



Voyage au cœur de
la Terre

BIENVENUE

Coucou les scouts,

Dans quelques semaines, nous aurons la chance de partir pour le camp, qui nous l'espérons, tu attends avec autant d'impatience que nous. Pendant 14 jours, nous allons vivre ensemble 24h/24. Le camp est LE moment le plus intense de l'année puisque, nous aurons l'occasion de vivre ensemble, se soutenir, s'amuser, rire et poursuivre la découverte du scoutisme.

Afin que tu sois fin prêt pour ce grand moment, nous t'avons préparé ce dossier dans lequel tu retrouveras tout un tas d'informations :

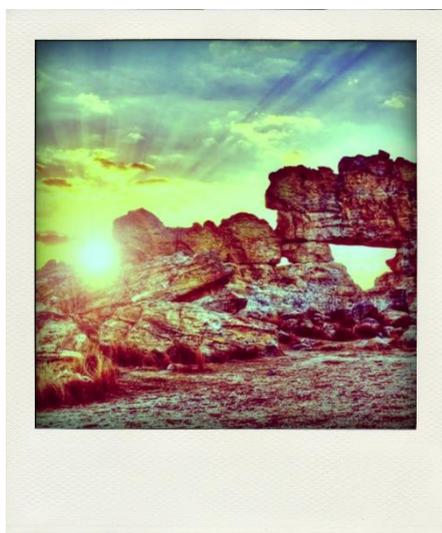
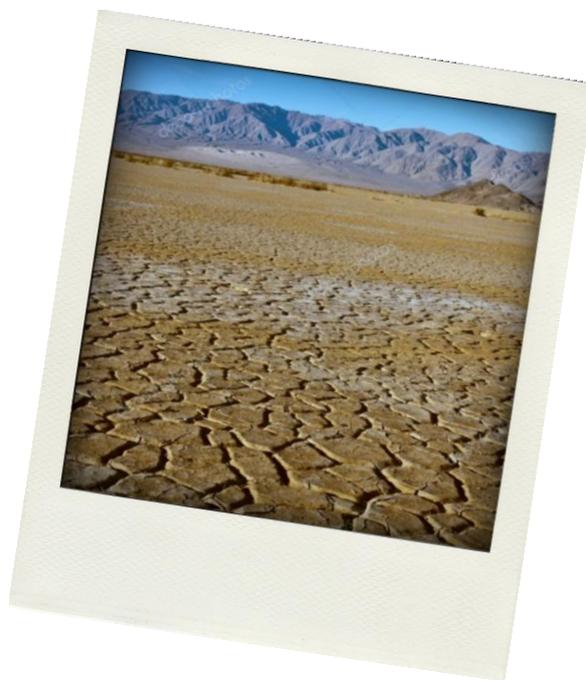
- ⇒ Le thème de camp ;
- ⇒ Le déroulement d'une journée type ;
- ⇒ L'explication des moments forts d'un camp ;
- ⇒ La liste de ce qu'il faut mettre dans ton sac ;
- ⇒ ...

Si tu as la moindre question ou que tu es un tant soit peu inquiet, nous sommes à ta disposition pour te rassurer ou répondre à tes questions ainsi qu'à celles de tes parents. Nous souhaitons faire en sorte que tout se déroule au mieux pour que tu gardes de ce moment des souvenirs extraordinaires. Nous savons bien que pour que le camp se déroule de façon optimale, il est important de communiquer.

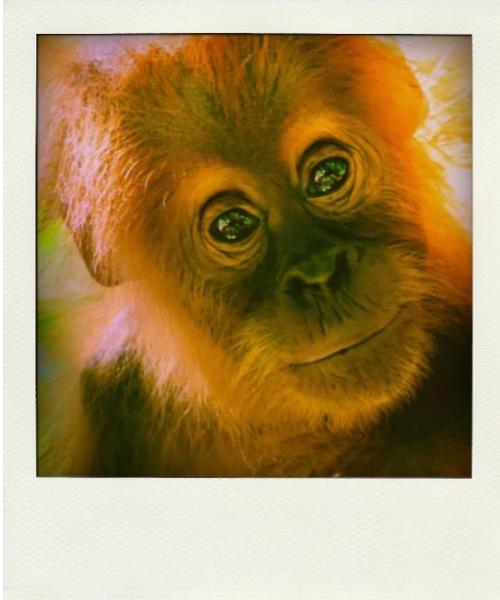
Comme tu peux t'en douter, nous espérons voir un maximum de nos Éclaireurs présents au camp. Si tu as un doute quant à ta participation, n'hésite pas à venir nous en parler avec ou sans tes parents, peu importe la raison, il est toujours possible de trouver une solution.

