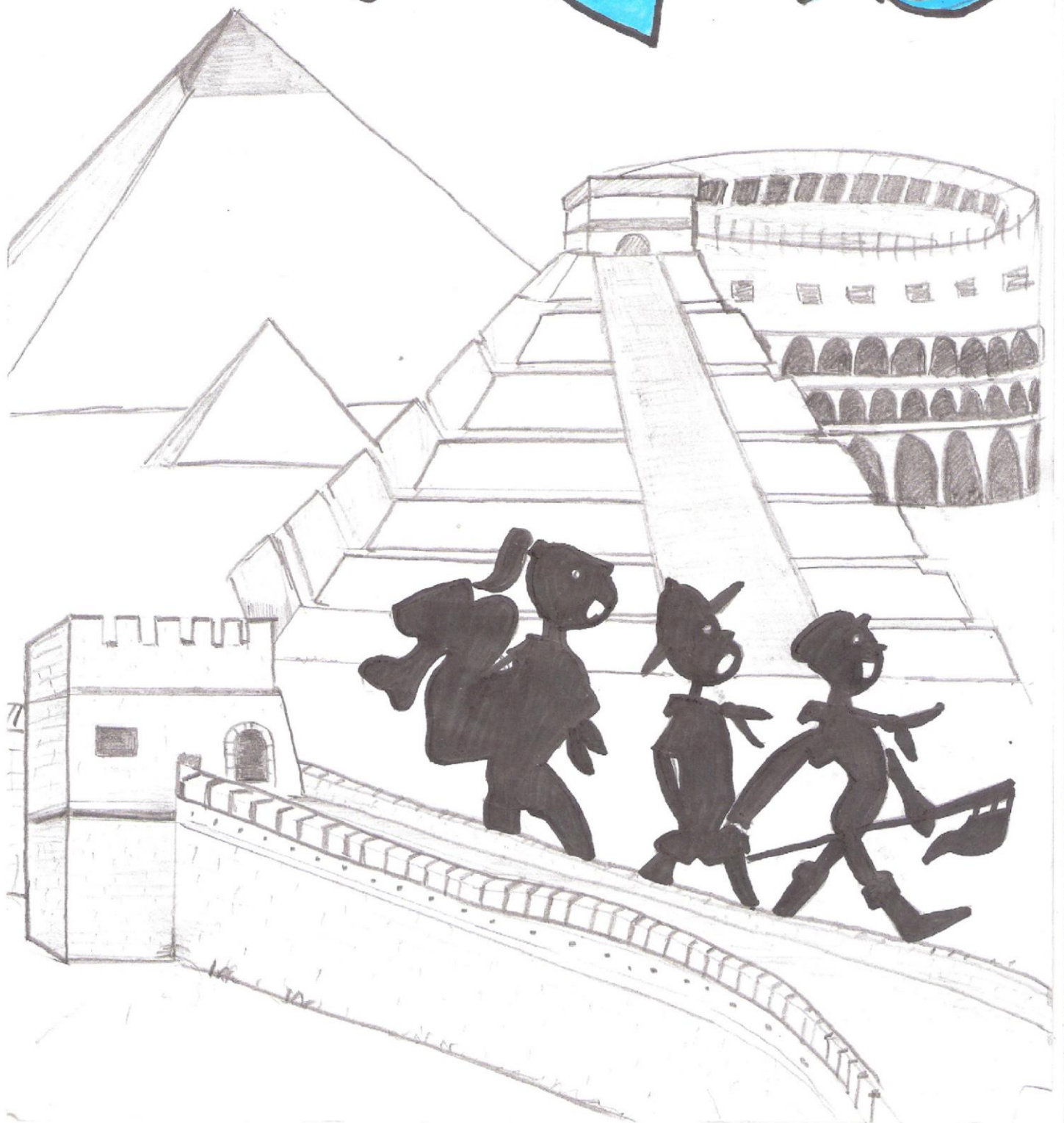


# CAMP 2015



**Table des matières**

Introduction .....	3
Les grands passages du camp : .....	4
A vous, les nouveaux... ..	4
... le totem .....	4
... et le badge alpha ! .....	4
La qualification et le quali .....	7
La Promesse .....	7
Vert le Camp ! .....	8
Informations pratiques .....	10
Départs .....	10
Contacts et coordonnées : .....	10
Adresse.....	10
Itinéraire.....	11
Matériel à emporter au camp .....	12
Recommandations .....	13
Prix.....	13
Papiers .....	13
A noter dans son agenda.....	14

## Introduction

Chers éclaireurs, chères éclaireuses, chers parents,



Nous vous invitons cette année à notre camp à Warempage. Pendant deux semaines, nous nous plongerons dans l'univers des plus grandes civilisations : les Romains, les Grecs, les Aztèques, les Égyptiens, ou encore les Chinois.

Une civilisation, c'est d'abord l'ensemble des traits qui caractérisent l'état d'évolution d'une société donnée, tant sur le plan technique, intellectuel, politique que moral, sans porter de jugement de valeur. Pendant deux semaines, ce sera votre tour de montrer que vous êtes

dignes de vos  
ancêtres !

Chaque patrouille prendra les rênes d'une civilisation à ses débuts et la mènera à son apogée, sur les plans techniques, sportifs, intellectuels, politiques et religieux. De nombreux défis vous attendent mais ce sera à vous de choisir dans quelle direction vous ferez évoluer votre société.

Le thème reflète bien le projet de la Troupe : impliquer les scouts dans l'animation. Les projets viennent de la Troupe, et nous sommes là pour aider à les réaliser. Ce sont eux qui viendront avec de nouvelles idées pour les constructions de leurs coins de patrouilles, eux qui construiront leur chez eux et qui devront gérer leur vie commune.

