

GOLD RUSH

LA FOLLE COURSE DES CHERCHEURS D'OR



LE MESNIL 2014



MARCASSIN ANGORA KALAO DINGO IRBIS

Table des matières

1. Edito
 2. Le thème du camp
 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. La Loi Scoute
 - 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 ces sauvages polluent...
 - 4.1.1. L'eau
 - 4.1.2. Le savon
 - 4.1.3. Les déchets
 - 4.1.4. 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
- Annexe: fiche médicale

EDITO

Très chers scouts,

Après avoir découvert le trésor de O'Jack à Honnelles , le temps d'un week-end de survie où vous avez vaincu la météo - ce qui n'est pas rien, sachez le - , après avoir montré vos talents de cartographes au duck et au gamelle trophy, sans compter vos aptitudes de guerriers dans les innombrables foot, soules, luttas, jeux de camp et j'en passe, qui ont jalonné notre année,... le temps est venu pour vous de plonger dans l'histoire de la TROUPE JUMPERTZ, dans ses secrets les plus secrets, ses histoires les plus historiques, ses exploits les plus explosifs et ses aventures les plus légendaires.

Vous découvrirez un temps que même monsieur Van Laere n'a pas connu, un temps que les moins de 120 ans ne peuvent pas connaître, comme dit la chanson, et ce grâce aux souvenirs du mythique O'Jack, d'ores et déjà sur la plaine du « Mesnil » (Viroinval), attendant votre venue pour revivre l'ambiance de 1896, l'année du Gold Rush !!!

Et oui, chers scouts, ou devrais je dire chercheurs d'or aight !, la plaine du Mesnil est unique dans son genre car elle est le seul endroit au monde, oui oui oui c'est bien vrai, qui réunit toutes les conditions géologiques de notre belle planète : désert, forêt, mer,... il est, dès lors, logique que nous, propriétaires de cette plaine, membres de l'aristocratie franc massonique-illuminati-sinoniste-esclavagiste-capitaliste-démocratique-humoriste, et accessoirement vos chefs préférés, nous vous y invitons pour vivre quinze (ou seize pour les chefs et sous-chefs des géants miniers que vous représentez) jours de prospections minières dans notre beau domaine.

Ce séjour pourrait vous faire penser à un camp scout, dans son format ou ses activités, mais il ne faudrait en aucun cas faire l'erreur, même pour les plus aguerris d'entre vous, - big up Siamang ☺ - , de croire que ce camp serait comme les autres ou une colonie de vacances,...

Non, très chers scouts, il s'agit bel et bien d'une aventure unique, où vos destinées pourraient bien changer à tout jamais ! Il est, dès lors, primordial de vous entraîner, dès que votre session d'examens intellectuels sera finie - bonne chance les gars - aux vrais trucs de la vie. Voici les aptitudes utiles pour ce séjour : courage, envie, sourire, guerre, paix, amour, fraternité, camaraderie, abnégation.

Il y aura aussi quelques changements : Les Cougars ne seront plus les Cougars mais les mouches ! C'est une blague LOL, les Cougars seront, durant les deux semaines, les NAMAQUAS de Driefontein (Afrique du Sud), les Bisons, les INCAS de Yannacocha (Pérou), les Cerfs, les PAPOUS de Grasberg (Nouvelle Guinée) et les Chevreuils, les SHOSHONES de Goldstrike (USA).

Quoi de plus beau que de revivre l'ambiance folle du Gold Rush américain de la fin du 19^{ème} siècle, projetée à l'échelle mondiale sur la toile de la plaine du Mesnil dans la magnifique région rocheuse de Couvin, au cœur d'une des plus grandes forêts européennes ?

Ce camp sera aussi l'occasion de s'interroger sur la course folle de l'être humain vers la richesse... Mais je n'en dis pas plus pour ne pas gâcher la surprise.

Très chers amis, frères, parents, je vous présente en exclusivité le digest de la Troupe 33 pour l'année 2014 : Les Prospecteurs d'or au Mesnil, 1896.

