

TROUPE 33 JUMPERTZ

JUILLET 2015

OPÉRATION ARTÉMIS

## Table des matières

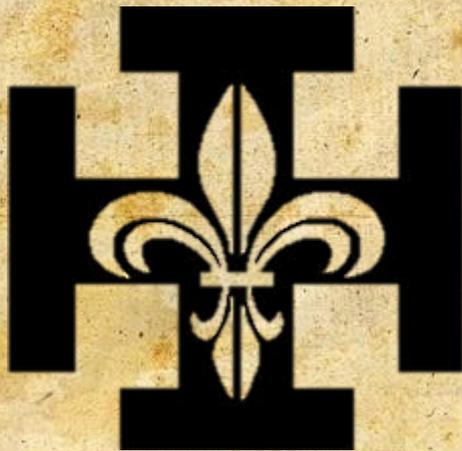
1. Avis aux scouts
2. Le thème du camps
  - 2.1. Canard à l'Orange juin 2085
3. Qu'est ce qu'un grand camp ?
  - 3.1. Horaire type d'une journée type
  - 3.2. Totémisation
  - 3.3. Promesse
    - 3.3.1. Introduction
    - 3.3.2. les lois scoutes
  - 3.4. Le woodcraft
    - 3.4.1. Qu'est ce que c'est ?
    - 3.4.2. Constructions
    - 3.4.3. Nœuds utiles
    - 3.4.4. Tenderfoot
  - 3.5. Le hike et ses règles
4. Conseils
  - 4.1. La Terre que nous tuons
    - 4.1.1. Introduction
    - 4.1.2. L'eau
    - 4.1.3. Le savon
    - 4.1.4. Les déchets
    - 4.1.5. Le hike
5. Coin technique
  - 5.1. Morse
  - 5.2. Bois et feux
6. Que prendre au camp ?
  - 6.1. Sur soi
  - 6.2. Dans son sac
7. Renseignements généraux
  - 7.1. Contacts lors du camp
    - 7.1.1. Courrier
    - 7.1.2. Téléphone
  - 7.2. Récapitulatif pour les parents
    - 7.2.1. Dates et frais
    - 7.2.2. Documents
  - 7.3. Contacts généraux

# Avis aux scouts, juin 2085

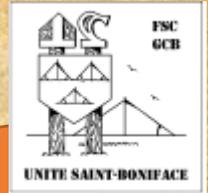
Chers Scouts !

Vous avez sans doute en mémoires le temps où la terre était encore un lieu vivable, où l'humanité croyait en un futur de réussite, en exploitant la planète-terre et en y construisant ses édifices omniprésents et gargantuesques ! Cette période révolue est bien sûre celle du XX ième siècle ! Ce siècle, qui est marqué par des grands périodes dont vous vous souviendrez sans doutes, tels que les années folles, la crise qui les suivie, la seconde guerre mondiale,... Ce siècle où l'on a vu naitre un bouquet d'idéologies qui ont engendré des manifestations humaines, comme par exemple lors de la célèbre révolte de mai 68, où du grand festival de Woodstock !

Ce temps est loin. Il a filé, emportant le monde et les hommes à leur perte , usé et ruiné. En fin de ce XXIème siècle, l'humanité périt. C'est pourquoi nous faisons appel à vous, expérimentés en mission à hautes responsabilités, **pour sauver l'espèce humaine** ! Les risques sont grands, il s'agira d'une mission spéciale d'exploration spatiale... départ, le 17 juillet 2084 !



# Le Canard



N° 294

Juin 2075

à l'Orange



## NUMERO SPECIAL LA CATASTROPHE DU 21<sup>ème</sup> SIECLE



*Voyez notre récapitulatif de ce qui s'est produit durant ce siècle en crise. Sera-t-il le dernier que connaîtra l'humanité ?*

*Nous avons fait un super listing des événements importants du 21<sup>ème</sup> siècle !*

## Un siècle de Crise



*“Je ne sais pas comment on fera la Troisième Guerre mondiale, mais je sais comment on fera la quatrième : avec des bâtons et des pierres.”*

*Albert Einstein*

Après une première moitié chaotique, le 20<sup>ème</sup> siècle a vu fleurir une quantité exceptionnelle d'idéologies pacifistes, de mouvements de solidarité et d'encouragements à une recherche de simplicité et de retour à la nature. En effet, le fameux festival de Woodstock (dont certains prétendent qu'il aurait en réalité eu lieu dans le charmant petit village de Carlsbourg) en est un bel exemple. Malheureusement l'humanité n'a pas su mettre en applications ces belles idées. La cupidité de l'homme, la course à la croissance, ainsi que la lobotomisation télévisuel sans cesse plus violente, ont rendu l'homme INDIVIDUALISTE. Ce nouveau comportement de l'humanité a entamé des réactions en chaîne à l'échelle mondiales qui ont eu des répercussions fatales pour notre Terre Mère. En effet, la pollution des océans, de l'atmosphère et des

terres cultivables, déjà bien développée au 20<sup>ème</sup> siècle, n'a cessé de s'accélérer pour nous mener au milieu du 21<sup>ème</sup> siècle à une situation critique: l'air étant devenu irrespirable dans les plus grandes villes, la montée des eaux ayant inondé des régions entières et les productions alimentaires ne répondant plus aux besoins de l'humanité, la population mondiale a fortement diminué il eut de grands mouvements de population. L'humanité changea de visage. Les gens qui ont réussi à fuir les grandes villes côtières et essayé de s'installer dans les villes continentales ont été confrontés aux refus des habitants de ces dernières, protégeant leurs dernières ressources. Dans toutes les régions du monde, les hommes se refermèrent sur eux-mêmes et l'humanité a ainsi assisté à son plus grand mouvement de "désolidarisations". Tous les états et pays se disloquèrent petit à petit. Chaque ville,

chaque lac, chaque vallée, chaque ferme est devenu une forteresse où les hommes s'affrontèrent pour s'accaparer les dernières ressources vitales à leurs portés. Pour se battre, les hommes utilisèrent toutes sortes d'armes artisanales faites à partir de tout ce qu'ils trouvèrent, y compris des déchets radioactifs et chimiques. L'utilisation de ces derniers a mené le degré de pollution à une situation telle que tous les êtres vivants sur Terre sont maintenant menacés d'extinction totale. Aujourd'hui en 2084, avec une population mondiale d'environ 800.000, équivalente à 0.01% de celle de 2020 (8.000.000.000), nous avons atteint la même population qu'en -12.000 avant J-C. L'extinction de l'humanité n'a jamais été aussi proche. Les derniers survivants de cette planète devenue hostile voire mortelle, lèvent les yeux vers le ciel et rêvent d'un monde meilleur.

