

## MOT DU CHEF DE TROUPE

Chers scouts,

Sommes prêts à partir. STOP Départ imminent. STOP

Alors que les armées belges et françaises ont été défaites par l'invasion foudroyante des troupes allemandes et que l'Occupation s'installe, le peuple ne peut se résigner.

En son sein, la colère gronde, les gens se rassemblent, méditent, se soutiennent : la guerre de l'ombre s'organise, la Résistance est en route!



Résolu, j'ai décidé de joindre mes forces à cette organisation clandestine pour défier le joug nazi et défendre nos valeurs et notre liberté avec toute la détermination et la fougue de la jeunesse. Épaulé par d'autres jeunes volontaires, j'ai rapidement été désigné pour diriger une opération, et après analyse du terrain, des ressources dont nous disposons et des partisans infiltrés dans les environs, nous avons choisi de nous établir en France, dans le village du Lude, pendant quinze jours pour mener à bien nos actions clandestines.

Peut-on rêver mieux pour fonder notre quartier général que d'investir un des impressionnants et magnifiques châteaux de la Loire ? Symbole de notre résistance, ses tours seront à la hauteur de notre courage et de notre audace.

Tous les moments forts que nous avons vécu pendant l'année, depuis les réunions jusqu'aux weekends, en passant par les travaux de patrouille et toutes les expériences qui nous ont déjà tellement marqués ne sont que les prémices de ce que nous vivrons au Lude, fixés dans une splendide prairie bordée par châteaux, rivières, bois et clairières.

Cette année encore, nos pilotis, bastions de notre résistance s'élèveront jusqu'à toucher le ciel, nos feux brilleront à travers la forêt, nos chants empliront les bois de bonne humeur et nos jeux, sports et Hikes marqueront nos mémoires.

Ce camp, tout comme chacune des années précédentes, sera marqué par nos valeurs, caractéristiques de notre troupe tellement extraordinaire. La solidarité, le respect, l'entraide et l'attention à l'autre en seront les leitmotivs.

Toutes ces valeurs doivent nous faire avancer dans le camp et dans la vie et c'est en juillet que nous prouverons leur efficacité afin d'en ressortir la tête remplie de souvenirs uniques gravés au fond de nous.

La mission ne saurait tarder à être lancée et j'espère que vous vous réjouissez autant que nous à y prendre part.

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Fennec Sonny Tuckson

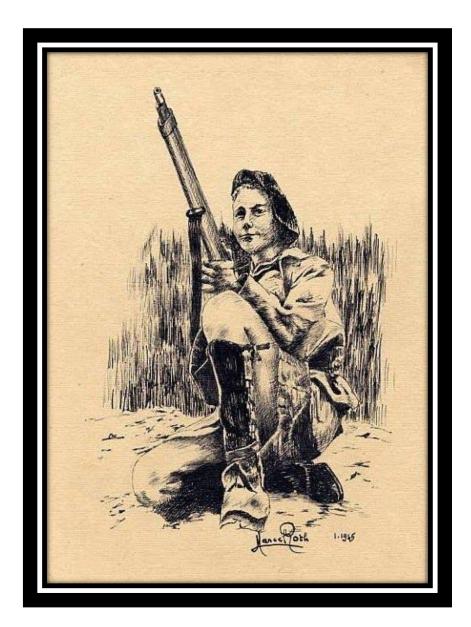
# CONTEXTE HISTORIQUE

Le 10 mai 1940, l'Allemagne envahit la Belgique. Très vite, les combats entre l'armée belge et allemande, qui s'annonçaient féroces, se sont révélés être perdus d'avance. C'est après la Campagne des 18 jours, le 28 mai 1940, que notre royaume sera contraint à la capitulation.

Heureusement, dès 1939, les premiers réseaux de résistance belges s'organisent en vue d'une guerre que certains avaient jugée inéluctable. Ces mouvements luttaient du côté des Alliés contre l'Axe (Achsenmächte en allemand), l'alliance militaire crée le 27 septembre 1940 entre l'Allemagne, le Japon et l'Italie. Ces réseaux, constitués de gens de confiance, étaient destinés à agir dans la clandestinité afin d'établir un système de renseignements efficace.

La résistance ne s'est pas construite en un jour et l'aide d'anciens réseaux actifs lors de la Première Guerre mondiale ou même du scoutisme fut précieuse. Composés d'opposants au régime nazi, ces mouvements organisent des actes de sabotages, des petites opérations militaires, de distribution de presse clandestine, diffusion de tracts, production de faux-papiers,...

C'est dans ce contexte périlleux et chargé en défis plus dangereux les uns que les autres que pour vous, chers Scouts, l'heure de prendre les armes et de se lever contre l'ennemi a sonné.



# L'AUTORITÉ RÉSISTANTE



## FENNEC: CHEF LOUIS

Il avait bien flairé que la guerre allait éclater! Sa perspicacité et son sang froid lui ont très vite permis de devenir le chef de notre réseau de résistance.

Cela fait maintenant plusieurs années qu'il se donne corps et âme pour tenir tête à l'occupation nazie, et ses efforts n'ont pas été vains : il est dès à présent le résistant le plus recherché de la région! Tout le monde parle de lui ce qui, soit dit en passant, ne le dérange pas du tout.