LA FIEVRE DE L'OR

Dès la fin de juillet 1897, les hordes de chercheurs d'or avaient commencé à envahir Dyea et Skagway. Selon Hal Hoffman, cité dans le *Official Guide to the Klondike Country*, « le flot se maintient et on n'en voit pas la fin... La fin se trouve à New York, à Chicago, à San Francisco... »

Quiconque voulait entrer au Yukon devait selon le règlement avoir avec soi une « tonne de marchandises » — soit environ 1 000 livres de provisions (la quantité jugée suffisante pour assurer sa subsistance pendant un an, calculée à raison de 3 livres par jour pendant 365 jours), plus 1 000 livres d'équipement. Cette marchandise était transportée par étape, chaque chargement devant être mis dans des caches avant qu'on reparte en chercher un autre.



La ruée vers l'or a profité à de nombreuses villes le long de la côte Ouest. À Seattle, le trafic maritime a presque décuplé, passant de 18 à 173 navires entre mars 1897 et mars 1898. Bibliothèques de l'Université de Washington, collections spéciales, HEG293



Porteurs autochtones à Dyea, 1897. Ils étaient très demandés, autant pour leur endurance que leur connaissance du terrain. Archives de la Colombie-Britannique, Royal British Columbia Museum, image A-07417.



Les commerces de Vancouver, de Victoria, de Seattle, de San Francisco et d'ailleurs se faisaient une vive concurrence pour approvisionner les chercheurs d'or. Archives du Yukon, collection Bill Roozeboom, n° 6303

Ceux qui arrivaient par bateau à Dyea étaient débarqués avec la cargaison à marée basse. Quantité de marchandises ont été gaspillées ou emportées par la marée haute avant que leurs propriétaires aient pu les réclamer. Un convoi organisé par Healy et Wilson effectuait chaque jour le trajet entre Dyea et le campement Sheep. Les bêtes de somme transportaient chacune 90 kilos et étaient accompagnées d'une équipe de porteurs autochtones et allochtones eux-mêmes lourdement chargés, et encore on n'arrivait pas à répondre à la demande.



Portrait pris en studio d'un porteur autochtone, vers 1898. Les Tlingit de la côte ont exercé un contrôle sur les pistes de l'intérieur du pays pendant d'innombrables années.

Le clan du Corbeau du village de Chilkoot, au sud de Dyea, avait le monopole sur le col Chilkoot jusque dans les années 1880, mais a par la suite autorisé les chercheurs d'or à emprunter la piste.

Archives du Yukon, fonds Eric Hegg, n° 2561

C'est impossible de bien rendre à quelle lenteur les choses se déroulent ici. Il faut toute une journée pour faire quatre à cinq milles aller-retour et un dollar pour se procurer ce qui à la maison ne coûterait que dix cents.

TAPPAN ADNEY, DYEA, AOÛT 1897, *THE KLONDIKE STAMPEDE*



Bêtes de somme sur la piste du col White.

Archives du Yukon, collection Université de Washington, n° 2772



« On peut difficilement s'imaginer la confusion qui régnait quand toute cette cargaison — des tonnes et des tonnes de sacs, de caisses, de barils... — était débarquée sur les quais... »

R.C. Kirk, 1898, *Twelve Months in Klondike*, Photo: Archives du Yukon, fonds Anton Vogee, n° 114

À la fin juin, en raison de la trop forte circulation et de 11 jours de pluie consécutifs, la piste du col White qu'on empruntait à partir de Skagway était devenue un véritable borbier et a dû être fermée pour réfection pendant 4 jours. Mais les hordes continuaient d'affluer.



Dans une lettre envoyée à sa famille le 25 septembre 1897, Rebecca Schuldrenfrei disait de sa traversée du col Chilkoot : « quiconque ne l'a pas franchie ne peut savoir ni même s'imaginer ce que ça représente. »

Archives du Yukon, fonds Winter et Pond, n° 2293

Une fois les cols franchis avec tous leurs biens — ce qui n'était pas une mince affaire — les chercheurs d'or devaient encore se taper une randonnée de quelque 1 000 km en bateau jusqu'à Dawson. À Lindeman ou à Bennett, leur temps était employé à abattre des arbres, équarrir les grumes à l'aide de scies à main et construire des embarcations suffisamment solides pour entreprendre la descente du fleuve Yukon. Ils s'affairaient à un rythme d'enfer, tous plus pressés les uns que les autres d'arriver aux champs aurifères.

