



*Paliseul 2010*

*Venez écumer les  
mers avec nous...*

# Table des matières

## 1. Edito

## 2. Nous, les pirates

2.1. *Barbe Noire*

2.2. *Capitaine Hookoud*

2.3. *Captain Xerus Parrow*

2.4. *Wally Jones*

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

3.1. *Horaire type d'une journée type*

3.2. *Totémisation*

3.3. *Promesse*

3.3.1. *Introduction*

3.3.2. *les lois scoutes*

3.4. *Le woodcraft*

3.4.1. *Qu'est ce que c'est ?*

3.4.2. *Constructions*

3.4.3. *Nœuds utiles*

3.5. *Le hike et ses règles*

3.6. *Divers*

## 4. Conseils

4.1. *Secourisme*

4.2. *La pollution de nos mers par ces marins d'eau douce...*

4.2.1. *Introduction*

4.2.2. *L'eau*

4.2.3. *Le savon*

4.2.4. *Les déchets*

4.2.5. *Le hike*

## 5. Coin technique

5.1. *Morses*

5.2. *Bois et feux*

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

## 7. Que prendre au camp ?

7.1. *Sur soi*

7.2. *Dans son sac*

## 8. Renseignements généraux

8.1. *Contacts lors du camp*

8.1.1. *Courrier*

8.1.2. *Téléphone*

8.2. *Récapitulatif pour les parents*

8.2.1. *Dates et frais*

8.2.2. *Documents*

8.2.3. *Contacts généraux*

# 1. Edito

*Et voilà, une autre année qui se termine ( enfin pas tout-à-fait encore)... Mais quelle année!*

*On a commencé en force, avec ces supers réunions préparées par vos magnifiques chefs. On a aussi fait un Week-end de fou à Gouvy, des réunions de préparation de la fête d'U dignes de répétitions de grand théâtre, un Camp de Pâques particulièrement bien réussi, et, pour couronner le tout, une écrasante victoire au tournoi de Soul...*

*Mais ce n'est pas encore fini ! Il reste le plus important, le Grand Camp. Nous partons cet été naviguer sur la mer de Paliseul, à la recherche de navires à piller et de fabuleux trésors à découvrir...*

*On peut donc déjà vous dire que ce Camp va conclure cette année en beauté ! Mais pour cela, la présence de toute la Troupe est indispensable pour la réussite de ce camp... A la 33ème, chaque individu compte, tout le monde a sa place. Nous comptons donc sur vous !*

*Depuis plusieurs années déjà, nous essayons de polluer le moins possible l'environnement que nous utilisons lors du Camp. Un camp est, en effet, généralement bien plus polluant qu'il n'y paraît... Gaspillage de nourriture, savon déversé de façon sauvage dans des endroits inappropriés, enfouissement de déchets non-biodégradables, consommation de bois etc. C'est pourquoi ce digest est imprimé recto-verso et qu'il existe une version électronique. Nous vous demandons dans cette optique de ne pas amener de savon, shampoing, etc. Votre Staff vous fournira les produits nécessaires en version non-polluante!*

*Nous tenons également à rassurer les parents ( ou les nouveaux scouts) qui s'inquièteraient. Ni le thème de camp ni la vie sur une plaine ne sont prétextes à négliger l'hygiène, la sécurité ou l'alimentation de votre enfant.*

*Pour conclure, repose-toi et prépare-toi à fond, parce qu'on se donne rendez-vous le 14 juillet pour un camp de malaaaaade !*

*Le Staff de Troupe*

## 2. Nous, les pirates

*Les pirates sont des hors-la-loi qui parcourent les océans, pillant et tuant sans distinction de nationalités. Seul le butin les intéresse. Lorsqu'un pirate est pris, on le pend « haut et court ». Haut pour que les autres pirates le voient, court pour économiser la corde...*

*Lors de l'attaque d'un navire, les pirates hissaient d'abord le même pavillon que le navire qu'ils voulaient piller. Le navire alors confiant, ne s'enfuyait pas et laissait les pirates approcher. Une fois les pirates à portée de canon, ils hissaient le pavillon pirate, le Jolly Roger, et commençaient à faire un bruit du tonnerre, les hommes criaient et dansaient sur le gaillard en brandissant leurs armes, ils entrechoquaient leurs sabres, et*



*cultivaient leur image de monstres.*

*Toute ruse de pirate était bonne pour intimider leur proie afin qu'elle se rende sans combattre.*

*Le pavillon noir est souvent composé de têtes de morts et d'os, pour rappeler la mort, d'armes diverses et de sabliers pour rappeler du peu de temps restant à l'adversaire pour prendre la décision de combattre ou se rendre, ou encore exprimant à chacun que la vie est fugace et n'est que du sable qui s'écoule trop vite.*

*Les pirates, contrairement aux idées reçues, ne recherchaient pas la bataille en général, ils préféraient s'emparer d'un navire par la ruse plutôt que par la force. En effet, les blessures provoquées par les éclats de bois lors des bordées, la gangrène, les mauvaises blessures et le chirurgien qui n'en était pas toujours un, sans compter les médicaments qui étaient rares*

*et très*

*recherchés par les pirates, ils n'avaient aucune raison de risquer leur vie pour des trésors dont ils ne pourraient profiter s'ils mourraient !*

*Mais, si le navire ne se rendait pas, les pirates hissaient alors le pavillon rouge, signifiant que le combat serait sans merci, et qu'il n'y aurait aucun survivant.*