Nous t'invitons à lire attentivement les pages qui suivent et à les garder précieusement.

Guépard, Ouistiti, Saïmiri, Wombat, Sousa & Cariacou



THÈME DE CAMP



Cette année, nous ne t'emmenons pas dans un voyage à travers le temps ou à la découverte d'une autre civilisation. En effet, nous nous retrouverons autour d'un sujet actuel qui préoccupe notre société et surtout les jeunes : la Terre.

Notre camp va tourner autour de différents aspects de la planète :

- Les beautés de la planète bleue ;
- La faune et la flore ;
- Les problèmes actuels qui y sont liées ;
- Les actions quotidiennes qui peuvent servir pour y pallier ;
- ...

Afin de prolonger le thème de camp dans vos coins de patrouille, nous te demandons de le décorer en te mettant d'accord avec ta patrouille. Pour refléter la diversité de notre terre, nous attribuons à chaque patrouille un milieu naturel :

- Les Aigles → la banquise ;
- Les Buffles → le désert ;
- Les Castors → les fonds marins ;
- Les Cougars → la jungle ;
- Les Panthères → la savane ;
- Les Tigres → la forêt.

Pour aller plus loin

Si tu veux te plonger dans le thème de camp à l'avance, voici quelques vidéos, livres, séries, documentaires qui y sont liés :

- Notre planète (série sur Netflix) ;
- Une vérité qui dérange ;
- Home ;
- La nature sous toutes ses formes ;
- 365 gestes pour sauver la planète ;
- ...



INFORMATIONS PRATIQUES

Adresse du camp

Cette année, nous partons dans les Ardennes, dans le petit village de Cetturu, dans la commune d'Houffalize.

Pour recevoir du courrier, demande à tes parents, grands-parents, ami.e.s... Demande-leur de présenter leur lettre comme suit :

Nom et prénom et/ou totem

Troupe Saint-Géry

Paul Kettelle

Cetturu 27A

Départ et retour

Départ des scouts de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} années



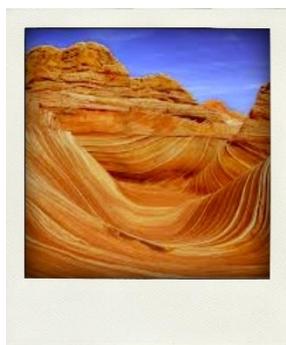
Tu es en 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} année ? Nous te donnons rendez-vous à 8h30 sur la prairie autour d'un petit déjeuner. Attention, la prairie en elle-même n'a pas d'adresse. Tu peux donc indiquer dans le GPS l'adresse de notre propriétaire. Arrivé au village, tu trouveras les panneaux directionnels « Scouts de Rebecq ».

Les personnes qui t'accompagnent sont les bienvenues pour partager avec nous le petit déjeuner. Une participation financière sera demandée (sauf pour les scouts car c'est compris dans le prix du camp). Pour que nos intendants puissent tout préparer en quantité suffisante, tu peux soit remplir le bon de commande agraffer au dossier et le déposer chez Cariacou (rue Docteur Colson 76) ou envoyer un mail à l'adresse de la

Troupe pour le 20 juillet au plus tard.

Le rassemblement aura lieu vers 10h00. Ce sera le moment de dire au revoir à tes parents s'ils sont restés manger le petit déjeuner. Ensuite, nous entrerons dans le vif du sujet en commençant par... les constructions 😊

Départ des scouts de 4^{ème} année



Tu es en 4^{ème} ? C'est parfait, nous t'invitons à vivre un camp plus long en venant faire le pré-camp avec nous. C'est un moment qui sera idéal pour passer un moment privilégié avec les chefs. De plus, cette année, le pré-camp se fera avec les guides. Une occasion également de (re)faire connaissance avec les guides que tu retrouveras au Poste l'année prochaine.