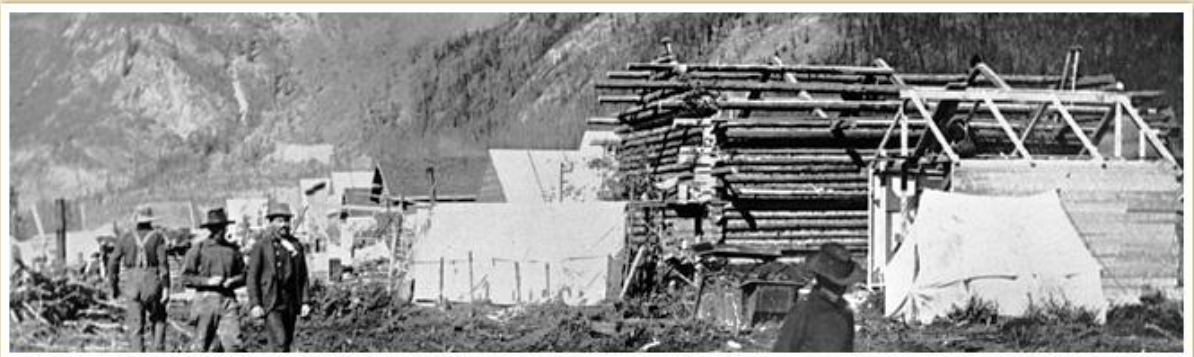
Sur le fleuve, ils devaient affronter les vents violents soufflant sur les lacs de tête, puis les rapides au canyon Miles et à la rivière Thirtymile, un endroit qui passait, selon le Klondike Nugget, pour être « un véritable cimetière où finissent quantité d'embarcations ». Venaient ensuite les rapides Five Fingers, qui avaient fait dire à Marvin Sanford Marsh dans son journal : « un moment — à peine une minute! — que je ne suis pas prêt d'oublier et que je ne veux jamais avoir à revivre! »

Le périple s'achevait enfin à Dawson, qui, de petite agglomération abritant à peine une poignée de cabanes en rondins, s'était en l'espace d'un an métamorphosée en une fébrile ville-champignon où fourmillaient quelque 4 000 personnes à la fin de juin 1897.



Le 26 février 1898, l'inspecteur Belcher de la P.C.N.-O. a fait hisser le drapeau au sommet du col Chilkoot, marquant ainsi le début des activités de perception des droits de douane, et ce, bien que le tracé exact des frontières entre les États-Unis et le Canada fit encore l'objet d'un litige.

Archives du Yukon, fonds E. J. Hamacher (coll. Margaret et Rolf Hougen), 2002/118 n° 872



Rue Front, Dawson, au début de 1898.

Archives du Yukon, collection de photographies de l'Alaska Historical Library, n° 4178

P.C.N.-O.

À son arrivée en juillet 1895, le premier détachement de la P.C.N.-O. à venir s'établir dans le Nord était la seule présence officielle des autorités canadiennes sur place. Ses fonctions incluaient percevoir les droits de douane, essayer de freiner le commerce de l'alcool et voir au maintien de l'ordre en général. Durant la ruée vers l'or, les policiers agissaient également comme inspecteurs des permis, maîtres de poste et officiers de l'état civil chargés de l'enregistrement des naissances et des décès. Le surintendant Samuel Steele aimait à dire qu'aux yeux de la population, « chacun de ses subalternes était l'équivalent d'un bureau de renseignements. »

