'ils peuvent compter les uns sur les autres pour le reste de

leurs années scout et que chacun d'entre eux a des qualités qui peuvent être indispensables dans certaines situations.

Le totem a donc pour but d'être une expérience unique et enrichissante pour le scout. Il en sortira fier et aura avancé dans son parcours scout. Le but de la totémisation n'est en aucun cas de rabaisser le scout mais bien au contraire de se surpasser et de s'entraider lors de cette totémisation pour arriver, ensemble, au bout de cette épreuve. Notre objectif est qu'ils puissent tous être fiers de ce qu'ils ont accompli ensemble et que chacun y ait contribué selon ses capacités.



PROMESSE

Durant le grand camp, si tu es deuxième année (ou plus), tu auras l'occasion de faire ta promesse scoute. En tant qu'adolescent, tu te trouves dans un moment souvent mouvementé de ta vie. La promesse permet un temps d'arrêt, de réflexion durant celui-ci. C'est un acte d'engagement que tu poseras devant la troupe ainsi que devant Dieu et/ou la Patrie si tu le souhaites. Nous insistons sur le fait

que si tu ne te sens pas prêt ou si tu ne désires pas passer ta promesse, il n'y a aucune obligation à la faire. Cependant, si tu décides de la faire, le staff, la troupe et tous ceux qui t'entourent comptent sur toi pour prendre au sérieux cet engagement !

Faire ta promesse scoute, c'est réfléchir à ce que tu es et à ce que tu aimerais améliorer dans ta personne. Si tu désires faire ta promesse, nous te demandons de **préparer une réflexion personnelle** chez toi (n'hésite pas à demander l'aide de tes parents ou d'autres personnes qui te

connaissent bien !). Tu la retravailleras éventuellement au camp avec ton parrain durant les moments de réflexion.

Ton parrain, c'est toi qui le choisis. Il t'accompagnera le long du chemin vers la promesse ainsi qu'après. Ton parrain, c'est un scout ou un chef ayant déjà fait sa promesse, qui t'aidera pendant les moments de réflexion et réfléchira avec toi à propos de la personne que tu es et de l'engagement que tu veux prendre.

QUALIFICATION

Tu termines ta 3ème année scoute, tu as obtenu ton totem et tu as passé ta promesse. Tu commences à faire partie des aînés de la troupe et le quali est une occasion pour toi de réfléchir à ton parcours scout ainsi qu'à tout ce que tu as vécu durant tes années scouts. Lors de la qualification tu seras amené à réfléchir au sens du scoutisme, à ce qu'il t'a apporté...

Mais en plus de cela tu apprendras à te débrouiller seul, tu pourras appliquer tout ce que tu as appris jusque-là. Après avoir vécu la qualification, tu recevras un quali. Il représente tes qualités et tes défauts aux yeux de la troupe mais ceux-ci peuvent bien évidemment s'étendre en dehors des scouts. Tu le porteras pendant tout ton parcours scout et même après. Il te rappellera ce que les autres voient en toi, tant positivement que négativement.



EVOLUTION TECHNIQUE

Devenir un scout ne s'invente pas du jour au lendemain. Vous remarquerez, si ce n'est pas déjà le cas pour certains d'entre vous, que nombreuses sont les compétences à acquérir qui vous permettront de mieux vous débrouiller pendant le camp et la vie de tous les jours.

Construire un pilotis et un table pour sa patrouille, savoir correctement s'orienter et faire un bon azimuth ou encore connaître le morse et le sémaphore sont des compétences que vous allez faire vôtres au fil du temps.

Cet apprentissage se fait en trois étapes : le tenderfoot, la seconde classe et la première classe. Dès à présent, chers scouts, nous vous invitons à poursuivre ou à vous lancer dans ce parcours passionnant de progressions techniques. Pour cela, nous vous recommandons vivement de parcourir votre ROADBOOK. Si vous ne l'avez pas reçu en version imprimée, sachez qu'il est également disponible sur le site de la troupe. Les chefs sont également là pour vous aider et pour vous encourager à mener à bien ces différentes épreuves physiques, techniques et intellectuelles. Une fois chaque étape réalisée nous validerons l'épreuve dans votre roadbook

Le **tenderfoot** est la première étape dédiée aux nouveaux arrivants au sein de la troupe. Afin de la réaliser au mieux, ils devront apprendre les nœuds élémentaires (brêlage, nœud de chaise, nœud plat, ...), connaître le morse, savoir expliquer certaines astuces pour retrouver le nord, pouvoir correctement s'orienter sur une carte avec une boussole et tant d'autres choses encore.

