

# LES CRÉATURES MAGIQUES



PETIT  
THIER

2016

## Chers scouts, chers parents,

Une année de plus se termine, une année particulièrement difficile pour le staff au niveau de la coordination entre le scoutisme, les études et le travail, mais une année très riche et agréable. Nous avons fait des erreurs, mais nous avons travaillé d'avantage à les corriger et à les éviter.

Être chef scout aujourd'hui est pour nous tous un choix délibéré, un choix qui nécessite certains sacrifices et un investissement important de notre temps, parfois extrêmement précieux. Nous n'offrons pas une colonie de vacances ni de vacances paradisiaques, la vie au camp est heureusement bien plus riche. Nous ne préserverons pas non plus vos enfants des coups durs, par contre, nous ferons tout pour les aider à les affronter.

Chacun de nous a dès lors promis de donner le meilleur de lui-même dans un et un seul but : offrir une possibilité aux jeunes de grandir autrement suivant les valeurs que sont l'entraide et le respect mutuel.

Le scoutisme reste une expérience éducative majeure pour vos enfants et pour nous-mêmes. Notre projet, nos méthodes et notre bonne volonté ont suscité quelques débats, nous ne sommes pas à l'abri d'une erreur et nous ne demandons qu'à construire un dialogue enrichissant avec vous pour que vous nous fassiez part de vos craintes notamment sur les sujets comme la communication, la récolte d'argent ou l'organisation en général.

Cette année, Marcassin et Tapir sont venu renforcer le staff, riche de leurs expériences au sein de la troupe. Nous avons conscience des problèmes survenus durant cette année, nous avons tenté de faire au mieux en fonction de nos disponibilités mais surtout afin de satisfaire les scouts au maximum, cela nous obligeant parfois à modifier certaines dates entraînant une certaine confusion de votre côté. Nous nous en excusons et tâcherons d'éviter ce genre de désagrément à l'avenir.

Nous aimerions soulever un dernier point à l'intention des scouts. Celui-ci vaut aussi bien pour le camp que pour l'année écoulée : **n'attendez pas le dernier moment pour nous parler d'un problème éventuel !** Nous avons déjà prouvé maintes fois être capable de faire preuve d'écoute et de compréhension à votre égard. Nous sommes également lucides concernant nos torts alors n'hésitez pas à venir nous en parler. Nous ne tolérerons plus de remarques dans le style : « Ça ne va pas depuis le début de l'année/camp ».

Ceci étant dit, entrons tout de suite dans le vif du sujet !

## Introduction

Dans la période de juillet, des dizaines d'enfants sont attaqués dans l'ancien diocèse du Petit Thiers, par un ou des animaux qui ne sont toujours pas formellement identifiés à ce jour. Cet épisode est connu pour ne pas avoir encore été élucidé ! Pendant longtemps les profondeurs boisées de ce petit village sont restées une énigme pour l'homme. Ce monde vaste et inconnu que sont les créatures magiques, a fait naître d'innombrables récits et légendes toutes aussi étranges les unes que les autres, sorties tout droit de l'imaginaire collectif. Cette affaire n'a pas fini de faire couler de l'encre et les accusations pleuvent. Les riverains s'accusent entre eux et il est grand temps que quelqu'un intervienne avant que le village voire la région ne soit à feu et à sang.

Cet été, les scouts de la 14ème Val Mosan vont se remonter les manches et faire tout pour élucider l'affaire. Cette enquête mêlant sacrifices, peurs et surtout cohésion de groupe sera plus que palpitante ! Ils devront se surpasser autant physiquement que mentalement pour mener à bien cette enquête.

Malheureusement pour eux, quelques puissantes créatures du monde des créatures magiques rôdent dans la région des Ardennes et ne les laisseront pas faire. Ces créatures sont prêtes à en découdre, mais les scouts sont-ils prêts ? Arriveront-ils à se défendre contre ces créatures issues des profondeurs obscures de la terre ?

Mais... Et si les coupables se trouvaient dans leurs rangs ?

Rendez-vous à Petit-Thier cet été pour en avoir le cœur net !