*Le pirate Voitdouble se rend chez le marchand d'animaux. Il aperçoit un perroquet qui lui plaît vraiment beaucoup.*

*- Ce perroquet est très spécial, lui dit le vendeur. Quand on lui tire la patte gauche, il dit "Bonjour monsieur", et quand on lui tire la patte droite, il dit "Bonjour madame".*

*- Et qu'est-ce qui arrive si on lui tire les deux pattes? demande Voitdouble.*

*- Je me ramasse par terre, espèce d'imbécile! répond le perroquet.*



## 2.1 *Barbe Noire (Les cerfs)*:



Capitaine du « *Queen Anne's Revenge* », un navire de plus de quarante canons, Barbe Noire est un pirate féroce et à l'air imposant. Il sent la sueur mélangée au Rhum et à la poudre de canon. Ses vêtements, déchirés par les nombreux combats, sont de couleur sombre, tâchés de sang et de boissons diverses. Certains capitaines se donnent une image de gentleman vêtu de tissus fins et rares et préfèrent la négociation. Barbe-Noire, préfère, lui, cultiver son image de furie, de monstre. Au combat, sa barbe est tressée d'une dizaine de nattes attachées par des rubans rouges sang et il a pour habitude d'accrocher des mèches de canons enflammées sous son chapeau afin de terrifier ses adversaires.

Après une bonne prise, il enfouissait ses coffres sur une côte déserte aidé de un ou deux hommes. Il regagnait le navire seul. « Ils montent la garde ! », disait-il. C'est vrai, ils montaient la garde... mais à l'état de cadavres. Barbe-Noire n'aimait pas les témoins.

Il a cependant un équipage qui lui est fidèle depuis de nombreuses années:

**Lemming barbe d'or :** Grand pirate à la barbe et au cœur d'or, devenu second du Capitaine par son habilité et sa capacité à gérer les différences de caractère qui constituent l'équipage. Tout comme son capitaine, barbe d'or n'aime pas trop travailler lorsque d'autres peuvent le faire. Ses excuses lorsqu'il est en retard ou pour éviter de devoir faire des corvées, sont devenues mythiques sur tous les océans.

**Renardeau barberousse :** Bien qu'avoir un roux sur un navire porte malheur, selon certains, Barberousse est un élément capital de l'équipage, et ce depuis plusieurs années. Toujours de bonne humeur et optimiste, il aime raconter des blagues et des histoires de légendes à faire pâlir plus d'un pirate !

**Tayra :** Tu restes assez discret, pourtant nous voyons que tu as de l'expérience et des tas de choses à partager avec les autres. N'hésite pas à t'impliquer un peu plus, notamment dans la gestion de la patrouille...

**Jaguarundi :** Nous n'avons pas encore eu beaucoup l'occasion de faire connaissance mais ta force physique et ton énergie nous ont déjà à mainte à fois impressionnés. Nous espérons que tu nous impressionneras encore plus sur mer !

**Harfang :** Pirate, tu es impressionnant par ta discrétion. Tu as pourtant réussi à impressionner le capitaine lors de batailles passées. N'hésite pas à t'imposer un peu plus dans cet équipage...

**Khéa :** Matelot, tu débordes d'énergie et d'ingéniosité, mais tu ne les utilises pas toujours à bon escient. Essaie d'écouter ce que te disent tes aînés, pour qu'ils t'apportent leur expérience dans le scoutisme. Cependant, nous voyons les efforts que tu fais par rapport à l'année passée, et nous t'en félicitons.

**Axell :** Jeune mousse prometteur, Axell, tu t'es déjà fait une place dans l'équipage grâce à ton humour et ta motivation. Il ne te reste plus qu'à nous montrer ce dont tu es capable une fois sur un navire pirate !



## 2.2 Captain Hookoud (Les cougars):



Célèbre capitaine du Jolly Jogger, le capitaine hookoud (aussi connu sous son nom français capitaine « crochet » depuis que sa main eut été malencontreusement coupé par un magnant du nom de Peter Pan et mangé par un crocodile qui maintenant le suit partout avide d'en avoir toujours plus), est sûrement le plus cruel de tous les pirates. En effet sa cruauté, même envers ses alliés, est légendaire, n'hésitant pas à exécuter ses propres hommes pour une « faute de bon ton ». Il est aussi le seigneur redouté de Neverland.

La légende raconte qu'il est mort mangé par un crocodile après avoir perdu un duel contre Peter Pan. Mais la réalité est bien plus tragique que ça... (à suivre)

L'équipage du Capitaine Hookoud

**Capitaine pendule** (Manul) : fidèle second de ce bon vieux crochet, n'hésite pas à t'imposer car c'est toi qui sera destiné à le remplacer quand il sera parti !

**Capitaine douche** (Coendou) : maintenant arrivé en tant qu'ainé et SP (second Pirate), sois un modèle pour la jeune génération pirate et continue de faire profiter à celle-ci ton expérience et ton dynamisme.

**Capitaine water** (Setter) : Toujours aussi discret mais toujours aussi efficace. Ta sagesse et ton savoir-faire ont souvent sauvé ton équipage de la noyade ! Tu es définitivement devenu un pilier et un être indispensable pour ce bateau.

**Capitaine Cacao** (Kalao) : Qu'on soit perdu en mer ou à l'abordage, ce sera toujours un plaisir de t'avoir dans l'équipage ! Ta bonne humeur et ton sourire ne peut que nous pousser à être à notre tour de bonne humeur. Continue à faire péter le champagne !