Sa qualité de fin stratège lui permet de tirer profit de chaque situation, à tel point que certains le surnomment "Napoléon des résistants". Et, en fin de compte, si les choses se compliquent, il

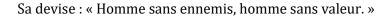
parviendra toujours à tirer son épingle du jeu.

Sa devise : « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire »

# THAMIN : LÉON

Il forme, à lui seul, un service de contre-espionnage. Il sait tout, sur tout, tout de suite. Depuis qu'il a mit la main dessus, il passe ses journées à utiliser ce nouveau joujou venu tout droit des States : un kodak (appareil photographique).

Bien que souvent son âge se fasse ressentir, c'est une mine d'or pour le réseau. Boulanger de profession, il a préféré quitter son village natal et sa famille pour s'adonner à un combat qui lui tient bien plus à cœur : la résistance à l'occupation nazie! Il faut dire qu'il y a une chose pour laquelle Léon est intransigeant : ses valeurs.







# GLARÉOLE : NORBERT

Alpiniste de profession, Norbert a déjà plusieurs fois prouvé son utilité à notre réseau. Ses deux compagnons, lucidité et ténacité, ne l'abandonnent jamais. Il aurait, à lui seul, déchiffré le fameux système de codification nazi « Enigma »...

A vrai dire, il nous a rejoint tout à fait par hasard : un beau jour, nous l'avons surpris en plein milieu de la forêt en train d'essayer une de ses nouvelles inventions à hélice... Ses talents de bricoleur et sa créativité débordante lui valent aujourd'hui sa place de mécano de la bande.

Sa devise: « Si ça doit fonctionner, ça va fonctionner! »

## COUGAR : GUS

Bien que sa tête d'ange nous laisse prétendre l'inverse, Gus n'en est pas à son premier coup!

Déjà tout petit il aimait défier l'autorité de ses parents et chiper des pommes dans le jardin du père Francis. Il a l'art de se fourrer dans les pires ennuis, mais sa malice et son art de la diplomatie lui permettent toujours de s'en sortir à part le jour où il s'est fait coincer par les Boches dans la forêt. C'est lui aussi qui gère les finances du réseau. Grâce à sa gestion sans faille, notre réseau se fortifie de jour en jour.

C'est également le plus endurant de la bande! Les ragots disent qu'il est tellement souvent en retard qu'il passe ses journées à courir.



Sa devise: "La finance, c'est l'art de faire passer l'argent de main en main, jusqu'à ce qu'il ait disparu."



# TAMARIN : JEAN

Cette nouvelle recrue est vite devenue la clé de voute du groupe. Son sniper est comme le prolongement de son bras. Chasseur dans sa vie antérieure, il ne se permet jamais de rater sa cible. Solide, précis et rigoureux il peut rester niché pendant plusieurs jours en attente d'une victime, sans même bouger d'un seul poil.

Il aime terminer son travail, mais il aime surtout que les choses soient bien faites! Son rire sincère et communicatif est un ingrédient indispensable à la réussite de nos nombreuses soirées au feu de bois.

Sa devise : « Les gens qui ne peuvent pas supporter la solitude sont précisément les moins agréables des compagnons. »

# MILAN: PHILOU

Issue d'un milieu assez populaire, ce jeune arriviste n'hésite pas à faire entendre sa voix. Il sait ce qu'il veut et il veut ce qu'il sait!

Sa famille ayant été déportée, c'est sans relâche et avec une détermination hors du commun, qu'il livre son combat contre l'ennemi. Il en garde plusieurs séquelles dont une très sérieuse au genou, mais sa force de caractère et son déterminisme font qu'il se relèvera jusqu'à son dernier souffle! Il sait ce que représente la souffrance et il est bien capable de la transmettre à quiconque croiserait sa route.

Pendant les quelques rares moments de temps libre, il adore s'adonner à sa passion pour laquelle il est trop peu souvent reconnu : l'ornithologie.



Sa devise: « Wie niet horen wil, moet voelen »



## MARA: ROBERT

Robert, que ses amis intimes surnomment Rob, fait partie des plus expérimentés du réseaux en matière de stratégie!

En effet, dès le plus jeune âge, c'est son père, ancien lieutenant des divisions blindées lors de la première guerre mondiale, qui lui transmit sa passion pour l'art des manœuvres militaires. Robert, aussi féru de psychologie, analyse subtilement le comportement de l'ennemi, en déduit les prochains mouvements et élabore pour nous la meilleure stratégie d'attaque. Grâce à lui et à sa maitrise de la langue germanophone, l'assaillant allemand ne peut plus nous surprendre!

Par grand froid, Rob n'a pas son pareil pour réchauffer son groupe grâce à une technique ancestrale lui venant du Kenya appelée le "Saschoof".

Sa devise : « Soit proche de tes amis et encore plus proche de tes ennemis »



# LES QUATRES RÉSEAUX

#### GRIZZLYS: NOYAUTAGE DES ADMINISTRATIONS PUBLIQUES

Le Noyautage des Administrations Publiques, ou NAP, est créé pour infiltrer les administrations de l'état français. Le NAP a pour principales missions le renseignement de la France libre et la sécurité de la résistance, le sabotage "professionnel", la fourniture de faux papiers et la préparation de la prise de pouvoir au moment de la Libération.

Une branche du NAP, chargée de noyauter la haute administration et appelée Super-NAP, est dirigée par Albert Chambon, plus connu sous le surnom de Gemsbok.

Les membres du NAP se distinguent par un habillement aux teintes bleutées.