## Evènements importants du



## Catastrophes Naturelles

- 1986 : Tchernobyl, Russie: Central nucléaire
- 2005 : USA: ouragan Catharina
- 2010 : Haïti: tremblement de terre
- 2011 : Fukushima, Japon: un tsunami de plus de 30m s'abat sur les côtes du Japon et fissure des réacteurs de la centrale nucléaire de Fukushima.
- 2025: Terrible tempête de sable recouvre la totalité de l'Afrique: nous devons maintenant traiter avec les scorpions
- 2033 : Europe occidentale: Tsunami a la mer du nord provoqué par la fonte totale de la calotte glaciaire, Bruxelles les bains n'a jamais eu autant de succès, + st boni sous la mer
- 2046: Les OGM des cultures chinoises condamnent le monde à une famine terrible
- 2063: L'air est maintenant totalement irrespirable: Les plus démuni ne pouvant se procurer des masques, périlissent.
- 2064: Le grand ouragan qui dura 5 ans anéanti la Russie et une partie de l'Asie.
- 2071: un grand tsunami inonde le Brésil et l'Argentine.

## Avancés scientifiques

- 2009: Saint Boni va sur la lune, première troupe scout à marcher sur la lune.
- 2018 : Un ostéopathe de renom irlandais connu sous le nom de Kall-aho se clone, par erreur un million de fois pour devenir le maître du monde, par erreur. Il échoue, par erreur, puisque son dernier clone se suicide, par erreur, en septembre 2019.
- 2021: Invention de la pizza boulette supplément sucre blanc.
- 2023: Sortie tant attendue de la playstation 8. Conséquence, un grand nombre de mort ou au moins un nombre conséquent sans conséquence grave comparé à l'invention de la pizza boulette plongeant définitivement la population dans le diabète. En effet 65% de la population mondiale en souffre.
- 2051: Un célèbre chimiste équatorien connu sous le nom de Gall Away découvre, en mélangeant du ketchup et de la mayonnaise sur une feuille de salade trainant sur un bon sandwich du quartier, une sauce cocktail au résultat explosif qui deviendra l'arme favorite des survivants de la terre, remplaçant ainsi les armes traditionnelles **devenues très rares.**

## Conflits

- 2022 : Bruxelles, Belgique: Le conseil européen met en avant le problème de la radioactivité de la sauce andalouse et interdit sa production dans toute l'Europe, s'en suit deux ans de guerre civile et la naissance d'un nouveau trafic international.
- 2042 : Déclaration de la 3ème guerre mondiale: Le Portugal et son allié de toujours le Lichtenstein déclarent la guerre à la nouvelle Zélande qui vient de les dépasser dans le commerce international de la morue jaune.
- 2048 : Un général de renom connu sous le nom de Ké-ha désamorce par erreur les mines du plus grand espion du MI6 assurant la victoire à la nouvelle Zélande.

## Ecologie

- 2026: le dernier écureuil se fait écraser par Brigitte Bardot: disparition définitive de l'espèce.
- 2029: la production de céréale ne permet plus la production de golden gramms: le peuple hurle
- 2031: la dernière tulipe est cueillie pour offrir à la reine d'Angleterre: disparition définitive de l'espèce
- 2035: le dernier mouton noir s'étouffe avec son herbe: disparition définitive de l'espèce
- 2039: l'air étant trop pollué, les oiseaux commencent à attaquer les hommes
- 2040: Les USA ont disparu, personne ne les retrouve...
- 2049: Le dernier arbre de la forêt amazonienne est coupé.
- 2057: Réapparition du kellen ken (oiseau de terreur)

# Dossier 21564- Opération Artémis explorer 2.0

**TOP SECRET**

Dossier : 21564  
Opération : Artémis Explorer 2.0  
De : quartier général de l'unité  
Saint-Boniface  
A : Ancien scouts  
Objet : Cahier de bord  
Date d'exécution : 25 juin 2084



- 12 Janvier 2034 :  
Le staff de la troupe 33 envoie un premier message dans l'espace dans le but de contacter quelqu'un qui pourrait sortir la planète Terre de sa situation critique.

- 5 Novembre 2059 :  
Le Staff de la troupe 33 part s'installer dans la station lunaire Jumpertz. Les cinq chefs continuent d'envoyer des messages fréquemment vers les confins de l'espace, mais ils ne reçoivent aucune réponse.

- 30 Mars 2083 :  
L'équipe du staff intercepte enfin un message mais son contenu et son origine restent inconnus. L'équipe travaille jour et nuit pour le décrypter.

- 5 Juin 2083 :  
Le message vient d'être traduit. Son contenu reste top secret mais d'après nos sources ce message indique que la vie serait possible sur une autre planète que la Terre.

- 15 Juin 2083 :  
Le lieu d'émission du message semble être identifié : il s'agirait de la planète ARTEMIS-387-α dans le système solaire BERT-X. Les chefs préparent une expédition : Artemis Exploreur.

- 8 Août 2083 :  
Le vaisseau PROMETEUS décolle vers la planète ARTEMIS-387-α avec à son bord le staff de la troupe 33.

