

SAINT-AUBIN

Astérix

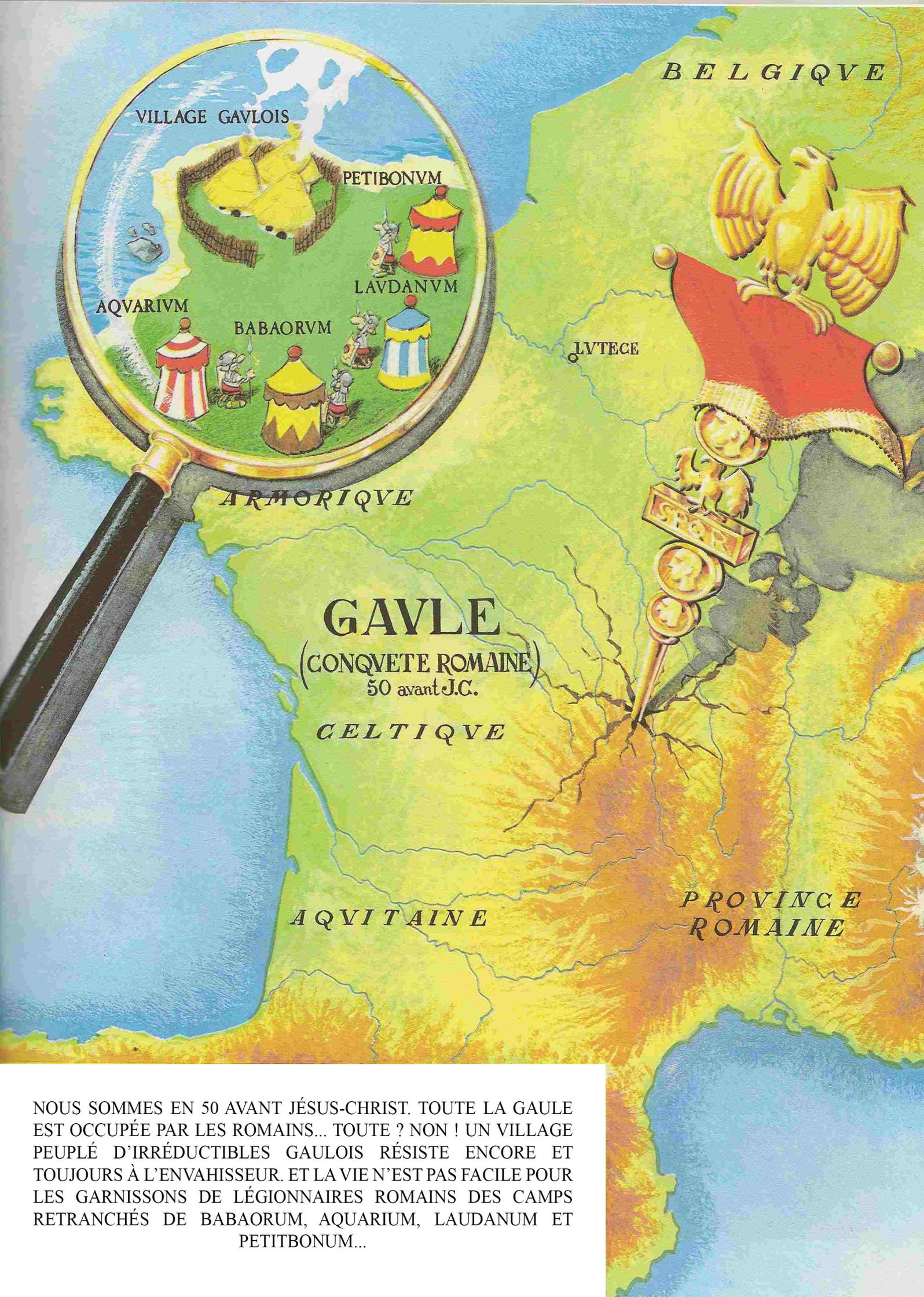
CAMP 2018

Astérix CHEZ LES GUIDES

Texte René GOSCINNY

Dessins Albert UDERZO





BELGIQUE

VILLAGE GAVLOIS

PETIBONVM

AQVARIVM

LAVDANVM

BABAORVM

LVTECE

ARMORIQUE

GAVLE

(CONQVETE ROMAINE)
50 avant J.C.