# COBRAS : L'ARMÉE DES VOLONTAIRES

En octobre 1940, dans le VI<sup>e</sup> arrondissement à Paris, l'Armée des Volontaires est édifiée lors d'une réunion présidée par le Commandant René Lhopital, alias Husky. Il s'agit d'un des premiers groupe de résistants de France! Ses membres se sont connut au régiment ou via les Scouts de France. Ce sont eux qui diffusent le premier journal clandestin *Pantagruel* (voir cidessous), rédigé par Raymond Deiss, duquel seize numéros paraitront.

Les Volontaires arboraient une tenue tirant vers le beige.

## PUMAS : ORGANISATION DE RÉSISTANCE DE L'ARMÉE

Après la défaite de la France face à l'armée allemande en juin 1940, l'armée française est censée s'être mise aux ordres du Führer Hitler. En apparence, les français ont fléchi face au Deuxième Reich, mais certains généraux ne voient ce changement de casquette d'un bon œil...

L'Organisation de résistance de l'Armée, fondée par le général Aubert Frère, dit Bison, organise la résistance au sein même de l'armée française du régime de Vichy. Des armes et munitions sont discrètement cachées et de la nourriture est camouflée. L'ORA surveille de près les mouvements visibles de l'armée allemande et en informe les alliés. Elle fournit également aux autres mouvements de résistance des officiers compétents nécessaires à leur encadrement.

Les hommes de l'ORA sont caractérisé par la couleur vert kaki, représentative de leur uniforme militaire habituel.

# JAGUARS : RÉSEAU ALLIANCE

Alliance est l'un des plus actifs réseaux de renseignement de la résistance, comptant jusqu'à 3000 membres. C'est également le plus important des réseaux dépendant de l'Intelligence Service (IS) britannique sur le territoire français. Alliance recrute dans tous les milieux sociaux. La moitié des membres apparetenaient à la fonction publique et plus du quart du réseau était composé de femmes. Chaque membre, pour préserver son identité, se vit désigner un matricule par l'IS. Georges Loustaunau-Lacau, fondateur du réseau, se fit nommer Palomino.

Alliance est chargé de la transmission des informations sur les nouvelles armes mises au point par l'Allemagne et arrive à communiquer à Londres les emplacements des bases de lancement.

Les partisans d'Alliance se démarquent avec un habit aux nuances rouges, en clin d'œil au surnom donné aux Anglais : les rosbiffs.

# PANTAGRUEL

# FEUILLE D'INFORMATIONS.

"...Jamais ne se tourmentait, jamais ne se scandalisait. Ainsi eût-il été forissu du déifique manoir de raison, si autrement se fût contristé ou altéré. Car tous les biens que le ciel couvre et que la terre contient en toutes ses dimensions ne sont dignes d'émouvoir nos affections et troubler nos sens et esprits..."

...ainsi parlait PANTAGRUEL.

# No 2

Oct. 1940

Dans notre premier numéro nous avions indiqué le but que se propose Pantagrael. Il n'est pas inutile que nous résumions cet exposé pour ceux de nos lecteurs qui n'en auraient pas eu connaissance.

Panlagruel est une feuille d'informations, de nature clandestine, certes, mais non

de lutte ou de conspiration, et encore moins de haine contre l'Allemagne,

L'Armistice n'est pas la paix, et les Allemands restent jusqu'à nouvel ordre nos ennemis.

Que nous devions observer loyalement les clauses du malheureux Armistice signé par notre Gouvernement, c'est certain, mais aucune nous oblige à nous conformer à l'évangile nazi et renoncer à notre droit de penser par nous-mêmes.

Juger si nous devons préférer la victoire de l'Angleterre ou celle de l'Allemagne, et les probabilités de cette victoire est notre droit, pourvu bien entendu que nous ne commet-

tions aucun acte pour aider matériellement les ennemis de l'Allemagne.

Le silence imposé aux journaux français véritables, et leur remplacement par des organes allemands empruntant leur titre et leur présentation n'est ni dans la lettre ni dans l'esprit de l'Armistice. Nous pouvons donc paraître en respectant les lois françaises et les engagements pris en notre nom par ceux qui nous dirigent.

Certains Français sont plus ou moins ralliés aux Allemands. Quelques-uns désirent même leur victoire, par lassitude, pour en avoir plus vite fini, ce sont des lâches; par intérêts personnels, ce sont des traîtres; par fanatisme politique, ce sont des aveugles, mais avec eux il est possible de discuter.

Ils prétendent que la victoire allemande aous préservera du gâchis, de la démoralisation, de l'anarchie où nous nous enlisons, de la décadence en un mot. La victoire de l'Angleterre ne devant nous apporter par contre que le retour des juifs et des francs-maçons.

Ne pourrions-nous cependant n'imiter ni les Allemands, ni les Anglais, mais les Français d'autrefois, du temps où la France était le pays de l'ordre, de l'équilibre, du bon sens, et n'attendre notre résurrection que de nous-mêmes? N'avons-nous pas assez souffert pour nous viriliser à nouveau, et épurer nos conceptions politiques tout seuls. Sous l'égide de l'honnête Maréchal Pétain ne pouvons-nous nous débarrasser des Blum, des Jouhaux, des Schramek, voire de certains mauvais juifs, et de tous les francs-maçons. Devons-nous remplacer un fanatisme par un autre et changer seulement de superstition?