LA FIN DU VOYAGE

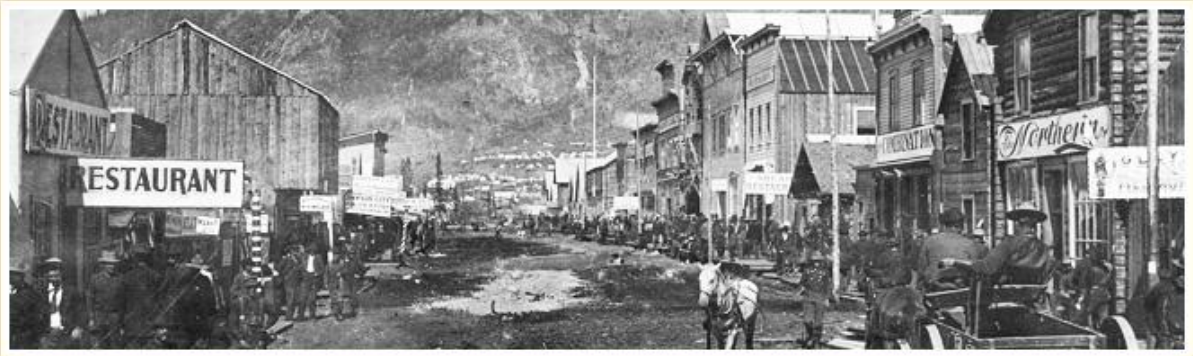
Les billets de banque étaient rares à Dawson. La principale monnaie était la poudre d'or — qui valait environ 16 \$ l'once. Quantité d'autres choses étaient tout aussi rares. Ainsi, il était presque impossible de trouver un endroit où vivre, même si on était prêt à payer le gros prix. Et faire construire sa propre cabane était une proposition elle-même très coûteuse : selon Thomas Fawcett, « le bois d'œuvre, qui en Ontario se négociait tout juste à 6 \$ ou 7 \$ les 1 000 pieds, se vendait sans difficulté 140 \$ pour la même quantité. »



De la poudre d'or en échange d'un pain à la boulangerie Lousetown. Archives du Yukon, collection Université de Washington, n° 1255

Certains se sont trouvés un emploi dans la ville ou dans une mine. On achetait, vendait ou louait des concessions pour faire un profit ou parce que leur propriétaire avait désespérément besoin d'argent.

Une petite annonce parue dans le Klondike Nugget le 27 juillet 1898 traduit éloquemment l'indigence dans laquelle se trouvait l'auteur : « À vendre - Céderait la moitié d'une concession contre des vivres pour un an. »



Rue Front, Dawson, vers la fin de 1898. Archives du Yukon, fonds Robert P. McLennan, n° 6480

Dans les premiers mois de 1897, les Tr'ondëk Hwëch'in avaient abandonné Tr'ochëk pour aller s'établir plus en aval à un endroit baptisé Jëjik Ddhä Dënezhu Kek'it (Moosehide). Certes, la ruée vers l'or a eu certaines retombées économiques positives pour les membres des premières nations du Yukon, mais elle a aussi entraîné de graves bouleversements sur les plans social et culturel.



Le chef Isaac (dans le coin inférieur droit) avec son frère, Walter Benjamin (à gauche), et son fils Charlie (à droite). Isaac dirigeait les destinées des Tr'ondëk Hwëch'in durant la période de grands bouleversements occasionnés par la ruée vers l'or du Klondike. Archives du Yukon, photographies de l'Alaska Historical Library, n° 4231

A quelques encablures de Dawson, plus précisément au Mesnil, une après midi ensoleillée en ce 17 juillet 1897, Lord Irbis rend état de l'arrivée d'une quarantaine de prospecteurs venu du monde entier. « Une seule chose les réunissait : leur odeur. Des nuages de mouches suivaient ces prospecteurs qui, semble-t-il, n'avaient plus mangé depuis fort longtemps. Néanmoins, une lueur d'espoir brillait dans leurs yeux, comme la vue d'un oasis au milieu du désert, ou une friterie au milieu d'un hike. Le Mesnil ! Ces prospecteurs n'avaient que ce mot là à la bouche. Savaient-ils que cet éden était en proie à d'étranges complots ? Des rumeurs annoncent un changement dans l'ordre établi. La découverte d'un nouveau gisement serait à l'origine de ces troubles, mais qui pourrait dire où il se trouve ??? Sûrement O'Jack !!! »

Et pour les patrouilles ...