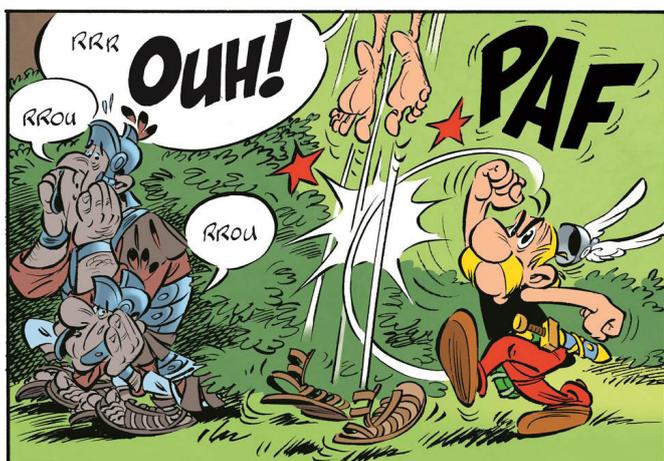
CELTIQUE

AQVITAINE

PROVINCE
ROMAINE

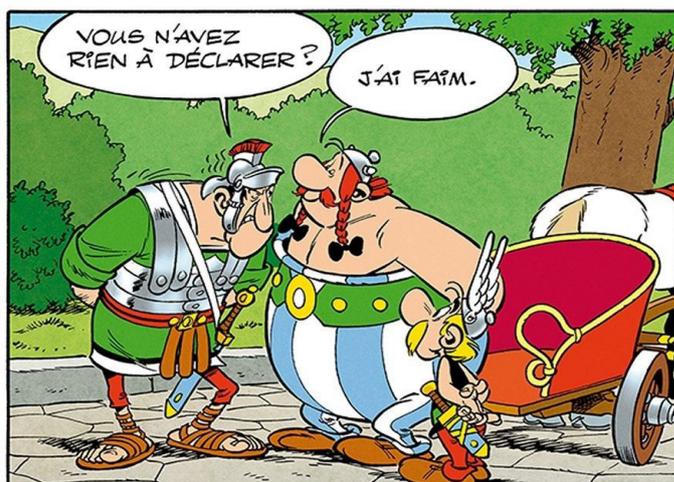
NOUS SOMMES EN 50 AVANT JÉSUS-CHRIST. TOUTE LA GAULE EST OCCUPÉE PAR LES ROMAINS... TOUTE ? NON ! UN VILLAGE PEUPLÉ D'IRRÉDUCTIBLES GAULOIS RÉSISTE ENCORE ET TOUJOURS À L'ENVAHISSEUR. ET LA VIE N'EST PAS FACILE POUR LES GARNISSONS DE LÉGIONNAIRES ROMAINS DES CAMPS RETRANCHÉS DE BABAORUM, AQUARIUM, LAUDANUM ET PETITBONUM...

PAR TOUTATIS ! Le moment que l'on attendait depuis septembre est enfin arrivé... **LE CAMP!**



En tant que guide, vous appréhendez peut-être un peu ce moment car c'est peut-être votre premier camp à la compagnie ou peut-être votre premier camp tout simplement. Tout ce qu'on peut vous dire, c'est de ne pas vous inquiéter, de respirer et de bien profiter :)! Cela dit, si vous avez la moindre question ou inquiétude, nous sommes là, ainsi que vos CP's et SP's, pour répondre à vos questions.

Donc, si vous voulez manger des sangliers, goûter la potion magique de notre druide Panoramix, collectionner les casques romains, tailler les plus beaux menhirs de toute la Gaule, écouter la douce musique de notre barde Assurancetourix, déguster les poissons presque frais d'Ordralfabetix, porter notre majestueux Abraracourcix, on vous donne rendez-vous le 1er août au village gaulois de Saint-Aubin (Florennes) pour passer 14 jours de pure foliiiiies !!!



QUEL EST CE PETIT VILLAGE GAULOIS QUI RESISTE TOUJOURS A JULES CESAR ?

Cette année, le camp guide se déroulera à Saint-Aubin, situé dans la commune de Florennes, dans la province de Namur.

Notre prairie se trouve à la **Vallée des Prés**. Nous n'avons pas de boîte aux lettres à l'endroit de camp même. Les parents, 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 d'Yves Gomezée, 67
Saint-Aubin 5620**

Un fléchage sera organisé pour vous mener jusqu'à la prairie.