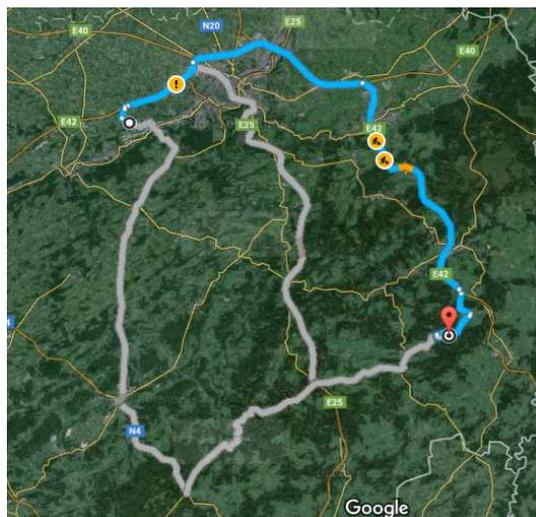
## Informations pratiques pour l'itinéraire.

### Le départ

C'est donc à Petit-Thier, Vielsalm, que se déroulera notre camp. Mais avant cela, nous vous demandons de faire un crochet par le local afin que tous les scouts aient un véhicule pour s'y rendre, mais également pour charger le camion.

Le rendez-vous est fixé à 9h au local le samedi 16 juillet. Nous essayerons de nous organiser de manière à pouvoir partir vers le champ dans les plus brefs délais.

**L'adresse :** Indiquez « Grand Fond » comme nom de rue à Petit-Thier dans votre GPS, celui-ci devrait vous guider jusqu'au point 13. Si il ne trouvait pas, indiquez « Petit-Thier » et suivez le fléchage 14VM.



- ↑ 1) Prendre la direction ouest sur Rue Freddy Terwagne vers Rue Yernawe  
\_\_\_\_\_ 270m
- ↪ 2) Tourner à la 1re à droite et continuer sur Rue Yernawe  
\_\_\_\_\_ 1,1Km
- ↪ 3) Prendre à droite sur Chaussée Verte / N614. Traverser 2 ronds points.  
\_\_\_\_\_ 1,7Km
- ↗ 4) Rejoindre E42 par la bretelle vers Liège.  
\_\_\_\_\_ 11,4Km
- ↗ 5) Rejoindre E42  
\_\_\_\_\_ 12,0Km
- ↪ 6) Rejoindre E40/E42  
\_\_\_\_\_ 26,8Km
- ↪ 7) Rester sur la file de droite pour continuer sur E42, suivre Saarbrücken/Verviers  
\_\_\_\_\_ 39,0Km
- ↪ 8) Prendre la sortie 12-Vielsalm vers N660  
\_\_\_\_\_ 200m
- ↑ 9) Continuer sur Refat (panneaux vers N660/Vielsalm/Ligneuville/Recht)  
\_\_\_\_\_ 800m
- ↪ 10) Prendre à droite sur Route Hawarden/N660  
\_\_\_\_\_ 3,9Km
- ↪ 11) Prendre à droite sur Dorfstraße/N659  
\_\_\_\_\_ 400m
- ↪ 12) Prendre à droite sur Poteauer Straße/N659  
\_\_\_\_\_ 3,6Km
- ↑ 13) Continuer sur Poteau/N675  
\_\_\_\_\_ 2,6km
- ↶ 14) Prendre à gauche sur Blanchefontaine  
\_\_\_\_\_ 200m
- ↶ 15) Tourner à gauche pour rester sur Blanchefontaine  
\_\_\_\_\_ 400m
- ↶ 16) Tourner à gauche  
\_\_\_\_\_ 1,6km
- 17) Suivre le fléchage 14VM

## **Le prix du camp**

Le prix du camp cette année est de 110€. Pour les scouts ayant un frère ou une sœur dans l'unité, le prix est de 90€. Le paiement s'effectuera sur le compte des éclaireurs (IBAN : BE61 7755 9606 4617) **pour le 10 juillet au plus tard.**

N'oubliez pas de mettre le nom et prénom de l'éclaireur en communication. Le paiement fera office d'inscription.

Une réduction sur le prix du camp avait été promise en récompense de la vente de lasagnes

- A partir de 30 lasagnes vendues : 10€ de réduction
- A partir de 40 lasagnes vendues : 15€ de réduction

Vous pouvez déduire la réduction directement lors de votre versement en prenant soin d'ajouter à la communication la mention « 30 » ou « 40 » afin que nous puissions nous y retrouver facilement.