À côté de cela, il y aura évidemment les incontournables épreuves de chaque année mais aussi de nombreuses surprises que nous avons concoctées pour vous ! Nous sommes impatients de partager ces deux semaines avec vous mais un bon camp passe d'abord par une bonne préparation. Lisez donc attentivement ce carnet de pour vous préparer au mieux.

D'ici juin, portez-vous bien,

Scoutement vôtre,

Le staff.

## Les grands passages du camp :

### A vous, les nouveaux...

Nous voudrions d'abord tous vous féliciter pour l'année accomplie. Vous êtes tous devenus indispensables à la troupe. Merci pour vos sourires et vos fous rires, votre motivation et votre présence.

### ... le totem...

Bien que les légendes courent sur la totémisation, bien que nous ne puissions pas dévoiler les secrets de cette cérémonie, nous tenons à mettre fin aux rumeurs. La plupart des troupes belges ont comme habitude de totémiser leurs éclaireurs. Ça veut simplement dire, qu'après avoir appris à vous connaître, la Troupe vous donne symboliquement à chacun et chacune le nom d'un animal qui vous représente personnellement : le totem... Un totem qui représente les caractéristiques uniques que nous reconnaissons en vous, que ce soit par le caractère, la personnalité, les habitudes ou le physique.

Le totem permet à la troupe de symboliser le processus d'accueil d'un nouveau à la troupe. C'est dire un peu "Nous avons vécu un an avec toi, voilà comment nous te voyons".  
Pas de panique, tu en sortiras vivant.

### ... et le badge alpha !

Les scouts qui viennent au grand camp pour la première fois passeront leur **badge alpha**. Les premiers jours de camp, tu passeras dans différents ateliers afin d'apprendre ou perfectionner un ensemble de techniques scouts qui te seront indispensables pendant le camp et même ailleurs. Tu apprendras à :



- Traduire différents codes ( ex : le morse).
- Réaliser pleins de nœuds indispensable (ou moins indispensables...) comme le brelage.
- Construire et allumer un feu extérieur (sans zip ni alcool!).
- Comprendre et te repérer avec une carte.

