

# INTRO

Ho toi, qui tiens entre tes mains le digest 2011 de la Meute William Schreiber et qui en lis les premières lignes, réjouis toi, car ce document est annonciateur d'un camp du tonnerre ! Tu y découvriras tout ce dont tu as besoin pour préparer ce séjour de dix jours, mais avant tout, on ne parle pas d'un bon camp sans parler d'un bon thème de camp. Cette année, tu auras donc la chance de te retrouver dans la peau d'un véritable Indien d'Amérique.

Si tu dois revêtir la coiffe à plumes pendant dix jours, c'est que tu partiras à la rencontre d'une espèce menacée. Pourtant, pas question de pandas géants ou d'autres tigres du Bengale. Le but de notre expédition sera de retrouver **le dernier des Mohicans**.

J'entends déjà les bêtes jeux de mots de louveteaux « -chef chef, mohi-quand est-ce qu'on mange ? » ou encore « chef chef, tu t'es mal rasé, tipi-que ». Sache que, où nous irons, ces boutades tomberont à plat. Tellement la mission qui nous est réservée est sérieuse et ne laisse pas de place à ce genre de clowneries.

Les Mohicans étaient un peuple d'Amérique du Nord (voir « les différentes tribus »), mais la guerre les a décimés de manière tellement radicale qu'il ne resterait plus aucun de ces valeureux combattants. Les tribus rivales pourraient s'en réjouir, mais ce serait sans compter sur la solidarité légendaire qui unit ces populations. Si une race s'écroule, le dernier de ses membres emportera avec lui tous ses secrets, rites sacrés, danses de la pluie, et autres remèdes naturels. En résumé, si un clan comme celui des Mohicans venait à disparaître, c'est une partie considérable de la mémoire du peuple amérindien qui s'envolerait avec lui.

C'est pourquoi les différentes nations indiennes qui bordent le lac Ontario, et qui sont proches des Mohicans ont décidé de convoquer un pow-wow<sup>1</sup> exceptionnel afin de retrouver leur frère. Ils enterreront donc la hache de guerre momentanément pour faire passer la survie des Mohicans avant leurs querelles. Mais attention, ces gens sont roublards et susceptibles et la moindre provocation pourra faire rejaillir leur esprit de bagarreur.

---

<sup>1</sup> Rassemblement d'Amérindiens

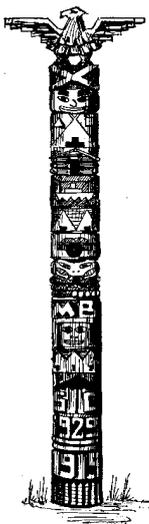
# HISTOIRE



Ce thème n'est pas sorti tout droit de l'esprit imaginaire de tes chefs adorés. Il s'agit en fait du titre d'un roman écrit en 1826 par l'Américain James Fenimore Cooper. Ce livre a eu tellement de succès qu'on en a fait plusieurs films, des émissions télé, des bandes dessinées et aujourd'hui un **grand camp** !

Dans son bouquin, James Cooper raconte une partie de la guerre de Sept Ans (1756-1763). Durant cette guerre, Anglais et Français se battent pour la possession des territoires du Nouveau Monde. Toute la région du Nord-Est du continent américain est le théâtre d'opérations sanglantes. Les Français occupent déjà l'actuel Canada, mais veulent s'étendre au Sud. Les Anglais quant à eux s'emparent de la Louisiane, aux futurs États-Unis, mais souhaitent remonter au Nord.

Pour se faire aider, les Européens recrutent des tribus entières. Ils leur promettent monts et merveilles pour que ceux-ci s'allient et se battent à leurs côtés.



Dans le livre, le général français Montcalm se dirige avec des soldats « aussi nombreux que les feuilles de la forêt » vers le fort William Henry, tenu par le colonel Munro, de l'armée britannique. Au même moment, évoluent vers le bastion les deux filles de ce dernier qui meurent d'envie de revoir leur père. En chemin, elles échappent au piège tendu par leur guide indien grâce à l'intervention d'un chasseur blanc, Oeil-de-Faucon, qui avec ses deux amis mohicans, Chingachgook et son fils Uncas, est à la solde des Anglais.

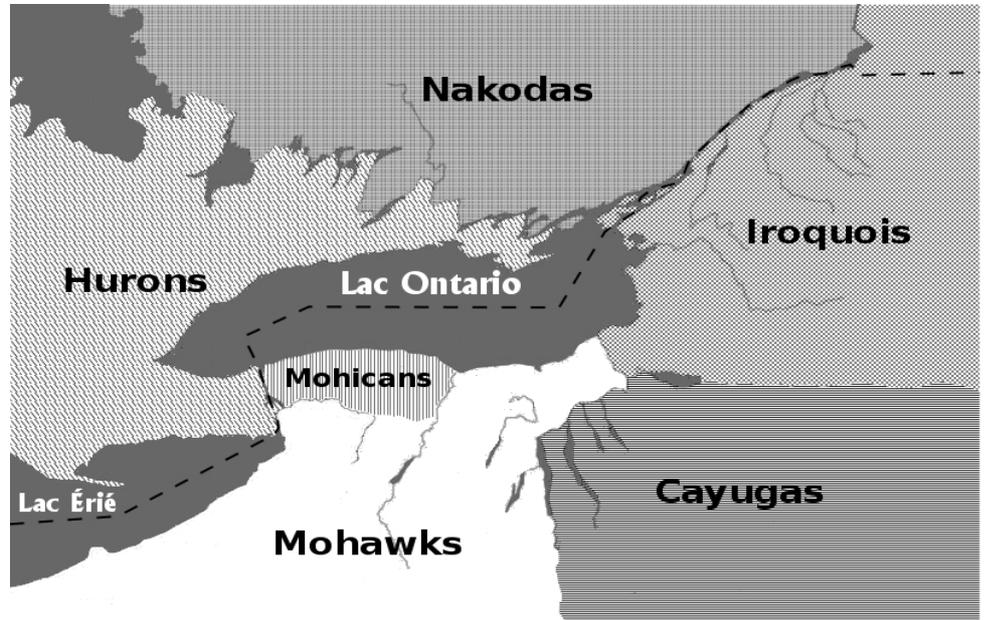
Une fois que les femmes arrivent à pénétrer dans la place forte assiégée, les Anglais se voient contraints de déposer les armes. Ils quittent le fort sous l'œil des Français, mais quelques centaines de mètres plus loin, tombent dans une embuscade indienne. Les deux filles se font enlever par le chef de la tribu.

