

Carnet de camp
Noiseux 2020

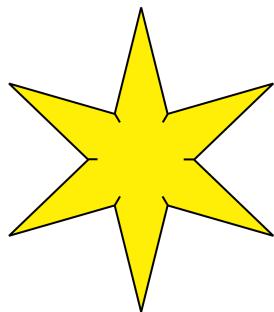
THE
WALKING DEAD

Préface

Chers parents, chers animés,...

Nous sommes heureux de vous présenter le carnet de camp de cette année 2020.

Pour que les parents sachent directement quelles parties lire sans perdre de temps, des signes ont été placés en haut de chaque page. Afin de savoir quelles parties lire, référez-vous à ce petit signe. Les parties qui concernent les parents sont celles avec une étoile jaune (a). Pour les animés, il faudra suivre le signe de la promesse (b).



(a) Pour les parents



(b) Pour les animés

Il est donc très important que tous les animés lisent les parties qui les concernent sans quoi, ils rateront une étape importante de l'histoire qui va rythmer le Grand Camp d'août. Ils doivent évidemment lire les parties pratiques qui concernent leurs parents afin de tout savoir du camp.

Nous espérons que ce carnet sera complet et répondra à toutes vos questions.

Voici une table des matières pour vous repérer dans ce carnet.

Table des matières

1	Introduction au thème	4
2	Patrouilles	8
2.1	Les sauveurs (Elans)	8
2.2	Les cannibales (Ecureuils)	10
2.3	Les troupes du gouverneur (Panthères)	12
2.4	Les chuchoteurs (Eperviers)	14
2.5	Les scavengers (Albatros)	16
3	Mot des chefs	18
3.1	Oryx	18
3.2	Mazama	18
3.3	Isard	19
3.4	Wallaroo	19
3.5	Shire	20
3.6	Ocicat	20
3.7	Goura	21
4	Chants importants	23
5	Bagages à emporter	25
6	Renseignements	27
6.1	Dates importantes	27
6.2	Utilisation du GSM	29

6.3	Argent de poche	30
6.4	Cigarette	31
6.5	Constructions	31
6.6	Pharmacie de patrouille	32
6.7	Concours cuisine	32
6.8	Le Totem	32
6.9	La promesse	33
6.10	Le Quali	36
6.11	Contacts	37
7	Annexes	39
7.1	Autorisation de circuler en voiture	39



1 Introduction au thème

Notre monde est à l'aube de l'apocalypse. Depuis plusieurs mois, un cataclysme sans précédent secoue l'humanité. Un virus virulent et mortel s'est emparé du quotidien des humains. Les gens meurent et reviennent à la vie sous une forme différente, agressive et putréfiée. Ces créatures revenues de la mort, nommées les rôdeurs, sont un enfer pour les vivants de ce monde. Les gouvernements et les armées sont dépassés par la situation et les survivants isolés sont donc livrés à eux mêmes.



Des groupes de survivants ont donc commencé à se développer, dans le but de survivre ensemble et plus fort.

Mais les tensions pour le pouvoir et le contrôle des ressources entre ces différents



groupes ne cessent d'empirer. L'enfer n'est plus uniquement le monde mais aussi les autres.

Parmi ces entités de vivants une se démarque particulièrement par sa puissance et son autorité. Elle est dirigée par deux leaders emblématiques qui étaient autrefois ennemis, le téméraire **Rick Grimes** et l'insolant **Negan**.



FIGURE 1.1 – Rick et Negan

Ceci dit, cette domination ne peut être éternelle. En provenance d'autres groupes, dont les vôtres, un sentiment de colère et de rébellion monte. Une envie de posséder le pouvoir et de prendre le contrôle de l'apocalypse. Mais qui parviendra à renverser l'autorité en place ? Cette question trouvera sa réponse à Noiseux au début du mois d'août de l'an 2020...



Voici les différentes associations pouvant prétendre à la domination totale et absolue :

— Les sauveurs



— Les troupes du gouverneur





— Les cannibales



— Les chuchoteurs



— Les scavengers





2 Patrouilles

2.1 Les sauveurs (Elans)

Les sauveurs constituent un groupe de survivants ancien et puissant. De par leur nombre et leur détermination, ils ont pu s'imposer comme de véritables leaders. Ceci dit, un problème majeur est venu secouer récemment les sauveurs. Leur chef, Negan, les a laissés tomber pour rejoindre le groupe de Rick. Depuis, c'est le bras droit de Negan, Simon (Sika pour les intimes), qui a repris la tête du groupe. Il impose une politique stricte et rigoureuse pour redonner au groupe sa gloire d'antan.



FIGURE 2.1 – La base des sauveurs appelée le sanctuaire



Le repère des sauveurs est une ancienne usine qu'ils ont aménagée pour y vivre. Ce lieu se fait appeler le Sanctuaire, c'est une des grandes places fortes de l'époque.

Style des sauveurs :

Voici maintenant une description du style des sauveurs pour la réalisation de votre déguisement. Nous vous donnons quelques pistes mais n'hésitez pas à laisser parler votre imagination.

Les sauveurs se démarquent généralement par leur style de mauvais garçon. Ils portent souvent une veste en cuir noir accompagnée d'un jeans troué. Ce qui leur donne un certain style quand ils chevauchent leurs motos toutes plus imposantes les unes que les autres. Ils sont assez propres pour des hommes qui vivent au beau milieu de l'apocalypse car la puissance de leur groupe leur offre tout le confort moderne. Néanmoins, ils exhibent souvent une jolie barbe/moustache pour affirmer leur virilité.