Pour le pré-camp, nous te donnons rendez-vous sur la prairie le juillet 2019. Une participation financière sera aussi demandée, à hauteur de € /jour. Cet argent est à verser sur le compte de la Troupe BE92 0682 2022 8423 pour le 25 juillet au plus tard.

Retour du camp

Nous reviendrons tous ensemble en car le mercredi 14 aout 2019. Le traditionnel carré d'unité aura lieu à 18h00 aux locaux de la rue Parmentier.

Si le camp se clôture effectivement le 14 aout, il reste encore une tâche pour les guides et les scouts : le retour des tentes à Naninne. Le déchargement aura lieu le 19 aout. Nous vous donnons rendez-vous sur la place de Rebecq à 6h45. En ce qui concerne l'heure de retour, nous vous tiendrons informés en fonction de notre avancement. En effet, au plus nous serons, au plus nous irons vite 😊

Chargement

Cette année, le chargement du camion se fera le 29 juillet à 17h00. Nous te donnons rendez-vous à la ferme où nous stockons notre bois (Chaussée de la Genette, 1 à Rebecq). Ensuite, nous irons charger ce qui se trouve dans notre local et celui des guides. Il nous est impossible de prédire l'heure de fin : ça dépendra du nombre que vous serez et de votre efficacité ! À titre indicatif, le chargement dure en moyenne 3h00-3h30.

Une journée type

Voici une journée typique sur un camp scout. Attention, selon les activités spéciales de la journée, cet horaire peut être modifié.

- ⇒ 8h30 Lever
- ⇒ 8h45 Gymnastique
- ⇒ 9h00 Petit-déjeuner
- ⇒ 9h30 Tâches et inspection
- ⇒ 10h00 Rassemblement
- ⇒ 10h30 Activité du matin
- ⇒ 12h30 Diner
- ⇒ 13h00 Tâches et temps libre
- ⇒ 14h00 Activité de l'après-midi
- ⇒ 17h45 Temps libre et douche
- ⇒ 18h30 Préparation du souper et souper
- ⇒ 20h30 Veillée
- ⇒ 22h30 Extinction des feux



Fiche médicale et autorisation parentale

Il s'agit de deux documents qu'il est primordial de remplir et de transmettre aux chefs le plus rapidement possible.

Si ce n'est pas encore fait pour la journée complète, nous te demandons de la retourner à Cariacou (Rue Docteur Colson, 76) pour le 20 juillet au plus tard. C'est très important de remplir la fiche médicale le plus scrupuleusement car elle nous permet de tenir compte des intolérances et allergies pour l'élaboration des menus (ou tout du moins, de trouver des alternatives). Si jamais il y a un changement entre le moment où la fiche médicale a été complétée et le début du camp, préviens les chefs le plus rapidement possible.

Tu ne sais pas où trouver la fiche médicale et l'autorisation parentale ? Rends-toi vite sur le lien.net dans l'onglet Document (administration).



MOMENTS DU CAMP

Moments incontournables

Totem

C'est sans doute le moment que tu attends le plus depuis ton arrivée chez les scouts. C'est un moment important qui constitue l'aboutissement de ta première année à la Troupe ainsi que ton intégration chez les Éclaireurs. En Belgique, chaque scout se voit attribuer un nom d'animal avec lequel il partage certaines caractéristiques physiques et comportementales.

Si c'est une étape importante, c'est aussi un moment qui peut te paraître mystérieux car les détails de la totémisation ne sont pas divulgués. Bien qu'un secret entoure cette cérémonie, il ne faut pas t'inquiéter : il s'agit d'un moment d'accueil. Si jamais tu as des craintes, nous sommes là pour te rassurer (toi et tes parents) si cela est nécessaire.



Quali

En deuxième année, c'est la qualification qui est le moment fort du camp. Il s'agit également d'un moment qui marque également ton intégration dans la Troupe. Lors du quali, la Troupe montre qu'elle a appris à connaître les principaux traits de caractère de l'éclaireur. Elle lui donne donc un quali : courte phrase ou expression qui met en avant les caractéristiques et qualités de l'éclaireur.