**Capitaine Mabouffe** (Mabuya) : Malgré ta taille, tu n'hésites pas à te lancer dans la bataille et à persévérer, que ce soit à l'abordage, en tempête...ou lors des repas !

**Capitaine Mine** (Hermine) : Tu t'imposes de plus en plus sur ce navire en nous faisant cadeau de ton esprit aiguisé et calculateur. Tu n'es qu'à un pas de devenir un aîné sur qui nous pouvons et pourrions compter aujourd'hui comme pour demain !

**Capitaine X** (Oryx) : Jeune homme au cœur d'or, toujours souriant, et énergique à la fois. Tu es un élément indispensable pour ce navire, continue comme ça.

**Grégoire** : Jeune matelot, à force de vouloir voguer aussi loin du navire, tu finiras par couler... Reste solidaire avec ton équipage ou Crochet pourrait te le faire payer très très cher...N'hésite pas à faire découvrir aux autres ton humour



## 2.3 Captain Xérus Parrow (Les Fisons):



Ahoy, me hearties ! C'est maintenant à bord d'un des navires les plus dangereux, le plus redouté, le plus menaçant des océans que vous vous retrouvez ! La légende raconte qu'aucun de ceux qui ont croisé ce navire n'ont survécu ! Vous l'avez compris vous êtes sur le **Black Pearl** ! Fini la glande moussaillons d'eau douce hahaha ! Vous êtes maintenant sur les ordres du grandiose Capitaine Xérus Parrow ! L'un des plus fous des seigneurs pirates régnant sur

les mers et océans. Ce dernier apprécie la liberté que lui apporte sa vie de pirate, buvant du rhum et séduisant des femmes tout en cherchant les plus grands trésors. Capitaine Xérus Parrow est connu pour sa grande cruauté et soif de sang. Il a recours à de nombreuses reprises à la négociation et à la trahison mais il reste néanmoins juste et bon.

Capitaine Xérus Parrow est certes l'un des plus grand pirates mais il a aussi un grand équipage sanglant qui n'inspire que peur et mort aux malheureux qui le croiseront:

Ses deux officiers **Black Heart**(Agouti) et **Dead Skull**(Ibis), sont très utiles à leur Capitaine, en effet ils mettent tout en oeuvre pour que les quatres volontés de leur Capitaine se réalisent au plus vite, et ils aident à garder le contrôle sur le reste de l'équipage. Ils ont aussi su démontrer leur force et leur soif de sang lors de combats difficiles.

Le troisième membre de l'équipage est un pirate qui aime briser les os de ses ennemis, toujours le premier à aborder, il n'hésitera pas à étriper tout ce qui se trouve sur sa route. C'est un des éléments essentiels du **Black Pearl**. Il s'agit du canonier **Bone crusher**(Watussi). Aussi brutal qu'il paraît, c'est un pirate loyal à son navire et son Capitaine.

Le **Black Pearl** est un des navires les plus rapides des océans. Ce n'est pas uniquement dû à sa forme mais aussi grâce à son maître voilier **Black Wind**(Cabiai). **Black Wind** n'aime pas spécialement les affrontements ensanglantés mais il reste du moins un élément majeur du **Black Pearl**. Connaissant les vents et utilisant son expérience pour préparer des stratégies d'attaques il se prête volontiers au jeu pour planifier les embuscades les plus cruelles.

Mais comment le **Black Pearl** fait-il pour ne jamais se perdre lors de ses conquêtes sur les océans ? C'est grâce à son Maître des cartes, **Hell Tong** (Anoa). En effet celui-ci connaît les océans mieux que sa poche. Il connaît aussi toutes les légendes des mers et aime les raconter à ses compagnons de voyage.

Le **Black Pearl** est toujours au mieux de sa forme ceci grâce à son charpentier, **Woodleg** (Abyssinth). Pirate discret mais très efficace tant dans la réparation du navire après les combats que dans l'élaboration de plans pour rendre le navire encore plus effrayant et destructeur.

**Little blood** (Matthias) est le plus jeune des pirates à bord. En effet c'est le matelot du **Pearl**, néanmoins il déjà pu démontrer à plusieurs reprises sa force et sa bravoure au cours d'affrontements majeurs. **Little blood** est bien parti pour devenir un grand pirate.



## 2.4 Wally Jones (les chevreuils):



Les légendes sur le « Hollandais volant » sont nombreuses et terrifiantes. Ce célèbre Navire fantôme pourchasserait les marins en perdition à travers les océans depuis des décennies. Son capitaine, le redoutable Wally Jones, est probablement le plus craint des pirates.

Les histoires de marins lui donnent l'aspect d'un démon terrifiant. Il aurait, en effet, conclu un pacte avec le diable et serait devenu immortel.

Damné et condamné à errer sur les mers pour l'éternité, il semble bien qu'il ait décidé de se venger sur les marins du monde entier.

Il est difficile de savoir où se situe la vérité dans toutes ces histoires. Les rares hommes ayant survécus à l'attaque du Hollandais volant sont devenus fous et errent dans les bars en quête d'oubli et de paix. Incapable de remonter sur un bateau, ils restent néanmoins toujours près des côtes, tels des zombies paralysés par la peur.

Quel que soit la réalité sur Wally Jones et son équipage, une chose reste sûre : Aucun bateau n'a tenu face au Hollandais volant et la simple rumeur de sa présence sur une mer ou une autre suffit à décourager les plus intrépides des marins de prendre le large.

