



Beaumont-Sardolles
2009

Osez-vous l'ouvrir...

Table des matières

1. Edito

2. Nous, les «choses »... ?

2.1. Les loups-Garous

2.2. Les nagas

2.3. Les vampires

2.4. Les aggelos

3. Qu'est ce qu'un grand camp ?

3.1. Horaire type d'une journée type

3.2. Totémisation

3.3. Promesse

3.3.1. Introduction

3.3.2. les lois scoutes

3.4. Le woodcraft

3.4.1. Qu'est ce que c'est ?

3.4.2. Constructions

3.4.3. Nœuds utiles

3.5. Le hike et ses règles

3.6. Divers

4. Conseils

4.1. Secourisme

4.2. Nous polluons...ou plutôt « les humains » polluent...

4.2.1. Introduction

4.2.2. L'eau

4.2.3. Le savon

4.2.4. Les déchets

4.2.5. Le hike

5. Coin technique

5.1. Morses

5.2. Bois et feux

6. Petite flash-back de cette année (presque) passée

7. Que prendre au camp ?

7.1. Sur soi

7.2. Dans son sac

8. Renseignements généraux

8.1. Contacts lors du camp

8.1.1. Courrier

8.1.2. Téléphone

8.2. Récapitulatif pour les parents

8.2.1. Dates et frais

8.2.2. Documents

8.3. Contacts généraux

1. Edito

Quelle Année!

On a vendu des calendriers et du massepain, vous avez dû récolter beaucoup d'argent de patrouille. On n'a pas pu participer aux 24h vélo et il y a eu ce carreau cassé. Et la fin d'année... une vraie tempête : une erreur dans le calendrier, une réunion annulée et en apothéose un souci administratif avec notre fédération qui a bien failli nous priver de camp en France. Oui, Ça a été dur. Mais il y a eu aussi un tas de supers réunions. Une ambiance de chaque instant. La fête d'U guide-scout qui fut une vraie réussite tout comme le camp de Pâques. Et maintenant le grand camp !!!

Nous partons en France, nous aurons un soleil magnifique, la plaine est plus que parfaite, les bois sont immenses et on a même accès à un lac.

Tout ça avec une Troupe de feu et avec un thème génialissime.

On vous le dit : il va y avoir du sport !

Nous voulons que ce camp soit le parfait aboutissement de cette année scout. La présence de tout le monde sera importante pour la réussite de ce camp. A la 33^{ème}, chaque individu compte, tout le monde à sa place. C'est pourquoi tes chefs prennent tant de plaisir à organiser ces réunions, ces camps, lors desquels nous sommes tous unis autour d'un même projet: le scoutisme.

Cette année encore, nous veillerons tout particulièrement à polluer aussi peu que possible l'environnement que nous utiliserons.

Un camp est, en effet, généralement bien plus polluant qu'il n'y paraît... Gaspillage de nourriture, savon déversé de façon sauvage dans des endroits inappropriés, enfouissement de déchets non-biodégradables, consommation de bois etc. C'est pourquoi ce digest est imprimé recto-verso et qu'il existe une version électronique. Nous vous demandons dans cette optique de ne pas amener de savon, shampoing, etc. Votre Staff vous fournira les produits nécessaires en version non-polluante!

Nous tenons aussi dans ce petit édito à rassurer les parents qui seraient inquiets. Ni le thème

de camp ni la vie sur une plaine ne sont prétexte à négliger l'hygiène, la sécurité ou l'alimentation de votre enfant.

Pour terminer, prépare-toi à fond et rendez-vous le 14 juillet, en pleine forme, pour un camp d'anthologie!

Pour le Staff de Troupe, Wallaby.

2. NOUS...DES « CHOSES » ?

Longtemps l'homme a cru être au sommet de l'évolution. Croyant que les singes n'étaient que de simples maillons d'une chaîne menant à l'Homo sapiens.

Aujourd'hui l'homme sait qu'il n'est pas au sommet de l'évolution.

Il n'est qu'une branche sur le tronc des primates qui n'est lui-même qu'un arbre dans l'immense forêt du vivant.

Longtemps il a encore cru que s'il n'était qu'une branche, il était tout de même la branche la plus sophistiqué, la plus aboutie.

Ces jours où nous pouvions nous cacher derrière l'orgueil humain sont bel et bien fini.

Des scientifiques tchèques on découvert par hasard des anomalies génétiques sur ce qu'il croyait être un simple humain.

Des années de recherches plus tard, les ont amenés à cette conclusion. Ils ne sont pas seuls.

Homo vespertilius, homo rabies, homo inanimus, homo aqua. Voilà les noms que les scientifiques nous ont donnés.

Mais les légendes humaines parlent de nous depuis bien plus longtemps : Vampires, loups-garous, zombie, sirène etc.

Aujourd'hui le mythe et la réalité se rejoignent.

Plus question de magie. Plus question d'histoires fantaisistes. Les hommes ont découvert notre existence. Les hommes ont peur. Ils vont nous traquer comme des monstres. Ca a déjà commencé. Il nous faut nous cacher. Et surtout il faut nous préparer.

Nos services de renseignement nous informent qu'une réunion aura lieu cet été en France.

Cette réunion rassemblera nombre des dirigeants les plus importants du monde humain.

C'est une occasion inespérée. Les vampires ont d'ores et déjà préparé une expédition.

Nous avons prévu de nous inviter à cette réunion. Nous négocierons un traité de paix. Nous pensons que les humains peuvent être résonnés. S'ils refusent. Il nous faudra employer d'autres moyens. Mais c'est une extrémité que nous préférons éviter.

Une copie de cette lettre a été envoyée à chacune des grandes espèces cachées.

Loups-garous, Nagas, zombies nous vous prions de répondre à cet appel.

Nous vous donnons rendez-vous le 14 juillet...

Wallabrute le woombats

Chef de clan du stouftroops..

2.1. LES LOUPS-GAROUS (CERFS) :

Il y a 800 ans une épidémie de rage c'est abattue dans le Nord de l'Allemagne. Des millions de gens moururent. Cependant dans un village reculé de la zone sinistrée, certains hommes survécurent presque miraculeusement. Au début, ils crurent qu'ils avaient été guéris par une intervention divine. Ce n'était pas le cas. En fait, ils étaient encore tous atteints de la maladie. Le virus avait muté. Une nouvelle forme de rage était née. Et les villageois s'en rendirent vite compte.

Ils étaient tous plus nerveux, plus agressif. Et plus le temps passait, plus la situation empirait. Jusqu'au premier soir de pleine lune.

La transformation eu lieu. Une nouvelle race voyait le jour: les loups-garous.

Au début, les hommes atteints étaient sujets à des crises de violence incontrôlées et se transformaient à chaque pleine lune en monstres sanguinaires.

Il y eut beaucoup de morts.

Mais avec le temps, ils apprirent à contrôler leur violence. Certains restaient même à peu près lucides durant les transformations. Aujourd'hui, 8 siècles plus tard, les loups-garous gèrent très bien leurs instincts animaux.