Oeil-de-Faucon, les deux Mohicans, un major et le colonel s'élancent à leur poursuite. Les deux filles sont détenues par deux clans différents. Ils choisissent donc de délivrer la première et d'aller tous ensemble trouver refuge dans la seconde tribu. Dans celle-ci, Uncas, le Mohican, est considéré comme un guerrier au cœur pur, un chef des Mohicans, la tribu « grand-mère des nations ». Il prendra alors la tête de ce clan et ira affronter ses ennemis.

L'histoire se termine peu après, mais pour ne pas gâcher le plaisir de ceux qui auraient envie de lire ce très beau livre, on ne vous racontera pas la fin.

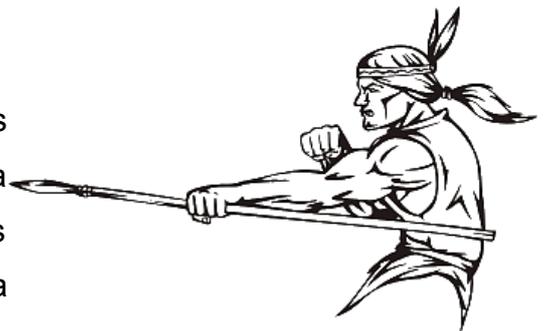
# LES 5 TRIBUS

La tribu est très importante dans la culture indienne, c'est le groupe dans lequel l'Indien vit. Il y a certes parfois des tensions, mais lorsqu'un membre est menacé, tous s'unissent afin de le défendre. 5 grandes tribus qui se partageaient le territoire autour du lac Ontario sont les Iroquois, les Nakodas, les Hurons, les Cayugas et les Mohawks. Chacune a sa propre culture et ses traditions spécifiques.



**Iroquois (Rouges)** : Les Iroquois sont un peuple de cultivateurs. Ils se nourrissent de blés, tournesols, maïs, haricots et courges. Quand cela ne suffit pas, ils peuvent aussi chasser et pêcher pour compléter leur alimentation. Ils sont également de très bons artisans, ils fabriquent leurs vêtements à partir de peaux et les décorent de coquillages. Les Iroquois sont enfin connus pour leur valeur au combat. Ce sont de grands guerriers se battant à l'aide de leurs tomawaks, et de leurs arcs.

**Nakodas (Verts)** : Aussi appelés Assiniboines ou Stoney, les Nakodas sont une tribu de commerçants, ils ne vivent pas à un endroit fixe, mais se déplacent en fonction des échanges commerciaux. Le nom « Assiniboine » signifie « peuple de la pierre et de l'eau ». Cela fait référence à leur manière de cuisiner : ils font chauffer des pierres sur le feu, qu'ils ajoutent ensuite pour cuire leur repas dans des panses d'animaux, qu'ils ont chassés. Leur habitat traditionnel est le tipi et ils utilisent des chiens ou des chevaux pour déplacer leur campement. Ils sont également d'excellents chasseurs et de bons trappeurs.

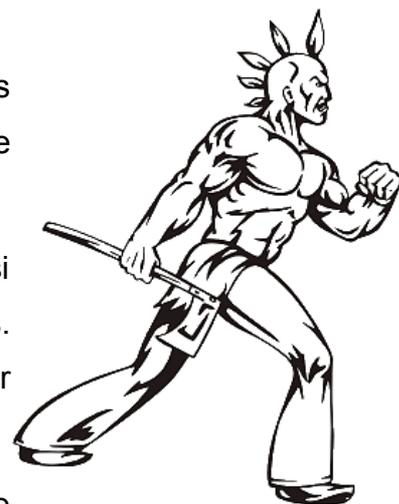


## **Hurons (Blancs)** :

Le nom huron a été donné à cette tribu indienne par les colons français qui trouvaient que la coiffe portée par les Indiens ressemblait à une hure (tête de sanglier).

Les Hurons sont à la base un peuple d'agriculteurs, mais ils sont aussi de bons guerriers et leurs batailles contre les Iroquois restent célèbres. Pendant les périodes de paix, les Hurons utilisent ce savoir-faire pour chasser.

Contrairement aux Nakodas, les Hurons ne sont pas des nomades. Le peuple huron est divisé en différentes tribus habitant dans de gros villages. Ces hameaux étaient constitués de grandes huttes de bois pouvant atteindre plus de 50 mètres de long dans lesquelles vivent plusieurs familles.



**Cayugas (Bleus)** : Les Cayugas sont un peuple proche des Iroquois, mais qui préfère l'agriculture à la pêche. Les Cayugas sont installés au bord du lac Ontario et confectionnent des pirogues que toutes les tribus indiennes leur envient. Ils s'en servent non seulement pour pêcher, mais également pour faire la guerre. Leurs pirogues rapides et silencieuses sont très

utiles afin de se déplacer furtivement pour attaquer un ennemi ou s'approcher sans bruit d'un village endormi.

