

DIVERGENT

VILLERS SAINTE GERTRUDE

I DON'T
WANT
TO BE
JUST
ONE
THING.
I CAN'T
BE !



I WANT TO BE
BRAVE



I WANT TO BE
SELFLESS



INTELLIGENT



AND
HONEST



AND
KIND

Chères Guides, Chers parents,

Voici le moment tant attendu que vous, comme nous, attendez impatiemment depuis septembre le camp ! Nous allons le vivre pendant 14 jours, 24h/24. C'est le moment le plus intense de l'année où chacun apprend à vivre avec l'autre, à le connaître d'une façon différente.

En tant que guide, tu appréhendes peut-être un peu ce moment car c'est peut-être ton premier camp à la compagnie ou peut-être ton premier camp tout simplement. Ne t'inquiète pas, ces 14 jours de pures folies vont passer beaucoup trop vite. Nous te le promettons.

... Beaucoup trop vite! Rien de tel que d'être pendant 14 jours avec ses amies, loin de Rebecq et de vivre des expériences encore plus folles avec les guides et les chefs.

Le dossier qui suit va vous permettre, à vous, parents et guides, de découvrir en quoi consiste le camp cette année, à quoi ressemble la région dans laquelle nous allons vivre, le thème de ce camp, ... et une série d'informations pour un déroulement serein de ces 14 jours en plein air.

Prenez le temps de nous contacter pour la moindre information ou inquiétude, nous sommes là pour vous rassurer et faire en sorte que tout se passe dans les meilleures conditions afin que ce moment reste inoubliable pour votre enfant.

Comme vous vous en doutez, nous espérons voir le plus grand nombre possible de nos guides au camp.

Si pour une raison ou une autre, vous êtes indécis à l'y inscrire, venez nous en parler. Une solution existe toujours.

ENDROIT DE CAMP

Cette année, le camp guide se déroulera à Villers-Sainte-Gertrude, situé dans la commune de Durbuy, dans la province du Luxembourg.

Notre prairie se trouve à la **Rue du Pont le Prêtre**. Nous n'avons pas de boîte aux lettres à l'endroit de camp même. Les parents, les grands-parents, les amis, petits-copains et autres pourront envoyer du courrier à l'adresse suivante :

Nom et Prénom de la guide, Compagnie Pégase de Rebecq
Rue du Millénaire, n°5
6941 Villers-Sainte-Gertrude

Nous vous donnons également un numéro de téléphone à n'utiliser qu'en cas d'urgence : **0474/77.72.18 (Ecureuil)**. Vous pouvez également contacter les chefs d'U, mais c'est également en cas d'urgence. S'il y a le moindre souci de notre côté, nous vous contacterons au plus vite.

Pour des itinéraires Rebecq – Rue du Pont le Prêtre, et si vous n'avez pas de GPS, nous vous conseillons de surfer sur les sites www.viamichelin.be, www.mappy.be , ou encore Google Map pour avoir plus d'informations concernant la route. Un fléchage sera organisé pour vous mener jusqu'à la prairie.

LES DATES A RETENIR

1. LE CHARGEMENT

Il faut savoir que nous ne partons pas les mains vides. Nous devons nous occuper de charger tout le matériel nécessaire à la bonne organisation du camp avant celui-ci. Le chargement du camion aura lieu le vendredi 28 juillet. Nous vous donnerons rendez-vous à la ferme Van Eck, chaussée de la Genette (en face de chez Ecureuil). Nous n'avons pas encore l'heure exacte. La fin du chargement se fait, comme d'habitude aux locaux guides et scouts (avenue Behault). D'autres informations concernant le chargement vous parviendront via www.lelien.net, donc soyez attentives.

Nous demandons aux quatrièmes de directement prendre avec elles leurs sacs pour le camp, puisque le lendemain matin, nous partirons directement pour Villers-Sainte-Gertrude. Nous donnerons également plus d'infos sur le pré-camp au moment voulu.

2. LE PREMIER JOUR DU CAMP

Le premier jour du camp, comme d'habitude, nous demandons aux parents de conduire leur enfant sur place. Si pour une raison ou une autre, vous étiez dans l'impossibilité de vous déplacer le 1 août, nous vous demandons de vous arranger entre parents pour assurer un co-voiturage.

Vous êtes tous et toutes attendues **dès 8h le mardi 1er août à l'endroit de camp**. Notre équipe d'intendants préparera un petit déjeuner pour celles et ceux qui le désirent (voir bon de réservation à la fin du dossier). Le premier grand rassemblement et **les derniers adieux se feront à 9h30** pour permettre aux patrouilles de commencer leurs constructions le plus tôt possible.