Tout cela ne sera possible qu'avec la victoire de l'Angleterre qui libérera d'abord

notre territoire.

Certains pensent aussi, fort justement, au danger d'une paix blanche qui nous obligerait à régler seuls « l'addition ». Il semble bien maintenant que ce danger soit écarté, puisque le Gouvernement Churchill a repoussé les offres de paix du Führer et que les positions prises maintenant sont définitives et sans compromis possible.

Les chances de victoire de l'Angleterre sont grandes et augmentent tous les jours. Nous comprenons ceux qui en doutent, mais nous flétrissons ceux qui ne la souhaite pas.

Ne lisez pas « Pantagruel » en public et ne le faites circuler que par la poste sans nom d'expéditeur, car bien qu'amis, au fond, de l'Allemagne, nous avons de fortes raisons de croire que les Allemands ne comprendront pas les avantages d'une opposition très modérée les renseignant sur ce que leurs thuriféraires ne leur diront jamais, l'opinion du Français moyen.

La répression chez eux est hors de proportion avec le délit, faites attention.

WHEES.

# LA TENUE DU RÉSISTANT

Le résistant est un personnage à part, il apparait comme le combattant le mieux équipé de la seconde guerre mondiale tout en restant subtil pour ne pas attirer le regard de l'ennemi.

La tenue du résistant ne se distingue pas facilement des habits de l'époque, et ce, dans le but de ne pas se faire remarquer. Pourtant, il contient de fines indications et différences par rapport à la tenue classique de 1944. La tenue générale est plutôt souple, ample et fonctionnelle avec les poches prévues pour y placer des rations, munitions, et révolvers...

Le blouson de combat, taillé très amplement dans une toile de coton beige, s'apparente plus à un blouson civil de sport qu'à une veste militaire. Un pantalon-court vert moutarde complète la tenue. Celle-ci a l'avantage de permettre le mouvement et la souplesse afin de pouvoir s'enfuir facilement en cas de problèmes et ce, tout en étant camouflé dans la nature ou dans la foule.

Les chaussures, taillées dans le cuir, aux semelles de caoutchouc, couplées aux fameuses guêtres en toile de coton permettaient aux résistants de garder tant bien que mal les pieds au sec.

Cette tenue de base était largement complétée par d'autres effets vestimentaires de toutes sortes: chemise, gilet de laine, pull-over, sous-vêtements, chaussettes, manteau, imperméable en tissu caoutchouté, ...

Les résistants n'étaient jamais lourdement armés car leurs tenues ne permettaient pas de cacher une longue arme. C'est pourquoi ils cachaient souvent un simple fusil ou couteau dans leurs nombreuses poches.



#### WOODCRAFT

Pas mal 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 ».

Les nouveaux dans la troupe ne le connaissent pas encore. Son nom officiel est le WoodCraft. C'est un terme anglais qui signifie la construction en bois. Historiquement, nos ancêtres bien éloignés, se servaient de ce même type de construction afin de s'abriter contre le danger des animaux. Bien des années plus tard, les résistants ont reprit ces types de constructions pour y cacher leurs munitions ainsi que les informations à tenir secrètes.

Cette constructions en bois ne sert pas uniquement d'abri, elle déterminera aussi votre confort de vie pendant ces 15 jours.

Elle peut consister en une table, un pilotis, une table à feux et d'autres constructions complémentaires. La tâche est lourde et demande une sacré dose de courage pour déplacer ces nombreux kilos de longues perches.

Ces perches ne doivent pas qu'être déplacées, elles doivent être taillées au millimètre pour obtenir une stabilité parfaite, résistante aux orages et tempêtes. Mais pourquoi mettre tant de larmes et de sueur dans ces constructions ?

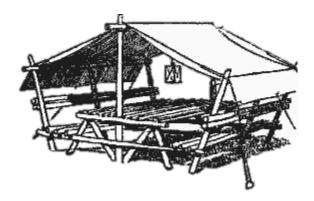
Nous vous renvoyons la question! Imaginez-vous passer quinze jours en pataugeant dans la boue, chaque matelas imbibé d'humidité, sans vous parler de l'odeur des chaussettes trempées depuis une semaine. Bref, il nous faut ce fort en hauteur qui nous servira de logement tout comme d'abris.

Mais avant tout c'est pour pouvoir s'investir à fond dans la construction et d'ensemble être fier du majestueux aboutissement!

Comme pour la plupart des constructions, tout dépend de la place, du matériel mais aussi de votre imagination, esprit d'équipe et motivation. Vos soigneux chefs se sont occupées de la place et de la plupart du matériel. On compte sur vous pour les éléments essentiels!

Cette construction est une première grande épreuve pour la patrouille. C'est une tache très complète qui apportera beaucoup à la patrouille.

Pendant les constructions, chacun compte et doit y mettre du sien, sans cela la tâche sera d'autant plus compliquée.



#### Mauvais plan:

- Imposer vite fait son projet au reste de la patrouille (même si celui-ci parait 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 brêlage.

### 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 nœuds 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!



Cierreux 2015 - Pilotis du staff

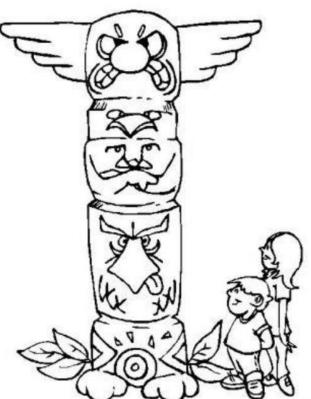
# TOTÉMISATION

Une des étapes essentielles dans la vie scoute 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 dépasse. 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 scoutes 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 sur ceci 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.