### LES BADGES :

Durant le grand camp, vous aurez tous la possibilité de passer un badge, waow ! Ca à l'air chouette, mais à quoi ça sert de passer un badge ?

- C'est l'occasion d'approfondir des compétences dans un domaine que tu apprécies particulièrement ou que tu as juste envie d'explorer.
- Ca t'apprend à mener à bien un projet.
- Tu peux t'améliorer dans certaines techniques scouts, qui peuvent être bien utiles même en dehors de la troupe.

- Tu rends service à la troupe, qui te sera reconnaissante.
- C'est l'occasion aussi d'illustrer tes talents.
- Et il faut bien le dire, ça fait classe sur la chemise !

Comment ça se passe ?

- Tu lis la description des différents badges et tu en choisis un qui te plaît particulièrement.
- Tu réfléchis à un projet à réaliser pendant le camp et qui soit utile à la troupe. Tu peux t'aider des exemples donnés pour chaque badge et si besoin, n'hésite pas à contacter le staff, soit par facebook sur le groupe, soit en envoyant un e-mail (hoffmann\_cha@hotmail.com)
- Pour le 5 juillet AU PLUS TARD, tu envois un mail à [hoffmann\\_cha@hotmail.com](mailto:hoffmann_cha@hotmail.com) dans lequel tu expliques ton projet. Essaie de ne pas trop traîner, comme ça on pourra réfléchir ensemble aux modifications éventuelles à apporter.
- Durant le camp, on te laissera des moments où tu pourras mener à bien ton projet.

On ne peut passer qu'un seul badge par camp. Si vous avez besoin d'un peu de matériel ou de conseils, tout est possible, il ne faut pas hésiter à demander ! Aussi, il faut savoir qu'il n'est pas obligatoire d'en passer un si vous n'en avez pas envie.

Présentation des différents badges :

- **Artiste** : Créer avec ses dix doigts



Peindre, pyrograver, sculpter, réaliser une "œuvre d'art", composer des poèmes, réaliser les décors d'une fête d'unité, aménager le local, faire du théâtre, de l'expression corporelle, des masques, des grimages, construire la maquette du camp...

- **Bricoleur** : Maîtriser des outils ou des techniques, faciliter la vie quotidienne.



Mécanique, réparation de vélo, construction originale au camp, électricité, entretien des outils...

- **Campeur** : S'installer le plus confortablement possible avec un minimum de moyens.



Monter et entretenir une tente, choisir un bon endroit, connaître et réaliser différents types de feux, woodcrafts, équilibrer son sac à dos...

- **Correspondant** : Transmettre à d'autres un message sous différentes formes, décoder





un message que d'autres t'envoient.

Réaliser un reportage photos, une vidéo d'une activité, une interview, un sondage, faire un petit journal du camp,...

- **Frère de tous** : Aller à la rencontre de l'autre, faire en sorte que chacun ait « sa » place

dans le groupe, interpeller par rapport à des valeurs.



Mettre sur pied des activités d'accueil, d'ouverture, veiller à l'intégration des nouveaux, animer une réflexion sur ce que l'on pense et ce que l'on vit, préparer une cérémonie...

- **Intendant** : Concevoir et réaliser des repas.



Elaborer des menus, équilibrer son budget, réaliser une spécialité du chef, entretenir son matériel, apprendre le "protocole à table"...

- **Naturaliste** : Découvrir, comprendre, respecter et protéger le monde dans lequel on

vit.



Construire une station météo, découvrir les étoiles, veiller à avoir un camp "écologique", reconnaître des arbres et des oiseaux...

- **Pilote** : se situer, se déplacer (avec sa patrouille) aussi bien en ville que dans les bois.



Lire une carte, un azimut, les coordonnées Lambert, se servir des horaires des transports en commun, d'un plan de ville, s'orienter, connaître et appliquer les mesures de sécurité lors des déplacements, tracer l'itinéraire du hike...