FIGURE 2.2 – Un sauveur dans son style caractéristique

Au niveau de l'équipement, les sauveurs sont généralement bien préparés. Il possèdent toujours au minimum une arme à feu et un couteau pour pouvoir s'adapter à toutes les situations.



FIGURE 2.3 – Simon, le nouveau chef des sauveurs, qui rassemble ses troupes



2.2 Les cannibales (Ecureuils)

De tous les groupes de survivants les cannibales sont sans doute les plus atypiques. Leur nom est en effet à la mesure de leur réputation. Les cannibales ont décidé de profiter de la situation compliquée que notre monde traverse pour subvenir à leurs besoins. Ils attirent donc les survivants en détresse vers leur immense camp appelé poétiquement le "terminus". Ces derniers pensent alors trouver secours et protection. Mais il n'en est rien car les cannibales finiront par se nourrir des pauvres rescapés. C'est via cette pratique atypique et inhumaine que ce groupe a réussi à se faire une place.



FIGURE 2.4 – Le terminus, le repère des cannibales

Le chef du groupe, Gareth (Mangouste aux dents d'acier pour les intimes), veille sur sa petite communauté avec sagesse et rigueur. Il rêve lui aussi d'amener son équipe au niveau des plus grands groupes de survivants, quel qu'en soit le prix à payer.

Style des cannibales :

Voici maintenant une description du style des cannibales pour la réalisation de votre déguisement. Nous vous donnons quelques pistes mais n'hésitez pas à laisser parler votre imagination.



FIGURE 2.5 – Gareth (Mangouste) le chef des cannibales

Les cannibales ont un style assez classique en apparence. Ils portent généralement des vêtements simples comme une chemise en jeans ou une veste beige. Ils portent aussi un pantalon de travail avec de multiples poches pour ranger différents objets de première nécessité. (couteau, cordes, etc...) Au niveau de l'équipement, les cannibales se baladent souvent armés d'un fusil de chasse et d'un canif pour pouvoir réagir au moindre danger. Finalement, ils arborent des dents pointues qui font à elles seules la réputation de ce groupe sanguinaire.



FIGURE 2.6 – Gareth (Mangouste) accompagné d'un autre cannibale



2.3 Les troupes du gouverneur (Panthères)

Le gouverneur (Tagua pour les intimes) est un dirigeant atypique et utopiste. Il accorde énormément d'attention au bonheur des gens de sa communauté et il est persuadé qu'il est possible de revenir à la vie paisible, celle d'avant l'apocalypse. C'est ainsi qu'il a décidé d'installer sa petite communauté dans une ville fortifiée, Woodbury. Dans cette petite forteresse, à l'écart des rôdeurs, les troupes du gouverneur ont tenté de recréer un cadre de vie normal et paisible. On y trouve des commerces, des potagers et même un médecin.



FIGURE 2.7 – La petite ville fortifiée de Woodbury

Les gens de Woodbury vivent donc une vie paisible. Mais ne vous y trompez pas, en dehors de leur petite forteresse, lorsqu'ils s'aventurent dans le monde extérieur, ce sont de véritables survivants prêt à tout pour revenir en ville les mains pleines de vivres et de provisions.

Fort de leur sécurité et de leur autonomie énergétique (via l'utilisation de panneaux solaires) les troupes du gouverneur ne rêvent que d'une seule chose, étendre leur domination sur d'autres places fortes.



Style des troupes du gouverneur

Voici maintenant une description du style des troupes du gouverneur pour la réalisation de votre déguisement. Nous vous donnons quelques pistes mais n'hésitez pas à laisser parler votre imagination.

Les hommes du gouverneurs sont habillés exactement comme leur chef. Ils portent régulièrement un manteau et une chemise de couleur grise ou noir ainsi qu'un pantalon classique lui aussi de couleur sombre. Ils sont relativement propre sur eux, vu le confort moderne qu'offre la petite ville de Woodbury. Ils sont aussi équipé d'un cache-oeil, qui constitue leur signe distinctif par excellence. Au niveau de l'armement ils se contentent généralement d'un revolver tout en sobriété.



(a) Style du gouverneur et de ses troupes



(b) Style du gouverneur et de ses troupes



2.4 Les chuchoteurs (Eperviers)

Les chuchoteurs forment un groupe de survivant complètement différent des autres de par leur stratégie de survie. Comme l'indique leur nom ces derniers sont passés maîtres dans l'art de la discrétion pour éviter tout danger et contrôler un maximum de territoire. Leur technique est la suivante, les chuchoteurs se déguisent en rôdeurs pour pourvoir se fondre parmi eux. Ce sont des vivants parmi les morts.

Ce mode de vie conduit le groupe à devenir nomade, ils se camouflent au sein des hordes de rôdeurs et ne restent jamais fixés à un endroit bien précis. Leur organisation est assez primitive et rappelle celle d'une meute de loup. Chaque individu est sous les ordres de l'alpha, (Renardeau pour les intimes) ce dernier guide les siens au péril de sa vie.



FIGURE 2.9 – Alpha déguisé en rôdeur

Style des chuchoteurs

Voici maintenant une description du style des chuchoteurs pour la réalisation de votre déguisement. Nous vous donnons quelques pistes mais n'hésitez pas à laisser parler votre imagination.