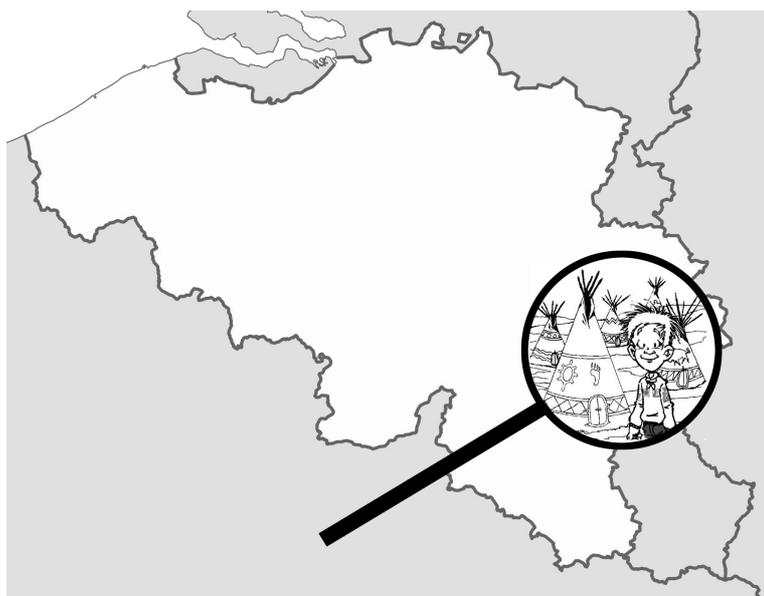
**Mohawks (Gris)** : Au fil des guerres tribales, les Mohawks ont été repoussés loin de leurs plaines d'origines et ont été traqués par les autres clans. Cela les a forcés à se retrancher dans les bois, où personne n'habitait, et ils se sont alors spécialisés dans la chasse et le trappage (capturer des animaux). Depuis, rares sont les Indiens d'autres tribus qui osent s'aventurer loin dans le domaine des Mohawks, de peur de tomber dans un de leurs pièges.

Les Mohawks, en plus de se nourrir d'animaux, sont aussi des cueilleurs et de très bons constructeurs. Leurs camps sont mobiles et restent rarement plus de quelques jours au même endroit.



# ENDROIT DE CAMP

Cette année encore, la meute a choisi un endroit exceptionnel pour passer dix jours de camp. Pour cette expédition mohicanesque, nous avons décidé de partir dans une contrée reculée, dans un pays bordé de forêts luxuriantes et traversé de rivières à l'eau pure et limpide. Cette bourgade est située dans la région de la Haute Ardenne, la région qui comme son nom l'indique possède quelques uns des plus hauts « pics montagneux » de Belgique. La localité dont nous parlons donc se trouve à quelques pas de la frontière nord du Grand-Duché de Luxembourg et à un jet de pierre du territoire de la communauté germanophone. Sans plus de détours, le village qui obtiendra l'honneur de voir s'accomplir le camp 2011 de la meute William Schreiber s'appelle... GOUVY.



Si Gouvy a réussi à attirer notre attention, c'est que l'endroit présente de nombreux intérêts. En effet, chef-lieu d'une entité de 23 bourgs, il possède tous les attraits d'une grande ville (gare, hôtels, restaurants...) tout en étant arrivé à garder ce charme propre aux hameaux ardennais.

De plus, Gouvy peut être considérée comme l'une des plus riches communes du pays en réserves naturelles, puisque pas moins de onze d'entre elles sont situées sur son territoire.

Enfin, notre destination possède également une grande valeur historique. C'est à Gouvy en 1944, pendant la Seconde Guerre mondiale, que l'armée allemande envoya les premières fusées V2. Ces bombes étaient des armes redoutables, mais elles sont aussi considérées comme les ancêtres des fusées spatiales.

Nous n'allons pas nous étendre trop longuement sur le sujet, car, de toute manière, vous, louveteaux aurez l'occasion de découvrir ces paysages d'ici peu.

# GRANDS ÉVÉNEMENTS

## **Le hike**

Le hike est une épreuve d'endurance et de découverte de l'environnement. Il s'agit ni plus ni moins d'une marche à pied pouvant durer jusqu'à deux jours. Il faudra utiliser toutes les connaissances sur la forêt transmise par nos ancêtres pour réussir à traverser toute la région.



## **Les Jeux olympiques**

Chaque année, les tribus indiennes se réunissent pour participer au plus grand événement sportif du continent. C'est l'occasion pour chaque guerrier de donner le meilleur de soi-même et de montrer de quoi il est capable. Courses diverses, tir à l'arc, lancer de tomawak et plein d'épreuves inédites seront au programme.

## **Le concours cuisine**

La gastronomie indienne est très variée. Ils se nourrissent du gibier chassé dans les forêts, des nombreux et succulents poissons présents dans leurs rivières et des délicieux fruits cueillis lors de leurs balades.

Les différentes tribus indiennes ne cessent de se provoquer par rapport à leur cuisine. Ce qui donne généralement de grands concours où les mets les plus fins de la gastronomie indienne sont représentés en quantité.



Si tu connais de bonnes recettes ou que ton papa ou ta maman maîtrise des plats qui feront frémir les papilles des chefs de tribus, recopie sur une feuille la recette et les ingrédients qu'il te faudra pour préparer cette giga soirée.

## **Les intersizaines de foot**



Les intersizaines sont devenus un rituel à la meute. Le championnat se déroule sur tout le camp. La finale aura lieu le 30 juillet et sera retransmise par signaux de fumée dans tous les territoires indiens.

Les maîtres mots sont le plaisir de jouer, l'esprit sportif, mais surtout l'esprit d'équipe.