- 17 Août 2083 :  
La base lunaire perd le contact avec le PROMETEUS. Aux dernières nouvelles, le vaisseau suivait la trajectoire prévue.

- 24 Septembre 2084 :  
Le staff d'Unité décide d'initier une seconde mission : Artemis Explorer 2.0.

- 26 Septembre 2084 :  
Le staff d'Unité désigne les membres de la Mission Artemis Explorer 2.0. Il s'agit des anciens de la Troupe 2014-2015, la meilleur qu'il n'y a jamais eu, composé de l'escadron Cerfs, du régiment chevreuils, de la cohorte bisons et de la section Cougars. Il nous a fallu du temps pour rassembler cette troupe éparpillée aux quatre coins du monde.

- 4 Janvier 2085 :  
L'équipe est au complet, les entraînements ainsi que la construction du vaisseau EXODUS peuvent commencer.

- 17 Juillet 2085 :  
Départ de l'EXODUS depuis la base lunaire avec son équipage au complet.



Dossier : 21564  
Opération : Artémis Explorer 2.0  
De : quartier général de l'unité  
Saint-Boniface  
A : Ancien scouts  
Objet : Ordre de Mission  
Date d'exécution : 25 juin 2084



- Atteindre la planète ARTEMIS-387- $\alpha$ x dans le système solaire BERT-X.
- Construire un camp de base.
- Explorer la planète et tenter d'entrer en contact avec les formes de vie en présence.
- Tenter d'établir le contact avec l'équipe du Staff.
- Étudier la planète et s'assurer qu'elle soit viable.
- Envoyer un rapport précis de vos observations.
- En cas de complication, obligation de revenir avec le maximum d'information.

<b>Descriptif des unités</b>				
	<b>Escadron Cerfs</b>	<b>Régiment Chevreuils</b>	<b>Cohorte Bison</b>	<b>Section Cougars</b>
<b>couleur</b>	noir	vert	Violet	brun
<b>caractéristiques</b>	-Aventurier, -intelligent, -ingénieur	-Discret, -observateur, -menteur	-Fort, -puissant, -se sacrifie	-Agile, -rapide, -moqueur
<b>type de missions favorites</b>	-exploration de zones dangereuses -réflexion -stratégie	-espionnage -repérage -manipulation -top secret	-Mission de force -rentrer dans le lard -Protection	-accès difficiles (yamakasi) -évasion, -narguer l'ennemi
<b>descriptif du leader de l'équipe</b>	On raconte qu'il aurait percé à jour le secret de la sauce andalouse. C'est un leader, les membres de la troupe ont confiance en lui.	Auteur à succès, il aurait à son actif plusieurs chansons célèbres dont stewball, il conduit une navette spatiale mieux que personne	Il aurait abattu un arbre en un coup d'hache. Il serait capable de soulever à lui tout seul une navette spatiale	En cas de pépin technique, son coté Mac Gyver est des plus utiles.
<b>Fait d'arme des équipes</b>	Durant l'inondation du nord de l'Europe, ils ont construit une île artificielle qui a permis de sauver au moins des millions de personnes	Ils sont à la base de toutes les chansons de générique, des cascades, et des effets spéciaux des James Bond du XXème siècle.	Durant la 3eme guerre mondiale, ils n'étaient pas 300, mais bien 9, et ils ont défendu le col de Carpentras contre au moins des millions, la seule grande victoire du Portugal.	Par leur ruse et leurs charmes ils ont séduit la reine d'Angleterre et ses suivantes avec des tulipes leur assurant l'exclusivité de la commercialisation des pizzas boulette supplément nouilles chinoises
<b>Idole</b>	Indiana Jones	James Bond	RAMBO !!!!	Jackies Chan
<b>Pour faire partie de l'équipe</b>	Pouvoir quitter son ami sans verser une larme	Chut! C'est top secret...	Avoir vu: -Rambo 1, -Rambo 2: la mission, -Rambo 3, -Rambo 4: contre les vampires, -Rambo 5: mais ou est donc ornicar?, -Rambo 6: l'empire contre-attaque, et surtout -Rambo 9: à la piscine.	Maitriser le triple Xu Bu Tiao Zhang de Shaolin Soccer, sans se casser le gros orteil

# Qu'est ce qu'un grand camp ?

Chaque année, d'aucun se pose (ou se repose) la question suivante : « mais qu'est-ce qu'un grand camp ? ». Oh toi, jeune scout qui vient tout droit de la meute et qui n'as connu que ces « petits » grands camps, ces pages sont faites pour toi ! Saches qu'un camp scout est à des années lumières de ce que tu as pu vivre jusqu'à présent : la vie en patrouille, les constructions, le jeux de 24h, La journée fun, autant d'évènements que tu n'as certainement pas pu vivre chez les loups (et que tu ne vivras nulle part ailleurs que chez nous).

Et que dire des classiques Jeux Olympiques, journées gastro, hike et tournoi de foot, autant d'activités que tu as certainement connues au louveteau mais qui prennent une toute autre dimension chez les scouts ! Mais ne te leurre pas car, comme nous le répétons chaque année, « plus qu'un moment qui se raconte, c'est un moment qui se vit... »

## Horaires 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:Gym matinale  
08h45:Petit déjeuner vitaminé  
09h15:Lavage et préparation de l'inspection  
09h45:Inspection  
10h00:Lever du drapeau  
10h15:Activité du matin  
12h30:Dîner  
13h15:Temps libre  
14h00:Activité de l'après-midi, vaisselle  
16h00:Goûter  
16h15:Suite de l'activité  
18h00:Préparation du feu  
18h30:Lavage  
19h00:Invitation des super-chefs à l'apéro en patrouille  
19h15:Repas du soir, vaisselle  
20h15:Baisser du drapeau et évaluation de la journée  
20h30:Activité de la soirée  
22h20:Coucher

## 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 Baden-Powell, mais ses compagnons de chasse, les Matabélés, 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.