Plus un loup-garou est vieux, mieux ils se contrôlent. Et les plus anciens veillent à ce que les plus jeunes apprennent à se maîtriser.

De plus en plus, de loups-garous arrivent même à se transformer les nuits où la lune n'est pas pleine.

Et les plus anciens chefs de clans parviennent à se transformer de jour.

Les loups-garous, même sous leur forme humaine, sont dotés d'une vitalité et d'une force hors du commun. Ils sont pratiquement insensibles aux maladies et cicatrisent très vite.

Les loups-garous ne sont pas immortels mais leurs vitalités prolonge leur vie. Les plus puissants peuvent vivre plus de 300 ans. Il n'y a qu'une seule faille dans leur armure: ils sont extrêmement allergiques à l'argent pure.

Les garous sont des trois races cachée, celle qui a le moins besoin de discrétion. En effet, sous leur forme humaine, il est pratiquement impossible de les distinguer des simples humains. C'est pour cela qu'ils sont les plus nombreux mais aussi les moins organisés. En cas de guerres, leur talent de guerriers et leur nombre pourrait faire pencher la balance en notre faveur.

Les humains sont au courant de notre existence. Ils sont en train de s'armer. Bientôt des unités utilisant des balles d'argent nous pourchasseront. Il faut que nous réagissions vite et fort. Votre clan a été choisi pour cette mission. Les vampires ont découvert le lieu de la réunion secrète des dirigeants humains. Une base a été établie a proximité sur le territoire d'une tribu naga. Vous vous y rendrez et attendrez les instructions. Dans ce camp il y aura un contingent des trois autres grandes races cachées. Une alliance a été faites pour la survis de nos trois peuples. Nous comptons sur vous. L'avenir de la race est entre vos mains.

2.2. Les Nagas (chevreuil):

La naissance du peuple naga remonte à l'antiquité grecque.

Dans légendes telles que l'Atlantide, ou les hommes-serpents ne sont que des récits mythiques d'une vérité que les hommes n'ont jamais réellement observée. Les nagas ne sont absolument pas des êtres magiques ou des fils de Poséidon. Ils sont une branche humaine qui s'est adaptée au milieu aquatique. Ils n'ont plus de jambes mais une queue écaillée ressemblant à celle d'un serpent. Ils ont des branchies (en plus de leurs poumons) et leurs yeux sont tout fait adapté à la vision aquatique. Les nagas sont par contre incapables de respirer dans l'eau de mer (qui est trop salée).

Ils existent en réalité plusieurs types de nagas adaptés à diverse milieux aquatiques. Ceux des marais par exemple sont généralement petits et discret. Ceux du grand lac par contre peuvent atteindre de grandes tailles. Certains allant jusqu'à 5m de long. La grande majorité d'entre ne vit pas en permanence dans l'eau. Ils trouvent d'ailleurs une grande par de leur nourriture sur la terre ferme et la peau de certains types de nagas n'est pas adaptée à vie aquatique permanente. Cependant presque tous les nagas ont leur habitations sous l'eau. Certain très grands lacs abritent même des villes aquatiques très bien cachées. Les nagas peuvent être considéré comme arriérés dans certains domaine comme l'écriture ou le calcul. Mais ils nous surpassent dans la médecine et les arts. Leur médecine et leur mode de vie leur permettent d'ailleurs de vivre bien plus longtemps que nous. Leurs sages vivent souvent plus de deux siècles. Ils mènent une vie calme, simple et paisible. Ils ont d'ailleurs très peu de guerriers et leur armes sont pour le moins primitives.

Comment des tels êtres ont pu restés secret durant autant de temps?

Ils ont reçu l'aide d'humains vivants près de leurs lacs qui, au départ, les vénéraient comme des dieux. La relation a depuis bien évoluée. Les deux peuples vivent aujourd'hui en symbiose. En effet, les nagas soignent les humains et partagent avec eux le produit de leur pêche. Les humains de leur côtés protègent les secret nagas et empêchent les autres hommes des les approcher. Mais cette symbiose est aujourd'hui menacée. La pollution et la déforestation avaient déjà porté un lourd coup aux nagas. Mais ils craignent aujourd'hui que les humains découvrent leurs villes et ne tentent de les capturer pour les étudier.

Ils ont reçu l'aide d'humains vivants près de leurs lacs qui, au départ, les vénéraient comme des dieux. La relation a depuis bien évoluée. Les deux peuples vivent aujourd'hui en symbiose. En effet, les nagas soignent les humains et partagent avec eux le produit de leur pêche. Les humains de leur côtés protègent les secret nagas et empêchent les autres hommes des les approcher. Mais cette symbiose est aujourd'hui menacée. La pollution et la déforestation avaient déjà porté un lourd coup aux nagas. Mais ils craignent aujourd'hui que les humains découvrent leurs villes et ne tentent de les capturer pour les étudier.

2.3. Les vampires (couguars) :

Entre le V et le VIII siècle de notre ère, la Scandinavie était dirigée par une caste de nobles. Chacun avait leur territoire et y exerçait un pouvoir sans partage. A la fin du VII et surtout au début du VIII, il y eu une révolte paysanne très violente. Les nobles furent renversés, leurs manoirs brûlés et ils furent contraints de fuir avec ceux qui leur étaient restés fidèles. Ils s'enfuirent dans le Nord. C'est une région désertique.

Les nuits durent des mois

Les jours y sont longs mais la lumière reste très faible. De plus les vikings, qui avaient pris leur place au pouvoir, les chassaient. Ce peuple guerrier faisait des razzias dans le Sud durant l'hiver. Mais durant l'été ils restaient sur leurs terres et n'aimaient guère voir d'autres hommes dessus. Les anciens nobles et leur suite sont donc restés cachés durant des siècles. Ne sortant pratiquement que lors des mois de nuits. Leur corps s'habitua à cette vie et ils mutèrent. Leurs yeux et leur peau s'habituerent au manque de luminosité. Mais certaines vitamines leurs manquaient. Ils étaient faibles et fatigués. Ces vitamines ils finirent par les aller les chercher chez les autres humains. C'est ainsi qu'ils se mirent à attaquer les villages la nuit pour prendre le sang des villageois pendant l'absence des hommes vikings partit en conquête. Ils recouvrèrent de plus en plus de forces. Trop même. Ils se rendirent compte qu'ils ne mourraient plus. Mais leur nombre augmentait. Et pour ne pas éveiller les soupçons ils décidèrent de partir dans des zones plus peuplée où leur présence passerait inaperçue. L'Histoire ne retint que les glorieuses conquêtes vikings. Mais de nombreux mythes humains parlent des vampires. Certains sont vrais. D'autres faux. Leur peur du soleil, par exemple, est tout à fait fondée: Les vampires ont une peau très sensible aux rayons du soleil. Et leur pupille, capable de voir dans le noir, ne supporte pas les lumières trop intenses.