## **Retour**

La fin du camp est prévue pour le 30 juillet. Nous vous demandons d'être sur le camp pour 11h30. Le camion avec notre matériel sera à décharger au local le même jour.

Comme chaque année, nous comptons sur la présence des scouts pour nous aider dans cette tâche.

La cérémonie de remise de badges, de fanions et autres symboles synonyme d'adieux déchirants se déroulera au local après le déchargement du camion, les parents sont bien évidemment conviés à ce dernier rassemblement.

## **Contact et infos**

Si vous avez d'éventuelles questions pendant le camp (de préférence en soirée), nous restons joignables.

- Beluga : 0476/70.98.58
- Écureuil : 0495/19.84.07
- Marcassin : 0494/64.72.80
- Tapir : 0494/17.34.08

Si malgré tout nous n'étions pas joignables :

- Carouge : 0477/48.27.38
- Mainate (Semaine 1) : 0479/73.51.04
- Mara (Semaine 1) : 0493/56.26.44

Le prix ne doit en aucun cas être un obstacle à la participation au camp ! Dans ce cas, vous pouvez nous en parler, nous vous promettons la plus grande discrétion. Vous pouvez également contacter un des membres du staff d'unité.

- Responsable d'unité : Bernard Vincke (Ourson) au 0473/26.14.55

### Dans ton sac, n'oublie pas :

- Carte SIS, carte d'identité
- Lingerie ; tapis de sol, lit de camp ou matelas, sac de couchage, couverture, pyjama, coussin, ...
- Nécessaire de toilette : essuies, gants de toilette, savon, shampoing, brosse à dent, crème solaire, ...
- Vêtements : shorts en suffisance, t-shirts, pulls, vêtements de pluie, vieux habits de travail, ...
- Sous-vêtements : slips, chaussettes.
- Uniforme **IMPECCABLE**
- Chaussure de marche et chaussure d'eau (obligatoire)
- Chapeau et/ou casquette
- Lampe de poche (indispensable)
- Lacets de rechange
- Gourde
- Attirail à ripaille : quart, gamelle, couverts, ...
- Des vieux essuies de vaisselle** (minimum 3)
- Un long pantalon
- Déguisement en rapport avec le thème du camp !**
- Maillot de bain (obligatoire)
- Sac (en tissu) pour le linge sale
- Vieille couverture pour les veillées
- Un peu d'argent de poche si souhaité
- Médicaments éventuels
- Sac à dos pour le hike (obligatoire)
- Papier journal pour le feu !**

### Remarque:

- 1) Afin de conserver un peu d'aisance dans la tente, ne vous encombrez par inutilement.
- 2) Tous les gadgets électroniques (ipod, mp3, jeux électroniques, ...) sont interdits.
- 3) Une radio est vivement conseillée par patrouille (avec les piles évidemment) pour les constructions.
- 4) Tout alcool est bien entendu prohibé.
- 5) Les objets de valeur ne sont pas utiles sur le camp, tu risquerais de les perdre.
- 6) Tout instrument de musique est bien sûr le bienvenu voire très souhaité. De plus, cela peut vous donner des idées de veillées.
- 7) Interdire les GSM serait peu opportun, cependant à l'arrivée sur le camp, ceux-ci seront tous déposés dans une boîte qui restera dans le coin chef. Ceci n'a pas pour but de contrôler les appels, mais bien de les réguler et surtout d'éviter les quiproquos pouvant résulter d'un coup de téléphone donné « à chaud » sans même que les chefs ne soient au courant du problème si problème il y a. Pour ceux qui le souhaitent, il y aura un temps le soir durant lequel vous pourrez venir téléphoner. Cependant, nous invitons, aussi bien les parents que les scouts, à jouer le jeu. Une lettre tous les trois jours peut faire bien plus chaud au cœur qu'un sms tous les jours et la visite des parents, à mi-chemin entre le début et la fin du camp, permet déjà un petit débriefing. Autant avoir des choses à se raconter ce jour-là non?