- **Sportif** : Connaître les limites de son corps, découvrir de nouveaux sports, avoir

l'hygiène de vie d'un champion.



Organiser des Olympiades, animer le dérouillage matinal, augmenter ses performances dans différents domaines, maîtriser de nouvelles techniques...

- **Troubadour** : Mettre de l'ambiance, de la bonne humeur dans le groupe.



Animer des petits jeux, se constituer un fichier de jeux, mener une veillée, apprendre un répertoire de blagues, de saynètes, de sketches, jouer d'un instrument de musique, lancer des chants...

## La qualification et le quali

Comme pour le totem, de nombreuses rumeurs courent et tu te poses probablement beaucoup de questions. Rassure-toi. Tu ne seras pas obligé de nous débiller ta vie, tu ne devras pas non plus dévoiler tous tes secrets.

La qualification est une occasion d'apprendre à mieux te connaître, un moment privilégié avec le staff autour d'un bon feu. Nous espérons en tous cas que tu attends ce moment avec autant d'impatience que nous.

## La Promesse



A toi, le totémisé:

Cette année tu vas t'engager par la promesse, mais qu'est-ce que c'est cette promesse?

Cela ne peut pas être qu'un bête signe des doigts, non!!!

La promesse te permet de faire sortir de toi ce que tu as de meilleur, ce que tu veux donner de toi chez les scouts.

Faire sa promesse ne signifie pas que tu ne feras plus d'erreur, mais que tu te sens prêt(e) à adhérer aux valeurs scoutées et à respecter cet engagement, avec l'aide des autres. La promesse est un engagement concret et personnel envers toi-même et envers la troupe. Pour t'aider à réaliser ta promesse, tu pourras choisir, parmi les aînés, un « parrain, marraine » qui te guidera.

La loi scoutée n'est pas une de ces lois auxquelles on doit se soumettre sans broncher. BadenPowell, le fondateur du scoutisme, souhaitait créer un code différent des autres, sans ordres et sans sanctions. Un code positif dans lequel seule ta responsabilité est engagée. La loi scoutée est une référence, un outil qui peut t'aider à progresser...

« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoutée mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix. Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi

scoute. »

**La loi scout**

*Le scout fait et mérite confiance.*

*Le scout s'engage là où il vit.*

*Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.*

*Le scout est solidaire et est un frère pour tous.*

*Le scout accueille et respecte les autres.*

*Le scout découvre et respecte la nature.*

*Le scout fait tout de son mieux.*

*Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.*

*Le scout partage et ne gaspille rien.*

*Le scout respecte son corps et développe son esprit.*

## Vert le Camp !



Cette année nous participons à nouveau à l'action « Vert le camp ». Nous nous sommes engagés à respecter les points suivants :

- ◆ Le traitement des déchets :
  - Trier les déchets pour les collectes sélectives.
  - Alimenter un compost avec les restes alimentaires.
  - Surveiller les petits déchets qui tombent si facilement des poches... ◦ Favoriser les produits d'hygiène et d'entretien biodégradables.
  - Des feuilées équilibrées qui respectent au mieux le milieu naturel.



### ◆ Les transports :

Nous limiterons l'utilisation de la voiture durant camp et nous utiliserons un vélo attelé avec une super charrette pour faire le gros des allers retours chez les propriétaires !

### ◆ L'alimentation :

Nous réfléchissons à la composition de menus moins énergivores :

- Orienter davantage son alimentation vers la consommation de légumes et les protéines végétales (lentilles, soja, etc.).
- Privilégier la viande blanche à la viande rouge (moins énergivore et meilleure pour la santé).
- Privilégier les produits locaux et de saison.

### ◆ La gestion de l'énergie :

- Utiliser des piles rechargeables.
- Utiliser des lampes de poche, de préférence LED, solaires ou à dynamo.
- Mettre un couvercle sur les casseroles qu'on met sur le feu.
- Utiliser des douches solaires.
- Ne pas employer une trop grande quantité de bois par rapport à la cuisson demandée.