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'Unité, mais c'est également en cas d'extrême urgence. S'il y a le moindre souci de notre côté, nous vous contacterons au plus vite.

QUI SONT CES FOUS QUI PEUPLENT SAINT-AUBIN ?



ASTERIX - WALLABY est un petit guerrier à l'esprit malin, à l'intelligence vive, toutes les missions périlleuses lui sont confiées sans hésitation. Astérix tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix.

OBELIX - BOBCAT est l'inséparable ami d'Asterix. Livreur de menhirs de son état, grand amateur de sangliers et de belles bagarres. Obélix est prêt à tout abandonner pour suivre Astérix dans une nouvelle aventure. Il est tombé dans la marmite de potion magique quand il était petit. Son autre meilleur ami est son chien, Idéfix.



PANORAMIX - ECHREUIL, le druide vénérable du village, cueille le gui et prépare des potions magiques. Sa plus grande réussite est la potion qui donne une force surhumaine au consommateur. Mais Panoramix a d'autres recettes en réserve. En vérité, c'est lui le grand chef que tout le monde écoute.

ABRARACOURCIX - ZIBELINE, est le chef de la tribu. Majestueux, courageux, ombrageux, le vieux guerrier est respecté par ses hommes, craint par ses ennemis. Abraracourcix ne craint qu'une chose : c'est que le ciel lui tombe sur la tête. Mais comme il le dit lui-même : « c'est pas demain la veille » !





ASSURANCETOURIX - GUIB c'est le barde. Les opinions sur son talent sont partagées : lui, il trouve qu'il est génial, tous les autres pensent qu'il est innommable. Mais quand il ne chante pas, c'est un gai compagnon, fort apprécié.

ORDRALFABETIX - EYRA est le poissonnier du village, et le manque de fraîcheur de ses poissons cause régulièrement des bagarres. Il ne s'approvisionne que chez les meilleurs grossistes de Lutèce ou Massalia, qui le livrent en char à bœufs. Ordralfabétix dispose néanmoins d'un bateau de pêche mais l'utilise très peu pour aller chercher des poissons.



CETAUTOMATIX - DIBATAG est le forgeron du village. Il empêche souvent le barde du village, Assurancetourix, de chanter, soit en le bâillant soit en l'assommant. Il se plaint de manière récurrente du manque de fraîcheur des poissons d'Ordralfabétix. Physiquement très fort (seul Obélix le surpasse dans ce domaine), il est constamment en train de chercher la bagarre.

FALBALA - ALPAGA est la fille de Plantaquatix. Elle a quitté le village gaulois pour suivre des études à Condate où elle a rencontré Tragicomix avec lequel elle est mariée. Obélix et Astérix en sont tombé amoureux.



LES AUTRES PROTAGONISTES DE CE CAMP...

1. LES ROMAINS

Historiquement les Latins habitants de la ville de Rome et de sa région, le Latium et les Sabins, peuple frère avec qui ils se ont mélangés. Dans les aventures d'Astérix, le terme « Romains » semble s'appliquer aux habitants de toute l'Italie actuelle qui à cette époque avaient étendue leur domination sur une grande partie du bassin méditerranéen. Les romains connus d'Asterix sont, entre autre, Jules César, Caius Bonus, Marcus Sacapus, Caligula Minus, Gracchus Pleindastus, Briseradius, Antivirus,...



Pour votre déguisement, vous pouvez vous inspirer de la plupart des BD's, des films et des dessins animés «Astérix et Obélix», car les Romains sont quasi présents à chaque histoire.

2. LES PIRATES



Astérix et Obélix les croisent dans la plupart des albums soit pour les couler, les forcer à acheter de la marchandise, ou encore se servir de leur navire pour chercher à manger, etc. Ils rencontrent, naturellement, souvent et presque systématiquement, Astérix et Obélix en mer lors de leurs voyages en bateau. Mais aussi à des moments inattendus, durant lesquels ils ressentent, souvent difficilement les dégâts collatéraux d'une bataille qui se livre à proximité ou non. Parfois aussi, ils apparaissent dans des lieux pour le moins insolites pour des pirates (au restaurant, dans un chantier d'esclaves...). Parmi eux, on retrouve : Baba (celui à la vigie), Barbe-Rouge, Prix (son fils), Triple-patte (l'unijambiste), la fille de Barbe-Rouge, le chinois, le borgne,...