La **seconde classe** est l'étape réservée aux scouts ayant déjà passé leur totémisation. Déjà bien intégrés dans la troupe, ils désirent dès lors continuer à progresser dans le parcours scout. Cette étape sera marquée par un approfondissement de connaissances relatives aux notions de secourisme, orientation, connaissance de la nature... Par ailleurs il leur sera demandé de se surpasser sportivement (par une épreuve de course à pied) ainsi qu'intellectuellement dans l'animation de l'une ou l'autre activité de veillée.

L'étape finale de la progression scout est la **première classe**. Pour ce faire, le scout se lance seul dans un raid au cours duquel, livré à lui même, il devra mettre en pratique toutes les compétences déjà acquises jusque-là. Au terme de ce raid il présentera à la Cour d'Honneur une réflexion autour d'un thème décidé au préalable. Celle-ci doit être bien préparée (à l'avance) car les membres du staff attendent un texte structuré et poussé. Par cette réflexion, le scout est censé mettre le doigt sur un aspect de la troupe qui, selon lui, mérite d'être repensé.

ZORRO



Lors de la grande traversée de l'océan, une bande de bandits extrêmement organisée s'est infiltrée dans les navires et a débarqué en même temps que les explorateurs. Il y a de grands risques que ces bandits soient à la solde d'une autre puissance de l'ancien continent. Leur terrible chef, dénommé Zorro, et ses acolytes sont des experts de l'infiltration, de la fourberie et du camouflage.

Ils adorent narguer les

explorateurs en signant leurs méfaits par un grand « Z ». Ils risquent de mener la vie dure aux explorateurs, il faut à tout prix les démasquer !

Vous l'aurez compris, comme le veut la tradition, le grand jeu du Zorro sera de nouveau de sortie cette année ! Pour ceux qui ne connaissent pas encore et ceux qui l'auront oublié, un petit rappel s'impose :

L'objectif de la Troupe est d'éradiquer le fléau qu'est ce Zorro, et cela en étant attentif aux

moindres indices, en soutirant des informations par tous les moyens et surtout en osant accuser, toujours preuve en main, vos suspects lors des procès qui seront organisés au cours du camp.

L'organisation Zorro, elle, a pour but d'agir le plus longtemps possible, sans se faire démasquer. Gare à Zorro s'il est découvert, car lourd sera le châtement... Et le même sort sera réservé à ceux qui oseront accuser à tort leurs camarades !

Pour un rappel plus en détails des règles :

- Le Zorro doit faire un coup toutes les 36h.
- Chaque coup devra être marqué d'un Z bien visible.
- Il peut agir seul ou avec ses complices, mais les complices ne peuvent pas agir sans le Zorro.
- Les coups doivent être autorisés par Otocyon.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Otocyon).
- Le jeu débutera dès le premier jour du camp et se terminera le dernier jour du camp.
- Lors du procès, chacun peut, **en ayant des preuves**, accuser quelqu'un s'il croit la personne coupable d'être Zorro ou son complice. Le ou les accusés ont droit à un avocat.
- Chaque personne peut accuser **une seule personne par soir**.
- Otocyon sera juge.
- Le Zorro n'a pas lieu pendant le hike.
- Le Zorro gagnera une récompense en fonction du nombre de jour qu'il reste anonyme.
- Lorsqu'un Zorro est démasqué, on désigne un nouveau Zorro et de nouveaux complices.
- Lorsqu'un complice est démasqué, le Zorro poursuit sa mission avec ses complices restants.