# TRADITIONS INDIENNES



Comme introduit pendant l'année, le camp est un endroit privilégié pour des moments comme le message au peuple libre, le temps de la mue ou encore la course de printemps. Tu les découvriras donc d'ici peu, mais en attendant voici un petit explicatif rapide pour que tout soit bien clair.

## ***Le message au peuple libre.***

La meute, c'est le Peuple libre... parce que, tous ensemble, on décide ce que l'on fait et comment on le fait. On choisit aussi de vivre sous une même loi, la Loi de la meute : « La force du clan c'est le loup, la force du loup c'est le clan ». Le message est un moment de réflexion et d'expression sur les valeurs de la Loi. Le « messager » explique ce qu'est pour lui un chouette louveteau. C'est un moment important, car il marque une adhésion majeure dans le mouvement scout. Le message au Peuple Libre se fait lors de la deuxième année d'un loup à la meute

## ***Le temps de la mue.***

Chaque année, le loup grandit un petit peu plus, il apprend alors de nouvelles choses, en découvre d'autres, deviens plus habile, plus fort peut-être. C'est pour ça qu'existe le temps de la mue, pendant le camp chacun se retourne sur ce qu'il a appris pendant l'année, sur ce qu'il a fait de chouette, ce qui l'a marqué.

## ***La course du printemps.***

C'est le moment d'adieu aux aînés qui à la fin du camp nous quittent, c'est un jour très spécial pour eux, car c'est leur dernière journée à la meute. C'est pourquoi on organise tous ensemble une big méga fiesta pour leur départ et pour la fin du camp.



# D'AUTRES

# COUSTOMES

## La loi scout



Loin d'être un règlement, la loi scout énonce les valeurs auxquelles chaque scout ou louveteau est invité à adhérer. Tout au long de son parcours, petit à petit, il découvre ces valeurs, les intègre à ses comportements et s'engage à les vivre. Il se prépare ainsi à les promouvoir plus tard dans sa vie d'adulte.

1. Le scout mérite et fait confiance
2. Le scout s'engage là où il vit
3. Le scout rend service et agit pour la justice
4. Le scout se veut frère de 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 développe son corps et son esprit

## L'uniforme :

L'uniforme est une des grandes traditions du scoutisme. Tous les scouts du monde, ou presque, en portent un.

Il sert à trois choses :

**Se reconnaître** : l'uniforme est avant tout un moyen de s'identifier, de se reconnaître comme scouts et entre scouts. Les couleurs, les insignes et le foulard permettent de savoir de quel groupe et de quelle région un scout provient, quel est son pays...

**Se faire reconnaître** : l'uniforme permet au public d'identifier et de reconnaître les scouts. C'est pourquoi il est essentiel de porter fièrement son uniforme et d'y faire attention. Nous aimons donner une belle image de notre mouvement !

**Une identité pratique** : L'uniforme est un vêtement utile beaucoup plus qu'un vêtement de parade. À ce titre, il est suffisamment confortable et résistant pour faire une foule d'activités. Il permet enfin d'éviter les distinctions sociales entre les enfants.



# JOURNÉE TYPE

**08h00** : L'Indien se lève de bonne heure, et ce, même s'il a chassé toute la nuit. Il se réveille au chant du coq, aux alentours de huit heures.

**08h15** : Petit déjeuner, riche et varié, ayant une longue journée en plein air en perspective, l'Indien se nourrit de ce que la terre lui offre de meilleur.

**08h45** : Rassemblement général au son du cor, petite gym et levé d'étendard.

**09h00** : Vaisselle, rangement, inspection des pailles.

**09h45** : début des activités, l'Indien part traquer, chasser ou en explorer les alentours. Où qu'il aille, c'est l'aventure qui guide son chemin.

**12h30** : Diner.

**13h15** : Vaisselle en musique et petite sieste.

**14h30** : Assez rigolé, on sort du canap' et l'on part guerroyer.

**16h15** : Casse-croute, un Indien normalement constitué ne peut continuer l'aventure sans faire le plein d'énergie.

**18h00** : À la douche, un Indien en bonne santé est un Indien propre.

**19h00** : Souper.

**19h30** : Vaisselle et temps libre, le temps de lire une BD ou d'écrire nos récits héroïques à nos proches restés au pays.

**20h15** : Veillée musicale au coin du feu ou dans les locaux, les activités du soir seront variées et tous les goûts seront comblés.

**21h45** : Cantique et brossage de dents.

**22h00** : extinction des feux, « Bonsoir les loups », les Indiens s'endorment en écoutant les chansons et histoires qui berceront leur nuit.



# DÉGUISEMENT

Pour être parfaitement dans l'esprit indien, on demande à chaque louveteau de se fabriquer un super déguisement d'Indien. Un prix récompensera le plus original.

Les Amérindiens adorent les couleurs. Ils teignaient leurs vêtements et se peignaient le corps (c'est d'ailleurs pour cette raison qu'on les appelait Peaux-Rouges). Leurs jambes étaient habituellement couvertes par un pantalon ou des jambières en peau de bête ou en tissu, par-dessus lesquels ils passaient un pagne en tissu, attaché à l'aide d'une ceinture.



Lorsqu'ils n'étaient pas torse nu, les Indiens portaient une veste sur laquelle étaient peints de nombreux signes, et à laquelle pendaient parfois des floches. Il leur arrivait aussi de porter une couverture décorée par-dessus leurs vêtements.

Leurs pieds étaient généralement chaussés de mocassins en peau attachés à l'aide d'une ficelle.

Les Indiens aimaient également se parer de bijoux comme des colliers, des anneaux, des bracelets faits de métal ou de coquillages. Porter des trophées d'animaux abattus était aussi un signe de courage.