### Promesse

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 enseignons 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.

Les lois scoutes

- 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.

## Lewoodcraft

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, feuillées 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 do it !

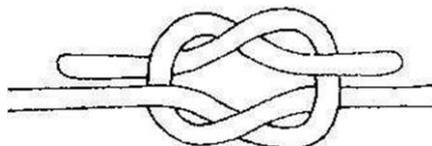
Noeuds utiles

### **noeud plat:**

**Ce noeud est régulièrement utilisé pour des choses simples.**



### **Noeud de vache :**



**En réalité, ce noeud ne sert à rien... on l'apprend pour ne pas se tromper lorsqu'on fait un noeud 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 noeud.**

### Noeud de tisserand:

Ce noeud 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 noeud est qu'il est facile à défaire.



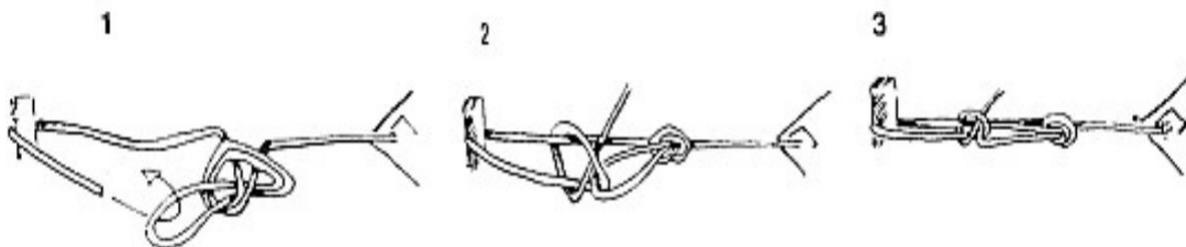
### Noeud de pêcheur:

Pour joindre facilement deux cordages entre-eux.(ex: rallonger les tendeurs)



### Noeud 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 réunion matériel! Mais bon, pas de panique! Il existe le noeud de tendeur. Faire un Noeud de Chaise dans l'œillet de la tente. Puis une boucle Noeud en Huit Double (voir ci-dessous), près de l'œillet, et passer le brin autour du piquet.



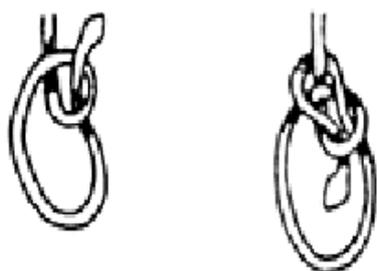
### Noeud de chaise:

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

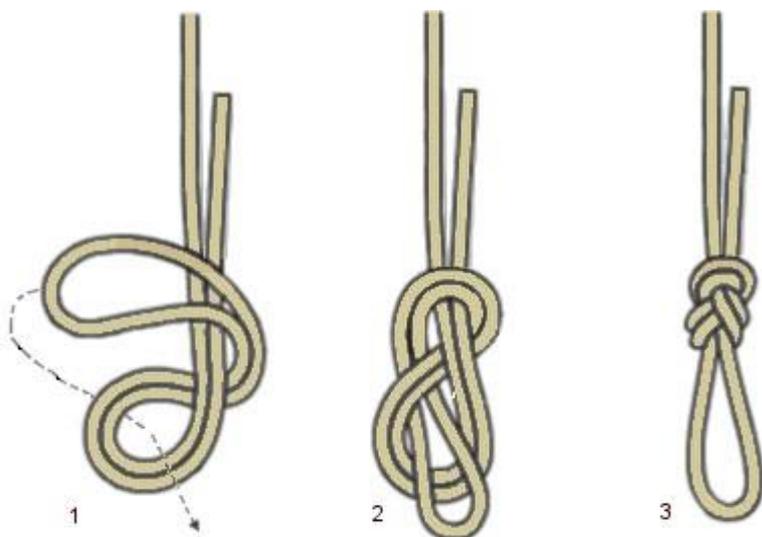
descendre ou remonter quelqu'un le long d'une paroi à pic), dans des opérations de sauvetage, ou tout simplement au bout de la ficelle enroulant un paquet.

**Moyen mnémotechnique:**

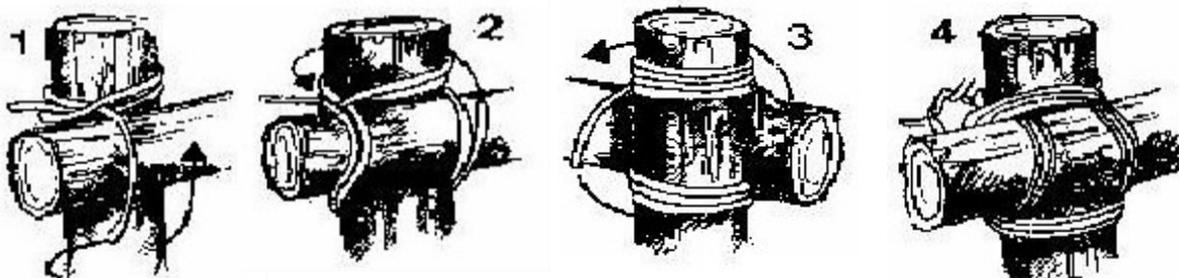
*le serpent sort du puits, tourne autour de l'arbre et rentre dans le puits.*