Pour les plus téméraires (R) d'entre vous, les plus habiles (Bill), ceux qui ne redoutent pas le châtement qui leur est réservé, vous pouvez témoigner secrètement votre envie de faire partie des membres de Zorro à Otocyon en lui envoyant un mail à lancelotdehalleux@gmail.com.

Ceux qui se seront manifestés les premiers, seront choisis en priorité. N'attendez plus, OSEZI!

LE KILLER

Le milieu est hostile, la concurrence entre trappeurs n'a pas de limite et dans les forêts enneigées, il ne faut surtout pas avoir froid dans le dos ! Bienvenue dans le glacial terrain de jeu du killer !

Chacun se verra attribué une tâche à faire dire ou faire faire par un autre. Si (après avoir élaboré un stratagème digne des plus grands stratagèmes sensiblement stratégiques...) vous parvenez à vos fins, cette personne sera éliminée du jeu et vous vous retrouverez avec sa propre mission à accomplir ! Le trappeur ayant exécuté le plus de missions se verra attribuer le prix du killer.

CONCOURS CUISINE



Il fait froid dans le Grand Nord. Et les hommes, comme les animaux, ont fait leurs réserves pour traverser les mois rudes. Tous savent combien de gens ne survivent pas à cause du manque de nourriture et combien la nature peut être dure avec les vivants...

A tout moment il faut être prêt à affronter le danger qui surgit, lorsque celui-ci a des chances de nous prodiguer de la nourriture. C'est ainsi qu'un trappeur, une fois sur la piste d'un ours, est prêt à oublier tout le reste, marchants de nuits, des jours, des semaines parfois, pour ramener les 400 kilos de viande de l'ours pisté.

C'est dans ce cadre de survie que vous, Chers Scouts, vous allez devoir nous montrer vos talents de fin cuisinier! En pleine chasse,

en pleine montagne, sur la piste d'un animal féroce, ou même en pleine sieste, vous devrez pouvoir réagir au quart de tour pour saisir casseroles et couverts et lancer la préparation de délicieux mets dans le cadre d'un concours. Oui, vous avez bien entendu, un concours ! Et pas n'importe lequel : le concours cuisine !!!

Les infos :

- Ne prenez que le strict nécessaire (épices et autres, ce qu'il se trouve dans vos malles devrait suffire) : Nous irons faire les courses sur place, au camp.
- Nous vous attendrons dans vos plus beaux attirails de trappeurs, parés à cuisiner des loups attrapés le matin même,

que ce soit à mains nues ou bien armés seulement d'un tire-bouchon.

- Pour ce qui est du budget, comme chaque année il devra être pris en charge par la patrouille. (Maximum 80€)

Finalement, nous encourageons la patrouille à ce qu'elle prenne le temps de discuter, avant le camp, du choix des entrées-plats-desserts qu'elle aimerait concocter. Une fois de plus, vos délicieuses préparations seront soumises aux papilles gustatives expérimentées du staff, afin de décerner le prix du meilleur cuisinier à la patrouille la plus méritante !

L'ARGENT DE PATROUILLE



Comme chaque année, chacune des patrouilles a été encouragée à organiser des moments communs afin de travailler et de gagner l'argent de patrouille nécessaire. En effet, il est primordial, pour le grand camp, que chaque patrouille possède ses propres outils et sa vaisselle (propre elle aussi :D).

Le partage est une valeur scout des plus importantes mais l'usage des haches, scies, masses, bèches et autres ciseaux à bois est régulier et les prêter à une patrouille n'en ayant pas n'est pas toujours possible. Nous demandons donc aux CPs d'emmener avec eux tout le matériel nécessaire et dans un état plus que convenable !