3.

LE RETOUR ET LE DECHARGEMENT

Le retour s'effectue comme chaque année en car. Le traditionnel carré d'unité du 14 août clôturera les camps de chaque section. Lors de ce rassemblement, si vous le souhaitez, c'est aussi le moment de venir nous parler, nous poser quelques questions sur la façon dont se sont déroulés ces 14 jours inoubliables pour votre fille.

Les informations concernant l'heure ainsi que le lieu du carré d'unité vous seront communiqués par les chefs d'unité via le site www.lelien.net.

Les guides et les scouts, nous ne nous arrêtons pas là... En effet, tout ce qui a été chargé avant le camp sera à décharger aux locaux et à la ferme. Comme l'année passée, le déchargement aura lieu avant le carré d'unité.

INSCRIPTION

Pour les parents qui ne l'auraient pas encore fait, nous vous demandons de remplir le formulaire d'inscription au camp ainsi que la fiche médiacole se trouvant sur le site www.lelien.net sous l'onglet « Documents > Administration » et de les remettre à **Zibeline, Rue Trieu du Bois, n°5, 1430 Rebecq, pour le 15 juillet au plus tard !!**

DIVERGENT

Cette année, nous vous emmenons dans un monde post-apocalyptique, dans la région de Villers-Sainte-Gertrude. Pendant 14 jours, vous allez vivre dans une nouvelle société organisée en 5 factions : les Altruistes, les Audacieux, les Erudits, les Sincères et les Fraternelles. Chaque faction vit dans un quartier de la ville qui lui est dédié (son coin de patrouille) et est donc libre d'en faire ce qu'elle veut (pensez à une petite déco pour votre pilotis). Durant ces deux semaines, vous découvrirez des terres encore inconnues jusqu'à maintenant et aiderez Béatrice Prior et Numéro 4 à sauver ce monde qui part à la dérive !

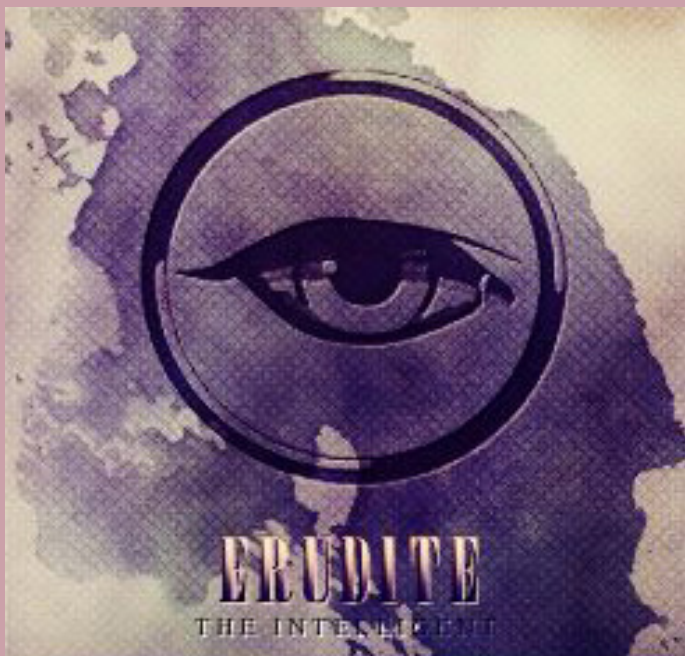


**«En ne pensant qu'à moi,
je cours à ma perte»**

**«Un esprit sans peur, un
courage sans conditions,
et la défense des plus
faibles pour mission»**

Les Altruistes : leur couleur préférée est le gris sous toutes ces nuances. La faction des Altruistes est tournée vers le dévouement total. Le renoncement aux intérêts personnels au profit de l'intérêt collectif a conduit à la nomination systématique de membres Altruistes pour constituer le gouvernement. Il est impossible de manipuler un altruiste. Ils ne regardent jamais dans les yeux. Le seul contact possible est de se tenir la main. Ils peuvent se regarder dans un miroir uniquement le 2ème jour du troisième mois pour se couper les cheveux. Les altruistes s'entendent avec tout le monde excepté les Erudits. Cette faction détient le sérum de l'Oublie. Il permet de faire oublier une vie entière en quelques secondes.

Les Audacieux : leurs couleurs sont le noir et le rouge. Le périmètre géographique du camp est entouré par la clôture, gardés par les Audacieux, pour protéger les habitants d'une menace extérieure éventuelle. Les Audacieux ont également en charge le maintien de l'ordre dans la société. Les Audacieux ont souvent les cheveux colorés et des tatouages (idée de déguisement). Tout le monde respecte les Audacieux. Cette faction détient le sérum de simulation. Ils l'utilisent pour vaincre leurs peurs.