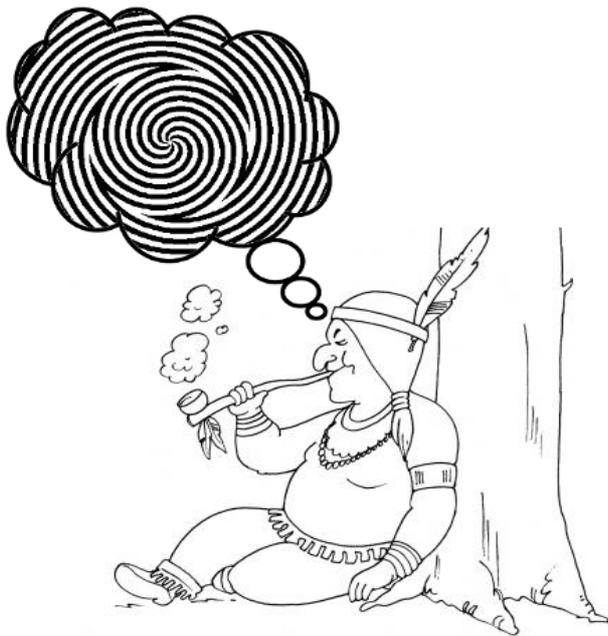
Les coiffures des Indiens étaient souvent agrémentées de plumes ou de cornes de bison

Les Indiens portaient également des costumes imitant les animaux lors de cérémonies.



# JEUX ET DIVERTISSEMENTS

**JEU 1** : À force de fumer son calumet, Chenille Servile souffre d'un mal étonnant. Retrouve tous les mots cachés dans ce mélémé. Les 13 lettres qui resteront à la fin formeront le nom du mal qui ronge notre vieil Indien. Les mots peuvent être écrits dans tous les sens (vertical, horizontal, oblique)

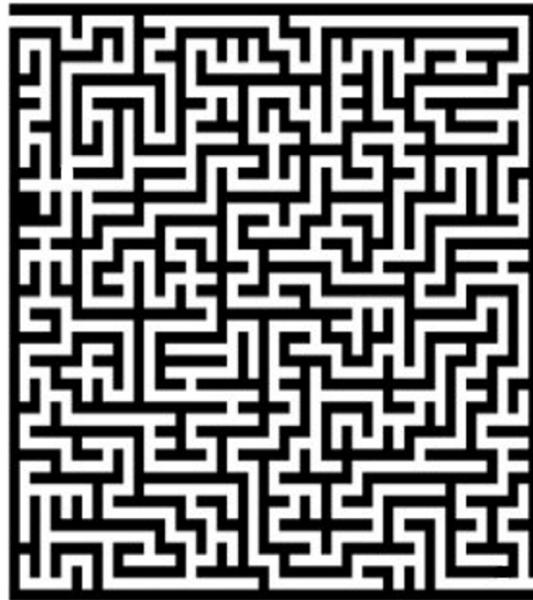


B R E L A G E H C E I E I A A  
 E U Q I G L E B R L K S R M I  
 E N G I S N I L A G K R O A N  
 U A E T E V U O L N I U Q R T  
 L G U E R I S S E U R O U D E  
 E N N A B A C U C J K C O E R  
 A L E K A A M E R I C A I N S  
 P M A C U N I F O R M E A N I  
 T U L A S C H R E I B E R E Z  
 E S S A L L I A P B A D G E A  
 F L E C H E D O R T O I R I I  
 D R A L U O F S I Z A I N E N  
 E E L L I U E F I N D I E N E  
 N A I N T E N D A N C E T I O  
 E C A F I N O B H U R O N S N

Les mots à retrouver sont :

AKELA	FOULARD	MOHICAN
AMERICAIN	GOUVY	MORSE
ARC	GUERISSEUR	MOWGLI
ARDENNE	HACHE	PAILLASSE
BADGE	HATHI	RAMA
BALOO	HIKE	RANN
BELGIQUE	HURONS	RIKKI
BONIFACE	INDIEN	SALUT
BRELAGE	INSIGNE	SCALPE
CABANNE	INTENDANCE	SCHREIBER
CAMP	INTERSIZAINE	SCOUT
CHEF	IROQUOI	SIZAINE
COURSE	IXELLES	TENTE
CRI	JEU	TIPI
DANSE	JUNGLE	TOTEM
DORTOIR	KAA	UNIFORME
FEU	LOCAL	VEILLEE
FEUILLEE	LOUVETEAU	
FLECHE	MEUTE	

**Jeu 2 :** Le chef Tortue Étourdie a une fois de plus perdu la piste qu'il suivait. Aide-le à retrouver le bison pour qu'il puisse rapporter le repas à sa tribu.



### Blagues

Un Indien se présente à l'hôtel de ville et demande à changer de nom.

— Pour quelle raison ? lui demande l'employé.

— Je m'appelle Train qui siffle au petit matin dans la plaine fumante, répond l'Indien.

— Et, comment souhaitez-vous vous appeler ?

— Tut !

---

Un chauffard au volant de sa voiture remonte une rue à contresens.  
La police l'arrête :

— Vous êtes ivre ? Vous n'avez pas vu les flèches ?

— Les flèches ? Quelles flèches ? Je n'ai même pas vu les Indiens, alors les flèches !!

---

Deux Indiens se disputent. Cela fait un quart d'heure que cela dure. Le chef en a marre, veut y mettre un terme et va voir ce qui se passe. Un Indien dit :

— Chef, le noir, c'est bien une couleur ?

— Oui répond le chef

— Et le blanc chef, c'est bien une couleur ?