Une hache non-aiguillée vous demandera beaucoup plus d'effort lors de vos charges bois et une masse dont la tête n'est pas correctement fixée au manche se révélera très dangereuse...



ent leur camp. Lithographie en couleurs par Bacquin d'après J.-B. Auguste Leloir (1809-1892), XIX^e siècle.
site du Filon des Passés, La Rochelle, et C. Rocherol

L'argent de patrouille vous servira également à acheter votre nourriture "bonus" de votre malle à nourriture, pour vos petits plaisirs gustatifs ! Minutesoupes, thé, épices diverses, bonbons, chips, grenadine... Libre à vous de faire fonctionner votre imagination pour rendre les repas plus agréables ; les chefs que vous inviterez n'en seront que plus ravis ! ;-)

Le reste de l'argent gagné sera utilisé durant le concours cuisine et le hike. Lors de ce dernier, il permettra à la patrouille de s'acheter glaces et autres rafraichissements toujours les bienvenus, tandis que le staff fournira tous les repas. La patrouille sera autorisée à prendre avec elle 10€ par scout pour le hike. Pour le concours cuisine, vos précieux deniers permettront à votre patrouille d'acquérir toutes les denrées nécessaires à la préparation du prestigieux festin que vous nous concocterez !

Nous imposons une limite de 200€ amenés au camp. Il s'agit ici

d'une limite et non pas un objectif à atteindre. Il sera donc utilisé pour le concours cuisine (80€ max), le hike (10€ par scout au maximum) et pour des achats divers durant le camp, en cas de besoin (corde, papier toilette...).

L'argent de patrouille devra être remis dans une enveloppe par le CP à Fennec à votre arrivée à l'endroit de camp, afin d'éviter toute perte dramatique. Il vous sera restitué lorsque vous en aurez besoin. Tout ce qui ne fait pas partie de l'argent de patrouille (donc ce qui n'aura pas été remis au Staff au début du camp) sera considéré comme argent personnel.

Chaque scout est autorisé à emmener un maximum de 5€ (attention, ce ne sont plus les 15€ habituels des années d'avant ;-)). Si le Staff venait à découvrir qu'il y avait un surplus chez un scout, celui-ci sera considéré comme étant un généreux don à la troupe.

Vous voilà donc prévenus...

LE HIKE



En ce temps là, au début du 18ème siècle, de nombreuses contrées du vaste pays qu'était le Canada restaient inexplorées... Nombreux étaient les explorateurs qui s'engageaient toujours plus loin à pied dans les profondeurs de ce pays immense en s'éloignant de toute civilisation !

A la recherche de la fin de la terre, nombreux sont ceux qui se sont perdus dans des territoires hostiles... C'est pourquoi il ne vous faudra pas perdre le Nord !

Au fil des miles, c'est sur vos pattes que vous découvrirez un pays hors du commun.

Aînés, ce sera votre responsabilité de veiller au bon déroulement de ces quelques jours privilégiés. Bien sûr sur votre route vous croiserez des marchands ambulants ou des chasseurs vendant leur gibier, et comme il vous faudra bien vous maintenir en forme vous pourrez user de l'argent de patrouille, limité à 10€ par membre de l'expédition. En

plus de cette honorable pécule, chaque scout pourra se munir de 5€ personnels. Pensez à prendre la trousse de pharmacie de patrouille avec vous, pour d'éventuels morsures d'ours !

Faites bonne route dans les monts inexplorés du Canada sauvage et profitez du paysage !



LES PRIX



A la fin du camp, nous voulons féliciter et récompenser certaines personnes et patrouilles qui se sont distinguées des autres par leur motivation ou leur habilité. Les prix à gagner sont les suivants :

Woodcraft: Ce prix sera décerné à la patrouille qui nous aura le plus épaté avec son pilotis et son coin patrouille. Nous prendrons en compte : résistance, technique, esthétique, originalité et audace. Ce qu'on ne veut surtout pas voir, ce sont de "simples" π. A vous de nous surprendre et de montrer que vous avez la tréme nécessaire pour construire les édifices les plus majestueux.

Cuisine: C'est la patrouille contenant les meilleurs cuistots et leurs commis qui sera ici mise à l'honneur. Lors du concours cuisine, préparez les meilleurs plats pour enthousiasmer les papilles gustatives du staff. Bien que les bonnes vieilles recettes de l'armée sont souvent une valeur sûre, nous apprécions également les petites innovations, surprenantes, mais goûteuses !

Service: Chaque soir, un ou plusieurs chefs et intendants viendront se joindre aux patrouilles afin de partager le repas. A la fin du camp, le staff attribuera une cote globale à chaque patrouille sur la qualité du repas, l'ambiance, l'hygiène, les suppléments... La patrouille qui se distinguera des autres gagnera ce prix.