**Noeud du double huit:**

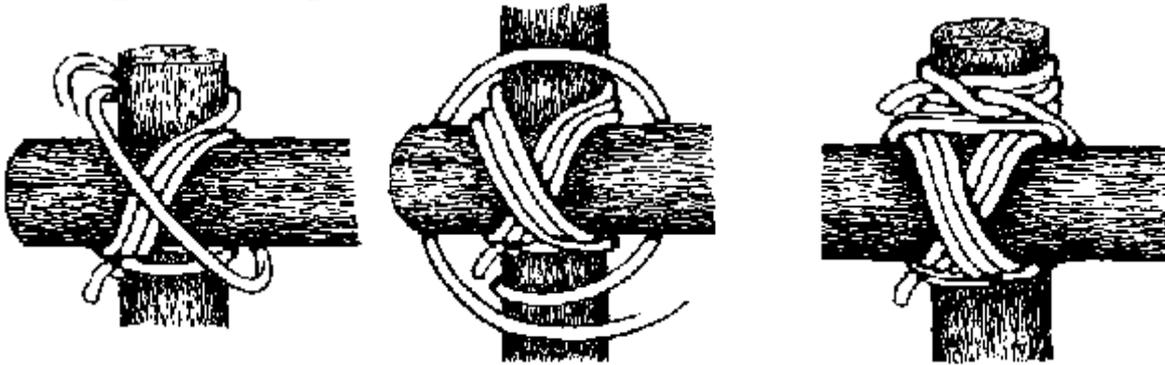


**Brélage:**

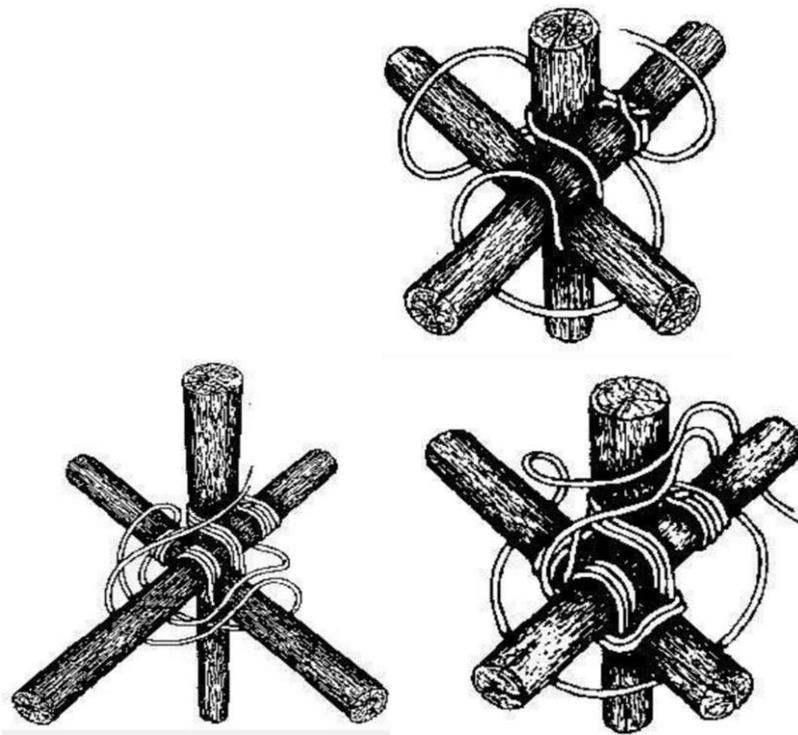


**Mouiller la corde avant de le réaliser, de façon à ce qu'en séchant, la corde se resserre.**

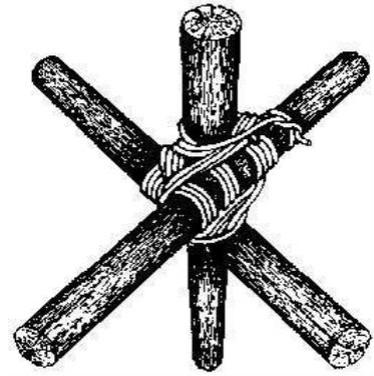
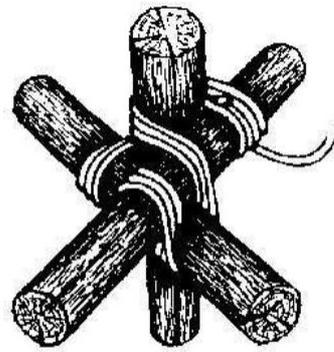
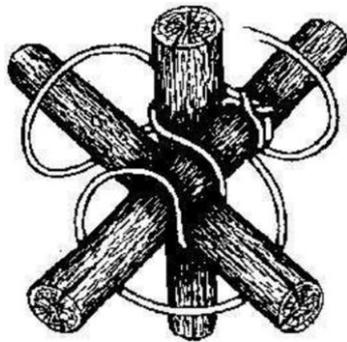
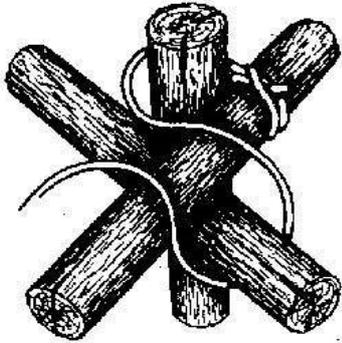
**Brêlage en diagonale:**



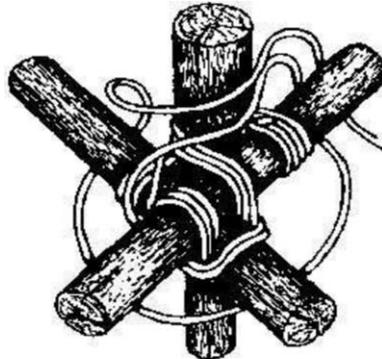
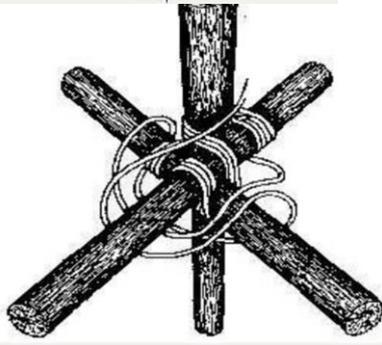
**Moins Décoratif que son frère le Brelage Droit, le brelage oblique risque moins de laisser l'angle de croisement se déformer.**