Les SHOSHONES

(Goldstrike - Nevada):

Les Chevreuils



Les Chevreuils arrivent tout droit des montagnes qui bordent le désert du Nevada. Là-bas, l'air est sec et peut être un ennemi mortel ou un compagnon salvateur si on sait le comprendre. En effet cette tribu a appris à écouter le vent et s'en servir pour communiquer avec la fumée des feux. La couleur qui leur est chère est le **Blanc** car quand ils ont vaincu une horde d'hommes blancs venus pour les chasser de chez eux, ils scalpent leurs crânes et exhibent la peau blanche qu'ils ont récolté pour montrer leur force.

En effet, depuis quelques temps, des hommes blancs se ruent vers l'or qu'abritent leurs montagnes et éliminent, sans concession, toute concurrence. Or, il se trouve que les Shoshones sont de très bon chercheurs d'or. Il se servent de ce métal jaune pour faire des offrandes aux nombreuses tribus voisines, avec qui ils entretiennent de très bons rapports. Ce peuple vaillant, à l'origine pacifique, s'est adapté à ces nouvelles menaces arrivant de l'est, et fera tout pour protéger sa liberté ainsi que sa mine: Goldstrike.

Les PAPOUS (Grasberg – Nouvelle Guinée):

Les Cerfs



Les Cerfs, ce clan de Papous bien connu, viennent de l'une des 13000 îles que compte la Nouvelle Guinée. Grasberg, leur mine d'or, dite inépuisable, est très difficile d'accès. Elle se trouve à 4000m d'altitude sur le Puncak Java, la plus haute montagne d'Océanie. Le climat tropical de la région et la forte proximité de l'océan ont incité les nombreuses tribus à adorer la Mer et l'Eau du ciel, et la couleur qu'il portent (quand ils sont habillés) est le **Bleu**.

Leurs performances en camouflage sont extraordinaires, comme on peut le voir sur cette illustration (photo prise lors d'une chasse aux squelettes) et leur persévérance est une de leur plus grande qualité: ils ne lâchent jamais leur objectif et peuvent chercher de l'or jusqu'à l'épuisement total s'il le faut...

Ce peuple très mystérieux n'a jamais révélé ce qu'il faisait avec tout l'or qu'il récolte, mais une chose est sûre, c'est la chose la plus importante à leurs yeux...



Les derniers INCAS (Yanacocha - Pérou):

Les Bisons

Les Bisons sont parmi les derniers descendants des Incas, cette redoutable civilisation précolombienne qui a subie la violence des conquistadors jusqu'à disparaître presque complètement.

Ce peuple maîtrisait des techniques et des technologies oubliées qui leur ont permis de construire des temples aux sommets des plus hautes montagnes des Andes centrales. Ils vénéraient le Soleil et faisaient, en son honneur, des rituels sanglants dans lesquels des hommes étaient parfois sacrifiés.

C'est pourquoi la couleur de leurs vêtements est le **Rouge**.

Les Incas utilisaient l'or pour fabriquer des offrandes pour leurs dieux et décorer leurs temples qui scintillaient de mille feux dès les premiers rayons de soleil et jusqu'à son coucher très redouté.

De nos jours, leurs derniers descendants récoltent toujours l'or pour honorer leurs ancêtres et sauver leurs traditions de l'oubli. Ils protègent aussi leur mine secrète depuis la chute de leur empire. Chaque expédition organisée par les conquistadors pour localiser la mine de Yanacocha a échoué grâce aux Bisons qui luttent pour protéger ce lieu qui leur est cher.

Les NAMAQUAS (Driefontein - Afrique du sud):

les Cougars

Les Cougars nous viennent de la tribu la plus douée en ce qui concerne la recherche d'or en Afrique: les Namaquas. Ce sont de très bons chasseurs qui pratiquent des rituels pour honorer leur mère la Terre depuis des générations. Cette foi leur a permis de mieux connaître la nature et la comprendre.