Patrouille à l'honneur: Parmi les quatre patrouilles, une seule méritera le titre de « patrouille à l'honneur ». Sont pris en compte : l'ambiance de camp, la motivation, l'efficacité, la ponctualité, ... A vous de vous donner à fond pour gagner ce prix ô combien convoité.

Veillée: Chaque patrouille aura l'occasion d'organiser une veillée pendant le camp. On veut voir de l'excitation, des rires, des chants, de l'ambiance, mais aussi du calme, des moments de communion et de silence... Le prix ira à la patrouille qui trouvera l'équilibre parfait et qui règlera sa veillée comme du papier à musique.

CP à l'honneur: Parmi les CP, un seul sera mis à l'honneur pour avoir particulièrement réussi à mener sa patrouille avec motivation, bonne humeur et intelligence. Il s'agira de celui qui aura su remplir son rôle d'ainé et de mener la troupe de façon responsable tout en étant le garant de la bonne ambiance.

Scout à l'honneur: Un seul scout se verra décerner le prix de « scout à l'honneur ». Le méritera, celui qui aura fait preuve de motivation, d'ouverture, de joie et d'entraide tout au long du camp. Loin d'être le prix le plus simple à obtenir, il est sûrement l'un des plus honorifiques, dont chaque explorateur rêve !

On compte sur votre motivation et votre bonne humeur habituelle !

NOUVELLES DU CANADA



- Lors de leur dernière expédition sur les traces d'un ours brun, le froid des grandes plaines a brisé les lunettes des deux frères-aventuriers Rapha et Noah. Depuis leur retour le débat fait rage : qui est Rapha et qui est Noah ? Impossible de les distinguer...
- Cougar aurait, arrivé au Canada, enfin reçu sa lettre tant attendue depuis maintenant plus de 2 ans.
- C'était la goutte de trop, après s'être pris une énième remarque concernant son short en jeans, renardeau a décidé de lancer une nouvelle troupe scout, dont l'uniforme est totalement en jeans ! La rumeur dit qu'il aurait déjà plusieurs adhérents ...
- Se rendant compte que cette année il n'y aurait pas de bus pour aller au camp, Aratinga aurait loué un bus entier pour sa patrouille, afin de retrouver, comme il dit, « l'ambiance d'arrivée au camp de l'année passée ! ».
- Une source certaine nous fait part d'une information rassurante : Cabéru se serait entraîné à chanter « Acédebouchikaboum ».
- Depuis que Castor a appris notre départ pour le Canada il paraît qu'il chante « Let it Go » à tue tête dans sa chambre.
- Il paraît que Ligoni se trouverait toujours dans une des caves du château du Lude après y avoir fait une BA l'année passée. Sa famille aurait reçu une lettre de sa part leur disant que tout allait bien et que, malgré le retour des temps chauds, il faisait très frais là où il était.
- Ouandji nous a envoyé un e-mail pour nous annoncer qu'il ne viendrait pas durant une partie du camp, car il irait aux portes ouvertes de Pari Daiza. Il nous a dit qu'il ne pouvait pas rater le « Show du Ouandji » qui s'y passerait les 17-18-19 juillet, sous prétexte que malgré le camp, il ne pouvait pas manquer cette présentation du, comme il l'appelle, « plus bel animal du monde ».
- La maman de Guanaco a appelé Fennec pour acheter deux nouveaux foulards de la troupe, qu'elle mettrait déjà en provision dans le sac de son fils. « C'était une façon de déjà anticiper les pertes de foulard qu'aurait mon fiston », nous expliqua-t-elle.
- Le talent artistique de Madoka dépasse largement les frontières. Depuis que la nouvelle de son départ pour le Canada circule, le marché des œuvres d'art est dans tous ses états. Que va-t-il y faire le dessinateur ? Se retirer ? Chercher de l'inspiration ? Les spéculateurs s'en donnent déjà à cœur joie.
- Otocyon a eu chaud, mais désormais il est rassuré : il y aurait aussi des caissières au Canada !
- Après en avoir construit 6 dans son jardin, Bubo a finalement trouvé le plan idéal de sa feuillée préférée ! Il aurait annoncé à sa patrouille que personne n'aurait à s'en faire car, cette année, ils auraient un véritable trône pour le camp !
- Manningi et Ourson seraient, semble-t-il, déjà chauds chauds pour les veillées, s'étant bien entraînés à répéter leurs fameux « HOOOLEEE !!! ».
- Mara, après avoir cassé le hamac des chefs l'année passée, se serait mis au sport intensif depuis quelques mois, afin d'être certain de ne pas recasser celui de cette année...
- Il paraît que Chef étoilé Baribal aurait déjà trouvé un emplacement prometteur pour ouvrir son nouveau restaurant au beau milieu des plaines canadiennes.
- Lionceau, lui arrivant parfois de roupiller dans sa naissante crinière lors du hébert, s'est décidé cette année d'investir dans un réveil de poche, qu'il pourrait emmener au camp à l'insu des chefs. En effet, cela lui permettrait de se réveiller de façon sûre et certaine. Il semblerait, de source animale (d'un Scout, somme toute), que l'année passée, il se serait endormi 3 fois entre deux séries d'abdos, lors d'un hébert.
- Les intendants de cette année auraient déjà remis leur liste des repas à Tamarin. Mais celui-ci, trouvant qu'il ne s'y trouvait pas assez de frites et de nourriture grasse, aurait renvoyé la liste aux intendants en leur disant textuellement « refaites-moi cette liste, mais avec plus de gras ! ».
- Fennec, bien sûr, a mis son veto à ce qu'a dit Tamarin, et aurait accepté le planning nourriture des intendants, en rajoutant toutefois, pour certains soirs, une petite touche d'un de ses lointains voyages: « La salade de Cactus ».