## Brelage triple:



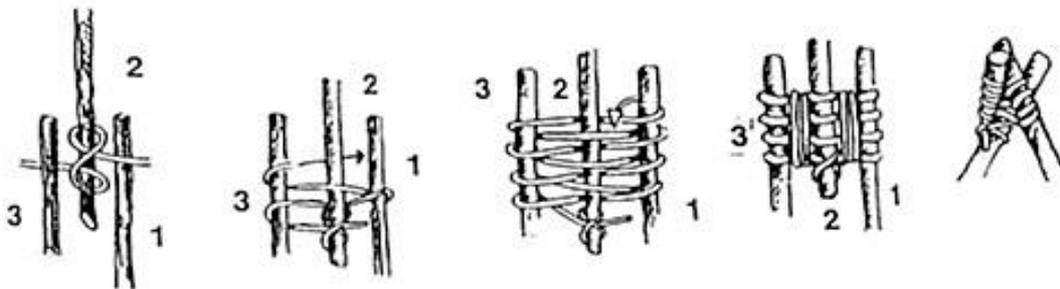
Lesnoeuds.com Etape 1



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

## Tête de bigue:

Pour les constructions tipi'ques:



## LeTenderfoot

Le tenderfoot (pied tendre pour les nuls en anglais), c'est un ensemble de petites épreuves qui t'aideront à connaître les bases de la vie scout et du scoutisme. Mais ne t'inquiète pas, ceci n'est pas un examen ! N'hésites surtout pas à demander de l'aide aux plus grands ou aux chefs, ils seront toujours là pour répondre à la moindre de tes interrogations. Voici la liste des épreuves que tu sauras faire à la fin du camp :

### 1 - Bases de notre scoutisme

- Connaître et savoir résumer la vie de Baden Powel
- Connaître les dates de fondation du scoutisme dans le monde, en Belgique et à la 33ème
- Connaître l'organisation de la fédération de laquelle dépend la 33ème
- Comprendre les 10 articles de la loi scout
- Connaître la signification du salut scout

### 2 - Compétences de base pour un bon camp

- Connaître les abréviations en morse utilisées aux camps et aux réunions
- Savoir utiliser une hache et une scie - Savoir les entretenir
- Participer à l'inventaire d'une malle intendance et d'une malle à outils
- Participer au montage et au démontage d'une tente
- Savoir faire un feu correct

### 3 - Noeuds de base

- Noeud de batelier et noeud constricteur
- Noeud plat et noeud de vache
- Brelage carré
- Tissage

### 4 – Secourisme

- Savoir agir en cas d'accident
- Soigner plaie bénigne, brûlure

➤ Savoir soigner une piqûre d'insecte

5 – Divers

➤ Savoir comment trier les déchets

➤ Connaître les bases de la sécurité piétonnière

➤ Savoir lire une carte d'état major

➤ Connaître les noms et/ou totems de tous les scouts

### 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 un 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 meilleures). 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, 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 région en voiture pour tout le nécessaire.

## The hike's rules:

***En uniforme tu resteras. 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 .***

# Conseils

## 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.

## La Terre, que nous tuons:

Rappelez vous...

L'objectif de votre mission est comme vous le savez d'atteindre la planète Artémis 387  $\alpha$ x , d'y bâtir refuge, de l'explorer et de l'étudier. Vous êtes donc amenés à utiliser cette nouvelle planète vierge, qui vous accueille, et que vous devez de respecter. Nous savons ce qu'à donner le comportement matérialiste et égoïstes des hommes sur la terre-mère, il s'agira d'être plus fort ! L'humanité nouvelle doit désormais penser différemment, ne prenant pas plus que les ressources nécessaires, dans le partage, et la solidarité ! C'est pourquoi, dans le cas où vous arrivez à atteindre la planète Artémis 387  $\alpha$ x, le 17 juillet , il vous faudra adopter une manière de penser écologique et solidaire...

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 abîme la peau.

Le savon

Au camp:

Vous ne devez pas amener de savons, comme il est maintenant de coutume depuis plusieurs années, nous fournissons du savon dit écologique qui a moins d'effet négatif écologique, et qui lave et sent tout aussi bon qu'un savon classique ! Il n'est pas nécessaire de vider le pot de savon. Une grosse noisette suffit.

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!

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 tetrapacks (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?

Le hike

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).

# Coin technique:

## Le morse

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.

<b>A</b> .- Allo	<b>N</b> -. Noël
<b>B</b> -... Bonaparte	<b>O</b> --- Ostrogoth
Coca-cola	<b>C</b> -.-.
<b>P</b> -... Philosophe	<b>D</b> -.. Docile
<b>Q</b> -.- Quoquorico	<b>E</b> . Eh
Ramoneur	<b>R</b> .-
<b>F</b> -.- Farandole	<b>S</b> ... Sardine
<b>G</b> -.. Gondole	<b>T</b> - Thon
<b>H</b> .... Hilarité	<b>U</b> -.- Urinoir (Union)
<b>I</b> .. Ici	<b>V</b> -.- Valparaiso (Végétation)
<b>J</b> -... Jablonovo (J'ai gros bobo)	<b>W</b> -.. Wagon-post
<b>K</b> -.- Kohinor	<b>X</b> -.- Xrocadéro
<b>L</b> -.- Limonade	<b>Y</b> -.- Yoshimoto
<b>M</b> .. Moto	<b>Z</b> -... Zoroastre (Zorro est là)

Quelques codes utiles pour le camp:

- A** .- Appel, écoutez ce qui va suivre
- R** .- Rassemblement, on court!
- C** -.-./-.- Conseil CP
- P** .
- B** -... Bidouilles
- F** -.- Feu, (préparez vos braises...)
- I** .. Intendance (Venez chercher votre nourriture). Le signal est souvent suivi d'un ou plusieurs "." (apportez autant de bols) et de "-" (autant de casseroles).