L'équipage :

**Tuck** dit « **Le-mousse** » : Lorsque Wally Jones devint capitaine du Hollandais Volant, Tuck était le mousse du vaisseau. Il est avec lui depuis longtemps. Tous les autres anciens membres de l'équipage ayant péri au cours de leurs voyages, il est devenu le second de Wally Jones mais le Capitaine l'appelle toujours Le-mousse « en souvenir du bon vieux temps ». Danseur talentueux et joyeux drille, il est également un excellent meneur d'hommes dont le charisme naturel et l'expérience des longs voyages en mer fait oublier un certain manque rigueur.

(Moustac)

**Angoronoa Zorro** est le quartier maître du Hollandais Volant.

Sous les ordres du capitaine et du second, il est le représentant et le responsable de l'équipage. C'est à lui que s'adressent les matelots quand ils ont un problème et c'est lui que le capitaine engueule lorsque les hommes ne sont pas à leurs postes. Issus d'une grande famille de pirate (il est le frère du célèbre capitaine du « White Fox », le redoutable et redouté Kill Joe), Angoronoa Zorro partit seul en mer à l'âge de 14 ans. Il fut rapidement repéré par Wally Jones et enrôlé à bord du Hollandais Volant. Homme de confiance et fameux pirate, il rêve de devenir, un jour, capitaine du Hollandais Volant.

(Angora)

« **B.G.** » ou « **Frenchy** » Ce vieux loup de mer est l'ancien second du « Franchimont » un petit navire de la marine française posté au Cap Horn. Déjà connu pour ces nombreuses frasques, il fut forcé de désertir après avoir charmé la fille du capitaine. N'ayant pas vraiment le temps de préparer sa fuite, il du partir dans une petite goélette et se retrouva pris dans une tempête. son navire sombra mais il survécut miraculeusement. Il dérivait durant des jours et des jours sans boire ni manger jusqu'à ce que le Hollandais



*Volant passe par là. D'abord prisonnier condamné aux tâches ingrates, il est aujourd'hui un des plus anciens et des plus respectés membres de l'équipage.*

*(Bighorn)*

*« Sanji D. Ringo » Cuisinier hors pair, blagueur du dimanche et veinard invétéré, il est, dit-on, le frère d'un Grand et Fier Seigneur des Terres Nordiques. Il aurait été condamné à mort, après avoir tenté de renverser son frère, et aurait, miraculeusement, réussi à s'enfuir en s'engageant à bord d'un navire anglais comme Chef coq.*

*Wally Jones, ayant abordé le navire anglais et massacré son équipage, aurait décidé de le garder après avoir goûté un de ces plats.*

*(Dingo)*

*Leo brook est le fils d'un docker destiné à travailler toute sa vie au port comme son père. Mais le jeune Leo est un gars plein d'imagination et de fantaisie. L'idée de porter des caisses toute sa vie ne l'enchantait guère. Gosse il préférerait chanter et s'amuser que de suivre son père sur les docks ou qu'aller à l'école. Mais son père ne voulait pas d'un fils troubadour et décida de l'emmener de force travailler avec lui.*

*C'est alors que le jeune Leo s'embarqua sur un bateau pour échapper à la vie de docker. Il écuma ensuite les mers et les côtes en quête de compagnons pour monter une troupe jusqu'au jour où l'équipage du Hollandais, enthousiasmé par le jeune homme et ses chants joyeux, décida qu'il serait leur troubadour officiel (on n'a jamais su si Leo brook était d'accord...).*

*(Lionceau)*

*Dama dama Chopper est le médecin de bord. Personne n'est sur qu'il ait un diplôme mais depuis qu'il est là plus personne n'est malade alors Wally Jones le garde. Il est très inventif dans ces remèdes qu'il passe beaucoup de temps à concocter. Et c'est sûrement là le secret. Le dernier à avoir goûté une de ces décoctions s'est vu pousser une énorme moustache mauve... alors forcément l'équipage a plus trop envie d'être malade.*

*Matelot efficace et joyeux drille, il est apprécié de tous.*

*(Dama)*

*Victor. L'équipage l'a trouvé récemment sur un vieux navire à la dérive dans les brumes du triangle des Bermudes. Il semblerait qu'il soit amnésique et les rumeurs sur son passé qui circulent sur le bateau sont de plus en plus folles. Empereur renversé, esclave en fuite, chasseur de prime vaincu... Toujours est-il qu'il s'est vite fait une place dans l'équipage et remplit son rôle de mousse à merveille.*

*(Victor)*

*Nicolai Sergueïevitch Prokofiev est devenu pirate sur le tard. En effet il a longtemps été officier dans l'armée impériale du Tzar. Mais suite à une défaite cinglante, il a perdu les faveurs de sa majesté et a préféré fuir que de subir le déshonneur public. Il est, aujourd'hui, la vigie du hollandais volant. Perché sur l'imposant mât du bâtiment, il scrute l'horizon de son œil aguerrri... Quoique. La rumeur circule comme quoi il passerait son temps à roupiller là-haut. Nicolai s'en défend évidemment, arguant qu'on ne saurait douter de lui, tant sa dévotion est grande.*