Si vous avez suivi jusqu'à présent vous devez vous doutez que l'apparence des chuchoteurs est très proche de celle des rôdeurs, étant donné qu'ils se camouflent en se déguisant en mort-vivant. Ils portent donc des vêtements sales et déchirés souvent plein de boue et de sang. Ils enfilent des masques qui leur donne une apparence de rôdeurs : rides, blessures, chair putrifiée,... (Vous voyez le principe). Enfin, les chuchoteurs poussent le camouflage à son maximum en se parfumant d'une odeur nauséabonde. Il sont souvent en possession d'un couteau et plus rarement d'une arme à feu, jugée trop bruyante.



FIGURE 2.10 – Alpha sans masque et quelques chuchoteurs



2.5 Les scavengers (Albatros)

Les scavengers jouent un drôle de jeu sur le grand échiquier de l'apocalypse. Ils oscillent entre discréction, complots et trahison pour pouvoir atteindre leurs objectifs. Avec ce groupe de survivants on ne sait jamais à quoi s'attendre. Il peut s'écouler des mois sans avoir la moindre nouvelle de leur communauté. Ils agissent dans l'ombre et souvent avec la collaboration d'autres organisations.

Les scavengers doivent leur ruse à leur dirigeante, Jadis (Shiba pour les intimes), elle est froide mais pragmatique et sa stratégie fait rarement défaut. Les scavengers l'écoutent et la respectent, elle a le sens de la débrouillardise et de la vie de groupe.



FIGURE 2.11 – Jadis, dirigeante des scavengers

Jadis a eu la brillante idée d'installer le camp de base des scavengers dans une décharge. Celà semble peut-être un petit peu fou mais c'est en réalité une aubaine pour le groupe. En effet, une décharge regorge d'objets et de ressources qui peuvent être utilisés et exploités par la communauté. Les scavangers sont donc aussi de grands bricoleurs.



FIGURE 2.12 – La décharge des scavengers

Style des scavengers

Voici maintenant une description du style des scavengers pour la réalisation de votre déguisement. Nous vous donnons quelques pistes mais n'hésitez pas à laisser parler votre imagination.

Les scavengers sont toujours habillés en noir des chaussures à la veste en passant par le pantalon et le pull. Ils portent généralement un pull à capuche accompagné d'une cagoule ce qui leur donne un style de hooligan. Etant donné que leur camp de base se situe dans une décharge ils sont rarement propres, leurs vêtements sont tachetés et poussiéreux.



FIGURE 2.13 – Une troupe de scavengers au combat



3 Mot des chefs

3.1 Oryx

Salut les zombies, Après cette période de travail intensif pour l'école à la maison et de grosses séances de sport, j'espère que vous êtes ready pour ce camp. Votre intelligence (?) et votre force vont être mises à rude épreuve chaque jour lors de cette seconde Apocalypse de l'année. On vous attend au tournant pour nous proposer des pilotis dignes du confort d'un penthouse (avec qq améliorations type Madmax) Profitez en pour racheter full matériel avec votre argent patrouille histoire de vous mettre en luxe et de survivre face aux hordes de rôdeurs ... On se réjouit de revoir vos gueules de pains cuits. Alors motivez vous exag et rdv le 1 août giga chaud les gros !

Oryx A juste dose

PS : malheureusement je ne serai pas beaucoup présent au camp mais quand je serai là ça va chier (yen a qui travaillent)

3.2 Mazama

Salut les scouts, on se prépare doucement pour une apocalypse internationale, voir plus on n'en sait rien. Mais préparez-vous, les jours ne seront pas une partie de plaisir. Mais qui de vous arrivera à survivre sans devenir un homme dégueulasse pleins de pustule. Et qui ne souffre jamais parce qu'il n'est pas vraiment mort mais quand même un peu puisqu'une balle dans la tête et ça dégage mais une dans le bras ça ne fait rien, bref vous avez l'idée. Le principal c'est qu'on s'amuse comme des fous, mais pas des zombies, ça ne s'amuse sûrement pas les zombies. En tout



cas, vous n'avez pas idées de ce qui vous attend dans une simple prairie, qui sera peut-être votre cimetière!!!!

Allez à plus les nullos.

Mazama MUUUUSCLES (ça plane pour moi)

3.3 Isard

Salut les gars, j'espère que vous avez bien profité de ce confinement pour faire un maximum de sport dans notre belle campagne theutoise afin de vous maintenir en forme pour le camp. Avec le staff on est super chaud et content que le camp ait lieu et on vous prépare un camp de feu. D'ici là, préparez-vous à tous, taffez votre meilleur summer-body et commencez une diet digne de Maxime Berghmans car vous allez en avoir besoin !

Profitez bien de ce mois de juillet et des sorties qui nous ont tant manquées toute en respectant les mesures qui vont avec ! (Shiba je te vois)

On se voit le 1er août pour un camp qu'on attend tous.

A+ dans le bus.

Isard L'illusionniste

3.4 Wallaroo

Je ne suis pas un homme, je ne suis pas un rôdeur, ni un zombie, ni un survivant, ni même personne d'autres.... Je suis Daryl Dixon. Vous ne me connaissez pas ? Tant mieux. Ma passion n'est pas d'être un Wallaroo, mais de chevaucher un Wallaroo. Vous ne comprenez rien ? Vous êtes tous les mêmes, aussi idiot que ces rôdeurs. Ma survie est ma priorité dans ce monde, et pour ce camp, je vais vous montrer comment



procéder. Alors équipez-vous correctement pour pouvoir oser vaincre ces hordes à mes côtés.