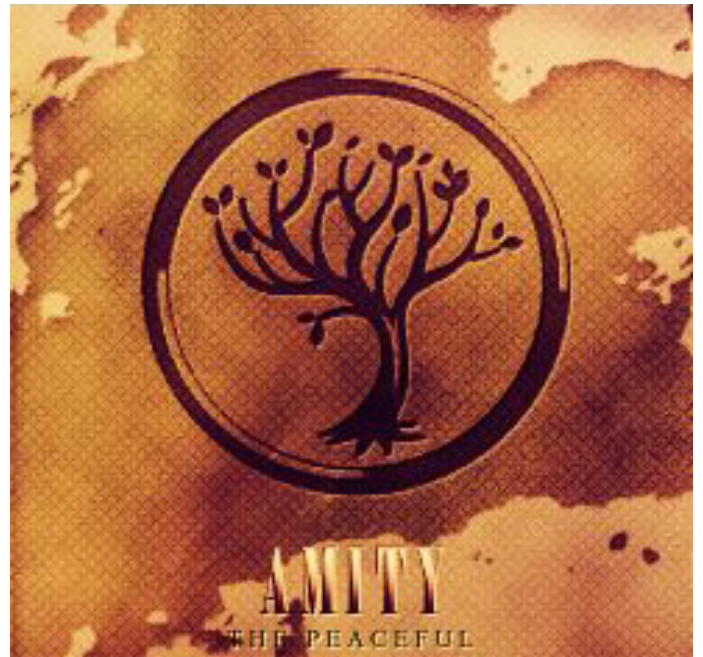


«Contre le conflit, une solution : le savoir, l'intelligence au service du progrès »

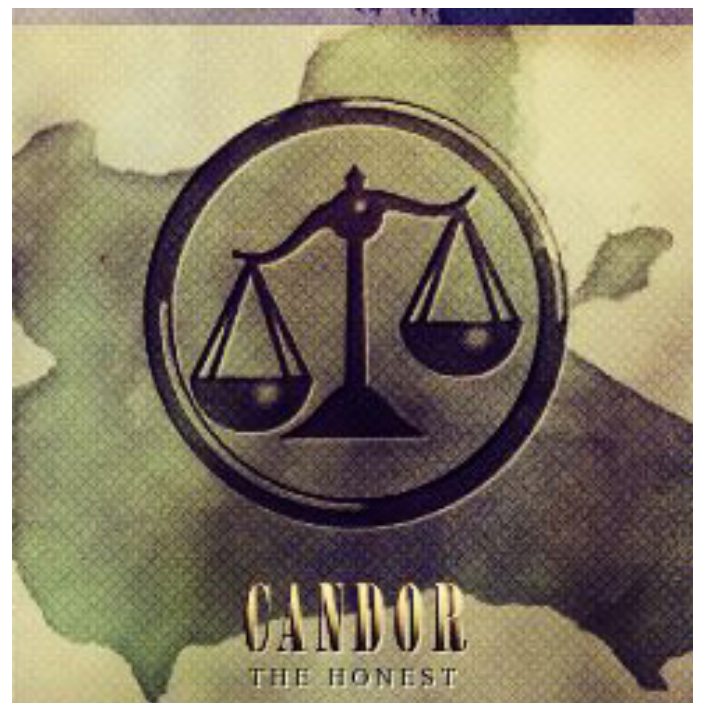
Les Erudits : leur couleur est le bleu foncé car les érudits disent que cette couleur stimule le cerveau. Ils travaillent souvent dans les métiers où l'intelligence prime: professeur des écoles, informaticiens, recherche biologique, créateurs d'avancées technologiques... Ils portent souvent des lunettes, ce qui les différencie clairement des autres factions qui n'en portent pas. Ils haïssent les Altruistes car ils sont à la tête du gouvernement. Les Erudits sont prêts à sacrifier des vies pour être à la tête du gouvernement. Ils s'entendent bien avec les Audacieux et les Fraternels. Les Erudits détiennent le sérum de mort.

Les Fraternels : ils portent souvent des vêtements confortables de couleur jaune, orange, rouge et brun. Leur objectif principal est d'être heureux et chaleureux. Ils sont pour la plupart agriculteurs. Ils pardonnent facilement. Ils sont les seuls à pouvoir aller au-delà de la clôture. En cas de décision importante à prendre, ils se concertent puis donnent leur avis. Ils droguent leurs pains avec le sérum de Paix pour rendre les gens calmes.