En revanche, l'ail ne sert à rien. Les vampires en détestent simplement le goût. Il ne faut pas nécessairement un pieu pour tuer un vampire. Tout ce qui tue un humain, tuera un vampire. Ils sont tout de même immortels en un sens. En effet, ils sont pratiquement insensibles au poids des années. S'ils sont correctement nourrit du moins. En parlant de nourriture. Il y a une grande confusion autour des vampires. Les vampires ne sont absolument pas que des buveurs de sang. Ils n'en ont besoin que de 3 ou 4 litres par semaine. Comme les humains, ils se nourrissent de légumes, de féculents, de viandes etc. Mais ils ont développé une capacité d'assimilation du sang humain qui leur permet de régénérer leurs cellules. C'est ainsi qu'ils peuvent vivre des siècles. Autre confusion: un humain mordu par un vampire ne deviendra pas un vampire. Pour qu'il y ait mutation, il faut que l'humain boive du sang du vampire. Rare sont les humains qui résistent à la mutation. Et le nombre de mutations est contrôlé par le conseil des nobles. Les vampires forment une société très organisée. Traitement du sang, production de crème filtrante et de lunettes teintées (contre le soleil), accueil des « nouveaux arrivants »... rien n'est laissé au hasard. Chaque Noble dirige sa famille. Chaque famille participe à la survie de l'espèce dans la mesure de ses possibilités. Certaines ont pour rôle de gérer l'approvisionnement en sang, d'autres, appelées « garde du Mystère », ont pour rôle de garder nos activités secrètes...vous!

Puissante famille de gardes du Mystère, vous êtes aujourd'hui en grand danger. En effet, les humains ont découvert notre existence. Mais nos faiblesses et nos secrets ne leur sont pas encore tous connus. Oui, nous avons faillis dans notre tâche. Mais nous ne sommes pas encore vaincus. Il est temps pour nous de sortir de l'ombre. Les humains ont frappé les premiers. Mais ils sont trop sûrs d'eux. Ils nous sous-estiment. Nombre de nos frères sont infiltrés à tous les niveaux de leur société. Une famille d'infiltrateurs nous a fait parvenir les informations suivantes: Les dirigeants du monde humains vont se réunir. Cette réunion secrète aura lieu dans un lieu plus qu'anodin: Un petit village en France. Une base a été établie a proximité. Vous vous y rendrez et attendrez les instructions. Dans ce camp il y aura un contingent des trois autres grandes races cachées. Une alliance a été faites pour la survie de nos trois peuples. Nous comptons sur vous. L'avenir de la race est entre vos mains.

2.4. LES AGGELOS: (bisons)

Le peuple des hommes volants, est un peuple mystérieux. On ne sait que très peu de choses à leur sujet.

La légende dit que les orékos (nom donné aux individus de sexe masculin) ne sortent de leurs grottes que les nuits froides et humides d'automne. Les amnésias (nom donné aux individus de sexe féminin), elles, restent couvrir à l'intérieur de la grotte des énormes œufs gélatineux, qui protègent les embryons pré humano-volants du froid.

Les aggelos font en moyenne 2,60 mètres de hauteur pour 50 kilos. Leur corps est recouvert de minuscules écailles blanches et luisantes. Leurs ailes ont une amplitude de 4 mètres et sont recouvertes de plumes blanches (très ressemblantes au plumage du cygne). Ils ont un corps svelte et un visage long et très fin. Leur régime alimentaire est constitué de baies, de fruits rouges, d'insectes et de lithium qu'ils aspire grâce à une trompe rétractable qui se trouve au fond de leur gorge. Les aggelos sont présents sur les 5 continents, bien dissimulés dans leurs grottes qu'ils surveillent à chaque instant de leur yeux vigilants(ils peuvent voir à des centaines mètres avec une netteté inouïe). Les seuls témoignages humains les concernant parlent d'anges ou d'apparitions divines. En effet, leur écailles et leur ailes blanches les rendent resplendissant à la lumière du soleil et la finesse de leur corps leur donne des allures de noblesse. Leur origine est un mystère total, même eux ont perdu la mémoire de leur origine. En effet, les aggelos ne voit pas d'intérêt dans l'histoire. Passionnés par la vie dans ces aspects les plus simples, ils aiment sortir la nuit et danser dans les airs à de très haute altitude où les hommes ne peuvent voir au mieux que de petits points noirs qu'ils prennent pour des oiseaux.

Très timorés et discrets, ils ne se montrent quasi jamais au grand jour et peuvent rester des semaines enfermés à ce raconter des contes. En plus, de leurs ailes, leurs tailles et la trompe, les hommes volant possèdent une caractéristique fort différente de l'espèce humaine, ils savent communiquer par ultrasons. Ces ultrasons, que les humains ne peuvent pas entendre, leur permettent de communiquer sur de longues distances sans que personnes ne les entendent.

Peuple pacifique et peu intéressé par les querelles entre les races, ils n'envisage pas la guerre contre les humains et ne savent d'ailleurs pas se battre. Ils sont donc partisans d'une solution négociée et en cas de conflit armé ne se battront pas. Mais leur rapidité leur vue extraordinaire sont des atouts à ne pas négliger.

Extrait de l'ordre de l'ordre mission de Birdunduk, Père du ciel :

« Les humains ont découvert notre existence. C'est un fait mais il nous faut à tout prix éviter une guerre. Les vampires ont découvert le lieu d'une réunion secrète des dirigeants humains. Une alliance a été faites pour la survis de nos trois peuples. Une base a été établie a proximité sur le territoire d'une tribu naga. Allez-y et faites tout ce qui est en votre pouvoir pour éviter qu'un conflit n'éclate. Dans ce camp il y aura un contingent des trois autres grandes races cachées. Une alliance a été faites pour la survis de nos trois peuples. Nous comptons sur vous. L'avenir de notre race est entre vos mains. »

3. Qu'est ce qu'un grand camp ?

« Hey chef, c'est quoi un grand camp ? ».

Pour ceux qui n'auraient pas encore vécu de camp, cette rubrique est faite pour vous !!!

Mais ne vous leurrez pas car un camp, plus qu'un moment qui se raconte, et les grands vous le confirmerons, c'est un moment qui se vit...

3.1. Horaire type d'une journée type

Juste pour donner une petite idée de ce que devrait être l'horaire réel en dehors des jours de hike, de jeu de 24h, de surprises, de journée gastro, de constructions, etc. (Chef, t'es sûr que ça vaut la peine?)

08h00:Réveil

08h30:Super-gym matinale

08h45:Petit déjeuner super-vitaminé

09h15:Lavage et préparation de l'inspection

09h45:Inspection

10h00:Lever du drapeau

10h15:Super-activité du matin

12h30 : Dîner

13h15:Temps libre

14h00:Super-activité de l'après-midi, vaisselle

16h00:Goûter

16h15:Suite de la super-activité

18h00:Préparation du feu

18h30:Lavage

19h00:Invitation des super-chefs à l'apéro en super-patrouille

19h15:Repas du soir, vaisselle

20h15:Baisser du drapeau et évaluation de la journée

20h30:super-activité de la soirée

22h20:Coucher

22h30:Couvre-feu

3.2. Totémisation

Le mot "Totem" signifie « Il est mon parent » dans le langage des indiens Ojibwas qui vivaient dans le Nord des USA.