### ◆ Les ressources naturelles :

On pourra y mettre en œuvre des actions pour une meilleure utilisation de l'eau et un usage rationnel du bois de construction :

- Privilégier la toilette corporelle avec une bassine (plutôt qu'un tuyau).
- Récupérer l'eau de pluie via des bassins, des seaux, des tonneaux sous les gouttières pour les jeux d'eau...

## Informations pratiques

Cette année nous partons à Ortho, un petit village dans près de la Roche-en -Ardenne, dans la région du Luxembourg.

### Départs

Le voyage de départ se fera :

- Pour les **CP/SP**, le mercredi 15 juillet
- Pour **tous les autres**, le samedi 18 juillet

*! CP/SP : Une fois l'heure du camion confirmée, nous aurons besoin d'aide pour le chargement du camion, nous partirons ensuite du local en voiture pour aller sur place. Prévoyez déjà un départ pour 9h au local.*

*! Pour les autres scouts, nous vous attendons à la plaine pour 12h30. Une animation scout sera prévue ainsi que le repas de midi, nous insistons donc sur votre ponctualité ! Pensez à vous arranger entre parents pour faire du co-voiturage. Si vous avez des difficultés pour amener votre enfant au camp, n'hésitez pas à nous appeler, nous vous aiderons à trouver une solution.*

Le retour se fera le vendredi 31 juillet en train. Nous vous donnons rendez-vous au local à 17h00 pour le rassemblement final, la remise des prix et des cris du tonnerre !

### Contacts et coordonnées :

- **Calao (Charlotte Hoffmann) : 0498/23.13.52**
- Husky (Corentin Molders) : 0479 80 91 84
- Tayra ( Anthony De Neyer) : 0478 62 10 12
- Coati (Sebastien De Smijter) : 0473 67 54 00
- Malamute (Romain Alaerts) : 0474 36 43 26

*Attention, à n'utiliser qu'en cas d'urgence!*

### Une lettre c'est plus chouette qu'un SMS

Vous pouvez écrire à vos enfants à l'adresse suivante :

NOM et Prénom du scout  
Troupe des chevaliers du bout du monde  
Warempage 14 A  
6983 Ortho

### Adresse

- coordonnée GPS : 50.124188, 5.660705, elles représentent l'endroit exact du camps.

- Adresse du propriétaire : /!\ l'endroit de camps n'est pas à cette adresse, référez vous soit aux coordonnées, soit au plan que nous vous fournirons en annexe.

Sibret Luc

Warempage 14 A

6983 Ortho

## **Itinéraire**

**Il sera disponible en annexe du carnet de camps. Deux itinéraires sont possibles : le premier part du local, avenue Walckiers, le deuxième est le plan pour venir du propriétaire jusqu'au camps.**

**En cas de problème pour arriver, n'hésitez pas à nous appeler, nos coordonnées sont plus haut.**

## Matériel à emporter au camp

Vêtements		Objets	
	Sous-vêtements en suffisance		Matelas pneumatique
	Chaussettes		Sac de couchage
	Pyjama		Canif
	T-shirts		Boussole
	Pulls (au moins 4)		Bassine pour la toilette
	Pantalons		Essuies
	Shorts		Essuies de vaisselle
	Bottines		Lampe de poche
	Baskets		De quoi écrire (Bic/crayon + papier)
	K-Way		Gourde
	DEGUISEMENT en rapport avec le thème*		Gamelle, couverts et verre
<b>Trousse de toilette</b>			Casquette ou chapeau
	Brosse à dents + dentifrice		Maillot et bonnet de bain
	Savon <small>biodégradable et respectueux de l'environnement</small>		Sac pour le hike
	Shampooing	<b>Utiles mais non nécessaires</b>	
	Gant de toilette		Veste chaude
	Crème solaire + après-solaire		Coussin
	Brosse à cheveux		Bottes (très très pratiques)
	Serviettes hygiéniques ou tampons		Couvertures
	Médicaments nécessaires		Briquet/allumettes

Pour les **CP/SP** : N'oubliez pas de préparer une pharmacie de patrouille (fil et aiguille, de quoi faire un pansement, 1 ou 2 bandages, ciseaux et pinces à épiler, crème solaire).