## Petit mot pour les Cp's

### Journée des Cp's

Comme chaque année, une journée au camp est réservée aux Cp's. Il vous faut donc organiser une journée, c'est-à-dire : jeux le matin et l'après-midi ainsi que prévoir un repas pour le dîner et le souper (les intendants étant à votre disposition). Vous devrez également organiser une petite veillée tous les deux. La date vous sera communiquée pendant le camp mais n'attendez pas le début du camp pour la préparer. À vous de jouer...

### Jeu Sp's

À nouveau, il est de coutume que pendant le camp, les Sp's animent un jeu. Nous leur demandons donc de préparer minutieusement un jeu convenant à tout le monde. C'est l'occasion pour les Sp's de montrer qu'ils sont prêts à prendre les commandes d'une patrouille l'année prochaine.

### Veillée de patrouille

Cette année encore, chaque patrouille doit organiser une veillée. Nous espérons que votre imagination fera naître des projets réalisables et en accord avec le thème du camp et l'esprit du scoutisme. A préparer AVANT le camp, ou au moins avoir les grandes lignes.

### Constructions

Les constructions sont un des objectifs principaux du camp. Elles articulent les différents organes de vie nécessaires à la patrouille, elles donnent une dimension de « chez soi » et sont également génératrices de fierté une fois le travail accompli. Bien que cette année, les constructions seront traditionnelles elles n'en restent pas moins un élément important de la vie de patrouille et de la vie au camp.

Chaque coin de patrouille comportera au minimum :

- Une ferme basique, où se trouvera la table, les coffres
- Une ferme cuisine, où se situera la table à feu
- La tente, montée à côté des fermes
- Une feuillée (à l'abris des regards)

Les patrouilles sont libres dans l'organisation de leurs constructions et peuvent les améliorer comme elles le veulent (portique d'entrée, vaisselier, frigo, décorations en rapport avec le thème du camp (attention, pas de kitch !), ...)

Cette période, souvent synonyme de stress, ne doit pas avoir une influence négative sur le bon déroulement de la vie en patrouille. **Il ne faut pas hésiter à venir parler aux chefs de tout problème, coup de blues et peur éventuels.**

## Exemples de constructions :

### Quelques exemples « types » :

La table à feu :

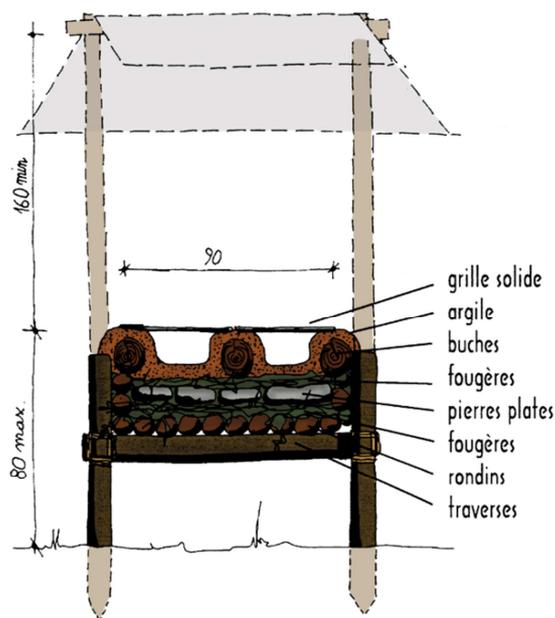
Les précautions pour une table à feu

Pour une manipulation aisée et en toute sécurité, recherche :

D'abord un terrain bien dégagé et un endroit bien plat. Ne laisse pas traîner des bûches et des casseroles partout !

Un dimensionnement adéquat : fie-toi aux dessins (les tables à feu sont souvent beaucoup trop hautes : hauteur maximale : 80 cm ; cela veut dire attacher la première traverse à 35-40 cm du sol). Il y a un truc : ta table à feu sera à bonne hauteur si le plus petit de la patrouille peut voir le fond de la plus grande casserole !

Une bonne orientation : dans nos régions, le vent dominant (et avec lui les fumées) vient de l'ouest. Place donc la tente et la table en conséquence : plus ou moins à l'ouest du feu.



La feuillée :

Il faut situer la feuillée :

- A l'ombre.
- Au sec.