Baden Powell fut totémisé en Afrique du Sud par le peuple Matabélé.

La lune se levait, un vent d'ouest soufflait sur la Savane, riche de ce subtil parfum des rivages de l'Océan. Au loin, on entendait le rugissement d'un fauve; un vautour tournoyait dans le ciel crépusculaire, et soudain, tout proche, un loup hurla.

« Ce doit être un présage », se dit le chef Matabélé; sur un mouvement de sa main, les tambours se mirent à gronder, annonçant le début de la cérémonie. Il n'y avait pas une chèvre dans les cases de torchis et d'osier tressé: tout le village était sur la place principale, assemblé comme un troupeau d'éléphants, en rond autour du grand feu. En évidence se trouvaient le chef, le sorcier au masque de léopard, les meilleurs des chasseurs en costume de cérémonie, et les poètes, mémoires des peuples

Mais, détonnant sur toute cette assemblée, il y avait un blanc. Ses semblables l'appelaient Lord Robert Boden-Powell, mais ses compagnons de chasse, les Matabélé, s'étaient réunis pour lui donner son totem, son nom de guerrier, celui qu'il était le premier étranger à acquérir, mais dont le conseil avait décidé de l'honorer en raison de son courage, de sa ténacité, de sa sagesse et de ses talents de meneur d'hommes. Désormais, il s'appellerait "Le Loup Qui Rôde la Nuit", et tous les Matabélés, impressionnés par ses qualités, le reconnaîtraient comme l'un des leurs...

Ceci se passait en Afrique, au début du siècle passé. En rentrant en Angleterre, BP fonda le scoutisme et en fit une grande famille, un clan, avec ses projets, ses valeurs, ses peines et ses joies, et c'est pour concrétiser l'appartenance à ce clan, que BP reprit l'idée du totem.

Le totem, c'est plus que le nom d'un animal auquel un scout ressemble vaguement : c'est le symbole de son caractère et de son physique, et c'est surtout un nom dans le clan du scoutisme. Recevoir un totem, c'est être reconnu pour ses qualités; c'est devenir un scout à part entière à travers un animal qui nous ressemble et auquel on s'identifie.

La Totémisation est un moment important de la vie scout et donc un moment très solennel, auquel il faut réfléchir, se préparer, surtout ne pas prendre à la légère, mais qu'il ne faut certainement pas craindre.

Pour nous, c'est chaque année, alors que la lune se lève et que le vent d'ouest souffle sur la prairie, riche de ce subtil parfum de sapin et de hêtre, que commence cette grande fête des totems.

3.3. Promesse

3.3.1. Introduction

Cet article est l'un des plus importants. En effet, certains d'entre nous cette année vont s'engager devant nous tous et à travers nous devant les scouts du monde entier à suivre la voie que nous enseigne la loi scout.

Pour se faire, ils ont besoin de soutien et du respect de tous. Nous devons tous nous sentir concernés car c'est devant nous que les promettants vont nous faire l'honneur de promettre de devenir des acteurs vivants, enthousiastes, dans la grande fresque du Scoutisme. C'est une démarche libre et personnelle qui n'engage que ceux qui décident de la faire. Elle est ouverte à tous les totémisés qui le veulent quel que soit leur âge.

Mais promettre de respecter à la lettre chaque article de la loi scout serait utopique, sinon ridicule. Promettre, c'est s'engager à faire de son mieux pour être toujours prêt... à respecter au mieux les lois de la vie scout et dans la vie ordinaire.

Les promettants n'ont pas à s'en faire, nous en reparlerons avec eux en début de camp et nous les aiderons également à se choisir un parrain à la Troupe qui les accompagnera tout au long de ce cheminement

Nous invitons également tous ceux qui ont déjà fait leur promesse à réfléchir à ce qu'ils ont fait de leur engagement.

L'ont-ils oublié ou au contraire l'ont-ils bien respecté...

Si tu te poses des questions par rapport à tout cela, que cela te paraît encore très flou voire superficiel, n'hésite pas à poser tes questions à un aîné ou à un membre du staff. Sans doute pourront-ils t'apporter un éclairage nouveau sur une question qui restait pour toi fort obscure.

3.3.2. les lois scout

- Le scout mérite et fait confiance.

- Le scout s'engage là où il vit.
- Le scout rend service et agit pour la justice.
- Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu.
- Le scout accueille et respecte l'autre.
- 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 développe son corps et son esprit.

3.4. Le woodcraft

3.4.1. Qu'est ce que c'est ?

Le wood-craft, vient des deux mots anglais « wood » et « craft », qui veulent respectivement dire « bois » et « métier » (dans le sens « artisans »).

En effet, durant 3 jours, chaque année, nous nous transformons en « artisan du bois ». Et c'est chaque année que nous sommes touchés par l'originalité dont vous faites preuve : pilotis à 2 mètres, mat suspendu, feuillet à 2 mètres (non non, ceci n'est pas une blague),... Mais des constructions, ce sont aussi des techniques qui l'accompagnent. C'est ainsi que nous avons prévu cette section technique où vous pourrez vous habituer (ou réhabituer) aux différents nœuds utilisés, et vous essayer à les refaire (une corde et quelques bâtons, ce n'est pas très compliqué à faire)

Mais trêve de bavardage, let's get it !

3.4.2. Nœuds utiles

Nœud plat



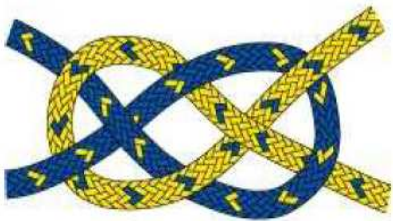
Ce nœud est régulièrement utilisé pour des choses simples.

Nœud de vache



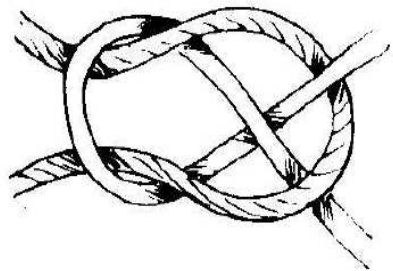
En réalité, ce nœud ne sert à rien... on l'apprend pour ne pas se tromper lorsqu'on fait un nœud plat! Il peut cependant être utile si vous devez fixer quelque chose pour un petit moment, en sachant que vous devrez le défaire dans peu de temps. C'est un mauvais nœud.

Nœud de carrick



Les amateurs ne jureront que par le nœud de Carrick. A vrai dire, il est difficile à faire et il ne tient pas très bien sur les bouts modernes un peu rigide, sauf lorsqu'il est bloqué à mort (et là, bonjour pour le dénouer!). Son seul avantage est qu'il est très photogénique lorsqu'il n'est pas serré. Nous vous le mettons pour le fun.