DANS TON SAC



DANS UN SEUL SAC A DOS: (coche ce que tu as déjà mis dans dedans)

- o Matelas pneumatique et/ou mousse (attention aux gros matelas gonflables qui se percent trop vite)
- o Sac de couchage
- o Pyjama
- o Affaires de toilette
- o Bassin de toile, gant de toilette et essuie
- o Savon et shampoing **biodégradables OBLIGATOIRE**. Tout autre savon sera confisqué par le staff.
- o Peigne *Nous vous prions de vous fournir en produits 100% biodégradables.*
- o Brosse a dents et dentifrice
- o Crème solaire (biodégradable) en suffisance ! Il fera chaud !
- o Anti-moustique (nous serons a proximité d'une rivière et d'un étang)
- o Affaires de rechange
- o Shorts en suffisance
- o Un pantalon (pas indispensable, éventuellement pour les veillées)
- o T-shirts en suffisance
- o Pulls
- o Veste imperméable
- o Mouchoirs
- o Maillot de bain
- o Linges de corps
- o Chaussettes d'uniforme grises
- o Bottines, baskets et éventuellement des bottes
- o Un chapeau ou une casquette contre le soleil (**INDISPENSABLE !!!** Très important pour éviter les insulations)
- o **UNIFORME IMPECCABLE**
- o Carte d'identité
- o Portefeuille avec max. 5 € d'argent personnel (toute somme excédentaire viendra renflouer les caisses de la troupe)
- o Lampe de poche et piles de rechange en suffisance!
- o Gamelle et gourde (pour le hike)
- o Sac pour linge sale
- o Boussole (important!) et canif pour ceux qui en ont.
- o Petite pharmacie personnelle
- o Tenue de sport (t-shirt de troupe brun, short blanc et chaussettes de troupe)
- o Roadbook (a imprimer via le site ou a commander aupres des chefs)
- o Pour ecrire : papier, bics ainsi que des enveloppes.