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 scoutes. 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 une table pour sa patrouille, savoir justement s'orienter et faire un bon azimut ou encore connaître le morse et le sémaphore sont des compétences que vous allez faire vôtres au fil du temps.

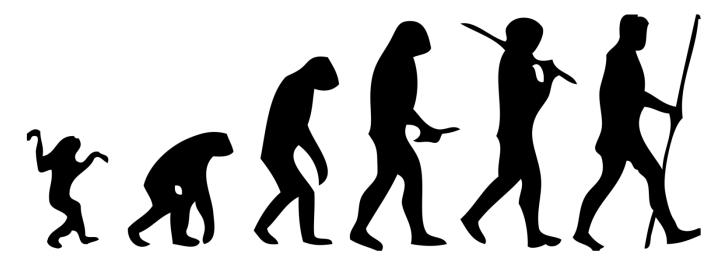
Cet apprentissage se fait en trois étapes : le tenderfoot, la seconde classe et la première classe. Dès à présent, chers scouts, nous vous invitons à poursuivre ou à vous lancer dans ce parcours passionnant de progressions techniques. Les chefs sont là pour vous y aider et pour vous encourager à mener à bien ces différentes épreuves physiques, techniques et intellectuelles. Une fois chaque étape réalisée nous validerons l'épreuve réalisée dans votre carnet de progression.

Le **tenderfoot** est la première étape dédiée aux nouveaux arrivants au sein de la troupe. Afin de la réaliser aux 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 s'orienter sur une carte et avec une boussole,...

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 aussi demandé de se surpasser sportivement ainsi que intellectuellement dans l'animation de l'une ou l'autre activité de veillée.

L'étape finale de la progression du 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 car les membres du staff attendent un texte structuré, réfléchi et poussé.

La première classe étant l'apogée de la formation scoute, elle n'est pas automatiquement réussie par tous. Seuls certains l'obtiendront et feront par conséquent partie de la Cour d'Honneur à laquelle siègent tous les chefs.



## ZORRO

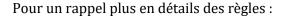
Nous avons appris que dans les rangs résistants, un petit groupe d'agents nazis avaient réussi à s'infiltrer. Ce sont des experts, qui sont capables des pires actions, et cela au cœur même de nos forces. Leurs coups sont réalisés avec un culot jamais vu.

Ce groupe, composé d'un chef et de deux acolytes se fait appeler "Zorro". Ils vont même jusqu'à nous narguer en signant leurs méfaits d'un grand Z. Et Dieu sait qu'ils vont en donner, du fil à retordre, à la résistance!

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 attentive aux moindres indices, en soutirant des informations par tous les moyens et surtout en osant accuser, preuves en main toujours, 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 châtiment... Et le même sort sera réservé à ceux qui oseront accuser à tort leurs camarades!



- 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
- Les coups doivent être autorisés par Tamarin.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Tamarin).
- Le jeu débutera dès le premier jour du camp et se terminera le dernier jour du camp.
- Lors des procès, chacun peut, en ayant des preuves, accuser quelqu'un s'il croit la personne coupable d'être Zorro ou complice. Le ou les accusés ont droit à un avocat.
- Tamarin 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 d'entre vous, les plus habiles (Bill), ceux qui ne redoutent pas le châtiment qui leur est réservé, vous pouvez témoigner secrètement votre envie de faire partie des membres de Zorro à Tamarin en lui envoyant un mail à <u>guillaumelamine@hotmail.com</u>.

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





# **KILLER**

Le milieu est hostile, le pays est en guerre et sur la plaine, la suspicion est reine. Eliminer les cibles ennemies, c'est banal, une routine presque, mais nous ne sommes pas des amateurs, nous ne pouvons pas nous le permettre. Il faut les faire disparaître de façon précise, propre, au niveau chirurgical (ne comptez pas sur l'aide du chef pharmacien pour son aide, le staff aussi participe...). 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 système complexe... ou pas du tout) vous parvenez à vos fins, cette personne sera éliminée du jeu et vous vous retrouverez avec sa propre mission à accomplir! Le résistant ayant exécuté le plus de missions se verra attribuer le prix du killer.

## CONCOURS RAVITAILLEMENT

Malgré les temps troublés que nous vivons, nous ne nous refuserons pas à aller puiser dans nos réserves de nourriture pour les belles occasions. Comme disait mon vénérable grand-père, "J'suis pas fan de la boustifaille étrangère... Mais ce truc de résistant, c'était pas mal!". Car le résistant s'y connait en bonne bouffe! Et quoi de plus belle occasion pour pouvoir tester ses talents de cuisinier que les conditions extrêmes dans lesquelles nous allons nous trouver?

Nous attendons donc de votre part que vous nous montriez de quoi vous êtes capables en terme culinaire, et cela pour... le concours cuisine !!