Nœud de tisserand



Ce nœud sert à réunir deux cordages dont les diamètres peuvent être très différents, mais si l'écart est trop grand, la sécurité sera moindre. Un atout majeur de ce nœud est qu'il est facile à défaire.

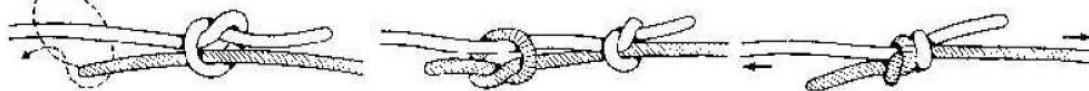
Nœud d'écoute



Il est un brin plus compliqué que le nœud plat, mais a également une meilleure résistance!

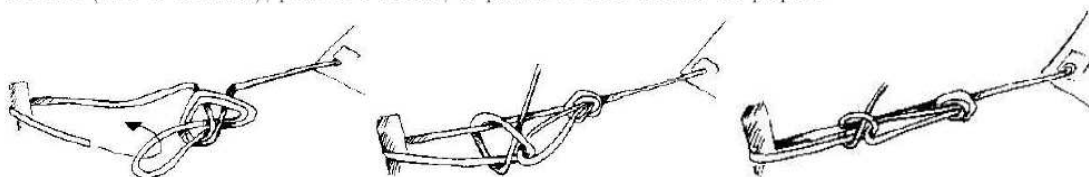
Nœud de pêcheur

Pour joindre deux cordages de différents diamètres entre-eux.

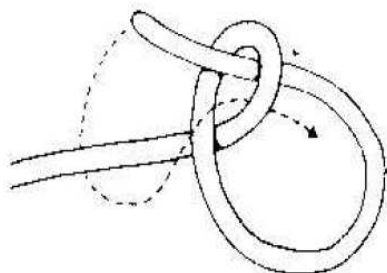


Nœud de tendeur

Un tendeur manque à votre tente ou votre abri? Pour commencer vous allez vous faire taper sur les doigts... c'est pas pour rien qu'on fait des réunions matériel! Mais bon, pas de panique! Il existe le nœud de tendeur. Faire un Noeud de Chaise dans l'oeuillet de la tente. Puis une boucle Noeud en Huit Double (voir ci-dessous), près de l'oeuillet, et passer le brin autour du piquet.

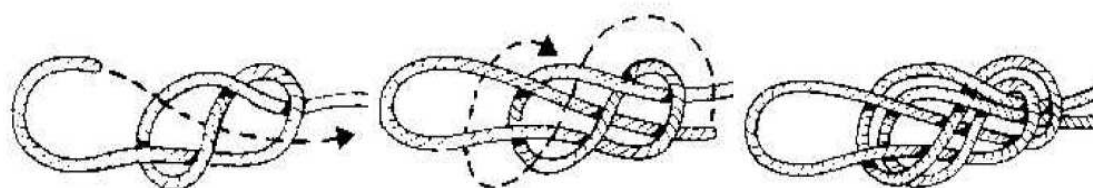


Noeud de chaise



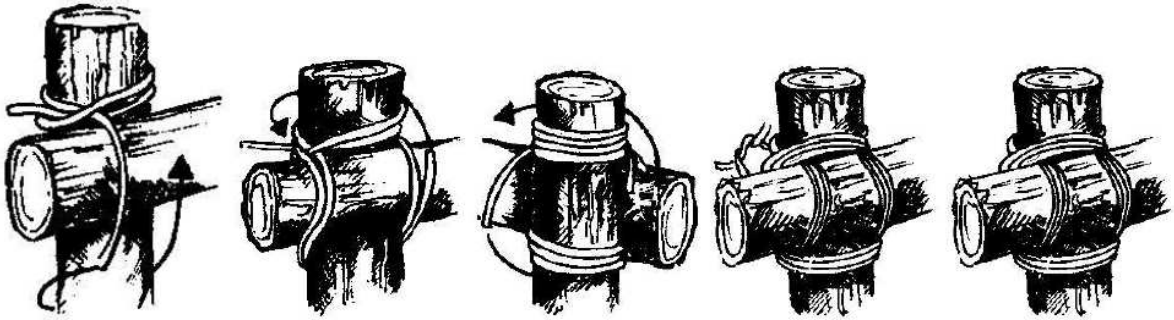
Il est simple, solide et sûr. Plus la charge est lourde, plus il se resserre. On peut l'utiliser en escalade (pour s'asseoir et descendre ou remonter quelqu'un le long d'une paroi à pic), dans des opérations de sauvetage, ou tout simplement au bout de la ficelle enroulant un paquet.

Noeud de huit double



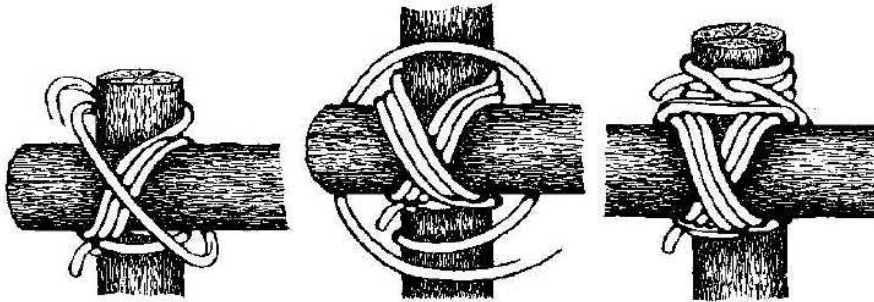
Brelage droit

Mouiller la corde avant de le réaliser, de façon à ce qu'en séchant, la corde se resère.



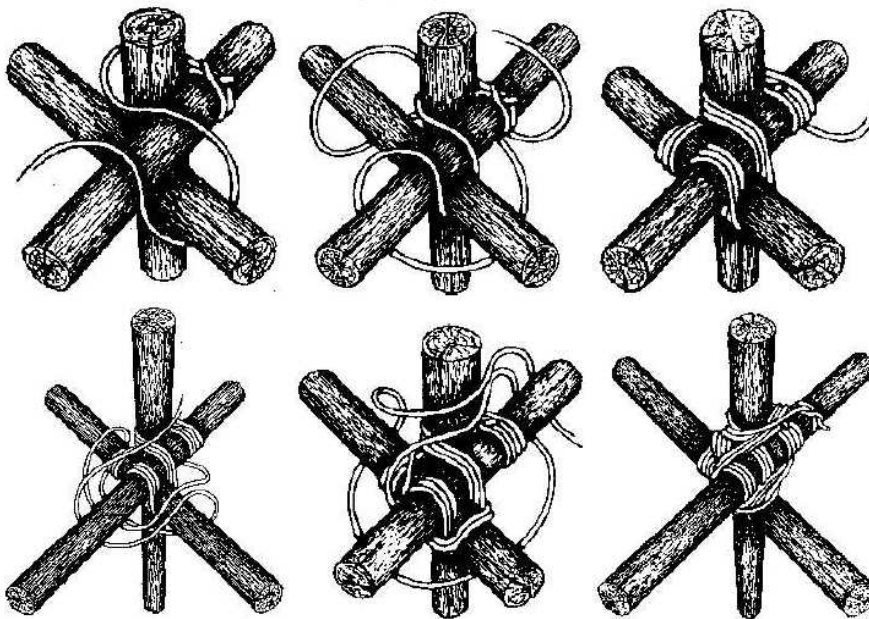
Brelage oblique

Moins Décoratif que son frère le Brelage Droit, le brelage oblique risque moins de laisser l'angle de croisement se déformer.