Promesse



Au cours de tout son parcours scout, l'éclaireur a l'opportunité de découvrir les valeurs inhérentes au scoutisme et à ton unité en particulier. Certaines de ces valeurs ont été retenues pour fonder les 10 lois du scoutisme. En troisième année éclaireur, le scout réfléchit à la loi qui lui parle le plus et vis-à-vis de laquelle il désire s'impliquer autant dans sa vie scout que dans celle de tous les jours.

La promesse est donc une étape très importante. L'engagement que prend le scout se fait lors d'une cérémonie devant l'ensemble de la Troupe. Cet engagement résulte d'un choix que l'éclaireur prend librement en son âme et conscience : l'éclaireur le fait parce qu'il en a envie et qu'il se sent prêt. Ce n'est pas quelque chose à faire parce que tout le monde le fait, mais parce qu'on est convaincu de ce qu'on fait.

Comment se passe-t-elle ? Durant le camp, le promettant sera guidé dans sa réflexion, il sera amené à choisir un parrain de promesse qui l'aidera dans son cheminement. Ce parrain de promesse peut être un scout, 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.

Avant le camp, nous te proposons de déjà prendre connaissance des différentes lois :

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 un frère pour tous.
5. Le scout accueille et respecte les autres.
6. Le scout découvre et respecte la nature.
7. Le scout fait 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.

Coureur des bois

Le moment tant attendu par les dernières années scouts est sans nul doute le coureur des bois. Il s'agit d'une marche que le scout fait seul et durant laquelle il a l'occasion de faire une réflexion sur lui-même.

Moments traditionnels

Constructions

Cette partie qui se déroule au début de camp est très importante pour bon nombre d'entre vous. En effet, elle permet aux architectes et ingénieurs en herbe de laisser libre cours à leur imagination.



Ces constructions s'étalent sur plusieurs jours, elles représentent le lieu de vie de chacune des patrouilles pour la durée du camp. Il est dès lors important de réaliser une bâtisse confortable, fonctionnelle et résistante et en adéquation avec le thème du camp afin de pouvoir imposer votre style au reste de la troupe. N'hésitez pas à déjà réfléchir à vos constructions et à la manière d'arranger votre endroit de patrouille, cela vous fera gagner un temps précieux.

Toutes constructions décoratives ou secondaires sont les bienvenues si toutefois les constructions principales sont terminées.

Hike

Comme d'habitude, le traditionnel hike sera de la partie. Ce moment exclusivement en patrouille permet à tout un chacun de découvrir chaque membre de la patrouille, de se lier d'amitié ou de la renforcer...

Durant 3 jours, la patrouille est livrée à elle-même (recherche de logement chez l'habitant, cartographie...). A chaque fin de journée, un rendez-vous est fixé avec les chefs (à leur destination) pour le ravitaillement et un petit compte-rendu de la journée. Durant cette activité, les patrouilles vont boulinguer dans la région du camp. Il est donc utile d'avoir de bonnes chaussures de marche déjà moulées aux pieds. Si vous faites un achat juste avant le camp, n'hésitez pas à marcher (avec votre nouvel achat) afin de le modeler un maximum car ce n'est pas facile de marcher avec des chaussures flambant neuves ! En plus des bottines, pensez à prendre un sac confortable et les affaires nécessaires. Pour terminer, rappelons que la sécurité est primordiale durant cette activité, il s'agit donc de rester attentif aux règles habituelles que nous vous rappellerons en temps voulu.



Concours cuisine

Cette activité met en valeur les talents culinaires de la Troupe. Durant cette soirée, les virtuoses de la casserole que vous êtes vont pouvoir laisser libre cours à leur imagination pour nous préparer les plats les plus extraordinaires ! Ce concours récompensera la patrouille ayant allié la qualité, l'originalité, la décoration et l'ambiance autour de la table.

Jeu des 4^{ème}

Cette année, nous proposons aux 4^{ème} d'organiser un jeu lors du camp. Ce jeu se déroulera lors d'un après-midi. Il peut se dérouler en une ou plusieurs étapes. À eux de laisser aller leur imagination.

Nous profiterons du pré-camp pour voir avec eux les détails de leur jeu. Néanmoins, si vous avez des questions, n'hésitez pas à revenir vers nous, surtout si vous avez besoin de matériel spécifique.