#### Les infos:

- N'apportez que le strict nécessaire (épices et autres, ce qu'il y a dans vos malles devrait suffire): Les courses seront faites sur place, au camp.
- Nous vous attendrons dans votre plus belle dégaine de vieux combattant roublard, prêts à défendre votre

  Patrie
- Pour ce qui est du budget, il doit comme toujours être pris en charge par la patrouille. (Maximum 80 euros)

Enfin, nous encourageons encore la patrouille à se concerter avant le camp pour le choix d'un repas qui fera le plaisir de

chacun. Une fois de plus, vos mets raffinés seront soumis aux papilles gustatives exercées du Staff dans le but d'évaluer qui mérite la Palme d'Or du plus Grand Chef Coq!



# ARGENT DE PATROUILLE

Tout au long de l'année, les patrouilles ont été encouragées à organiser des moments de travail.

Ils permettent à la patrouille de pousser le teambuilding un peu plus loin et donne l'occasion aux scouts de continuer à tisser des liens d'amitié en-dehors des activités organisées par la troupe. Mais ces moments de travail sont également destinés à récolter de l'argent de patrouille nécessaire à un camp réussi.

En effet, il est primordial, pour le grand camp, que chaque patrouille possède ses propres outils et sa vaisselle. Le partage est une valeur scoute des plus importantes mais l'usage des haches, scies, masses, bèches et autres ciseaux à bois est régulier et les prêter à une patrouille qui n'en a pas peut être évitable. Nous demandons donc aux CP



d'amener avec eux tout le matériel nécessaire et dans un état plus que convenable!

Lorsque l'on part pour le maquis, on a plutôt intérêt à s'être bien organisé, sinon on arrive vite à court de nourriture. On pourrait être parti en toute hâte et avoir confondu son fusil avec un balai, on pourrait s'être trompé de baluchon et à la place avoir emporté un sac de tupperwares... Il est donc important de bien se préparer! L'argent de patrouille vous servira à acheter votre nourriture "bonus" de votre malle à nourriture, pour vos petits plaisirs gustatifs! Minute soupes, biscuits, thé, épices diverses, bonbons, ...

La liberté vous appartient, pour rendre vos soirées autour d'un feu plus agréable ; les chefs qui seront invités dans votre patrouille n'en seront que plus ravis! Le surplus de l'agent récolté sera utilisé durant le concours cuisine et le hike.



Lors de ce dernier, l'argent pourra par exemple servir à la patrouille à s'acheter de quoi se désaltérer, lorsque le mois de juillet et son soleil étincelant assècheront les gorges des résistants courageux, en déplacement d'un campement à un autre. L'argent de patrouille pourra comprendre 10€ par scout pour le Hike. Pour le concours cuisine, vos précieux tickets de

rationnement qui vous resteront encore, permettront à votre patrouille d'acquérir toutes les denrées nécessaires à la préparation d'un festin plein d'énergie, qui sera le bienvenu pour chacun des résistants que vous êtes ! 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 Cougar 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 sera autorisé à

emmener un maximum de 5€ s'il le souhaite. 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. Ainsi vous être prévenu...

## HIKE

Nombreux sont les contes inspirés par la Loire : sillonnant vers l'Atlantique, ce fleuve aurait utilisé, à plusieurs reprises, sa morphologie pour attaquer tel un serpent, ravageant les alentours ; il aurait porté des Saints vers leur lieu de dernier repos et abrité des fées et autres créatures mythiques ; ses rivages seraient surplombés par des pierres qui, aux douze coups de minuit, tourneraient...

Tout autant de mystères sont racontés, que de magnifiques bâtisses y sont construites ; il serait d'ailleurs bien dommage de ne pas profiter des nombreux atouts qu'offre le pays de Loire durant votre Hike. Au fil des kilomètres, vous vivrez un moment privilégié en patrouille. Observez, regardez, soyez épatés, devant les paysages, le silence, les châteaux – si le parcours déterminé ensemble le permet – ...

Il est bien intéressant de découvrir le pays, en guise de reconnaissance pour de futures coups résistants, certes, mais il est fort dangereux de s'y aventurer trop profondément... les tavernes et similaires lieux de manigance et espionnage sont proscrits, de même pour les moyens de transport autres que ceux qui vous sont donnés au départ, sous peine de sanctions sévères. Aînés, veillez au bon déroulement de ces quelques jours, restez motivés et gardez le moral tout au long du chemin.

« Quand l'appétit va, tout va » mais quand on va, l'appétit n'est jamais loin... pour y remédier, vous pourrez user de l'argent de patrouille, limité à 10 euros par membre de l'équipage. En plus de cette somme, chaque scout pourra se munir de 5 euros personnels. Pensez à prendre la trousse de pharmacie de patrouille, pour d'éventuels bobos!

Faites bonne route, profitez du paysage (regarder à droite et à gauche pour voir si il est possible de traverser, mais observez aussi les alentours)!



Vue du Château du Lude

# LES MÉDAILLES

A la fin du camp, nous voulons féliciter et récompenser certaines personnes et patrouilles de résistants 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"  $\pi$ . A vous de nous surprendre et de montrer que vous êtes dignes de faire partie de la résistance !

**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'aîné 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 résistant rêve!

On compte sur votre motivation et votre bonne humeur habituelle!