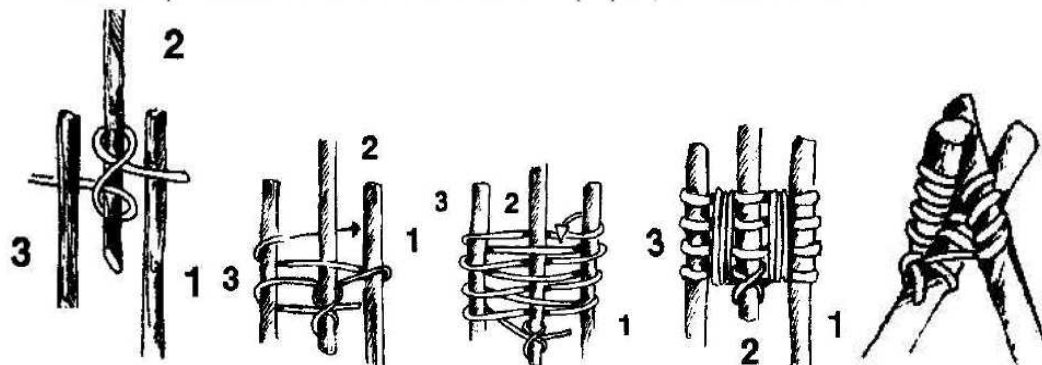
Brelage triple

Peu utilisé dans notre troupe, et pourtant très utile dans de nombreuses constructions...



Tête de Bigue

Pour ceux qui voudraient faire une construction "tipi'que", un nœud bien utile :



3.5. Le hike et ses règles

Le hike est une marche s'étalant sur plusieurs jours. Habituellement, la distance à parcourir est de l'ordre de 25km par jour. Bien sûr l'idée d'utiliser quelque'engin motorisé ou d'enfreindre la "loi scout" ne vous viendra pas l'esprit. Si toutefois cela devait arriver sachez que de nous le saurons sûrement mais aussi et surtout le plaisir d'avoir fait son hike dans les règles de l'art est une satisfaction énorme (en plus c'est comme ça qu'on vit les moments les plus mémorable et dieu seul sait à quel point les anecdotes de hike sont les meilleurs). Alors ne gâchez pas bêtement un moment qui se révèle bien souvent l'un des meilleurs du camp!

Pratiquement maintenant: le hike c'est quoi?

Le Hike... un mot magique et merveilleux... on le range entre "constructions", "feu", "feuillée", "gym" d'une part et "intendance", "jeux", "tente", "Totémisation", "veillée" d'autre part. Car sa simple évocation suffit à nous remplir la tête de souvenirs de moment inoubliables.

Pour ceux qui se demandent encore ce que c'est, on peut répondre qu'il existe essentiellement deux points de vue: le premier, c'est de voir ça comme quelques jours de marche sur le bitume des nationales, fondant sous le soleil de juillet ou ruisselant de la pluie de la fête nationale. Des cloques aux pieds, des bornes qui défilent, et des nuits sans sommeil parce que la paille, ça gratte... Un autre point de vue, c'est celui des scouts qui en ont déjà vécu un, et qui vous le raconteront: souvenirs géniaux d'une patrouille qui a la possibilité de vivre un moment fort, de se rencontrer, de rencontrer les habitants, hospitaliers dans la plupart des cas (en franchement folkloriques dans les autres), une autre patrouille, etc.

Pourtant, pas d'inquiétude à avoir, tes chefs ne t'abandonneront pas à ton triste sort: manque de vivres, cloques (bon hé, si ça n'est pas encore fait, lis la note de bas de page), gémissements, souffrance du CP qui, seul, a encore la force de sonner chez le curé pour avoir de l'eau, et autres détails. En effet, outre la liaison satellite qui te permettra de nous appeler à tout moment (pendant le hike, permanence 24h/24), nous continuerons à sillonner la Bourgogne en voiture pour t'apporter le courrier, le papier toilette, la pharmacie et les nouvelles.

The hike's rules

En uniforme tu resteras (et oui même la cape et le masque).

Le code de la route, tu respecteras.

Les véhicules motorisés tu abhorreras.

Point d'auto-stop tu ne feras...

En ville et en forêt, l'environnement tu respecteras, car chez toi, tu n'es pas!

3.6. Divers

Toujours utile, le vieux morse, même s'il n'est pas pratique pour raconter son dernier week-end. Nous vous mettons également la liste des mots mnémotechniques. Lorsqu'une syllabe contient la lettre "o" le signal [lumineux, sonore, autre] est long ("-"), sinon le son est court ("."). Attention, bien que cette méthode mnémotechnique soit relativement pratique pour envoyer un message, elle l'est très peu pour en recevoir un... Le mieux est de faire la conversion signal-lettre directement.

<i>Lettre</i>	<i>Code</i>	<i>Mot</i>			
<i>A</i>	.-	<i>Arnold</i>	<i>N</i>	-.	<i>Noel</i>
<i>B</i>	-...	<i>Bonaparte</i>	<i>O</i>	---	<i>Ostropo</i>
<i>C</i>	-.-. .	<i>Coca - cola</i>	<i>P</i>	-.-. .	<i>Psychologue</i>
<i>D</i>	-..	<i>Docile</i>	<i>Q</i>	-.-.-	<i>Quoquorico</i>
<i>E</i>	.	<i>Eh</i>	<i>R</i>	-. .	<i>Ramoneur</i>
<i>F</i>	..- .	<i>Farandole</i>	<i>S</i>	...	<i>Sardine</i>
<i>G</i>	--- .	<i>Gondole</i>	<i>T</i>	-	<i>Thon</i>
<i>H</i>	<i>Hilarite</i>	<i>U</i>	..-	<i>Union</i>
<i>I</i>	..	<i>Ici</i>	<i>V</i>	...-	<i>Valparaiso</i>
<i>J</i>	.----	<i>Jablonovo</i>	<i>W</i>	.-.-	<i>Wagon - post</i>
<i>K</i>	-.-	<i>Kohinor</i>	<i>X</i>	-..-	<i>Xrocadero</i>
<i>L</i>	.-..	<i>Limonade</i>	<i>Y</i>	-.-.-	<i>Yoshimoto</i>
<i>M</i>	--	<i>Moto</i>	<i>Z</i>	---..	<i>Zoroastre</i>

Maintenant, quelques codes et abréviations...