## Bois et feu

Depuis toujours, et encore aujourd'hui pour bien des hommes, le feu est le symbole et la réalité de la vie elle-même. Le feu est exigeant. Technique à part entière, le feu demande rigueur, compétence et patience. Il s'apprivoise pour devenir tour à tour, feu qui réchauffe, feu du repas, de veillée ou de fête.

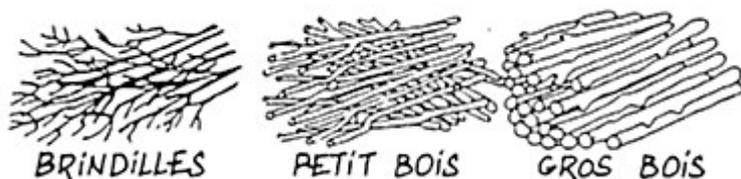
### Faire du feu

#### Choisir son bois

Ne ramasser que du bois mort, le bois vert brûle très mal. Par temps de pluie, on peut fendre des petites buchettes, de façon à atteindre le coeur du bois qui est toujours sec.

Chaque bois a ses qualités spécifiques. On peut choisir du bouleau pour réactiver son feu mais il faudra ajouter aussitôt du hêtre par exemple. On peut brûler du sapin pour saisir le beefsteak, mais on utilisera du chêne pour cuire les pommes de terre.

Dès le ramassage, classer le bois par taille.



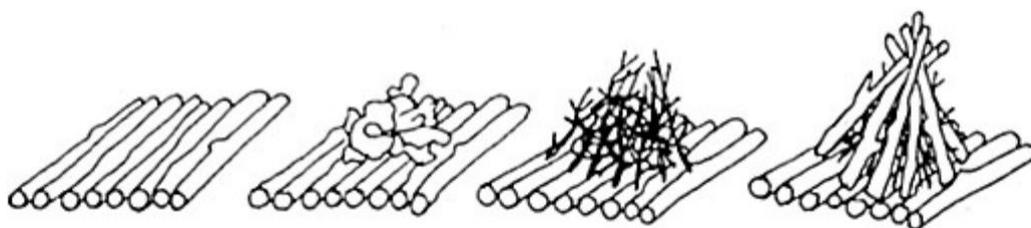
#### Trouver le bois mort

Par temps sec, il suffit de ramasser le bois mort par terre. S'il casse net, il est bon pour le feu.

Par temps humide, il est possible d'en trouver sous les rochers, à l'abri des pierres, dans les souches mortes, sous les branches basses des arbres.

#### Préparer le feu

1. Par temps humide, isoler le feu du sol mouillé par une claie de bois sec ou par un ensemble de pierres plates.
2. Disposer 3 à 4 boules de papier journal (non glacées) sur la claie.
3. Disposer les brindilles sur le papier jusqu'à obtenir une pyramide.
4. Alimenter la pyramide avec du petit bois et du bois moyen, en prenant garde de laisser de l'espace pour que l'air puisse circuler facilement.



## **Allumer et entretenir le feu**

:Allumer le papier en un ou deux endroits, du côté exposé au vent. Si le bois est bien disposé, sec et bien aéré, les flammes du papier gagnent les brindilles qui s'enflamment pour ensuite enflammer le petit bois.

Dès que le feu gagne le bois moyen, et que tout le papier est consommé, rajouter progressivement du gros bois sans démonter la structure pyramidale. Remarque : pour pouvoir cuisiner sur le feu, il faut ensuite démonter la pyramide de façon à obtenir un feu "aplani". Attendre pour cela que le gros bois brûle correctement. Alimenter ensuite régulièrement le feu avec du bois moyen et gros ; on peut facilement réactiver un feu qui meurt en soufflant sur les braises d'un souffle long et précis.

Pour obtenir beaucoup de braises, il vaut mieux disposer le bois dans le même sens.

Remarque : Ne pas entasser trop de bois à la fois. Ne pas jeter en vrac et en paquet dans le même sens.

## **Attiser le feu**

Il faut pour cela apporter de l'oxygène à la base des flammes, sans violence mais régulièrement en dirigeant le courant d'air de la zone enflammée vers la zone de bois non encore consumée.

## **Règles de sécurité**

1. Surveiller toujours le feu quand il est allumé.
2. Avoir un récipient plein d'eau à proximité.
3. Placer la réserve de bois assez éloignée du feu. La protéger des intempéries.
4. Ne jamais faire de feu sous un arbre, ni à moins de 25 m d'un bois ou d'une haie.

## **Les bois du campeur**

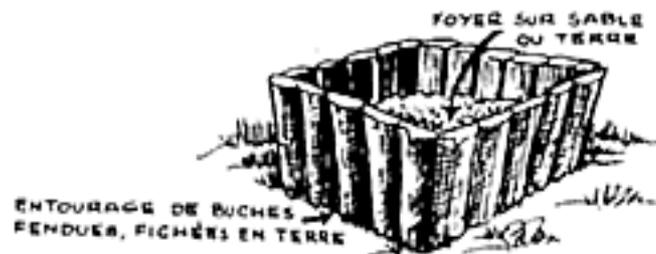
(meilleure qualité = 100)

- Charme(100) : flammes vives. bonnes braises.
- Chêne (99) : brûle lentement. bonnes braises.
- Frêne(92) : brûle lentement, bonnes braises.
- Érable (91) : flammes vives, bon combustible.
- Bouleau (89) : chauffe bien, brûle très vite.
- Orme (84) : chauffe bien, lentement.
- Hêtre (80) : bonnes flammes, bonnes braises.
- Saule (71) : flammes claires, rapide.
- Sapin (70) : flammes claires, chauffe vite, dure peu.

- Pin (67) : flammes vives, chaleur vive, dure très peu.
- Aulne (67) : brûle vite, chauffe bien.
- Epicéa (66) : flammes vives, bonne chaleur, dure très peu.
- Mélèze (66) : moyen combustible, pétille.
- Tilleul (57) : peu de braises, dure peu.
- Châtaigner : peu de chaleur, pétille, éclate.

