



**La Troupe des chevaliers du bout du monde de la
8^{ème} Sainte Anne vous présente :**



Très chers parents, encore plus chers animés,

Dans moins de trois mois maintenant, nous nous lancerons finalement dans la grande aventure vers laquelle nos esprits se sont tournés chaque dimanche avec un peu plus d'empressement : Le camp 2016 !

Le camp, comme vous le savez, ou comme vous l'aurez certainement compris, est l'aboutissement ultime de l'année scout. C'est là que toutes ces heures à vivre ensemble pour apprendre à jouer et à jouer pour apprendre à vivre ensemble prendront tout leur sens.

Pendant treize jours et autour d'un thème central, nous nous retrouverons en troupe sur une plaine pour nous amuser, pour apprendre à nous connaître davantage, pour s'essayer à la vie au grand air, mais aussi pour vivre en groupe des moments importants de notre vie de Scout : la Promesse pour certain, la totémisation pour d'autre, mais encore la qualification ou le badge alpha.

Voilà pour le cadre et l'objectif du camp, mais concrètement, à quoi allons-nous occuper nos journées ?

Et bien nous commencerons par nous installer sur la plaine, monter nos tentes, aménager quelque peu notre espace de vie. Ensuite, nous nous lancerons pleinement dans le camp, enchaînant jeux et activités d'apprentissage, cuisine au feu de bois et repas en patrouille, moments de réflexion profonde ou d'exaltation intense.

Nous allons nous arrêter ici pour la description, car rien que d'y penser nos cœurs et nos esprits s'emballent, signe que votre staff est motivé au-delà du possible pour vous concocter un camp 2016 de folie !

Les quelques pages suivantes vous fourniront toutes les informations **pratiques** dont vous aurez besoin pour vous préparer au mieux, les informations relatives au thème du camp vous seront transmises ultérieurement, lors d'une séance questions-réponses avec les parents que nous arrangeront dans le courant du mois de juin au plus tard.

Nous espérons vous voir nombreux au camp, et aussi enthousiastes que nous !

Bien à vous,

Le Staff éclaireurs

Informations pratiques :

Le camp, où et quand ?

Nous partirons dans la magnifique région de Marche-en-Famenne, près du petit village de **Heure**.

Le camp se déroulera du **17 juillet** au **30 juillet** pour les éclaireurs de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} année, du **14** au **30 juillet** pour les éclaireurs de dernière année et les SP.

Départ :

Pour les éclaireurs de dernière année et les SP, le rendez-vous sera **au local** le **14/07 à 8h**.

Les autres éclaireurs seront attendus le **17/07 à 13h sur la plaine**.

Retour :

Nous reviendrons en train au local, ou vous pourrez venir chercher vos enfants le **samedi 30/07**. L'heure vous sera précisée dès que possible.

Adresse et coordonnées GPS de la plaine :

25 rue Moressée
5377 Somme-Leuze

50.317685, 5.309971. Ce sont les coordonnées exactes de la plaine.

Un itinéraire depuis Heure vous a été envoyé en pièce jointe du mail contenant le carnet de camp.

Contacts sur la plaine :

À n'utiliser qu'en cas d'urgence

Husky (Corentin) : 0479/80.91.84

Coati (Sébastien) : 0473/67.54.00

Tayra (Anthony) : 0478/62.10.12

Adresse postale :

Recevoir une lettre fait toujours plaisir, nous vous invitons donc à écrire à vos enfants à l'adresse suivante :

Nom
Troupe des chevaliers du bout du monde
Rue Moressée, 25
5377 Somme-Leuze

Il s'agira de votre seul moyen de communication avec eux, car cette année, les **GSM seront totalement interdits**. Ils ne sont d'aucune utilité sur la plaine et présentent de plus un caractère antisocial dans le cadre du camp. N'oubliez pas de leur fournir de quoi vous écrire en retour !

Matériel à emporter :

Vêtements		Objets	
	Sous-vêtements en suffisance		Matelas pneumatique
	Chaussettes en suffisance (plus d'une paire par jour)		Sac de couchage
	Pyjama		Canif
	T-shirts		Boussole
	Pulls (au moins 4)		Bassine pour la toilette
	Shorts		Essuies
	Pantalons		Essuies de vaisselle
	Bottines		Lampe de poche
	Baskets		De quoi écrire
	Maillot de bain		Gourde
	Veste ou K-way		Gamelle, couverts et verre (avec le nom gravé dessus)
Trousse de toilette			Casquette ou chapeau
	Brosse à dent et dentifrice		Sac à dos pour le hike (un sac supplémentaire ou son grand sac de camp)
	Savon respectueux de l'environnement (certains gels douche le sont, sinon une brique de savon nettoie très bien !)		Couverture
	Shampooing (de même)	Utile mais pas indispensable	
	Gant de toilette		Veste chaude
	Crème solaire		Coussin
	Brosse à cheveux		Bottes en caoutchouc
	Serviettes hygiéniques ou tampons		Sandales ou tongs
	Médicaments nécessaires		Briquet/allumettes
Interdit			
Téléphone portable			
Lecteurs MP3			
I-pad, I-pod, I-aïe, etc...			