Je n'ai plus besoin de faire mes preuves, vous bien...

Wallaroo Why so serious

3.5 Shire

Salut les scouts, j'espère que personne ne s'est laissé aller pendant ce confinement et qu'on est toujours meilleur que Juslen (panda on t'aime). Je compte sur vous pour vous remettre en forme si c'est pas le cas parce que le taff qui vous attend ne sera pas de tout repos. On a une civilisation à remettre sur le droit chemin bordel !

Avec le reste du staff on vous attend chaud comme jamais pour ces 15 jours de pur plaisir au milieu des zombies, mais toujours dans le respect des règles d'hygiène, évidemment.

En attendant de rejoindre notre bulle je vous fais pleins de bisous mes chéris,

Shire (Insérez un quali ici :)

3.6 Ocicat

Salut les gars,

"Après la pandémie rien ne reste comme avant maintenant il va s'agir de survie mieux encore il va s'agir d'être le meilleur survivant !!"

En plus sérieux, j'espère que vous êtes bouillant comme jamais pour le camp parce que nous on l'est.

L'année a été particulière mais on se bouge vraiment pour vous proposez un encore meilleur camps que ce à quoi vous avez été habitué donc on espère vraiment



que vous nous rendrez cette motivation. On se voit au camp en forme bise.

Ocicat En orbite

Ps1 : Que vous ayez plein d'argent ou pas, achetez de quoi rendre votre piloti le plus confort possible

Ps 2 : Surtout que sans hike vous allez y vivre 100 pourcent du camp

Ps 2,2 : Le hike est remplacé par un meilleur truc

3.7 Goura

Salut les zinzins,

J'espère que tout va bien pour vous et que vous passez de bonnes vacances. Avec le staff on est bouillant de vous retrouver pour le lancement de ce grand camp 2020 d'or et déjà placé sous le signe du pur plaisir. L'odeur de l'écorce fraîchement arrachée, la caresse de l'herbe et le crépitement du feu (Dans un trou pour les pauvres, sur une table à feu pour les vrais, la question elle est vite répondu) seront d'autant plus agréable cette année au vu de la période spéciale que nous venons de traverser.

On vous donne donc rendez-vous dans une yotta-forme (Genre la forme mais fois 10^{24}) pour débuter cette aventure au sein de l'apocalypse. Et soyez prévenus le groupe de survivants que nous constituons avec les autres chefs ne va pas vous faire de cadeaux. Daryl, Rick, Negan,... seront nos noms pour cette période sombre et d'ici quelques semaines ils vous feront trembler de peur. Nous allons défendre chaque provision, chaque morceau de terre et chaque munition de vos petites mains envieuses...

De manière plus pratique, cette année sera aussi une année de construction. Et donc une opportunité pour vous de réaliser des œuvres dignes des 7 merveilles du monde. Mais si vous n'êtes pas prêts vous risquez tout simplement de vous faire avaler par la folie des grandeurs. Préparez donc vos projets de manière intelligente pour inscrire votre piloti ou coin feu dans la légende.



Bref assez parlé, je vous laisse maintenant vous préparez mentalement et physiquement pour le grand retour !

Goura Tout en canon

PS 1 : Ocicat a fait trop de PS

PS 2 : Mais il dit vrai il y a du lourd pour remplacer le hike

PS 3 : Il y a même du lourd tout court

PS 4 : J'ai plus de PS que Ocicat

PS 5 : Playsation 5, la boucle est bouclée...



4 Chants importants

Brabançonne : chantée tous les matins

Le matin au levé du drapeau (alors que l'aube darde ses rayons d'argent à travers les écharpes de brûme).

*Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos coeurs sont unis.
À toi nos bras notre effort et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !*

Chant des promesses : chanté lors de la cérémonie des promesses

*Devant tous je m'engage
Sur mon honneur,
Et je te fais hommage
De moi, Seigneur !*

Refrain :

*Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus,
Protège ma promesse, Seigneur Jésus !*



Cantique des Patrouilles

Le soir à la tombée de la nuit
pour clôturer la journée.

*Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour,
Tes fils laissent leurs voix chantantes
Voler vers Toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,
O Toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !*

Refrain :

*Nous venons toutes les patrouilles,
Te prier pour Te servir mieux,
Vois au bois silencieux,
Tes scouts qui s'agenouillent !
Bénis les, ô Jésus dans les Cieux !*

*Merci de ce jour d'existence
Où Ta bonté nous conserva ;
Merci de Ta sainte présence
Qui de tout mal nous préserva.
Merci du bien fait par la troupe,
Merci des bons conseils reçus,
Merci de l'amour qui nous groupe
Comme des frères, ô Jésus.*

*Nos coeurs ont-ils perdu Ta grâce ?
Pardonne encore à nos erreurs ;
Seigneur, que Ta clémence efface
Les péchés de Tes éclaireurs.
Et que rempli de l'allégresse
D'avoir répété son serment,
Chacun s'endorme en la promesse
De Te servir fidèlement.*

*Ô Toi qui veillais Tes apôtres
Et les bordais durant la nuit,
Défends notre camp et les autres
Des rondes du Malin Esprit !
Monte la garde, ô notre Guide,
Afin que nous puissions demain
Ouvrir des yeux toujours limpides
Devant l'Étoile du Matin.*