3. LES EGYPTIENS

Les habitants de l'Égypte ancienne qui correspond à peu près à l'Égypte actuelle. On les reconnaît à leurs noms en -is et aux hiéroglyphes présents dans leurs phylactères. Les personnages connus de nos chères Gaulois sont : Cléopâtre (reine d'Égypte), Numérobis (l'architecte, ami de Panoramix), Amonbofis (l'architecte jaloux de Numerobis), Iris, Otis (le scribe), les servantes de Cléopâtre,...

Pour votre déguisement, inspirez-vous du film «Asterix mission Cléopâtre» ainsi que la BD et le dessin animé «Astérix et Cléopâtre»



4. LES VIKINGS

Historiquement habitants de la Scandinavie, les Normands correspondent aux Vikings, dans les aventures d'Astérix, ils semblent-être les habitants de la Norvège actuelle contrairement aux Vikings qui semblent être les habitants du Danemark actuel. Donc dans les BD's, les Vikings ont pour particularité d'avoir des noms se terminant en -af, ce qui rend Obélix hilare. Ils aiment ainsi les plats à base de crème (fraises à la crème, sangliers à la crème, « et le fin du fin, de la crème à la crème ») et le calva qu'ils boivent dans le crâne de leurs ennemis vaincus. On connaît : Stenograf, Autograf, Batdaf, bellegaf, Cénotaf,...



Pour votre déguisement, vous pouvez vous inspirer des BD's «Asterix et les Normands» et «La grande Traversée», ainsi que du film d'animation «Asterix et les Vikings».

5. LES INDIENS

On appelle ici « Indiens », les habitants du pays de l'Indus, en d'autres termes l'Inde actuelle. On retrouve les personnages appartenant à cette culture dans la BD « Asterix chez Rahàzade ».



LES DATES A RETENIR :

1. LE CHARGEMENT DU CAMION

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 samedi 28 juillet vers 15h**. Nous vous donnerons rendez-vous à **la ferme Van Eck, chaussée de la Genette (en face de chez Ecureuil)**. La fin du chargement se fait, comme d'habitude aux locaux guides et scouts (avenue Behault). Nous demandons aux quatrièmes de directement prendre avec elles leurs sacs pour le camp. Ceux-ci iront dans le camion, car le lendemain matin, nous partirons en pré-camp. 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 mercredi 1er août** à l'endroit de camp. Notre équipe d'intendants préparera un petit déjeuner digne d'un festin gaulois pour celles et ceux qui le désirent (voir bon de réservation dans le 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 DU CAMP

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 communiqué par les chefs d'unité via le site www.lelien.net.

INSCRIPTIONS :

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 médicale 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 20 juillet au plus tard !!**

POUR SUIVRE LES AVENTURES D'ASTERIX, SANS ENCOMBRES, VOUS DEVEZ AVOIR AVEC VOUS... :

SUR VOUS :

- Votre uniforme impeccable
- Chaussure de marche
- Carte d'identité

POUR LES CONSTRUCTIONS :

- De vieux vêtements
- Des gants de travail (afin d'éviter les cloches)
- Un opinel

POUR DORMIR :

- Un matelas pneumatique
- Un sac de couchage
- Une couverture
- Un oreiller
- 2 pyjamas

LES CHAUSSURES :

- Des baskets
- Des Botines
- Des bottes en caoutchouc
- Des tongs/espadrilles
- Des chaussures d'eau fermées

POUR VOTRE TOILETTE :

- Des essuies et gants de toilettes en suffisance
- Une brosse à dent et du dentifrice
- Un savon naturel (savon de Marseille)
= le savon naturel et non parfumé est moins polluant
- Un shampoing
- Une brosse à cheveux
- Des cotons-tiges
- Des serviettes hygiéniques/tampons/pilules
- Un déodorant
- Des élastiques et des pinces à cheveux

LES VETEMENTS :

- Des culottes et des soutiens gorge en suffisances
- Des chaussettes en suffisance (pensez aux grosses chaussettes pour le hike et les bottes)
- Des pulls et gros pulls pour le soir
- Des t-shirts et tops
- Des shorts et un pantalon
- Un K-way ou une veste
- Un maillot de bain
- Votre déguisement

DIVERS :