La Carte d'identité doit également être emmenée, nous vous

demandons de nous la remettre en début de camp pour éviter toute perte.

Recommandations :

Comme chaque année, il est utile de vous rappeler certains points non sans importance :

Nous vous conseillons d'équiper votre enfant de vêtements qui peuvent être salis, déchirés voire désintégrés.

Nous vous déconseillons de l'envoyer en camp avec des objets fragiles ou ne devant pas être abîmés. Un accident est vite arrivé, et nous ne serons pas responsables des affaires personnelles des animés.

Donner de l'argent de poche à votre enfant est absolument inutile, il n'aura pas l'occasion de le dépenser.

Prix :

Le prix du camp est fixé à **180€** pour les éclaireurs de dernière année et les SP. Pour les autres, la participation reviendra à **165€** par animé, **150€** pour le deuxième enfant d'une même famille à la troupe.

Nous vous demandons de verser ce montant pour le **1^{er} juillet 2016 au plus tard** sur le compte de la troupe (**BE27-0682-3488-0473**), avec en communication :
NOM prénom de l'enfant – Heure 2016

Le prix ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation au camp, si celui-ci pose un problème quelconque, n'hésitez pas à nous contacter pour que nous trouvions ensemble une solution qui bénéficiera à tous.

Papiers :

En pièce jointe du mail contenant ce carnet de camp, vous avez reçu une **fiche santé individuelle** ainsi qu'une **autorisation parentale** qu'il faut absolument nous remettre pour que votre enfant puisse prendre part au camp.

Nous vous demandons de nous les transmettre pour le 15 juin au plus tard, **en main propre ou dans la boîte aux lettres de Husky : 7, rue du villageois, 1160, Auderghem.**

N'oubliez pas de joindre des vignettes de votre mutuelle à la fiche médicale.

Dates à noter dans son agenda :

15 juin :

Date limite pour nous remettre les papiers.

1^{er} juillet :

Date limite pour le paiement du camp.

14 juillet :

Départ des éclaireurs de dernière année et des SP à 8h au local.

17 juillet :

Rendez-vous à 13h sur la plaine.

30 juillet :

Retour au local. Ne les oubliez pas car on les aime beaucoup, mais on ne les gardera pas plus longtemps, désolé ! (heure à préciser)

Information pour les animés : les badges

Chez les éclaireurs, chaque animé à la possibilité de réaliser des badges. Les badges permettent aux éclaireurs de découvrir ou de se perfectionner dans un ou plusieurs domaines, et ce avec l'accompagnement d'un animateur.

Il existe deux types de badges : le badge alpha et « les autres ».

Le badge alpha est destiné aux animés de première année et est un badge « obligatoire ». Pourquoi entre guillemets ? Parce que le badge alpha regroupe

des compétences indispensables à la vie sur le camp, il est donc impensable qu'un éclaireur n'ait pas acquis ces aptitudes après son 1^{er} grand camp. Ces compétences sont :

- La maîtrise de quelques nœuds de base
- Être capable d'allumer un feu et de l'entretenir
- Pouvoir se repérer sur une carte, retrouver son chemin
- S'être familiarisé avec quelques codes ou modes de communication alternative

Les autres badges sont très variés, mais nous en avons retenu cinq pour cette année.

Au vu de leur succès très modéré et ce malgré leur importance considérable, nous avons décidé de lancer un nouveau système pour les badges cette année. Chaque éclaireur devra participer à un « atelier badge » durant le camp. Trois ateliers badges seront organisés, et à cette fin, **nous demandons à chaque éclaireur de nous envoyer au plus vite deux badges qui l'intéressent parmi la sélection de cinq que vous trouverez ci-dessous.** Nous préparerons trois ateliers en fonction de la demande.

Les cinq badges proposés sont :

- **Pilote** : Approfondir sa maîtrise de l'orientation, avec ou sans carte et connaître le B.a.-ba des règles de déplacement en groupe.



S'orienter, lire une carte, calculer un azimut, les coordonnées géographiques, connaître et appliquer les mesures de sécurité lors des déplacements, tracer l'itinéraire du hike...

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



Monter et entretenir une tente, choisir un bon endroit pour installer son bivouac, connaître et réaliser différents types de feux,...

- **Intendant** : Concevoir et réaliser des repas, au feu de bois.



Elaborer des menus en fonctions des circonstances et de son matériel, réaliser une spécialité du chef, entretenir son matériel de cuisine,...

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



Animer et inventer des petits ou grands jeux, mener une veillée, apprendre à réaliser des saynètes, de sketches,...

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



Construction originale au camp, quelques conseils pour bricoler, entretien des outils...