Anissa - Wejdene

*Alors comme ça tu m'as trompée
T'as cru qu'j'allais pas capter
T'as changé d'parfum, numéro
Comme si par les Keufs t'étais recherché
Apparemment tu n'm'aimes pas
C'est une autre que t'aimes
Tu parles avec une Anissa,
Mais moi j'm'appelles Wejdene*



5 Bagages à emporter

- Carte d'identité (à donner au staff dès votre arrivée)
- 2 vignettes de mutuelle
- Médicaments personnels éventuels
- Autorisations parentales et fiche médicale (voir annexes)
- Autorisation de circuler en voiture (voir annexes)
- 2 masques buccaux

Vêtements

- Slips
- Chaussettes (Plus de 10 paires)
- Pantalons pour la nuit (2 suffisent largement)
- Shorts (en suffisance)
- T-shirts
- Pulls chauds
- Chaussures de sport et de marche
- Chaussures d'eau
- Chaussures de détente (pas de crocs, c'est seulement toléré pour Ocicat!)
- Maillot de bain et bonnet
- Vêtements de pluie (K-Way)
- Chasuble fluo

Matériel de toilette :



- Essuies de bain
- Gants de toilette
- Savon, gel douche, shampoing (écologique de préférence)
- Peigne/brosse à cheveux
- Brosse à dents, dentifrice, gobelet
- Bassine en plastique

Matériel de couchage :

- Sac de couchage
- Matelas pneumatique et de quoi le réparer
- Oreiller
- Couverture chaude si vous êtes frileux

Matériel divers :

- Lampe de poche
- Casquette
- Crème solaire
- Gamelle, couverts
- Gourde
- Ton déguisement (Aidez-vous d'internet ou contactez les chefs. Fait-maison)
- Sac à linge sale
- Timbres et enveloppes adressées
- De quoi écrire
- De quoi se distraire lors des temps libres (livres, jeu de cartes,...)
- Carnet de camp !!!
- Un petit sac à dos (et un grand sac de hike pour les ainés)
- 3 ou 4 essuies de vaisselle



- Un instrument de musique si tu souhaites partager ton talent (sauf batterie)

A proscrire

- Alcools
- arme en tout genre
- Objets de valeur (bijoux, vêtements, argent,...)
- Radio, MP3, GSM, Nintendo,...
- Animaux en tout genre par soucis pratique.

*Si l'on découvre un de ces objets, on se verra obligé de le confisquer tout le camp. Nous serons intransigeants sur l'alcool et les autres substances interdites. Si l'on venait à surprendre des scouts en possession de ceux-ci, des sanctions seront prises immédiatement.

Petits conseils utiles :

- Pour éviter les nombreux oublis (comme tous les ans), marquez votre nom sur les étiquettes des vêtements, sur les gourdes,...
- Séparer le linge dans des sacs en plastique, c'est plus simple !

6 Renseignements

6.1 Dates importantes

Samedi 1er Août : Nous allons nous diviser en **deux groupes** pour le chargement.

(**REM** : Pour les parents dont les enfants devraient se rendre à deux endroits différents pour le chargement, sélectionnez simplement un des deux endroits et ne vous rendez qu'à celui là)



1. Le premier groupe, constitué de tous les scouts faisant partie des Eperviers ou des Écureuils, se rendra à **9h au local pour charger le matériel.**
2. Le second groupe, constitué de tous les scouts faisant partie des Élans, des Albatros ou des Panthères, se rendra à **Desnié à 9h** pour charger un autre camion de perches. **Les perches seront à côté du réservoir au dessus de Desnié, pas loin du carrefour entre la N606 et la Rue de Bronrome.**
(Coordonnées GPS : 50,4478910 ; 5,7964950)

Après le chargement nous partirons directement avec les ainés pour le pré-camp. On s'arrangera pour les trajets. Il est important de préciser que le chargement est obligatoire et qu'il fait déjà partie des activités du camp. Si nous sommes nombreux cela ne devrait pas prendre plus d'une bonne demi-heure.

Dimanche 2 Août : Nous attendons toute la troupe (sauf ceux qui sont au pré-camp) pour charger un second camion de perches à Desnié à 10h. Les perches se trouveront au même endroit que la veille, à côté du réservoir au dessus de Desnié, pas loin du carrefour entre la N606 et la Rue de Bronrome. (Coordonnées GPS : 50,4478910 ; 5,7964950) Cela ne devrait pas prendre trop de temps. Vous pourrez ensuite retourner chez vous pour effectuer vos derniers préparatifs.

Toute la troupe est attendue à la prairie du camp entre 15h30 et 16h30. Nous vous proposons une tranche d'arrivée d'une heure afin de limiter les contacts (contexte oblige) au moment de l'arrivée des scouts. Nous demanderons aussi aux parents de ne pas trop s'attarder sur le lieu de camp. L'adresse de la prairie est la suivante :

Adresse : Domaine du Mayeur 1, 5377 Somme-Leuze (**Attention** cette adresse est l'adresse de la prairie et non pas l'adresse pour envoyer le courrier.)

Coordonnées GPS : 50.311864 ; 5.3685580



Samedi 15 Août : Fin du camp.

Rendez-vous **entre 15h et 16h** à l'endroit de camp pour récupérer les scouts. Cette année, au vu des mesures à respecter, nous ne pourrons malheureusement pas démonter les pilotis ensemble et profiter d'un bon barbecue pour clôturer le camp.