## NOUVELLES DE LOIRE

- Sitôt après avoir appris que le grand camp se ferait probablement au Lude, le papa de Gemsbok s'est empressé de rechercher le meilleur ostéopathe du coin!
- Cette année, Milan n'a pas seulement endossé le rôle de pharmacien de son prédécesseur, notre bien-aimé Axis : ce sera également lui qui se chargera des à-fonds de mayonnaise contre Bison!
- A ce propos, des nouvelles du Congo nous sont arrivées! Du Parc national des Virunga, Axis vous fait savoir que vous lui manquez énormément! Pensez à lui dans vos prières du soir.
- Sifaka? Vingt-quatre...
- Manningi, le roi du burger de la Troupe Okavango, n'en serait pas à son coup d'essai! Après de plus amples recherches, il s'avère qu'il était déjà titulaire du titre en Finlande! Quel cachotier ce Manningi!
- Il y a une semaine, Renardeau et Sifaka ont pris une lourde décision. Après mûre réflexion, ils ont en effet décidé de changer définitivement de patronyme! Dorénavant, vous pourrez les appeler... les frères Lopez!
- Isatis peut se vanter de nous avoir fait grand peur! Il nous a fait croire qu'il s'était trouvé une ravissante petite américaine lors de son voyage aux Etats-Unis. Il clamait dès lors qu'il resterait là-bas pour une durée indéterminée et devait donc manquer le grand camp! Heureusement pour nous, Isatis est un grand farceur.
- Suite aux vagues de compliments reçus concernant ses coupes de cheveux successives, Aego s'est rendu compte que son imagination capillaire était sans faille. Il vient donc d'ouvrir son salon de coiffure sur la Grand Place de Louvain-la-Neuve. Heures d'ouverture : du mardi au samedi, de 9 à 18h. Prenez rendez-vous!
- Thamin a revendu tout son matériel photographique pour investir dans l'élevage de lapin nain. Il tente en fait de découvrir le gène du nanisme pour pouvoir enfin perdre quelques centimètres...
- Une équipe de journalistes a envahi la maison de Glaréole! Ils ont appris que ce dernier avait vendu à une multinationale son skateboard connecté et était maintenant riche à millions! Tournée générale de fricadelle!!!
- La folie guette Bison! Une rumeur court comme quoi il aurait acheté des chaussures pour le camp!
- Ferrari? Pfff, totalement démodé! Pélican change de constructeur et passe chez Maserati! De 0 à 104 km/h en moins d'une minute et demi, possibilité de salto arrière, nettoyage automatique des roues et même... distributeur de grenadine fraiche intégré! Le bras robotique pour brelage était en option: ils ne l'ont pas pris.
- Fennec a gagné en mars passé le prix international de la plus belle voiture tunée. C'est le côté original de la couleur du volant, l'effet effrayant de ses flammes mais surtout « la façon dont le propriétaire traite sa voiture d'égal à égal » qui auraient séduit le jury!
- Chacun des scouts de première y a été de son propre montant afin d'essayer de corrompre le staff et ainsi tenter d'éventer le secret de la totémisation. Le staff a résisté (autant se mettre dans le thème) à la tentation!
- La fameuse pompe à ballons de Tamarin a été retrouvée dans le ventre d'une baleine échouée sur la côte californienne. Les scientifiques estiment que la pompe aurait d'abord traversé l'océan à dos de mouette. Celle-ci serait en parfait état (la pompe, pas la mouette).
- En accord avec le comité franco-belge du Jean et l'ONU (Organisation National de l'Uniforme), le Staff Okavango a décrété qu'il était maintenant illégal de considérer les shorts en jean comme faisant partie de l'uniforme scout! Attention aux sanctions...
- Le brevet pour les cheveux tout doux a été déposé auprès de l'organisme compétent par Chipmunk qui en avait assez de voir sa découverte se faire appropriée par Oncilla!
- ALERTE MÉTÉO!! Un déluge d'incroyabilité est prévu dans les alentours du Château du Lude durant le mois de juillet! Il est conseillé de rester le plus possible à l'extérieur et d'en profiter un max!!!!!

## DANS TON SAC

Dans un seul sac à dos: (coche ce que tu as déjà mis dans ton sac)

- Matelas pneumatique et/ou mousse (attention aux gros matelas gonflables qui se percent trop vite)
- 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. Nous vous prions de vous fournir en produits 100% biodégradables.
- o Peigne
- o **Brosse à dents** et dentifrice
- o **Crème solaire** (biodégradable) en suffisance! Il fera chaud!
- o Anti-moustique (nous serons à 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
- Veste imperméable
- Mouchoirs
- o Maillot de bain
- Linges de corps
- Chaussettes d'uniforme grises
- o Bottines, baskets et éventuellement des bottes
- Un chapeau ou une casquette contre le soleil (INDISPENSABLE !!! Très important pour éviter les insolations)
- o **UNIFORME** IMPECCABLE
- o Carte d'identité
- 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 (à imprimer via le site ou à commander auprès des chefs)
- o Pour écrire : papier, bics ainsi que des enveloppes. Des timbres internationaux seront en vente auprès du staff. Merci d'amener la somme nécessaire à l'achat de ceux-ci.

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

Comme vous le savez, nous partons cette année en bus vers l'endroit de camp. La place disponible pour les bagages est, de ce fait, plus limitée que les autres années. Nous vous prions donc de ne pas vous encombrer du superflu et de maximiser l'espace disponible dans vos sacs ! Cela évitera les complications lors du départ...