IMPORTANT

Nous vous demandons de marquer tous les objets (même les plus petits) et vêtements afin de minimiser les pertes a la fin du camp ! Nous insistons surtout pour les vêtements identiques (t-shirt de sport, chaussettes, ancien t-shirts de



CE QUE TU LAISSERAS CHEZ TOI:

- Montre (en camp, c'est le staff qui decide l'heure qu'il est)
- iPad (le scout peut etre a la page mais ce n'est pas necessaire sur la prairie)
- Argent de poche en excedent (le scout est genereux mais faut pas pousser non plus)
- Lunettes de soleil (le scout veut pleinement admirer la nature)
- Radio (le scout prefere le doux bruit du ronflement du Marcassin)
- GSM (sauf les CP qui le donneront au staff debut du camp)
- Tout objet qui n'est pas scout (parce que le scout est scout)

MATERIEL PAR PATROUILLES :

- La malle de patrouille avec entre autre savon de vaisselle biodegradable
- la tente et les sardines

INFORMATION PRATIQUES

ADRESSE DE CAMP (entre autre pour envoyer du courrier)

Troupe Okavango - Prénom Nom (et/ou totem)
c/o Baron t'Kint de Roodenbeke,
"Maison Forestière de La Rosière"
Rue du Bois de Gonrieux, 15,
5560 Cul-des-Sarts

LIEU D'ARRIVEE ET DE DEPART:

Nous nous retrouverons en forme olympique sur la plaine même à l'adresse indiquée ci-dessus. Des panneaux « Okavango » seront accrochés aux alentours de la plaine afin de vous indiquer précisément l'entrée.

ITINERAIRE DEPUIS BRUXELLES

Bruxelles - Cul-des-Sarts : 115 km - 1h30

- ✓ Prendre la **E19 Bruxelles-Mons**.
- ✓ Suivre la **A54** vers **CHARLEROI**.
- ✓ Sur le Ring de Charleroi, prendre la « **Sortie 30 Est - Porte de Philippeville - N5 Couillet** ».
- ✓ Au feu rouge, continuer tout droit et traverser la ville de Charleroi. Vous êtes sur la N5 en direction de Philippeville. Rester sur la N5 jusqu'à **COUVIN** (40 km).
- ✓ Traverser Couvin. A la sortie de la ville tourner à droite vers « **CUL-DES-SARTS 10 km** » (N964).
- ✓ En face de l'église de Cul-des-Sarts, tourner à droite vers « **Baileux 13 km** » (rue Albert Hubert). A 150 route principale oblique à droite vers « **Presgaux - Gonrieux** » (rue de Presgaux).
- ✓ Rouler 1 km et tourner à gauche vers « **BAILEUX - CHIMAY** ».
- ✓ Vous êtes dans la rue du Bois de Gonrieux ; rouler pendant 2 km ; la « Maison Forestière de la Rosière » votre gauche, en retrait de la route, la plaine, elle se trouve 200m plus loin sur votre gauche également, il ne suffira plus que de suivre les panneaux.

"Maison Forestière de La Rosière"

15 rue du Bois de Gonrieux - 5660 Cul-des-Sarts

DATES ET HEURES DE RENDEZ-VOUS :

DEBUT :

- **Les 5^{ème} année, CP et SP** sont attendus le mercredi 12 juillet à 13h (avec pique-nique) sur la plaine.
- **Le reste de la troupe** est attendue le vendredi 14 juillet à 10h (avec pique-nique) sur la plaine également.

FIN :

Les parents sont invités le jeudi 29 juillet à 13h30 très précises pour venir chercher leur fils sur la plaine et l'amener vers la plaine du QG où nous ferons le rassemblement final d'Unité à (14h30 précises) d'abord et ensuite un rassemblement final avec la Troupe uniquement (15h). Ces deux rassemblements seront suivis par un goûter d'unité (16h).

CONTACTS GSM: Fennec : +32 494/84.47.05 OU Cougar : +32 470/54.08.51

À N'UTILISER QU'EN CAS D'EXTRÊME NÉCESSITÉ ! Veuillez laisser un message vocal en cas de non-réponse.

ADMINISTRATIF :

Le prix du camp est de **155€** (170€ pour les participants au précamp), à verser **AVANT LE 15 JUIN** sur le compte de la troupe (pas de liquide s'il-vous-plait !) : 732 -0253446-36 ou **BE46 7320 2534 4636**. Avec la **mention** : Nom + Prénom + GC CUL DES SARTS 2017.