Déchargement

On tient à préciser que le camp est véritablement fini lorsque toutes les malles et toutes les perches ont retrouvé leur place à Theux. Même si tout le monde est fatigué le rangement ne dure que 30 minutes si chaque scout met la main à la pâte.

28 Juillet :

Paiement

Le prix du camp est fixé à **130 euros** à verser sur le compte **BE68 0689 3253 9334** de la Troupe avant le 28 juillet en communiquant :

Nom-Prénom du Scout - Camp Scout 2020

Attention ! L'inscription au camp sera prise en compte lors de la réception du paiement. Bien sûr, un problème quelconque ne peut pas priver un animé de participer au camp. Si ce cas se présente, n'hésitez pas à contacter Goura pour trouver une solution.

Autorisation et fiche

Au vu des circonstances actuelles nous vous demandons de bien vouloir déposer l'autorisation parentale et la fiche médicale, fournies avec ce carnet, dans la boîte aux lettres de Goura (Clos de la Coulée 1, 4910 Theux) **pour le 28 juillet au plus tard.**

6.2 Utilisation du GSM

Nous savons que c'est un sujet délicat pour vous, et qu'il va être dur pendant le camp de se séparer de cet instrument dont vous êtes normalement inséparables,



mais nous insistons pour que ce camp se fasse sans GSM ! Nous ne vous interdisons pas, bien évidemment, de communiquer avec vos proches, mais nous vous encourageons pour ça à revenir à la bonne vieille méthode qui a fait ses preuves pendant tant et tant de camps : la poste. Ecrire et recevoir des lettres pendant le camp c'est non seulement une tradition, mais vous verrez cela s'avère bien plus gratifiant qu'un simple sms ou une notification Facebook.

De plus, nous savons que vos smartphones valent bien souvent une petite fortune : autant donc s'épargner le risque de le perdre ou de l'abîmer. Et si malgré cet avertissement, vous vous obstinez à vouloir amener votre appareil au camp, il sera confisqué... Et nous précisons que nous déclinerons toute responsabilité en cas de vol, perte, ou dégâts subis par le téléphone.

Et pas la peine de dire que la présence au camp de tout autre appareil électrique : Ipod, Ordinateur, tablette,... sera prise comme un véritable affront. Le but du camp c'est aussi de pouvoir vivre ensemble en se déconnectant un peu de tous ces appareils.

Malgré tout cela, un GSM par patrouille est utile pour certains jeux afin de garder le contact avec les chefs. Les CP peuvent donc apporter **un téléphone pour toute la patrouille**. Ils nous le confieront au début du camp, et nous le leur rendrons au moment opportun (et de nouveau, nous vous conseillons d'amener un bon vieux GSM type brique-pas-chère-et-incassable plutôt qu'un smartphone).

6.3 Argent de poche

Pendant le camp, les scouts n'ont pas besoin d'argent. Si la patrouille en général a un urgent besoin de quelque chose, alors nous l'achèterons nous même pour elle. Mais nous ne ferons pas de commissions personnelles : comprenons-nous bien : il ne sera pas question de se commander un paquet de chips ou une pizza au beau milieu du camp.

10 euros par scout, c'est donc largement suffisant pour tout le camp !



6.4 Cigarette

Nous savons qu'il y a très peu de fumeurs, voire pas du tout, au sein de la troupe et c'est tant mieux. Le camp sera donc non-fumeur (mis à part la fumée des feux de camps où cuiront les délicieuses soupes Royco des longues soirées de veillée... Pouf pouf, restons sérieux).

Si jamais, sans que nous ne nous en soyons rendu compte, cela pose un réel problème à certains de ne pas pouvoir fumer, qu'ils prennent contact avec nous avant le camp pour que nous puissions trouver un arrangement... Mais une fois encore, vu qu'il ne semble pas y avoir de fumeurs, il ne devrait normalement pas y avoir de soucis.

Tout scout qui sera surpris en train de fumer sans autorisation et hors du coin chef sera expulsé du camp.

6.5 Constructions

Sachez tout d'abord que le trophée construction ne s'obtient pas avec des constructions démesurées et anti-pratiques mais bien avec des woodcraft efficaces, bien réalisés et disposant de tout le confort dont un scout peut rêver : râtelier, table à feu, divan en cordes tressées, tables et bancs pour le repas, hamacs et j'en passe et pas des moindres... Réunissez-vous avant le camp en patrouille pour discuter ensemble du projet que vous souhaitez mettre au point.





6.6 Pharmacie de patrouille

Chaque patrouille doit avoir avec elle une petite pharmacie, très utile pendant le hike et dans le wood-craft. Un scout de la patrouille peu en être responsable.



6.7 Concours cuisine

Voici enfin le moment préféré des chefs, le concours cuisine. Nous sommes sûrs que des marmitons de talent se cachent parmi vous. N'hésitez pas à nous le montrer en présentant une cuisine agréable et authentique qui se mariera à merveille avec le cadre rustique et bucolique d'un camp scout.

Comme pour les constructions, notre conseil est le suivant : quelque chose de simple et de maîtrisé est bien souvent meilleur qu'une cuisine faite d'ingrédients chers mais que l'on ne sait pas vraiment préparer. De plus le menu doit être intégré dans le thème du camp ! Nous nous réjouissons donc de voir comment vous serez capables de conjuguer le thème « The Walking Dead » à une cuisine capable d'impressionner les véritables critiques culinaires que nous sommes. Décliner la chair putrifiée d'un zombie en un plat de qualité s'annonce périlleux mais nous comptons sur vous !