A	.-	Appel, écoutez ce qui va suivre (tout message commence par cette lettre)
R	.-	Rassemblement, on court!
CP	-.-. / .-. .	Conseil CP
B	-...	Bidouilles, ramenez-les ou venez les chercher à l'intendance
F	Feu, (préparez vos braises pour la cuisine...)
I	..	Intendance (Venez chercher votre nourriture à l'intendance). Le signal est souvent suivi d'un ou plusieurs "." (apportez autant de bols) et de "-" (autant de casseroles).

4. Conseils

4.1. Généraux

Voici quelques bons conseils pour le hike: éviter les bottes, préférer les bottines aux basquettes et prévenir le frottement avec du sparadrap avant formation des cloques. Si tes godasses sont neuves, ça va faire mal, mais c'est un peu tard pour te rappeler de les acheter aux soldes de janvier.

Pourtant, pas de panique, tu peux les assouplir en les portants dès demain et pendant deux ou trois jours avec... des chaussettes mouillées! Fais cependant attention de ne pas attraper la crève, et ne marche pas trop non plus, ou tu risques de te démolir les orteils à coups de cloques avant même le départ en camp!

N'oublie pas de porter un couvre-chef. Ne lésine pas non plus sur la crème solaire (et n'amène pas une crème "4", ça prendrait de la place pour rien dans ton sac...).

Inutile de parler de la nécessité de se laver (pour tout le monde!), histoire que la transpiration ne devienne pas un milieu privilégié de culture de champignon (inutile de vouloir innover au concours gastro).

Évitez aussi les paris du genre: << Chiche! Je garde le même slip pendant 15 jours...>>

Sois sage avec ton CP et avec tes chefs, écris à tes parents, finis ton assiette et lave toi les mains avant de passer à table. Brosse-toi les dents tous les jours (en plus, ça facilite les contacts si tu rencontres une patrouille guide).

Nous tenons encore plein de conseils à ta disposition, nous te les donnerons en temps voulu.

4.2. Nous polluons...ou plutôt « les humains » polluent...

4.2.1. Introduction

"Le scout découvre et respecte la nature."

"Le scout partage et ne gaspille rien."

Voici deux lois scouts que, nous en sommes sûrs, vous connaissez et sur lesquelles nous aimerions attirer votre attention.

Pourquoi?

Tout simplement parce qu'elles deviennent très actuelles. << Quoi chef??? Ces vieux textes écrits y'a hyper longtemps et qu'on nous fait apprendre? Ca a juste une valeur symbolique... >>

Et bien non!!!

Pour commencer, sachez que la loi scout est réétudiée chaque année au sein de notre fédération et de nos formations.

Il faut croire que B.P. était un vrai visionnaire parce que, il y a de cela 100 ans, (bien avant les mouvements écolos) il avait déjà compris que l'homme et la nature sont étroitement liés. Il avait également compris ce qu'était le gaspillage (cf. 9^{ème} loi).

C'est pourquoi nous avons décidé de placer ce camp sous le signe de l'écologie!!! As-tu d'ailleurs remarqué que ton digest était imprimé en recto-verso? Economie de papier, de place, de poids... Bref c'est un super-digest.

Ne vous inquiétez pas: nous n'allons pas commencer à vous bassiner tous les jours avec de longs sermons parce que, chez les supers-héros, on préfère l'action. Oui, mais quelles actions? Que pouvons-nous faire, nous, seul face à de si grands problèmes?

Ne t'inquiète pas, tes supers-Chefs ont réponse à tout (comme nous le dit la 11^{ème} loi scout) et ils tiennent à ta disposition quelques bons conseils. Des petits conseils simples, mais efficaces. Encore faut-il y penser et acquérir le réflexe de les appliquer:

4.2.2. L'eau

Au camp:

Mettez systématiquement un couvercle sur vos casseroles quand elles sont sur le feu. On a dit un feu... pas un incendie de forêt sur plaine. Quelques bûches suffisent largement!

Quand vous buvez (et il faut boire, beaucoup!!!), utilisez un verre plutôt que de vous renverser la moitié de la bidouille dessus.

Quand vous vous lavez utilisez un bassin de toile ou une bassine, pas 4-5 bidouilles d'eau potable.

A la maison:

Pendant que vous vous brossez les dents, inutile de laisser le robinet couler! Vous l'ouvrez quand vous avez besoin d'eau... normalement c'est comme ça que ça marche.

On est aussi propre avec une douche de 5 minutes qu'avec une douche d'1h... Et puis de l'eau trop chaude pendant trop longtemps abime la peau.

4.2.3. Le savon

Nous sommes chaque année effarés par le carnage écologique que génère le déversement du savon dont on se sert pour

se laver dans la plaine ou la rivière. Un ou deux petits conseils:

Au camp:

Arrêter de vous laver... avec des savons bourrés de produits chimiques! Il existe des savons naturels et écologiques (savon de Marseille sans additif chimique, écovert, ...).

Il n'est pas nécessaire de vider le pot de savon. Une grosse noisette suffit.

Pour éviter de gaspiller trop de savon et d'eau (si vous n'êtes pas dans une rivière) utilisez un bassin de toile ou une bassine.

A la maison:

Même chose que ci-dessus. Inutile d'utiliser une bouteille de shampoing par jour. Du moment "que ça mousse", c'est bon. Pas besoin que "ça mousse beaucoup". Ce que vous voyez n'est qu'un excédent de savon n'ayant pas servi. Trop de mousse veut tout simplement dire "trop de savon"...

Pourquoi ne pas encourager vos familles à utiliser des produits moins agressifs? Ils ne sont pas plus chers!

4.2.4. Les déchets

Au camp:

La plaine de camp n'est évidemment pas une décharge et les déchets vont à la poubelle.

Et même plus: dans la poubelle adéquate! (les tetrapaques (plastique, carton de lait etc...) dans la poubelle bleue, les papiers dans la poubelle jaune, le verre à l'intendance et le reste dans la poubelle blanche.

N'oubliez pas le "trou à bouffe"; eh oui le compost est un moyen tout ce qu'il y a de plus écologique

pour se débarrasser des déchets.

A la maison:

Même chose que ci-dessus...

Encouragez vos parents à acheter des produits avec peu d'emballages plastiques...

Veillez à recycler votre papier. Quel est l'intérêt d'en faire une boulette que vous jetez avec le reste?

4.2.5. Le hike

Même quand on n'est pas sur le camp d'entraînement il faut faire attention:

Ne jetez pas vos déchets n'importe où: attendez de voir une poubelle.

Mieux: vous pouvez même ramasser les déchets qui traînent!!! (On ne vous demande pas de passer votre journée à ça... faites simplement un geste si vous voyez une canette qui n'a rien à faire sur la pelouse).

Ne prenez pas de savon au camp! << Comment ça pas de savon au camp? Tu déconnes? >>.

Pas du tout... nous aurons un savon écologique à notre disposition pendant ce camp!

N'emporte donc ni shampoing, ni savon "pour le corps", ni poudre à lessiver... Tes chefs ont pensé à tout!

Mais munis-toi quand même de dentifrice...