#### Ce que tu laisseras chez toi:

- ✗ Montre (en camp, c'est le staff qui décide l'heure qu'il est)
- iPad (le scout peut être à la page mais ce n'est pas nécessaire sur la prairie)
- X Argent de poche en excédent (le scout est généreux mais faut pas pousser non plus)
- ✗ Lunettes de soleil (le scout veut pleinement admirer la nature)
- ✗ Radio (le scout préfère le doux bruit du ronflement du Marcassin)
- ✗ GSM (sauf les CP qui le donneront au staff début du camp)
- Tout objet qui n'est pas scout (parce que le scout est scout)

Matériel par patrouilles : La malle de patrouille avec savon de vaisselle biodégradable, la tente et les **sardines**, les déguisements confectionnés en patrouille et l'argent de patrouille.

# INFORMATIONS PRATIQUES

### Pour envoyer du courrier :

Troupe Okavango – Prénom Nom (et/ou totem) c/o Comte de Nicolaÿ, Le Château 72800 Le Lude France

#### Lieu de départ (pour les plus jeunes) et d'arrivée (pour tout le monde) :

Le lieu de rendez-vous sera sur le Parking du centre commercial du Douaire à Ottignies :

Avenue du Douaire 2, 1340 Ottignies, Belgique

#### Dates et heures de rendez-vous :

#### Début :

Les 5ème année sont attendus le mercredi 13 juillet à 13h (avec pique-nique) sur place, au château même du Lude où les panneaux « Okavango » placés devant le portail central et que vous pourrez suivre vous mèneront à la bonne entrée du parc pour ainsi rejoindre la plaine facilement.

Le reste de la troupe est attendue le vendredi 15 juillet à 9h (avec pique-nique) au Parking du Douaire (adresse ci-dessus) où un bus sera prêt afin d'assurer le transport jusque dans la Sarthe.

#### Fin:

Les parents sont invités pour le rassemblement final le jeudi 30 juillet vers 19h au Parking du Douaire (même endroit que celui de départ). Celui-ci sera suivi par un apéro, aimablement fourni par les parents (merci!).

<u>Contacts GSM</u>: <u>Fennec</u>: <u>+32 494/84.47.05</u>

Thamin: +32 498/02.17.77

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 175€ (190€ pour les 5ème année), à verser AVANT LE 15 JUIN sur le compte de la troupe (pas de liquide s'il-vous-plait!):

732 – 0253446 – 36. Avec la mention : Nom + Prénom + GC LUDE 2016.

(Si le cœur vous en dit, merci de penser à la petite contribution pour l'unité Notre-Dame de la Chapelle dont nous vous parlons ci-dessous. 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.

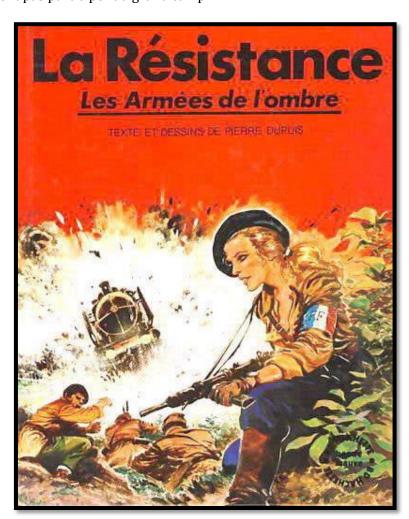
DOCUMENTS IMPORTANTS à envoyer à Fennec (Amaury de Cooman, Perkstraat 115, 1970 Wezembeek-Oppem) **AVANT LE 15 JUIN**!

- 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 UNITÉ NOTRE DAME DE LA CHAPELLE

Comme chaque année, nous sommes fiers d'essayer de contribuer au financement d'une autre unité, celle des Marolles, dont le projet nous tient tout autant à cœur que le nôtre. Laissons aux animateurs de la  $21^{\rm ème}$  le soin d'expliquer celui-ci :

#### Chers parents,

Laissez-nous nous présenter : Nous sommes une grande team de 19 chefs, engagés comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles. Vous connaissez sûrement ce très typique et sympathique quartier du centre de notre belle capitale, ne serait-ce que pour son éternel marché aux puces ! Notre unité se compose à la base d'une meute de louveteaux mixte, regroupant des jeunes ayant entre 6 et 12 ans. Cependant, nous nous sommes agrandis il y a trois ans avec une troupe scoute, puis l'année passée une compagnie guide afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi de nos jeunes.

La population que nous touchons est fortement précarisée, et c'est pourquoi nous nous sommes engagés à offrir à ces enfants des moments de partage, des jeux et de l'attention afin de leur donner une opportunité de sortir du monde qu'ils connaissent.

Notre projet existe maintenant depuis quelques années et il gagne petit à petit en popularité. L'enthousiasme des loups, scouts, et guides 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.

En tant que parent d'animé vous vous rendez bien compte de la chance que vous offrez à vos enfants. Les mouvements scouts, ce sont des jeux et des rires mais aussi des valeurs que nous essayons de véhiculer. C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous! En contribuant de quelques euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, votre aide nous fournit les moyens d'offrir un camp à nos animés, dans un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles.

Un tout grand merci de la part des staffs et des animés!

Les animateurs de la 21eme unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).

21ème Notre-Dame de la Chapelle Contact : Emilien Leurquin <u>unite.marolles@gmail.com</u> IBAN : BE16 0688 9555 7274





# MOT DE LA FIN

Ca y est, chers scouts, vous voici finalement prêts à partir au combat. Le Staff vous retrouvera en forme olympique ce 15 juillet et se réjouit de vivre avec vous ce camp de folie!

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA!

Le Staff Okavango résistant