*\*Un pirate visite le port avec son fils:*

*-Oh! quel joli navire!*

*-Ce n'est pas un navire, c'est un yacht!*

*-Oh! et t'écris ça comment?*

*-Euhh...Ben, t'as raison, c'est un navire.*

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

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

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

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

## 3.1. Horaire type d'une journée type

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

08h00:Réveil

08h30:Super-gym matinale

08h45:Petit déjeuner super-vitaminé

09h15:Lavage et préparation de l'inspection

09h45:Inspection

10h00:Lever du drapeau

10h15:Super-activité du matin

12h30 : Dîner

13h15:Temps libre

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

16h00:Goûter

16h15:Suite de la super-activité

18h00:Préparation du feu

18h30:Lavage

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

19h15:Repas du soir, vaisselle

20h15:Baisser du drapeau et évaluation de la journée

20h30:super-activité de la soirée

22h20:Coucher

22h30:Couvre-feu



*\*Deux pirates discutent:*

*-Tiens, t'as un crochet à la place de la main!*

*-J'ai perdu ma main dans un combat.*

*-Et ta blessure sur la joue?*

*-Un moustique!*

*-Un gros, alors!*

*-Non, j'ai voulu l'écraser avec mon crochet!*

### 3.2. Totémisation

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

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

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

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

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



*\*Un pirate achète deux perroquets, un vert et un rouge. Les deux s'échappent et se posent sur un arbre. Alors, le capitaine demande à son mousse de les lui rapporter. Mais quand il revient, il n'amène que le rouge:*

*-Où est le vert?*

*-Ben, il n'est pas encore mûr, cap'taine!*

### **3.3.** Promesse

#### **3.3.1.** Introduction

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

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

Elle est ouverte à tous les totémisés qui le veulent quel que soit leur âge.

Mais promettre de respecter à la lettre chaque article de la loi scout serait utopique, sinon ridicule.

Promettre, c'est s'engager à faire de son mieux pour être toujours prêt... à respecter au mieux les lois de la vie scout et dans la vie ordinaire.

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

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

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

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

#### **3.3.2.** Les lois scout

- Le scout mérite et fait confiance.
- Le scout s'engage là où il vit.
- Le scout rend service et agit pour la justice.
- Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu.
- Le scout accueille et respecte l'autre.
- Le scout découvre et respecte la nature.
- Le scout fait tout de son mieux.
- Le scout sourit et chante même dans les difficultés.
- Le scout partage et ne gaspille rien.
- Le scout développe son corps et son esprit.

### 3.4. Le woodcraft

#### 3.4.1. Qu'est ce que c'est ?

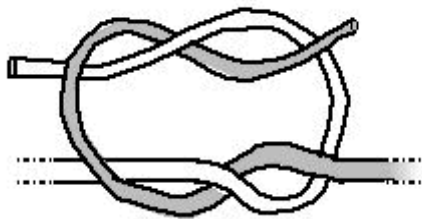
Le wood-craft, vient des deux mots anglais « wood » et « craft », qui veulent respectivement dire « bois » et « métier » (dans le sens « artisans »).

En effet, durant 3 jours, chaque année, nous nous transformons en « artisan du bois ». Et c'est chaque année que nous sommes touchés par l'originalité dont vous faites preuve : pilotis à 2 mètres, mat suspendu, feuillet à 2 mètre (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 noeuds 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 !**

#### 3.4.2. Noeuds utiles

noeud plat:



Ce noeud est régulièrement utilisé pour des choses simples.

Noeud de vache:



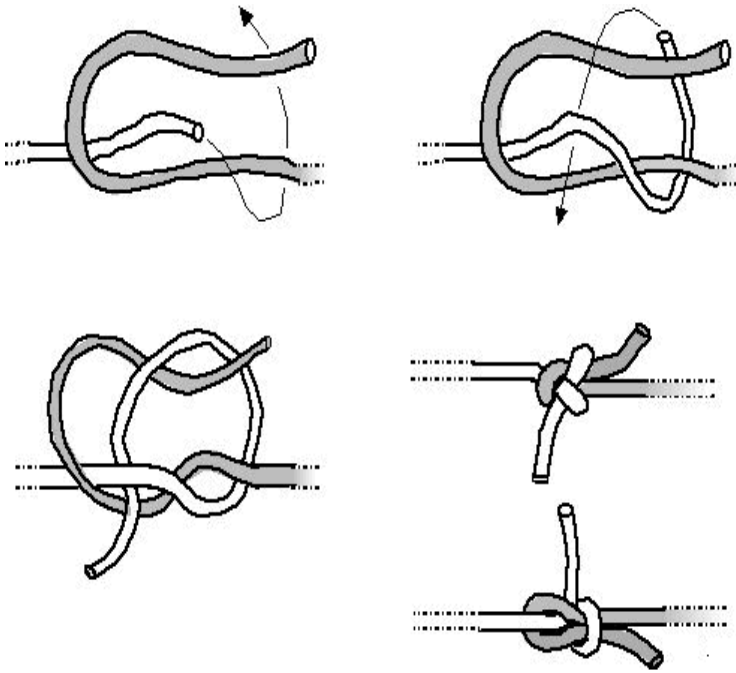
En réalité, ce noeud ne sert à rien... on l'apprend pour ne pas se tromper lorsqu'on fait un noeud plat! Il peut cependant être utile si vous devez fixer quelque chose pour un petit moment, en sachant que vous devrez le défaire dans peu de temps. C'est un mauvais noeud.