Les Sincères : leurs couleurs sont le blanc et le noir (le Yin et le Yang). Le blanc représente la vérité et le noir, le mensonge. Ils travaillent en tant que juges et disent toujours la vérité. Ils sont les rivaux des fraternels car «ceux qui promettent la paix ne peuvent pas promettre la vérité». Cette rivalité est moins importante que celle entre les Altruistes et les Erudits. Les Sincères s'entendent bien avec les autres factions. Ceux qui ne proviennent pas de chez les Sincères et qui veulent le devenir sont soumis au sérum de vérité.



**«Solidarité, confiance,
pardon, bonté»**



**«Le mensonge engendre
le mal, la vérité
engendre l'union»**

DANS TON SAC A DOS

Nous interdisons formellement d'emporter des objets de valeur au camp. Il serait dommage de les perdre ou de les casser, d'autant plus que nous déclinons toute responsabilité en cas de perte ou de dégâts. De plus, ils n'auront aucune utilité durant le camp. En ce qui concerne les téléphones, seulement les quatrièmes années seront autorisées à l'avoir avec elles. Elles pourront uniquement l'utiliser lors du pré-camp, du hike et lors de la dernière des marches.

Nous insistons sur le fait que l'ensemble de votre matériel doit être contenu dans un seul sac à dos et non dans une valise !! Le sac à dos sera très utile lors du hike de patrouille durant le camp. Evitez également les gros matelas bleus. Prenez un matelas standard (type rouge et bleu) pour gagner de la place dans votre sac et dans votre tente !

N'oubliez pas que l'on vous a demandé d'organiser par patrouille une veillée pendant le camp !! Il y a plein d'idées de jeux, d'animations pour réaliser une bonne veillée sur internet.

Voici la liste complète des objets à emporter dans ton sac à dos :

Sur toi :

- uniforme impeccable : polo vert, short beige, chemise bleu marine et bien sûr, ton foulard
- chaussure de marche
- carte d'identité

Pour dormir :

- matelas pneumatique
- sac de couchage
- couverture
- pyjamas

Pour ta toilette :

- essuies et gants de toilette en suffisance
- brosse à dent et dentifrice
- savon naturel (savon de Marseille, un savon naturel et non parfumé est moins polluant)
- shampoing
- brosse à cheveux
- cotons-tiges
- serviettes hygiéniques/tampons
- déodorant
- et autres matos qui te semble utile (élastiques, pinces, miroir, rasoir...)

Chaussures :

- chaussures de sport
- chaussures de marche
- bottes en caoutchouc
- chaussures d'eau fermées **(pour marcher dans la rivière)**
- tongs/espadrilles

Vêtements :

- culottes et soutiens gorge en suffisances
- chaussettes en suffisance **(n'oubliez pas les grosses chaussettes pour le hike ou en cas de pluie. Une, voire deux, paires de plus est toujours utile)**
- pulls et gros pulls
- t-shirts/tops
- pantalons et shorts
- k-ways et veste
- maillots

Divers :

- une lampe de poche + piles

- casquette, bob, chapeau
- protection solaire
- lunettes de soleil
- mouchoirs
- de quoi écrire (enveloppes, timbres, papier, plumier)
- gourde
- sac pour le linge sale
- gamelle, couverts, gobelet et opinel
- gants de jardinage
- sac à dos
- un peu d'argent de poche, pour le hike
- caisse de patrouille
- Jeu de carte, lecture
- Médicaments personnels
- Appareil photo (que la CP se charge d'en avoir un pour sa patrouille)
- Un déguisement + badge **(inspire-toi de pinterest, du film, et d'autres sites pour te confectionner un super déguisement en rapport avec ta faction, choisie lors de la journée complète).**

EN CAS DE PEPINS :

Nous partons avec une pharmacie en règle, nous pouvons donc faire face aux petits bobos habituels. Pour les cas plus graves, nous faisons de suite appel au médecin et les parents seront directement appelés au moindre problème inquiétant.

Si votre fille souffre d'allergie ou a besoin de soins particuliers, nous vous demandons de nous le signaler. Si elle a besoin de médicaments, remettez-les nous, accompagnés d'une note explicative, lors de l'arrivée au camp.

INFORMATIONS IMPORTANTES

1. LA TOTEMISATION

Voici une des étapes les plus importantes dans la vie de nos jeunes guides. Cette expérience inoubliable représente l'aboutissement d'une première année au sein de la compagnie, une intégration, une finalité pour les jeunes de la compagnie Pégase. Par respect de la tradition, le secret est de mise pour les détails plus pratiques.