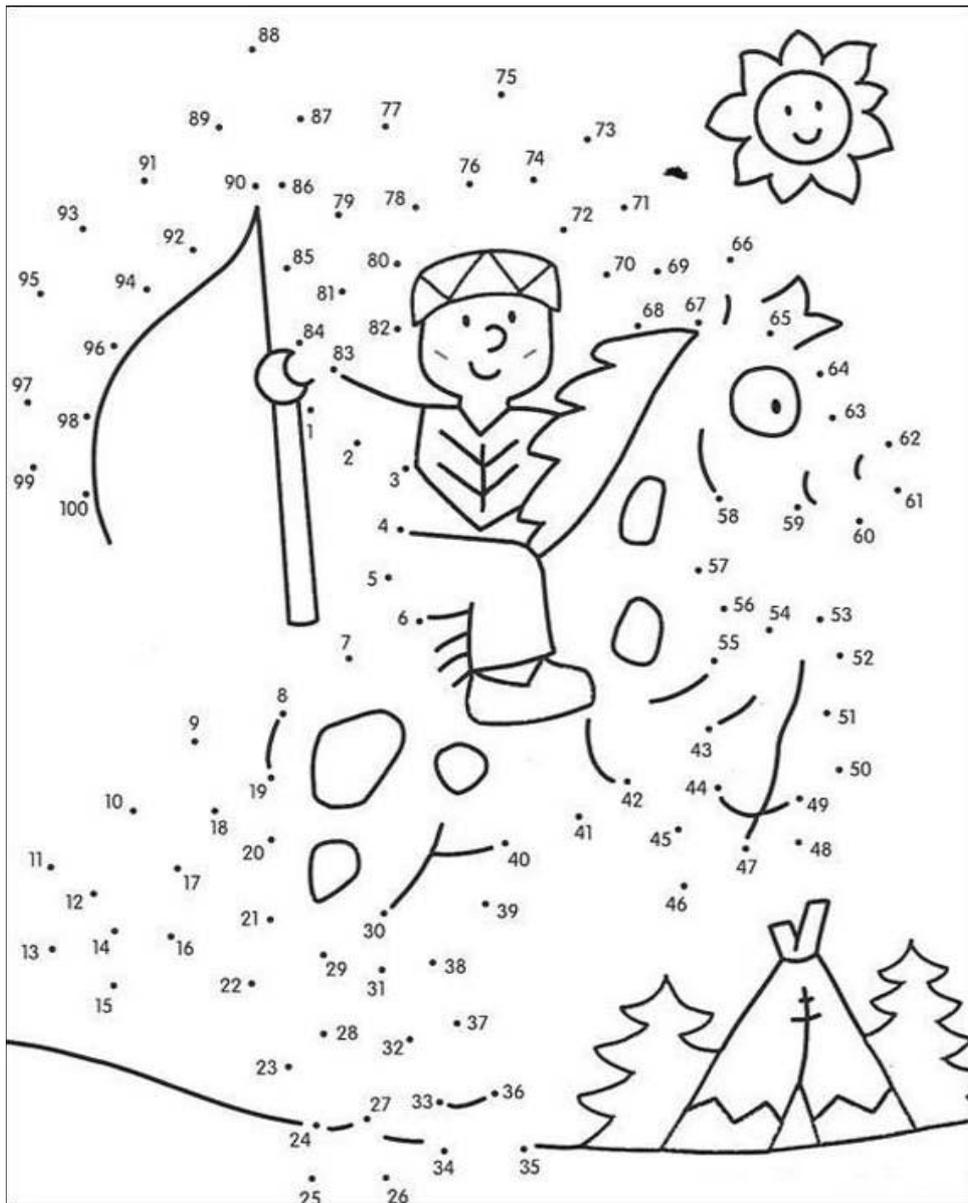
— Oui confirme le chef. L'Indien se retourne et dit à l'autre :

— Tu vois bien que je t'ai vendu une TV couleur !!!

**JEU 3 :** Bien avant toi, un reporter très célèbre a lui aussi traversé l'Atlantique pour rencontrer les tribus indiennes. Avec plus ou moins de succès. Un ancien de l'unité s'est donc amusé à dessiner cette aventure. Malheureusement en la recopiant, comme bien souvent, il a commis 10 erreurs à toi de les retrouver.



**JEU 4** : Relie les points de 1 à 100 pour découvrir la monture de ce fier cavalier.



**JEU 5** : Enfin, sauras-tu faire preuve du don d'observation qu'ont les tribus indiennes ?  
Regarde ce dessin et dis-moi ce que tu vois.