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 d'écoute:



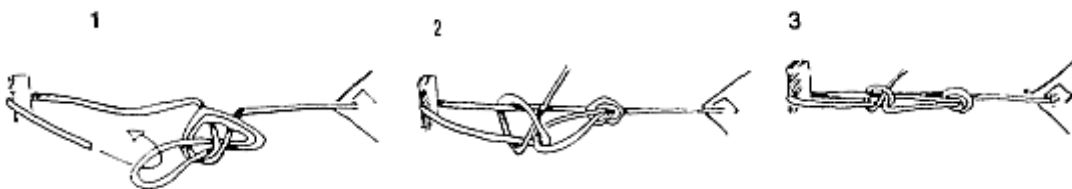
Il sert aussi à relier deux cordages de diamètre différents. On fait une ganse avec la corde la plus grosse. On fait passer la petite corde dans la ganse, on en fait le tour, puis on vient coincer le courant de la petite corde entre les deux dormants.

### 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.



*\*Un bateau coule, les marins sont à l'eau. L'un d'eux fait la planche pour ne pas couler:*

*-Tu ne devrais pas faire la planche!*

*-Ben, c'est pratique.*

*-Peut-être, mais cette mer est infestée de requins-marteaux et de poissons-scies!!!*

### Noeud de chaise:

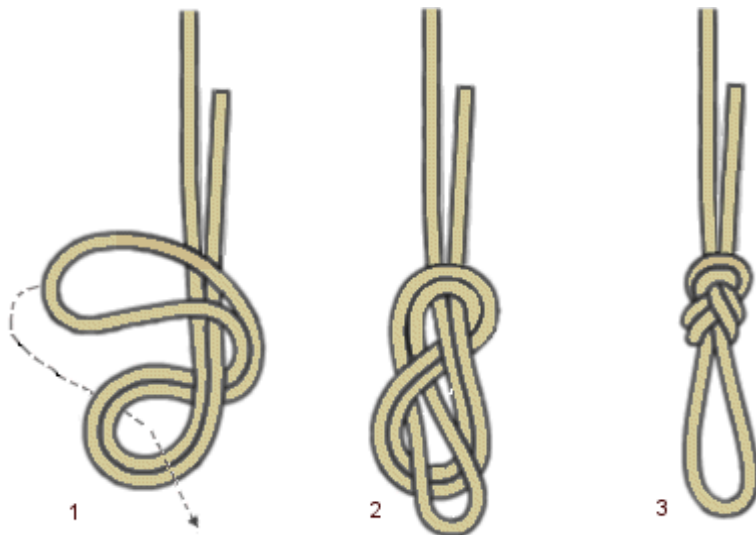


Il est simple, solide et sûr. Plus la charge est lourde, plus il se resserre. On peut l'utiliser en escalade (pour s'asseoir et descendre ou remonter quelqu'un le long d'une paroi à pic), dans des opérations de sauvetage, ou tout simplement au bout de la ficelle enroulant un paquet.

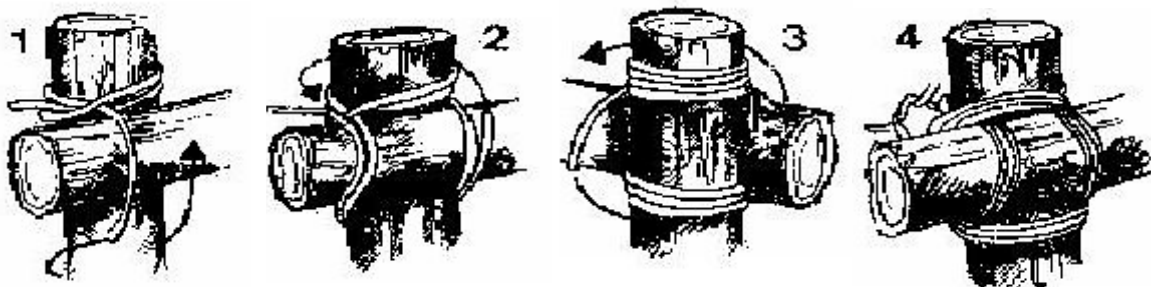
Moyen mnémotechnique:

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

### Noeud du double huit:

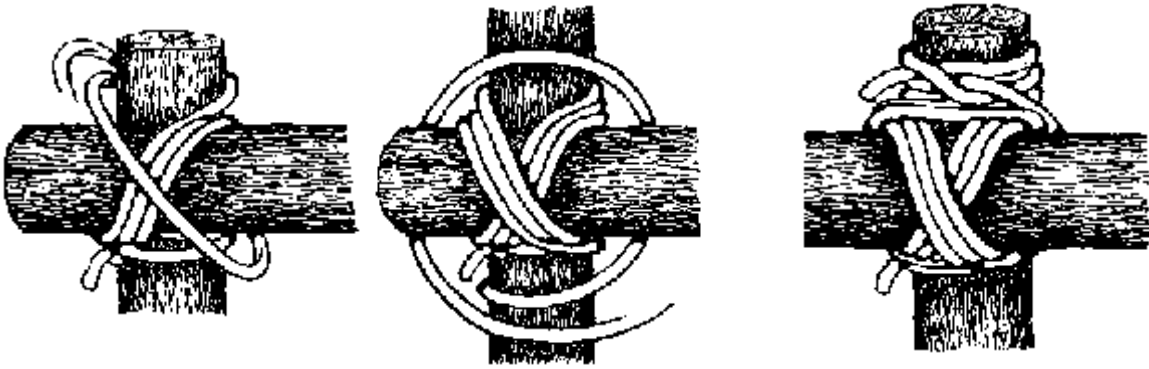


### Brélage:



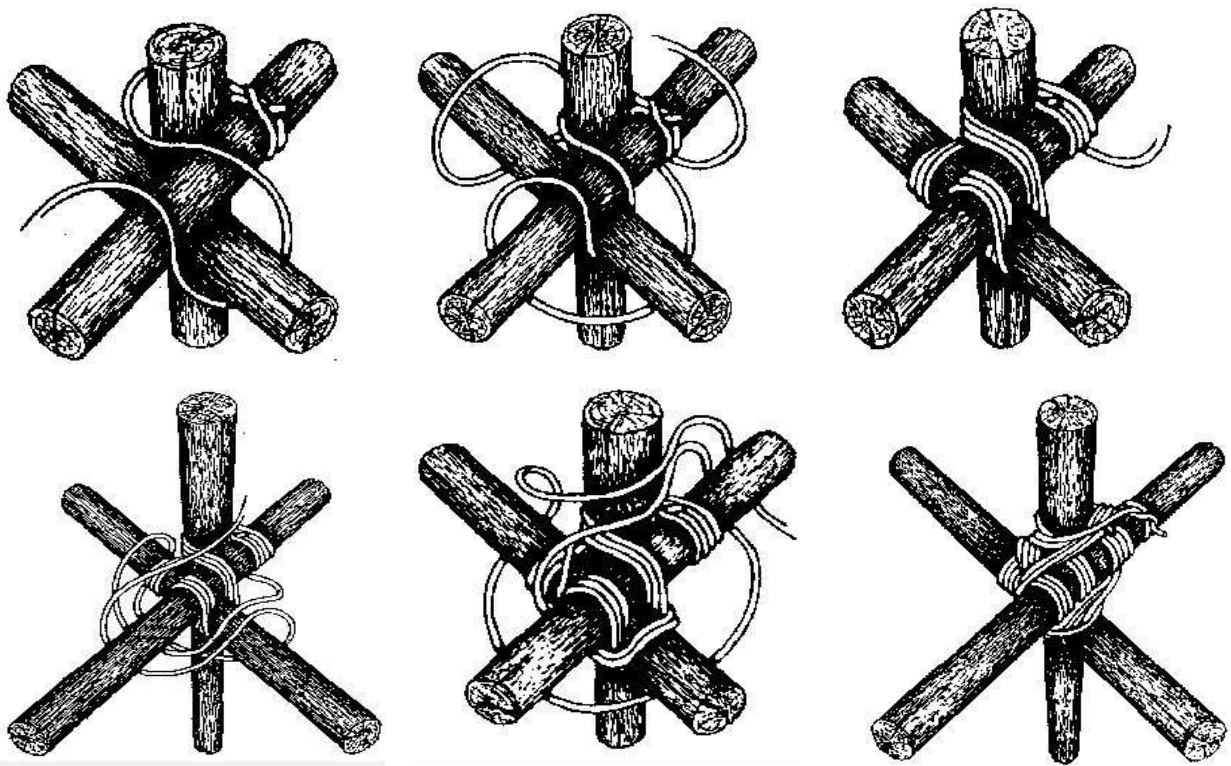
Mouiller la corde avant de le réaliser, de façon à ce qu'en séchant, la corde se resserre.

Brelage en diagonale:



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

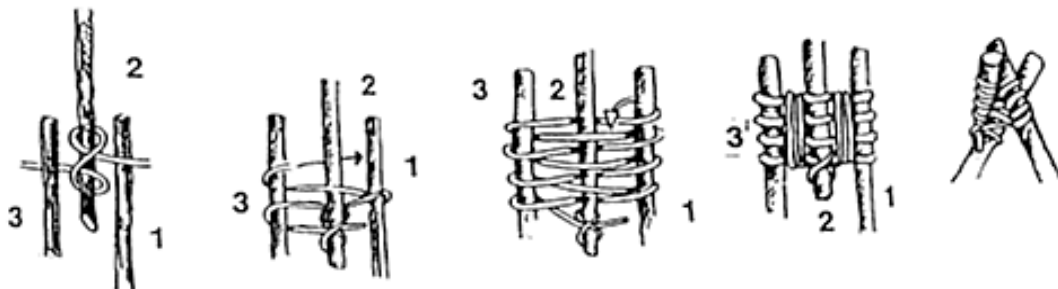
Brelage triple:



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

Tête de bique:

Pour les constructions tipi'ques:





### 3.5. Le hike et ses règles

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



*Mon perroquet pond des œufs carrés.*

*- C'est incroyable! Et est-ce qu'il peut parler?*

*- Oui, mais il ne connaît qu'un seul mot.*

*- Lequel?*

*- Ouch!*

### 3.6. Divers

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

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

Quelques codes utiles pour le camp:

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

## 4. Conseils

### 4.1. Généraux

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

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

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

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

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

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

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

### 4.2. Nos mers, que polluent ces marins d'eau douce:

#### 4.2.1. Introduction

"Le scout découvre et respecte la nature."

"Le scout partage et ne gaspille rien."

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

Pourquoi?

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

Et bien non!!!