Leur regard perçant peut repérer une pépite derrière une montagne. Ils portent fièrement la couleur **Verte** pour symboliser leur attachement aux arbres qui leur procurent nourriture, abris, bois, etc...

Ils utilisent l'or pour créer des costumes pour les jours sacrés et comme monnaie pour se procurer les denrées rares qu'il ne trouvent pas sous la chaleur accablante de leur région. Ils fabriquent aussi des statuettes et des masques qui représentent les démons de la terre et les divinités qui les combattent, pour transmettre aux nouvelles générations les histoires ancestrales qui font leur culture. La mine de Driefontein est un lieu sacré et secret que seul les Namaquas ont le droit d'utiliser. Certaines personnes racontent qu'il y aurait en fait... pas de mine d'or, mais une fontaine d'or. Mais les seuls personnes qui sont entrés dans la mine n'en sont jamais sorti...

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'a 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... »

Horaire type d'une journée

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

22h30: Couvre-feu

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 scoute 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 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.

La Loi Scout

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

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.



Le Woodcraft

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 !

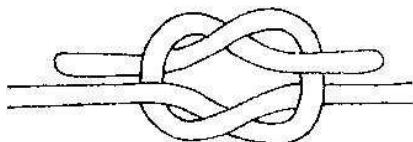
Nœuds utiles

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 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 de pêcheur:



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

Nœud de pêcheur:

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.

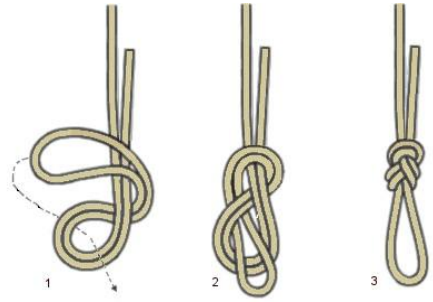
Faire un Nœud de Chaise dans l'œillet de la tente. Puis une boucle Nœud en Huit Double (voir ci-dessous), près de l'œillet, et passer le brin autour du piquet.



Nœud de chaise:



Nœud de double huit:



Il est simple, solide et sûr.

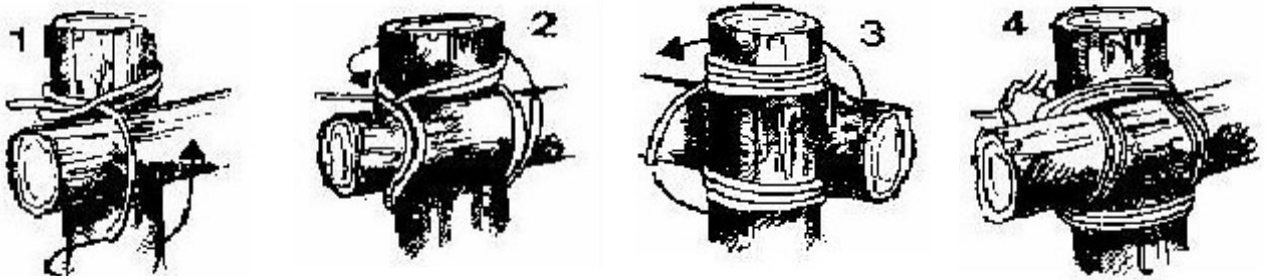
Plus la charge est lourde, plus il se resserme. On peut l'utiliser en escalade (pour s'asseoir et descendre ou remonter quelqu'un le long d'une paroi à pic), dans des opérations de sauvetage, ou tout simplement au bout de la ficelle enroulant un paquet.