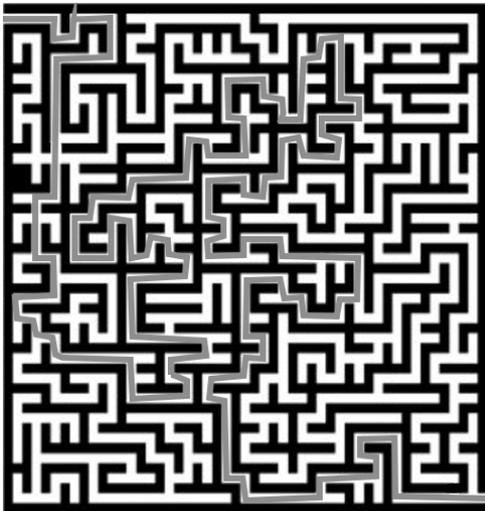


## Solutions aux jeux

**Jeu 1.** Il fallait trouver le mot « Hallucination ». Les lettres étaient cachées ici :

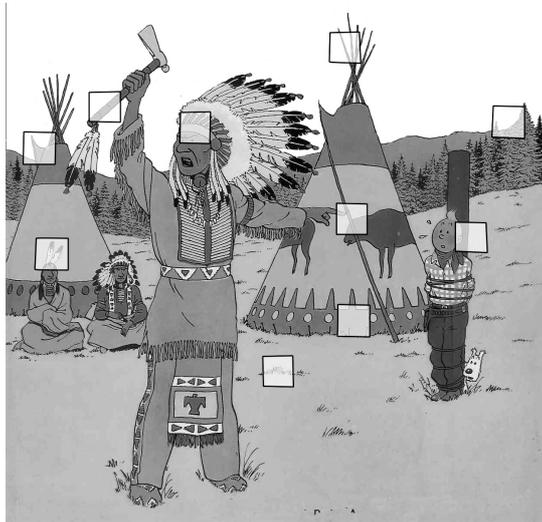
B R E L A G E H C E I E I A A  
E U Q I G L E B R L K S R M I  
E N G I S N I L A G K R O A N  
U A E T E V U O L N I U Q R T  
L G U E R I S S E U R O U D E  
E N N A B A C U C J K C O E R  
A L E K A A M E R I C A I N S  
P M A C U N I F O R M E A N I  
T U L A S C H R E I B E R E Z  
E S S A L L I A P B A D G E A  
F L E C H E D O R T O I R I I  
D R A L U O F S I Z A I N E N  
E E L L I U E F I N D I E N E  
N A I N T E N D A N C E T I O  
E C A F I N O B H U R O N S N

**Jeu 2**



**Jeu 4 :** C'est un cheval

**Jeu 3**



**Jeu 5 :** C'est la tête d'un Indien de profil, mais aussi le corps d'un Esquimau de dos.



Voici une liste de tout le matériel nécessaire au camp. On demande aux louveteaux de prendre tout ça dans un grand sac à dos de type randonnée, et d'**ÉVITER LES VALISES**, même à roulettes. En effet, les loups devront porter leurs affaires et trainer une valise dans l'herbe, les graviers, etc. est bien moins facile que de porter un sac sur son dos.

**Nécessaire de toilette:**

- OO Gants de toilette (2)
- OO Essuies de bains (2) (un grand et un petit)
- OO Du savon et du shampoing
- OO Une brosse à dents, du dentifrice
- OO Mouchoirs en papier
- OO Quelques cotons-tiges
- OO Crème solaire et lotion anti-moustique
- OO Un sac à linge sale en tissu (pas en plastique pour éviter les odeurs dues au manque d'aération. Une taie d'oreiller peut faire l'affaire)

**Les vêtements :**

- OO Slips (au moins 10)
- OO Chaussettes (au moins 10)
- OO Grosses chaussettes (2)
- OO Shorts (4)
- OO Pantalon (2)
- OO T-shirts (10)
- OO Pulls ou sweat-shirts (2)
- OO Pyjamas (2)
- OO Maillot et bonnet de bain

**Matériel indispensable pour les sorties en forêt et les explorations :**

- OO **Chapeau ou casquette**
- OO **Gourde**
- OO **Lampe de poche + piles** (*si vous n'avez pas de lampe, pas besoin d'en faire achat*)
- OO **Une paire de baskets**
- OO Une paire de **veilles baskets** ou des **sandaes** pour aller dans l'eau
- OO Des **bottines de marche** ou de bonnes chaussures (*pas de bottes*)
- OO **Une veste imperméable**
- OO **Un petit sac à dos pour le hike** (*pas besoin du sac de randonnée de la famille*)

**N'oublie pas**

- **Ton uniforme impeccable** (sur toi au départ)
- **Un Piquenique pour le premier jour**
- **Papier, enveloppes avec adresses et pré-timbrée, de quoi prendre note**
- **Ton sac de couchage et ton matelas.**
- **Ton super déguisement d'Indien**
- **Ton digest !**

**Oublie !!!**

Ton GSM, ton argent, ton canif, ton Walkman, iPod ou autre, ta DS ou jeu électronique, ta belle montre ou autre bijou, tes pétards, tes cartes à échanger (les jeux de cartes classiques sont autorisés) et tout autre jeu ou objet quelconque qui n'aurait pas sa place lors d'un tel voyage. Ces objets ne sont, bien entendu, pas couverts par l'assurance.

# PÉTTIT RAPPEL



1. Normalement, le voyage ne dure que 10 jours, par trois mois ni un weekend. Il ne sert donc à rien d'essayer de faire rentrer toute ta chambre dans un tout grand sac, ni de vouloir partir avec uniquement la besace de ta Barbie®. Bref, apprend à juger ce qui est indispensable et ce qui ne l'est pas.

**2. !! Aucun argent de poche ni GSM ne sera apporté au camp !!**

3. Utilise tout ton esprit pratique au moment de placer tout ce dont tu as besoin dans ton sac. En effet, si tu mets ta brosse à dents et ton gant de toilette tout au fond, tu seras obligé de tout retourner à chaque lavage (ce qui serait une bonne excuse pour certains). Ne range pas non plus ton pyjama tout au fond alors que tu en auras besoin dès le premier soir.

**4. Ne laisse pas tes parents faire tout seuls ton sac à ta place**, sinon tu ne retrouveras pas tes affaires quand tu en auras besoin.

5. Pendant le camp, les chefs seront joignables 24 h/24 h (si l'on capte du réseau) sur leur GSM, cela dit les éventuels appels ne pourront avoir lieu qu'en cas de **réelle urgence**. Préférez joindre Akéla, qui ne se séparera vraiment jamais de son portable. En cas de problème, n'hésitez pas à appeler le staff d'Unité qui sera au courant de nos moindres faits et gestes

6. Merci d'éviter par-dessus tout les visites imprévisibles, nous pensons qu'elles ne font que rompre un équilibre. Pourquoi ne pas plutôt correspondre par la poste (tant qu'elle existe encore) ou laisser un petit souvenir de la maison dans le sac à dos ?