### Les feux qui éclairent (de veillée)

Leur préparation doit être particulièrement soignée : papier, brindilles, branchettes, petit bois et tout autour une pyramide de rondins et de bûches. Si le bois est bien sec, il doit démarrer du premier coup et brûler tout seul le temps d'une veillée. Dégager un grand espace autour de lui et l'implanter de façon à ce que le vent n'apporte pas des escarbilles incandescentes sur les tentes !



# Que prendre au camp ?

Sur soi

- ✓ Son uniforme impeccable
- ✓ Son pique-nique pour le vendredi midi
- ✓ Ses papiers d'identité( carte d'identité ou passeport)

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:

- ✓ **un t-shirt blanc sacrificable pour le déguisement-> surprise**
- ✓ 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
- ✓ 2-3 essuies de vaisselle sacrificables
- ✓ 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
- ✓ Chaussures pour courir (= baskets)
- ✓ Chaussures de marche(= bottines!)
- ✓ Chaussures pour aller dans l'eau
- ✓ Vêtements de sport
- ✓ Gourde
- ✓ Un drap blanc pour le jeu de fin du woodcraft

De quoi écrire

Equipement utile

- ✓ Boussole
- ✓ Petit canif

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

### Équipement vivement conseillé

- ✓ Ton instrument de musique

### A ne **PAS** prendre

✗ Pétards (dans tous les sens du terme !)

✗ Couteaux dangereux

✗ GSM (sauf les cp) , Lecteur CD, cassette, MP3, ASP, WMA, OGG, WAV, MPG, ???,

???, et autres formats musicaux et vidéos que nous aurions oublié de citer.

Nous nous réservons le droit de confisquer tous objets non-conformes aux valeurs du scoutisme et qui nous sembleraient inappropriés sur une plaine de camp.

## Renseignements généraux

### *Contacts lors du camp*

Courrier:

Mr Vermeylen

"Nom du scout + Totem + Troupe Jumpertz "

Rue de la Forteresse, 1

6880 Bertrix, Belgique

Numéro d'URGENCE:

Angora :

0497/37.73.13

Irbis :

0485740475

Dingo :

0471331574

**Ces numéros ne sont à utiliser qu'en cas d'urgence durant le camps.**

## Récapitulatif pour les parents

### Dates et frais

Le camp se déroulera du 17 au 31 juillet 2014, dans le village de Cugnon. Nous vous donnons rendez-vous à la Gare Bruxelles-Luxembourg(dans la gare) le vendredi 17 juillet à 10h30 précise, aucun retard ne sera accepté, quand le train part nous n'attendrons pas les scouts en retard!

Seulement pour les CP et Sp de patrouilles, un pré camps est prévu à partir du 16 juillet. Ils auront rendez-vous à 10h30 à la gare Bruxelles Luxembourg pour aller jusqu'à la gare de Bertrix où nous les accueillerons. Nous les contacterons pour leur fournir les informations pour le trajet et les go pass avant le camps.

Le retour se fera le 31 juillet 2014 à Saint-Boniface à 18h30.

Les frais du camp s'élèveront au total à **170 euros par scout payables avant le 1 juillet 2014 sur le compte de la troupe 001-4470919-71**, en communication le nom, prénom ou totem du scout. Merci de respecter *scrupuleusement* 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 Once (ou un membre du staff) d'unité, nous trouverons ensemble la solution la plus satisfaisante.

Chaque scout doit avoir sur lui, le jour du départ:

Son uniforme impeccable

Son pique-nique

Ses papiers d'identité

Écrivez à votre fils, il y va de l'ambiance de camp.

## *Documents*

Vous trouverez ci-dessous une copie vierge de la fiche médical. Nous demandons à TOUS de la remplir et de nous la remettre en main propre le jour du départ. Nous vous rappelons qu'il est primordial pour la sécurité de votre enfant que ces fiches médicales nous soient remises.

## *Contacts généraux*

Angora - Spartiate (Benoît Martens)  
0497/37.73.13

Dingo - Bobsleigh ( Yvain De Ryck )  
0471/33.15.74

Irbis-Les Carnets du bourlingueur ( Vincent Ader)  
0485/74.04.75

Once-pilate :  
0471790991

Manul -docteur jekyll :  
0475649517

***N'hésitez pas à nous contacter via  
notre adresse de troupe  
[troupestboni@gmail.com](mailto:troupestboni@gmail.com) !***



## Fiche santé individuelle

Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici
Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scoute, avant le camp ou la formation.

**Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées. N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.**

### Identité du participant

Nom : ..... Prénom : .....  
Né(e) le .....  
Adresse : rue ..... n° ..... bte .....  
Localité : ..... CP : ..... tél. : .....  
Pays : .....

### Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom Adresse : .....  
Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....  
  
Nom Adresse : .....  
Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....

### Médecin traitant

Nom Adresse : .....  
..... tél. / GSM : .....

### Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation )  
.....

Raisons d'une éventuelle non-participation .....  
.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? (ex. : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental ) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.  
.....  
.....  
.....



Quelles sont les maladies ou les interventions médicales qu'a dû subir le participant ? (+ années respectives) ?  
(rougeole, appendicite ) .....  
.....

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? Oui - Non

Date du dernier rappel : .....

Le participant est-il allergique à certaines substances, aliments ou médicaments ? Oui - Non

Si oui, lesquels ? .....

Quelles en sont les conséquences ? .....

A-t-il un régime alimentaire particulier ? Si oui, lequel ? .....

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif ) .....

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels : .....

En quelle quantité ? .....

Quand ? .....

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (Nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants) .....

#### Remarques

Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments cités ci-dessous et ce à bon escient : paracétamol, l'opéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendeel®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

« Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement. »

Date et signature

Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006 modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires (notion de secret professionnel stipulée dans l'article 458 du Code pénal). Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.



À BIENTÔT POUR CE  
GRAND VOYAGE...