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

Il faut croire que B.P. était un vrai visionnaire parce que, il y a de cela 100 ans, (bien avant les mouvements écolos) il avait déjà compris que l'homme et la nature sont étroitement liés ( 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? 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 pirates, on préfère se battre. Oui, mais Capitaine, 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:

### **4.2.2. L'eau**

Au camp:

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

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

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

A la maison:

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

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

### **4.2.3. Le savon**

Nous sommes chaque année effarés par le carnage écologique que génère le déversement du savon dont on se sert pour se laver dans la plaine ou la rivière. Un ou deux petits conseils:

Au camp:

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

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

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

A la maison:

Même chose que ci-dessus. Inutile d'utiliser une bouteille de shampoing par jour. Du moment "que ça mousse", c'est bon. Pas besoin que "ça mousse beaucoup". Ce que vous voyez n'est qu'un excédent de savon n'ayant pas servi. Trop de mousse veut tout simplement dire "trop de savon"... Pourquoi ne pas encourager vos familles à utiliser des produits moins agressifs? Ils ne sont pas plus chers!

#### 4.2.4. Les déchets

Au camp:

La plaine de camp n'est évidemment pas une décharge et les déchets vont à la poubelle. Et même plus: dans la poubelle adéquate! Les tetrapaques (plastique, carton de lait etc...) dans la poubelle bleue, les papiers dans la poubelle jaune, le verre à l'intendance et le reste dans la poubelle blanche.

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

A la maison:

Même chose que ci-dessus...

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

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

#### 4.2.5. Le hike

Même quand on n'est pas sur nos navires, en train d'explorer des mers inconnues, il faut faire attention: Ne jetez pas vos déchets n'importe où: attendez de voir une poubelle. Mieux: vous pouvez même ramasser les déchets qui traînent!!! (On ne vous demande pas de passer votre journée à ça... faites simplement un geste si vous voyez une canette qui n'a rien à faire sur la pelouse).

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

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

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

Mais munis-toi quand même de dentifrice...

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

Alors appliquez chaque jour chez vous, à l'école et partout où vous allez ces quelques conseils... Il est possible de faire changer les mentalités.



*\*Un pirate dérive seul sur un canot. Un requin arrive:*

*-Alors, on dérive seul cap'taine? dit le requin*

*-C'est la première fois que je vois un requin qui parle!*

*-Moi aussi, dit la rame.*

*-Tais-toi et rame! dit le canot.*

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



# 6. Que prendre au camp ?

## 6.1. Sur soi

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

## 6.2. Dans son sac

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

Matériel de base:

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

### Equipement utile

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

### Equipement facultatif

- Ton instrument de musique

### A ne PAS prendre

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

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

# 7. Renseignements généraux

## 7.1. Contacts lors du camp

### 7.1.1. Courrier

Troupe Jumpertz

Nom du destinataire(+ totem)

nom du propriétaire: Poncelet Gérard

26, Rue de la Sentinelle

6831 Noirefontaine

### 7.1.2. Téléphone

Numéro d'URGENCE:

Wallaby: 0477395866

(Nous insistons: ce numéro est un numéro d'urgence)

## 7.2. Récapitulatif pour les parents

### 7.2.1. Dates et frais

#### **Départ:**

Nous vous donnons rendez-vous à Saint-Boniface, le mercredi 14 juillet à 9h30 précise !

#### **Retour:**

Nous vous donnons rendez-vous à Saint Boniface, le mercredi 28 juillet à 18h.

Participation aux frais

Le prix du camp s'élève à 140 € payables avant le 25 juin 2010 sur le compte 001-4470919-71 avec, en communication le nom, prénom ou totem du scout. Merci de respecter ce délai pour notre organisation...

**Attention! Le prix ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre enfant au camp. N'hésitez pas à contacter Wallaby ou un membre du Staff d'Unité, nous trouverons ensemble la solution la plus satisfaisante.**

Veillez envoyer l'autorisation parentale dûment remplie à Fennec (adresse ci-dessous) avant la date limite du 1 juillet 2010 si vous n'avez pas encore remis d'autorisation pour votre enfant... (Celle que vous avez reçue dans le canard à l'orange suffit).

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

Adresse:

Wala Quentin (Fennec)

Rue Bordiau, 35

1000 Bruxelles



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

Sa carte sis

Sa carte d'identité

**Son uniforme impeccable**

Il est strictement interdit d'avoir:

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

Nous serons intransigeants sur ces derniers points.

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

### **7.2.2. Documents**

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

Merci de remettre cette autorisation parentale avant la date limite! (Voir "renseignement généraux").

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

autorise mon fils (nom et prénom du scout) .....

à participer au camp éclaireur de la Troupe Jumpertz (BC033-FCS) qui se déroulera du 14 au 28 juillet 2010 à Paliseul.

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

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

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

Mes coordonnées en cas de nécessité sont:

Nom - Prénom: .....

Téléphone: .....

Fait à : .....

Le : ...../...../2010

Signature:

### **7.3.**     Contacts généraux

**Thibaut DE RYCK** Rue Alfred Giron, 47 1050 BRUXELLES  
02 640 27 03 – 0477/39.58.66

**WALABY Sans foi ni loi**

Adresse courriel: tib\_drk@hotmail.com

**Henry BABOY**

02 647 41 15 – 0487/17.59.54

**KOUDOU Triangle des Bermudes**

Adresse courriel: henrybaboy@hotmail.com

**Quentin WALA**

0476/34 03 68

**FENNEC Pirlouit**

Adresse courriel: quentinw91@hotmail.com

**Charle-Antoine OUVRELEAUX**

0499/13.36.56

**XERUS Jukebox**

Adresse courriel: charles-ask@hotmail.com