Moyen mnémotechnique:

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

Brêlages

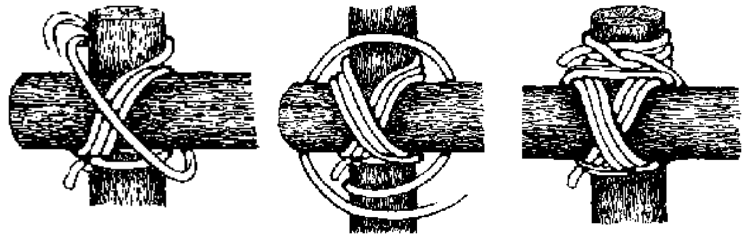
Brêlage droit ou brêlage carré:



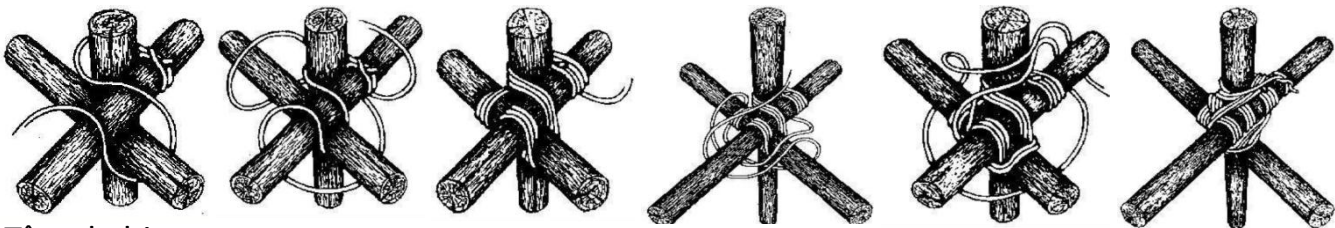
Mouiller la corde avant de le réaliser, de façon à ce qu'en séchant, la corde se resserme.

Brêlage en diagonale:

Moins décoratif que son frère le Brêlage Droit, le brêlage oblique risque moins de laisser l'angle de croisement se déformer.

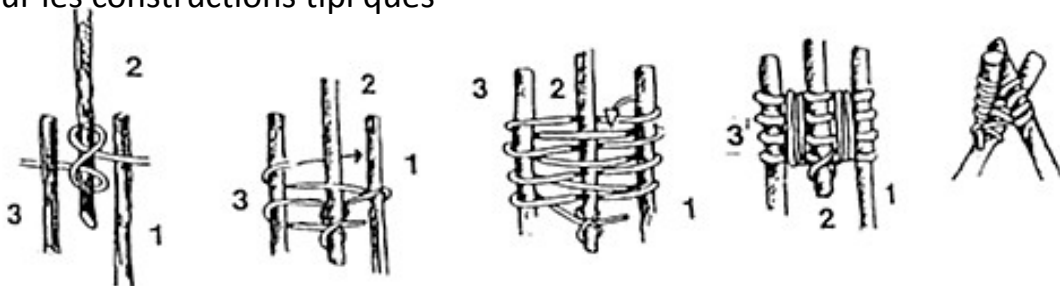


Brêlage triple: Peu utilisé dans notre troupe, et pourtant très utile dans de nombreuses constructions...



Tête de bigue:

Pour les constructions tipi'ques



Tenderfoot

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 33^{ème}
- Connaître l'organisation de la fédération de laquelle dépend la 33^{ème}
- 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
- Savoir soigner une plaie bénigne
- Savoir soigner une 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

Qu'est-ce que c'est ?

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, 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 t'apporter le courrier, le papier toilette, la pharmacie et les nouvelles.

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

QUELQUES CONSEILS

La Terre que ces sauvages polluent

"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 (nos mers sont tout de même plus agréables à parcourir quand elles restent propres). Il avait également compris ce qu'était le gaspillage (cf. 9ème 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, ou en version électronique? 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 scouts, on préfère se battre.

Oui, mais comment? Que pouvons-nous faire, nous, seul face à de si grands problèmes?

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

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

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!

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?

Pendant 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).

Encore quelques conseils pour le hike

Voici quelques bons conseils pour le hike: éviter les bottes, préférer les bottines aux baskets 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.

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.

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

Quelques codes utiles pour le camp:

A .- Appel, écoutez ce qui va suivre

R .-. Rassemblement, on court!