Les badges

Cette année, grande nouveauté, nous avons introduit les badges à la Troupe. C'est une occasion idéale pour se lancer un défi et d'approfondir un domaine.

Le camp sera le moment idéal pour la réalisation des badges. Nous en avons déjà parlé à plusieurs moments, mais pour que nous puissions nous organiser, nous souhaiterions que tu envoies un SMS à Cariacou pour le 20 juillet au plus tard.



Petit rappel des 10 badges différents

Les dix Badges

Il existe dix Badges qui couvrent des domaines variés : ils permettent à chaque éclaireur de se fixer des objectifs précis et pertinents, en fonction de ses capacités et de ses envies de découvertes.



ARTISTE

Créer de belles choses avec ses dix doigts.

Peindre ; sculpter ; réaliser une œuvre d'art ; composer des poèmes ; réaliser les décors d'une fête d'unité ; aménager le local ; faire du théâtre, de l'expression corporelle, des masques, des grimages ; construire la maquette du camp...

INTENDANT

Concevoir et réaliser des repas.

Élaborer des menus ; équilibrer son budget ; réaliser une spécialité du chef ; entretenir son matériel...



BRICOLEUR

Maîtriser des outils ou des techniques, faciliter la vie quotidienne.

Faire de la mécanique, de la plomberie ; réparer un vélo ; construire des caisses à savon ; souder ; faire de l'électricité ; entretenir des outils...



NATURALISTE

Découvrir, comprendre, respecter et protéger le monde dans lequel on vit.

Construire une station météo ; découvrir les étoiles ; vivre un camp respectueux de l'environnement ; aménager un étang ; reconnaître des arbres et des oiseaux...



PILOTE

Se situer, se déplacer avec sa patrouille aussi bien en ville que dans les bois.

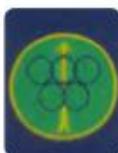
Lire une carte, un azimut, les coordonnées Lambert ; se servir des horaires des transports en commun, d'un plan de ville ; s'orienter ; connaître et appliquer les mesures de sécurité lors des déplacements ; tracer l'itinéraire du Hike...



CAMPEUR

S'installer le plus confortablement possible avec un minimum de moyens.

Monter et entretenir une tente ; choisir le bon endroit pour la monter ; connaître et réaliser différents types de feux ; faire un woodcraft ; équilibrer son sac à dos...



SPORTIF

Connaitre les limites de son corps, découvrir de nouveaux sports, avoir l'hygiène de vie d'un champion.

Organiser des olympiades ; animer le dérouillage matinal ; concevoir des menus de sportif ; augmenter ses performances dans différents domaines ; maîtriser de nouvelles techniques...

CORRESPONDANT

Transmettre à d'autres un message sous différentes formes, décoder un message que d'autres envoient.

Réaliser un reportage photos, une vidéo d'une activité, une interview, un sondage ; monter et se servir d'une radio ; faire connaître sa section dans le quartier ; créer un site web...



TROUBADOUR

Mettre de l'ambiance, de la bonne humeur dans le groupe.

Animer des petits jeux ; se constituer un fichier de jeux ; mener une veillée ; apprendre un répertoire de blagues, de saynètes, de sketches ; jouer d'un instrument de musique ; lancer des chants...



FRÈRE DE TOUS

Aller à la rencontre de l'autre, faire en sorte que chacun ait sa place dans le groupe, interpeller par rapport à des valeurs.

Mettre sur pied des activités d'accueil, d'ouverture ; veiller à l'intégration des nouveaux ; animer une réflexion sur ce que l'on pense et ce que l'on vit ; préparer une cérémonie...



MATÉRIEL

Le premier jour, nous t'attendons avec ton uniforme impeccable :

- Foulard ;
- Chemise ;
- Short uni.