- Une lampe de poche et des piles
- Une casquette, un bob ou un chapeau
- De la crème solaire
- Des lunettes de soleil
- Des mouchoirs
- De quoi écrire (lettres, enveloppes, timbres, adresses, plumier)
- Une gourde
- Une gamelle, des couverts et un gobelet
- Un sac à linge
- Un plus petit sac à dos
- Un peu d'argent de poche (si vous le désirez)
- Votre caisse de patrouille (les CP's!!!!)
- Un appareil photo avec le chargeur et les câbles (les CP's!!!!)
- Des pinces à linges et des essuies de vaisselles pour ta patrouille
- Vos médicaments personnels (pensez aux compeed et sparadraps pour le hike)
- Un jeu de carte, de la lecture, de quoi vous occupez pendant les temps libres
- Un badge en rapport avec le thème du camp
- **N'oubliez pas d'organiser votre veillée de patrouille !!**

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 !

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.

QUELQUES TRADITIONS :

Au cours de votre passage à la Compagnie Pégase, vous vivrez trois grands moments :

1. LA TOTEMISATION (1ER CAMP) :

Il fallait bien y passer un jour, et cette année, c'est votre tour : Elina, Nisrine, Lisa, Noriane, Lila, Richnelle, Manon, Emeline, Ysaline, Fanny, Jeanne, Lisa, Margaux et Elise.

Après un an passé à la compagnie, vous recevrez un nom d'animal... un totem. La totémisation est une fête d'accueil ; c'est notre manière de vous dire « bienvenue, tu es des nôtres ». C'est une expérience inoubliable qui représente l'aboutissement de votre première année au sein de la compagnie. Nous choisissons les totems en fonction de votre physique mais également en fonction de votre caractère. Vous garderez votre totem toute votre vie. Par respect de la tradition, le secret est de mise pour les détails plus pratiques!

2. LA PROMESSE (2EME CAMP) :

La promesse est réservée au 2ème années guides et aux guides plus âgées n'ayant pas encore fait leur promesse : Pika, Sitatunga, Shetland, Ourébi, Olingo, Tuidara, Quokka et Richnelle.

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 scoutiste, 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 scoutie sera l'objet d'une approche plus formelle du scoutisme et de ses valeurs.

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). Pour les 2èmes, vous trouverez en annexe, la Loi Scoutie. Nous lui demandons aussi de déjà réfléchir à une marraine.

3. LA QUALIFICATION (3EME CAMP) :

Comme la totémisation, la qualification fait partie du cheminement individuel de toutes les guides à la compagnie. Le choix du quali se fait en fonction d'un trait de caractère dominant, une qualité que tu as et que tu montres à toutes la cie. La qualification est prévue pour les guides ayant passé trois années au sein de la compagnie : Anoa, Chinkara, Corsac, Irbis, Kallima, Warrigal, Douroucouli, Acanthiza, Allactaga et Jacana.

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

DERNIERE PETITE NOTE :

« Mais est-ce une bonne situation, ça, Animateur ? »

« Eh bien vous savez, nous ne pensons pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise situation. Si nous devons résumer notre année d'animation aujourd'hui avec vous, les guides, nous dirions que c'est d'abord des rencontres, des chefs qui tendent la main aux guides peut-être à un moment où elles ne s'y attendaient pas, où elles s'ennuyaient seules chez elles un samedi après-midi. Et c'est assez curieux de se dire que les hasards, les rencontres forment une destinée ... Parce qu'on a le goût du scoutisme, on a le goût de la bonne animation, du beau geste, ... Alors nous disons merci à la vie, nous chantons la vie, nous dansons la vie, la vie est amour ... des guides de la Cie Pégase ! »

En gros, on a kiffé cette année avec vous et on a hâte d'être au camp ! On pense avoir tout dit, mais 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
Wallaby (Margaux Moest) : 0473/25.48.79
Guib (Margaux Vanbellinghen) : 0477/04.67.82
Eyra (Eden Giraud) : 0479/25.88.93
Dibatag (Violette De Bruyn) : 0488/47.97.22
Alpaga (Noémie Paternot) : 0473/95.88.92
Bobcat (Florian Favaro) : 0484/25.39.8688



SUR CE, LE
STAFF VOUS
SOUHAITE DE
TRÈS BONNE
VACANCES
D'ÉTÉ ET
ESPÈRE VOUS
VOIR EN PLEINE
FORME LE
PREMIER AOÛT
POUR LE DÉBUT
DE CETTE
AVENTURE
GAULOISE!