6.8 Le Totem

Voici la partie du carnet de camp qui vous est spécialement destinée, à vous, les plus jeunes de la troupe (ou les « nouveaux ainés » qui se reconnaîtront). Si vous ne savez pas encore à quel point le camp est un moment génial et fabuleux, bien



différent de ce que vous avez pu connaître aux louveteaux, vous savez au moins une chose : c'est durant ce camp que vous aurez l'occasion de recevoir enfin votre totem.

Alors d'abord, le totem qu'est-ce que c'est ? Comme tu le sais peut être déjà, le totem est un nom d'animal qui est choisi pour toi par l'ensemble des chefs et des CP (appelés « Petit Sachem ») et le CT (appelé « Grand Sachem »). Recevoir son totem, cela symbolise le moment où tu rentres dans la troupe à part entière : dès que tu as ton totem, tu cesses d'être un « ancien louveteau » ou un « ancien nouveau » pour devenir un scout à part entière, membre complet et entier de la troupe, mais plus encore, membre complet et entier des Scouts, de tout le mouvement à travers le monde. Comme on a que un seul et même prénom durant toute sa vie, on a un qu'un seul et même totem dans toute sa vie, et celui-ci, s'il est choisi par rapport à ton physique, est également le reflet de ton attitude et personnalité au sein de la troupe durant cette première année qui est un période particulière de la vie d'un scout.

Comme tu t'en doutes, recevoir son totem, ce n'est pas un cadeau mais un titre qu'on reçoit après avoir prouvé qu'on en était digne, c'est-à-dire que l'on possède toutes les qualités et les compétences qui caractérisent un scout.

Tu auras donc à passer certaines épreuves (qui sont tenues secrètes par les ainés comme tu le sais déjà) avant de recevoir enfin ton totem. Si celles-ci peuvent paraître parfois un peu dures ou un peu éprouvantes, sache qu'elles ne sont jamais insurmontables et que tu auras toujours le soutien des plus grands ou des chefs si tu en as besoin.

6.9 La promesse

Moment de quiétude entre le Quali et Totem, la promesse est le véritable événement de la deuxième année scoute.

Si le totem et le Quali sont essentiels au scouts, car ils sont son moyen de reconnaissance extérieure, ceux par qui les autres scouts le reconnaissent comme l'un des leurs,



la promesse n'est pas obligatoire, car il s'agit dans ce cas plutôt d'un cheminement intérieur, d'une démarche personnelle.

Une fois encore, si le totem et le Quali se caractérisent par des épreuves que le scout doit franchir, et donc de l'action et du dépassement « physique », c'est par le calme de ce moment particulier de la vie d'un scout, et son côté philosophique et moral que la Promesse se caractérise.

C'est le choix de chacun de savoir s'il fera oui ou non sa Promesse, mais nous l'encourageons car ce moment est un moment qui apporte une dimension supplémentaire à la vie scoute, et donc à la vie en générale. Les scouts de deuxième année qui le souhaitent sont donc invités à déjà commencer à réfléchir à ce que pourrait être leur Promesse. Pendant le camp, les chefs seront également là pour en discuter avec ceux qui le souhaitent, afin que chacun puisse trouver une Promesse qui lui corresponde vraiment.



FIGURE 6.2 – La loi scoute dont tu peux t'inspirer pour ta promesse



6.10 Le Quali

Avant de commencer à vous expliquer le pourquoi et le comment du « Quali », commençons, en guise de préambule, par un petit dicton qui avait cours lorsque vos chefs étaient encore des petits scouts hauts comme trois pommes.

« Pas de Quali, totem humilié
 Totem Humilié, pas de totem
 Pas de totem, pas de totem »

Ce dicton, dont vous admirerez sûrement comme moi la rare poésie ainsi que la profondeur et la portée émouvante, résume pourtant bien un aspect du Quali : sans lui le totem n'est pas vraiment complet, et le scout n'est pas encore un scout expérimenté, un vétéran prêt à guider les autres, à aiguiller les plus jeunes. Et c'est justement ce moment que le Quali symbolise, celui où le scout cesse d'être un « scout du rang » pour devenir un vrai leader, celui sur qui la patrouille peut compter, celui qui est un pilier sur qui les plus faibles peuvent s'appuyer.

Le Quali est un petit adjectif, une petite phrase, un petit proverbe qui suit le totem. Il est choisi, comme le totem, par l'ensemble des chefs et des CP, et il a pour but de mettre vraiment en lumière la personnalité du scout, ses meilleurs côtés comme ses facettes un peu plus « sombres ». C'est donc en partie pour ça que ce n'est qu'à la troisième année que le Quali est donné au scout : le temps que les chefs et les autres scoutes apprennent à vraiment connaître la personnalité du qualifié.

Le Quali est sans doute une épreuve plus dure que celle du totem, car elle se doit d'être réussie par le scout seul, par ses propres moyens, sa propre détermination, ses propres qualités, mais c'est aussi une épreuve immensément gratifiante : peu de choses atteignent la fierté de voir enfin un Quali embellir son totem.