CP -.-./.-. Conseil CP

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

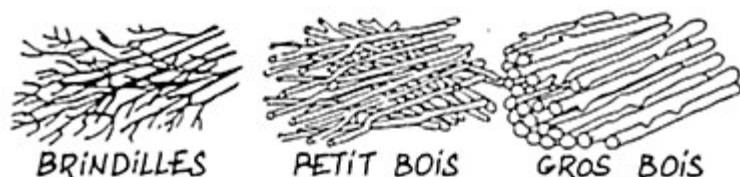
Depuis toujours, et encore aujourd'hui pour bien des hommes, le feu est le symbole et la réalité de la vie elle-même. Le feu est exigeant. Technique à part entière, le feu demande rigueur, compétence et patience. Il s'approprie pour devenir tour à tour, feu qui réchauffe, feu du repas, de veillée ou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

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 cœur 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.



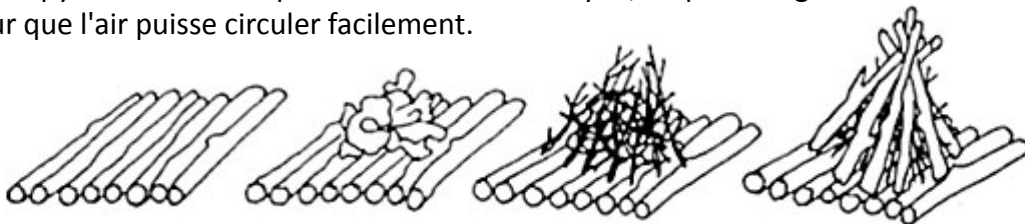
Trouver le bois mort

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 consumé, 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 premier jour de camp à midi

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 Chercheur d'or en rapport avec votre patrouille (et couleur assignée)
- Matelas pneumatique (avec pipettes c'est toujours mieux...)
- Sac de couchage
- Pyjama
- Trousse de toilette, bassin de toile, mouchoirs
- PAS DE SAVON! Ou savon écologique
- Maillot de bain, bonnet, essuie
- 3-4 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 de woodcraft (construction des pilotis)

Equipement utile

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

Equipement vivement conseillé

- Ton instrument de musique

A ne PAS prendre

- X** Pétards (dans tous les sens du terme !)
- X** Couteaux dangereux
- X** 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 réserverons 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:

Eliane Fosty
"Nom du scout + Totem + Troupe Jumpertz "
Rue de Montigny n° 2
Le Mesnil - Viroinval 5670

Numéro d'urgences:

Marcassin : 0470/60.82.20
Angora : 0497/37.73.13
Kalao : 0477/37.94.79

Nous insistons: ces numéros est un numéro à utiliser qu'en cas d'urgence

Récapitulatif pour les parents

Dates et frais:

Le camp se déroulera du 17 au 31 juillet 2014. Nous vous donnons rendez-vous à la Gare Bruxelles-Centrale le jeudi 17 juillet à 7h30 précise, aucun retard ne sera accepté, quand le train part nous n'attendrons pas les scouts en retard!

Le retour se fera le 31 juillet 2014 à Saint-Boniface dans les alentours de 17h30.

Les frais du camp s'éleveront au total à **165 euros par scout payables avant le 7 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 Caracal 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

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 faire parvenir soit par courrier **avant le 7 juillet**, à l'adresse suivante « **Benoît Martens (Angora), 7,clos de la Vigne, 1190 Forest** », soit en main propre le jour même sur la plaine à Angora . Nous vous rappelons qu'il est primordial pour la sécurité de votre enfant que ces fiches médicales nous soit remises avant le camp (pour ceux qui ne sont pas sûrs de l'avoir remise, renvoyez-en une pour être certains).

Contacts généraux

Marcassin - Capitaine Haddock (Luca Pecoraro), roseonplayer@hotmail.com - 0470/60.82.20
Angora - Spartiate (Benoît Martens), 0497/37.73.13
Kalao - Champagne (Pierre-Loïc Levaux), 0477/37.94.79
Dingo - Bobsleigh (Yvain De Ryck), 0471/33.15.74
Irbis (Vincent Ader), 0485/74.04.75

N'hésitez pas à nous contacter via notre adresse de troupe 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, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendeeel®, 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.