Si le cœur vous en dit, merci de penser à la petite contribution pour l'unité Notre-Dame de la Chapelle (voir ci-joint). Pour cela, il vous suffit d'ajouter votre don au prix du camp lors de votre versement, nous nous chargeons du reste !

La cotisation ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre fils au grand camp. Si vous avez le moindre souci, n'hésitez pas à contacter notre staff ou un membre du staff d'unité, nous disposons d'une cotisation solidarité si nécessaire.

DOCUMENTS IMPORTANTS à envoyer à Fennec (Amaury de Cooman, Perkstraat 115, 1970 Wezembeek-Oppem) **AVANT LE 15 JUIN !**

☐ Autorisation parentale

☐ Fiche santé (si vous estimez qu'il faut renouveler celle que vous avez rendue pendant l'année !)

DOCUMENTS IMPORTANTS à prendre avec soi POUR LE CAMP :

☐ Carte d'identité

☐ Attestation de présence (éventuellement, pour votre mutuelle)

☐ Carte européenne d'assurance maladie (disponible gratuitement auprès de votre mutuelle) Nous attirons votre attention sur le fait que, sans ces documents, votre enfant ne pourra malheureusement pas participer au grand camp !

CONTRIBUTION A L'UNITE NOTRE-DAME DE LA CHAPELLE

Comme chaque année, nous sommes fiers de vous proposer de contribuer au financement d'une autre unité à savoir celle des « Marolles » dont le projet nous tient tout autant à cœur que le nôtre. Laissons les animateurs de celle-ci vous l'expliquer :

Chers parents,

Nous Partageons une même joie: voir des enfants s'é émanciper grâce au scoutisme.

Nous nous sommes engagés comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles, ce très typique et sympathique quartier du centre de notre belle capitale. Notre unité se compose à la base d'une meute louveteau mixte, regroupant des jeunes ayant entre 7 et 12 ans. Nous nous sommes cependant agrandis il y a quatre ans avec une troupe scout, puis il y a deux ans une compagnie guide afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi de nos jeunes. Cette année nous avons créé une section de pionniers. Ces derniers participent aux réunions des louveteaux comme aide-chefs avec une grande motivation, en plus de s'engager avec cœur dans un projet qu'ils réaliseront pendant leurs vacances.

Nos staffs se composent actuellement de jeunes, principalement du Brabant Wallon, mais nous sommes en contact avec ATD Quart Monde afin d'ancrer à terme notre staff dans la jeunesse du quartier. De plus, nous avons bon espoir que bientôt, des anciens louveteaux du quartier entreront dans les différents staffs. Inutile de vous le préciser, la population que nous touchons est fortement précarisée.

Notre projet existe maintenant depuis quelques années et gagne petit à petit en popularité. L'enthousiasme des loups, scouts, guides et pionniers pour les activités que nous leur organisons toutes les deux semaines nous détermine à nous investir encore davantage.

Nous sommes affiliés à la fédération 'Les Scouts' et recevons de leur part une aide pédagogique, et de manière très limitée financière. Il appartient aux animateurs de trouver le reste des fonds nécessaires à la réussite du projet.

C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous ! En contribuant de 1 ou 2 euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, à grande échelle, votre aide nous fournit les moyens d'offrir un camp à nos animés, dans un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles. De plus, cela nous permet de financer le matériel nécessaire au développement de notre jeune compagnie guide.

D'avance merci,

Les animateurs de la 21^{ème} unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).



21ème Notre-Dame de la Chapelle
Contact : Emilien Leurquin
unite.marolles@gmail.com
IBAN : BE16 0688 9355 7274

MOT DE LA FIN

Chers scouts,

Nous voici fin prêt pour cette aventure unique et inédite à la 50^{ème}, la découverte des joies et de l'enthousiasme d'un premier grand camp d'unité dans des ambiances toutes particulières dont nous nous rappellerons certainement toute notre vie. Le Staff se réjouit de vous retrouver en grande forme ce 14 juillet pour vivre ce grand camp d'unité de folie !

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Le Staff Okavango