Pour terminer, n'oubliez pas que l'esprit scout ne s'arrête pas quand vous enlevez votre chemise.

Alors appliquez chaque jour chez vous, à l'école et partout où vous allez ces quelques conseils...

Il est possible de faire changer les mentalités.

5. Petite flash-back de cette année (presque) passée





6. Que prendre au camp ?

6.1. Sur soi

- ⇒ Uniforme impeccable (short bleu-marine, foulard, chemise scoute avec boutons!!!)
- ⇒ Pique-nique pour le samedi midi-Carte d'identité
- ⇒ Carte Euromut

6.2. Dans son sac

Nous insistons fortement pour que vous preniez un sac à dos et non pas une valise!!! Croyez-en notre expérience...

Matériel de base:

- ⇒ -costume de monstre (très important cette année)
- ⇒ -Matelas pneumatique (avec pipettes c'est toujours mieux...)
- ⇒ -Sac de couchage
- ⇒ -Pyjama
- ⇒ -Trousse de toilette, bassin de toile, mouchoirs
- ⇒ -PAS DE SAVON!
- ⇒ -Maillot de bain, bonnet, essuie
- ⇒ -3-4 essuies de vaisselle sacrificiables
- ⇒ -Sous-vêtements, chaussettes
- ⇒ -Casquette, bob, chapeau scout
- ⇒ -Crèmes solaire, après-solaire et anti-piqûres
- ⇒ -Médicaments personnels (s'il y a lieu)
- ⇒ -1 ou 2 pantalons
- ⇒ -3 ou 4 shorts (dont shorts bleu-marine!)
- ⇒ -Chemises, T-shirts
- ⇒ -1 ou 2 pulls chauds
- ⇒ -Baskets, chaussures de rechanges
- ⇒ -Vêtements de sport
- ⇒ -Gourde

Equipement utile

- ⇒ -Boussole
- ⇒ -Petit canif
- ⇒ -Gamelle
- ⇒ -De quoi écrire (des timbres seront vendus à l'intendance)
- ⇒ -Lampe de poche (avec piles [rechargeables de préférence...])
- ⇒ -Pincés à linge
- ⇒ -Nécessaire de couture
- ⇒ -Gants de travail

Equipement facultatif

- ⇒ -Ton instrument de musique

A ne PAS prendre

- ⇒ -Pétards (dans tous les sens du terme !)
- ⇒ -Couteaux dangereux
- ⇒ -Lecteur CD, cassette, MP3, ASP, WMA, OGG, WAV, MPG, ???, ???, et autres formats musicaux que nous aurions oublié de citer.

Nous nous réservons le droit de confisquer tous objets non-conformes aux valeurs du scoutisme.

7. Renseignements généraux

7.1. Contacts lors du camp

7.1.1. Courrier

Troupe Jumpertz
Nom du scout (+Totem)
Le couvent
Beaumont-Sardolles 58270 Bourgogne France

7.1.2. Téléphone

Numéro d'URGENCE:
Wallaby: 0477395866
(Nous insistons: ce numéro est un numéro d'urgence)

7.2. Récapitulatif pour les parents

7.2.1. Dates et frais

Départ:
Nous vous donnons rendez-vous à Saint-Boniface, le mardi 14 juillet à 8h30

Retour:
Nous vous donnons à Saint Boniface, le mercredi 29 juillet à 17h

Participation aux frais

Le prix du camp s'élève à 180 € (n'oubliez pas de déduire l'acompte si vous l'avez payé), payables avant le 1 juillet 2008 sur le compte 001-4470919-71 avec, en communication le nom, prénom ou totem du scout. Merci de respecter ce délai pour notre organisation...

Attention! Le prix ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre enfant au camp. N'hésitez pas à contacter Campagnol ou un membre du Staff d'Unité, nous trouverons ensemble la solution la plus satisfaisante (avant la date limite du 1 juillet).

Veillez envoyer l'autorisation parentale dûment remplie à Wallaby (adresse ci-dessous) avant la date limite du 1 juillet 2008 si vous n'avez pas encore remis d'autorisation pour votre enfant... (Celle que vous avez reçue dans le canard à l'orange suffit).

Rappel : si vous n'avez pas encore envoyé de fiche médicale, faites là parvenir à Burunduk au plus vite. (Votre enfant ne peut pas partir s'il n'a pas de fiche médicale)

Adresses:
Thibaut De Ryck (Wallaby)
Rue Alfred Giron 47
1050 Bruxelles

Chaque scout doit avoir sur lui, le jour du départ:
Sa carte Euromut
Sa carte d'identité

Son uniforme impeccable

Il est strictement interdit d'avoir:

- Walkman, discman et autres appareils provoquant des comportements proches de l'autisme
- Pétards (à prendre dans tous les sens du terme...)
- Objets précieux
- Tout objet ne suivant pas la ligne de conduite du scoutisme

Nous serons intransigeants sur ces derniers points.

Écrivez à votre fils, il y va de l'ambiance de camp (attention nous sommes en France. Prenez-y vous à temps.)

7.2.2. Documents

Si vous n'avez pas encore remis l'autorisation parentale reçue dans le canard à l'orange! (n'en remplissez qu'une seule).

Merci de remettre cette autorisation parentale avant la date limite!

(Voir "renseignement généraux").

N'oubliez pas de la faire valider par votre commune.

Je soussigné(e) (nom des parents, tuteurs, répondants).....

autorise mon fils (nom et prénom du scout)

à participer au camp éclaireur de la Troupe Jumpertz (BC033-FCS) qui se déroulera du 14 au 29 juillet 2008 à Beaumont-Sardolles (France).

Durant le camp, je place mon fils sous la responsabilité de Thibaut De Ryck (Wallaby)

Au cas où, au cours du camp, l'état de santé de mon fils réclamait une décision urgente et à défaut de pouvoir moi-même être contacté(e) personnellement, je laisse toute initiative au médecin ou chirurgien dans le choix de celle qu'il jugerait utile.

Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacement en autonomie (activités et déplacement de patrouille par exemple).

Mes coordonnées en cas de nécessité sont:

Nom - Prénom:

Téléphone:

Fait à :

Le :/...../2008

Signature:

7.3. Contacts généraux

Thibaut DE RYCK

02 640 27 03 - 0477/39.58.66

WALABY Sans foi ni loi

Naissance 03-avr-89

Rue Alfred Giron, 47

1050 BRUXELLES

Adresse courriel: tib_drk@hotmail.com

Henry BABOY

02 647 41 15 – 0487/17.59.54

KOUDOU Triangle des Bermudes

Naissance 23-févr-90

Adresse courriel: henrybaboy@hotmail.com

Tanguy VERSCHAEREN

02 648 96 15 - 0479/67.83.03

CAMPAGNOL Sam Gamegie

Naissance 19-oct-89

Adresse courriel: tanguyv182@hotmail.com

Francois TRICOT

02 647 95 89 0476/65.88.47

BURUNDUK En Terrace

Naissance 08-novembre-89

Adresse courriel: francoistricot@hotmail.com