# JOURNÉE DES PARENTS

Comme chaque année en fin de camp, nous vous invitons à notre traditionnel barbecue. Ce sera l'occasion de se rencontrer, d'échanger les impressions sur le camp, de voir l'endroit où aura vécu votre enfant durant une dizaine de jours et de remettre, lors du grand rassemblement final les honneurs du camp, les différents insignes, etc.

Nous vous donnons donc rendez-vous le 31 juillet à partir de midi à l'endroit de camp (voir adresse et itinéraire aux pages suivantes). Nous vous demandons d'apporter de la viande et nous nous chargeons des salades ainsi que des boissons.

En espérant vous y voir nombreux.

P.S : N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions au sujet du camp

# NOUS CONTACTER

## La meute

**Responsable de section :** Frédéric Eich (Akéla)

Bloemendal 26,  
1650 Beersel

**par mail :** [meutestboni@gmail.com](mailto:meutestboni@gmail.com) (risque de ne pas beaucoup être consultée pendant le camp)

**par téléphone :** Akéla, Frédéric EICH : **0474/57.86.38**

Rikki, Olivier EICH : 0473/50.91.79

Baloo, Roman ADAMOVITCH : 0486/94.44.31

Hathi, Pauline MOTTOULLE : 0474/35.27.74

Phao, Arnaud GERARDY : 0493/18.88.33

## L'Unité

Guanaco, Pierre Verougstraete : **0477/30.06.87**

[Unitestboni@gmail.com](mailto:Unitestboni@gmail.com)

**Le site de l'unité :** <http://www.unite3381.be>

# INFORMATIONS PRATIQUES

**Départ :** Le 21 juillet à 9 h15 à la gare centrale (en uniforme!)

**Retour :** le 31 juillet à 12 h à **Gouvy**

**Prix du camp :** Le prix du camp s'élève à 125 €.

*Toutefois, si cette somme vous pose problème, n'hésitez surtout pas à contacter Akéla ou Bouvreuil du Staff d'unité (voir ci-dessus : nous contacter). Nous **refusons** de voir un loup rester à la maison pour des raisons financières.*

**En cas d'urgence :** Nous serons joignables en permanence (même si nous ne répondrons pas toujours durant les activités) au numéro suivant : 0474/57.86.38 (Akéla) le cas échéant, vous avez la liste des autres numéros de GSM des membres du staff. Veuillez limiter vos appels aux seuls cas d'**urgence**.

**Présence :** Nous vous demandons de veiller à ce que votre fils puisse participer au camp dans sa totalité et de ne pas le pénaliser par un départ tardif ou un retour anticipé. Au cas où, pour motif **sérieux**, un tel cas de figure serait inévitable, veuillez prendre contact dès maintenant avec un chef.

**Médicaments :** Il est important que le staff soit au courant de toutes les particularités médicales et que votre fils ait à sa disposition tous les moyens pour y faire face. Les médicaments et les remarques (sur papier) seront à donner à Rikki le jour du début du camp.

**Fiches médicales :** Nous vous demandons de remplir la fiche médicale jointe à ce digest, même si vous en avez déjà remplie une dernièrement, et de la remettre aux chefs le jour de **début du camp**. Cette fiche est également disponible sur le site internet ([www.unite3381.be](http://www.unite3381.be)) dans la rubrique Documents/Unité.

**« Vos Papiers S.V.P. ! » :** Tous les loups doivent se munir de leur **carte d'identité** de leur **carte SIS**, et d'une **autorisation parentale** (en annexe).

**Administratif :** Afin de régler au plus vite tous les tracas financiers et administratifs, nous vous demandons de bien vouloir payer le camp avant le 10 juillet 2011 sur le compte de meute (**n° 001-4497571-48**) avec en communication : « **Grand Camp 2011+Nom du louveteau** ». Les différents papiers et cartes quant à eux seront ramassés le jour du début du camp.

**Courrier** : Si vous désirez envoyer des lettres à vos enfants durant le camp, vous pourrez le faire à l'adresse suivante :

**Mon fils adoré, Meute William Schreiber**

**R.U.S Gouvy**

**Rue du Beho, 16**

**6670 Gouvy**

**Autorisation parentale** vous trouverez ce document à la page suivante, il est à remplir et à remettre aux chefs le jour de début du camp.

1. Dans ce document, il est indiqué que nous vous avons communiqué le programme d'animation. Nous tenons cependant à ne pas dévoiler à l'avance aux louveteaux le calendrier détaillé des activités et de plus ce programme peut être changeant selon les envies des loups ou la météo. On ne le joint donc pas à ce digest mais, si vous avez néanmoins des interrogations par rapport à ce planning, n'hésitez pas à nous en faire part, nous y répondrons bien évidemment.

2. Vous remarquerez également que la date de début de camp inscrite est le 19 juillet, car nous avons fait une seule et même autorisation pour les loups de dernière année (dont le camp commence le 19) et les autres.

**Se rendre à l'endroit de camp :**

Un indien bien connu des automobilistes qui circulent en France nous envoie des signaux de fumée afin de vous conseiller un itinéraire :

- À Bruxelles, prendre la E40 vers Liège.
- Prendre la sortie Loncin vers Liège/Luxembourg E25
- Sur la E25, prendre la sortie 51 Houffalize pour rejoindre la N30 en direction de Gouvy.
- À Gouvy, prendre à gauche après la gare et continuer 200 mètres sur la Rue de Beho.
- Prendre à gauche un chemin en direction du R.U.S. Gouvy.
- Au terrain de foot, vous êtes arrivés.