Il est recommandé aux futurs qualifiés d'apporter au camp de bonnes chaussures de marche, une lampe de poche en parfait état de marche, un gros pull, et une boussole... Allez savoir pourquoi ...



6.11 Contacts

Nous permettons aux animés d'envoyer et de recevoir des lettres durant le camp.

Adresse :

Rue d'Enneilles, 7, 5377 Noiseux (Somme-Leuze), Belgique

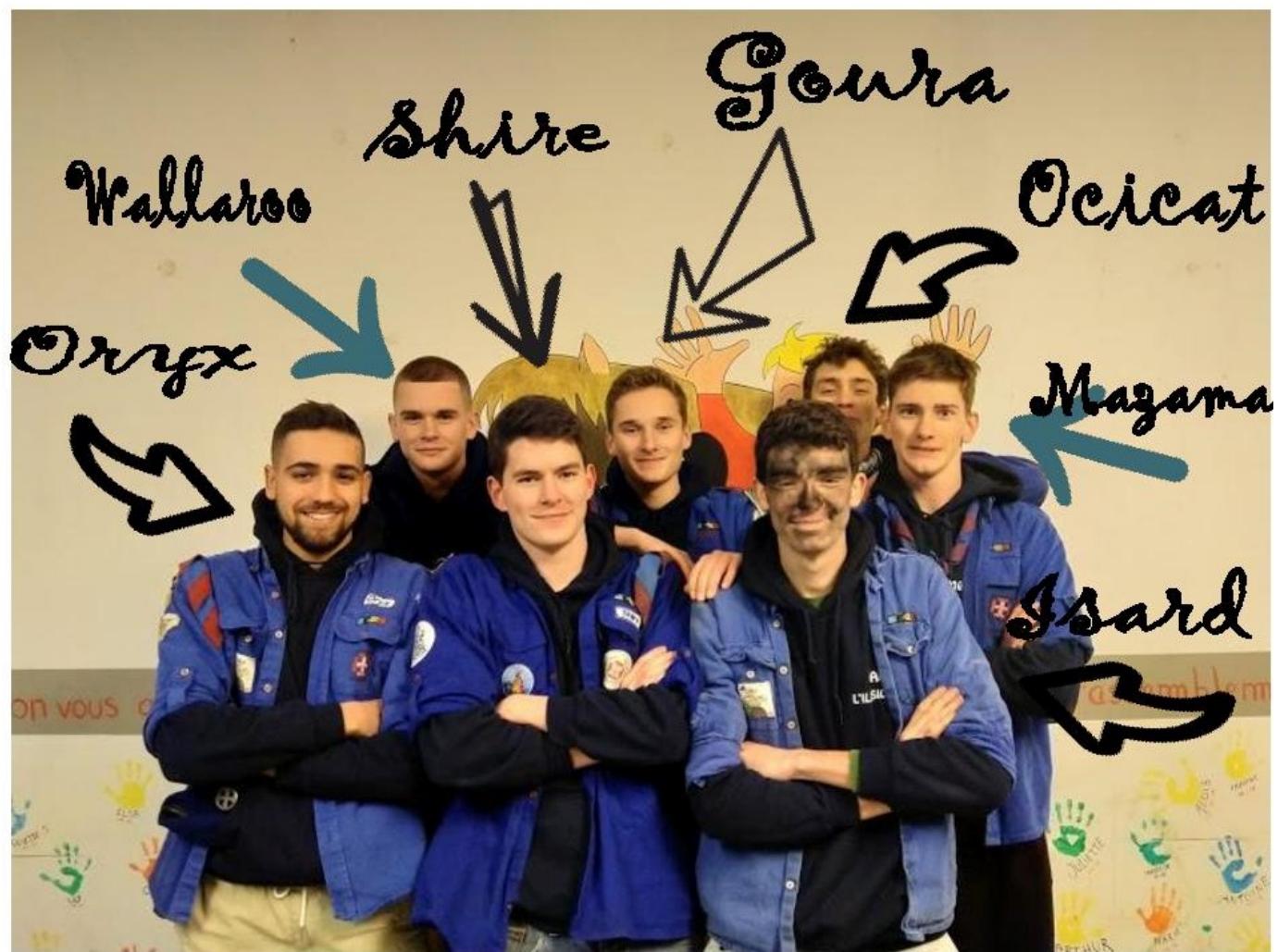
Pour plus de facilité pour le facteur, pour le propriétaire et pour nous, nous vous demandons d'indiquer " Scouts de Theux " suivi du nom du scout comme destinataire de la lettre. Rappelle à tes tendres parents que bien des coups de cafards peuvent être évités par une ou deux lettres!! (Ca fait toujours plaisir des nouvelles de chez soi).



Contacter les chefs :

Totem	Nom	Téléphone
* Goura	Guillaume Keutgen	0497/37.99.67
* O cicat	Hugues Moreau	0499/36.72.03
Mazama	Julien Rosen	0472/33.63.68
Isard	Lucien Halkin	0477/07.90.02
Shire	Thibault Libin	0499/73.63.77
Wallaroo	Tom Karls	0499/19.24.14
Oryx	Axel Brühl	0468/53.59.90

* de préférence



7 Annexes

7.1 Autorisation de circuler en voiture

Talon à compléter et à nous remettre au début du camp

Je soussigné,.....(NOM + Prénom),
parents de(NOM + Prénom du scout) autorise les animateurs à conduire mon fils en voiture pour les diverses activités du camp d'été 2020.

Signature :