Dans ton sac à dos

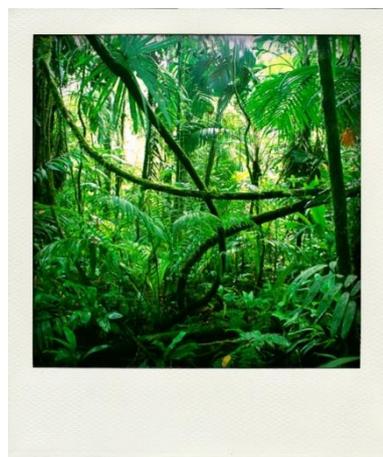
Vêtements

- Entre 4 et 5 shorts ;
- Une dizaine de T-shirts ;
- Entre 2 et 3 pantalons ;
- Trois pulls ;
- Des sous-vêtements en suffisance (ça se change tous les jours 😊) ;
- Deux pyjamas ;
- Un chapeau ou une casquette ;
- Une veste ;
- Un K-Way.



Chaussures

- Des bottines de marche ;
- Des chaussures de sport ;
- Des chaussures d'eau et/ou des tongs ;
- Des bottes.



Nécessaire de toilette

- Une brosse à dents ;
- Un tube de dentifrice ;
- Une brosse ou un peigne ;
- Deux gants de toilettes ;
- Deux essuies de bain ;
- Un maillot ;
- Un savon et un shampoing naturel (c'est moins polluant et le savon de Marseille n'est pas conseillé du tout).

Matériel divers

- Un sac de couchage ;
- Une couverture ;
- Un matelas pneumatique (Attention, pas de matelas deux places ou un tout fin en mousse) ;
- Une lampe de poche (et des piles si elle ne tient pas longtemps) ;
- Un sac à linge sale en tissus
- Des couverts ;
- Une gamelle ;
- Un gobelet ;
- Une gourde ;
- Un canif ou un opinel (Il ne sert à rien d'en prendre quatre, un suffit) ;
- Des paquets de mouchoirs ;
- Des pinces à linge ;
- De la crème solaire ;
- Des enveloppes et des timbres (si tu souhaites écrire à quelqu'un) ;
- De quoi écrire ;
- De l'occupationnel (jeux de carte, livres...) ;
- Un instrument de musique.



Informations diverses



N'oublie pas de prendre avec toi ta carte d'identité et de la remettre aux chefs en arrivant sur la pairie le 1^{er} août. Si jamais tu dois prendre des médicaments, nous te conseillons de nous les donner, surtout s'ils doivent être conservés aux frais.

Nous te conseillons de ne pas prendre avec vous d'appareil photo numérique ainsi que vos bijoux et objets de valeur : ils pourraient s'abîmer durant le camp et notre assurance ne prend pas en charge les dégâts faits aux objets personnels. En ce qui concerne les photos, pas de tracas, nous nous en occuperons. Cependant, si tu veux quand même prendre toi-même quelques photos, nous te recommandons de prendre un appareil photo jetable.

Nous te demandons de ne pas emporter d'appareils électroniques : GSM, Ipod, radios, baffles, jeux vidéo... ainsi que de l'alcool ou d'autres substances illicites. Seuls les 4^{ème} sont autorisés à emporter leur GSM. Nous les prendrons en début de camp et les leur donnerons pour le hike et le coureur de bois. Si tu enfreins une de ces règles, nous serons dans l'obligation de prendre une sanction.

CHEFS ET INTENDANTS

Les intendants

Cette année, c'est une équipe de choc qui nous concoctera des menus d'enfer. Pour la plupart, vous les connaissez déjà ou au moins de vue.



Les chefs

C'est la même équipe que durant toute l'année qui te proposera de partir en camp. Malheureusement, il est possible que tout le monde ne puisse pas le faire dans son entièreté. À l'heure où nous écrivons ce dossier, nous sommes dans l'impossibilité de te dire qui devrait partir plus tôt.

Petit récapitulatif des chefs avec qui tu pars :



Numéros utiles

Si tu as la moindre question avant ou après le camp, n'hésite pas à nous contacter :

- Guépard : 0472 47 36 07
- Cariacou : 0471 09 03 48
- Ouistiti : 0495 85 23 78
- Saïmiri : 0470 05 06 67
- Sousa : 0474 63 08 37
- Wombat : 0479 05 55 31

Voici aussi les numéros des chefs d'unité au cas où toi et tes parents devriez les joindre :

- Landseer : 0499 75 32 36
- Puma : 067 34 11 73
- Rhaco : 0472 39 79 72

C'est ici que s'achève notre dossier. Profite bien de tes vacances et nous nous retrouverons le 29 juillet pour le chargement.