2. LA PROMESSE

Elle est réservée aux guides qui ont déjà un an d'expérience à la Compagnie, c'est-à-dire, les guides de deuxième année (nos 2 nouvelles recrues, étant toutes en troisième année, peuvent également passer leur promesse cette année). Cette activité traditionnelle, à la base du mouvement scout, est souvent plus discrète mais elle est aussi l'une des plus importantes ; elle est entièrement individuelle et demande un effort de réflexion.

Ce moment est destiné à une remise en question, un questionnement, une réflexion sur les valeurs scoutistes mais pas seulement, c'est également l'occasion de se poser des questions d'ordre plus global, nous nous poserons aussi quelques questions sur ce que peut signifier le scoutisme dans notre vie au sens large : que représente-t-il, pourquoi s'engager lors de la promesse, quel est notre rôle au sein du mouvement, ... ?

Donc, comme vous avez pu le constater, la promesse est une étape très importante dans la vie scout, il s'agit d'un engagement solennel que prend le jeune devant ses pairs pour marquer son adhésion à la loi et aux valeurs du mouvement du scoutisme qu'il a décidé de rejoindre.

Il ne s'agit donc pas d'une obligation ou d'une étape que l'on doit franchir «parce que tout le monde le fait». La promesse est un choix qu'opère la guide, elle en est consciente et s'engage à la respecter.

Comment cela se passe-t-il ? Durant le camp, la promettante sera guidée dans sa réflexion, elle sera amenée à choisir une marraine de promesse qui l'aidera dans son cheminement. Cette marraine de promesse peut être une guide, un chef, un intendant, ... ayant déjà fait sa promesse, et avec qui s'établit dès le début une confiance mutuelle. Après ce choix, la loi scout sera l'objet d'une approche plus formelle du scoutisme et de ses valeurs.

Voici les Dix Lois :

*« 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.



Pour cette promesse, on demande aux deuxièmes années de choisir la ou les loi(s) qui lui semble(nt) la/les plus importante(s), celle(s) pour la/lesquelle(s) elle promettra de s'engager et de la/les respecter. Nous lui demandons d'apporter des textes, des chansons, des dessins, des photos ... en rapport avec la/les loi(s) choisie(s). Nous lui demandons aussi de déjà réfléchir à une marraine.

3. LA QUALIFICATION

Comme la totémisation, la qualification fait partie du cheminement individuel de toutes les guides à la compagnie. Contrairement au totem, qui lui est basé sur des caractéristiques physiques, le quali décrit ta personnalité. La qualification est prévue pour les guides ayant passé trois années au sein de la compagnie (nos 2 nouvelles recrues feront leur qualification l'année prochaine, en dernière année).

Nous demandons également aux troisièmes de prendre, avec elles, un voire plusieurs objets qui les représentent.

DERNIERES PETITES NOTES

Si vous désirez des informations complémentaires, nous sommes à votre entière disposition, n'hésitez donc pas à prendre contact avec l'un de nous par téléphone :

Ecureuil (Sébastien Leloup) : 0474/77.72.18
Zibeline (Clémence Suys) : 0472/42.63.43
Koudou (Valentin Verdoodt) : 0479/64.50.42
Wallaby (Margaux Moest) : 0473/25.48.79
Guib (Margaux Vanbellinghen) : 0477/04.67.82
Eyra (Eden Giraud) : 0479/25.88.93

Voici également les numéros des chefs d'Unité :

Puma : 067/34.11.73
Grizzly : 0495/31.79.77
Landseer : 0486/73.26.43

DEJEUNER

Le premier août, un petit déjeuner sera servi aux parents qui le souhaitent. Ce petit déjeuner est au **prix de 5€ par adultes et gratuit pour les enfants**. Les intendants vous proposeront croissants, pains au chocolat, œufs, du jus d'orange, du cacao ou du café pour ce petit déjeuner de roi. Pour une bonne organisation, nous aimerions que les parents souhaitant le petit déjeuner remplissent le bon suivant et le déposent **dans la boîte aux lettres de Zibeline, rue Trieu du Bois, n°5, 1430 Rebecq, le 20 juillet au plus tard**. L'argent doit être mis dans une enveloppe avec le bon de réservation.

Bon de réservation pour le déjeuner du 01/08 :

Nom :

Prénom/Totem :

Réservation pour :

..... **Déjeuners Adultes (5€)**

..... **Déjeuners enfants (gratuit)**

Total : €

**Sur ce, le staff vous souhaite de
très bonnes vacances d'été et
espère vous voir en pleine forme le
premier août pour le début de cette
extraordinaire aventure !**