NB : **la carte d'identité doit être emportée**. Nous vous demandons de nous remettre la carte de l'animé en début de camp.

## Recommandations

Comme chaque année, quelques recommandations sont à rappeler avant de partir en camp. Tout objet susceptible de revenir abîmé du camp est déconseillé. En cas de problème nous ne serons pas responsables ! Les objets concernés sont les baladeurs, iPod, iPad, et autres objets technologiques non utiles durant le camp.

Tous ce qui concerne l'alcool et les cigarettes, pour dormir, pour être joyeux, cools, pour des raisons médicales, techniques, peu importe est **STRICTEMENT** et **Irrémédiablement INTERDIT**.

Les **GSM** : tolérés, nous ne les rechargerons pas et **NOUS INSISTONS SUR LE FAIT QUE NOUS NE VOULONS PAS LES VOIR**. Nous pensons qu'ils ne sont nullement nécessaires et si vous décidez de l'emporter, c'est à vos risques et périls ! Dans le cas où l'activité nécessite de pouvoir contacter la patrouille, un arrangement sera trouvé et un gsm mis à disposition si besoin. De plus, si nous entendons sonner un GSM ou le voyons en dehors des tentes, il sera confisqué pendant toute la durée du camp (hé oui la vie est dure !).

Une exception sera cependant faite pour les CP et SP mais il ne sera à utiliser qu'uniquement en cas de problèmes durant le hike.

L'argent de poche n'est à nouveau pas nécessaire mais libre à vous de donner quelques euros à votre enfant (nous vous demandons toutefois de ne pas exagérer pour éviter les jalousies).

## Prix

Le prix du camp s'élève à **180 €** pour les CP et SP (leur séjour est plus long). Pour les autres, la participation est de **160 €** par animés et à **150 €** pour les frères et sœurs se trouvant dans la troupe. Nous demandons de verser l'entièreté de la somme pour le **1<sup>e</sup> juillet au plus tard** sur le compte de la troupe (BE27 0682 3488 0473) avec comme communication : **NOM Prénom de l'enfant – WAREMPAGE 2015**

Le prix du camp ne doit pas être un frein à la participation au camp, n'hésitez pas à nous contacter, nous trouverons toujours un arrangement !!!!

## Papiers

Comme chaque année nous vous demandons de remplir les divers papiers et autorisation nécessaire pour le camp. Nous vous demandons de renvoyer avant le 1e juillet également :

- La fiche médicale de l'enfant accompagné de vignettes de la mutuelle
- L'autorisation parentale

Ils seront à remettre de préférence dans la boîte au lettre de Calao (Charlotte Hoffmann) au : **32, rue Paul Wemaere, 1150 Bruxelles**

**Pas de papier = pas de camp !**

## **A noter dans son agenda**

### **28 juin :**

Nous donnons rendez-vous aux CP/SP le dimanche **28 juin à 14h** afin de ranger et compléter vos malles de patrouille et se retrouver une toute dernière fois avant le camp.

### **1 juillet :**

Deadline pour la remise les papiers et le paiement du camp

### **15 juillet :**

Départ des CP-SP

Le transport se fera en voiture, les détails suivront pour l'heure. Le départ se fera vers 8h du local.

### **18 juillet :**

Rendez-vous à 12h30 sur la plaine

(Les parents des scouts déjà sur place voulant nous rendre visite sont les bienvenus)

### **31 juillet :**

Retour au local

Rendez-vous à 17h00 pour un dernier rassemblement