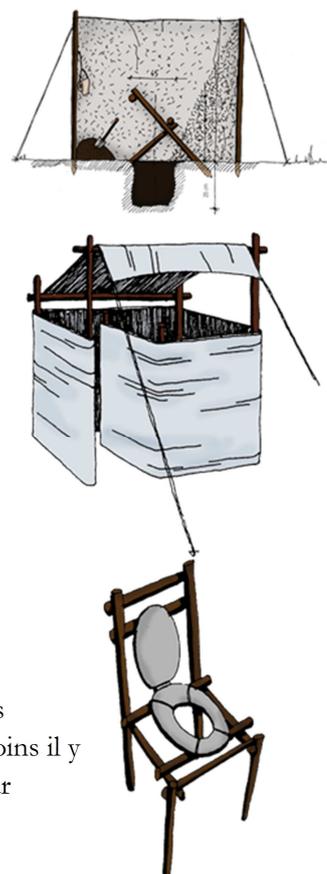
Evidemment, il faut placer la feuillée à une distance raisonnable du coin de patrouille : ni trop loin, ni trop près !

Les grands principes

- dimensionnement correct
- siège confortable
- papier toilette protégé
- terre + pelle
- bâche d'intimité
- signal occupé/libre

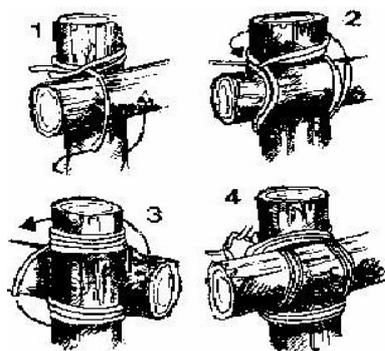
La profondeur du trou

Il est inutile de creuser au-delà de 25 cm de profondeur. En effet, pour dégrader nos déchets, il faut des micro-organismes qui ont besoin d'air. Or, plus on s'enfonce, moins il y a d'air. Donc moins il y a de micro-organismes capables de digérer nos déchets. Pour compenser, il suffit de faire le trou plus large et plus long...



**Rappels utiles :**

Le brèlage carré :



On commence le brèlage carré par attacher la corde à l'une des perches, ce qui se fait avec un nœud de cabestan (ou nœud en croix). Il s'agit après de passer 3 fois dans chaque sens et de finir par un nœud plat, ou un autre nœud de cabestan.

Évitons de passer plus de 3 fois : cela manque d'esthétisme! Si la corde utilisée est d'un bon diamètre, trois tours assurent une solidité suffisante.

La longueur idéale de corde à utiliser pour un brèlage est définie par trois « brassés », c'est-à-dire, trois fois la distance maximum entre les deux bras étirés.

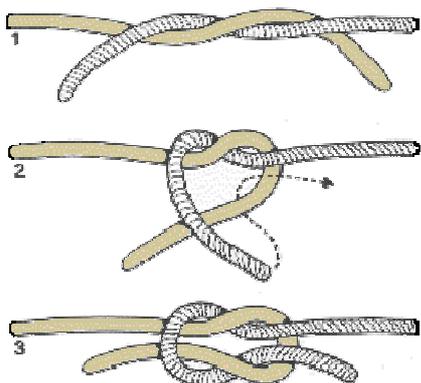
Le brèlage diagonal :



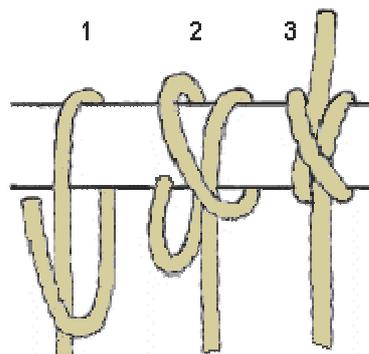
On commence le brèlage diagonal par attacher la corde à l'une des perches, ce qui se fait souvent avec un nœud de cabestan ou un nœud. Il s'agit ensuite de passer 3 fois dans chaque diagonale, et de finir par un autre cabestan ou par un autre nœud plat (on attache le brin libre sur le dormant)

Il faut éviter de passer plus de 3 fois : cela manque d'esthétisme et n'assure pas de solidité supplémentaire. Si la corde utilisée est d'un bon diamètre (entre 10 mm et 20 mm), trois tours assurent une solidité suffisante.

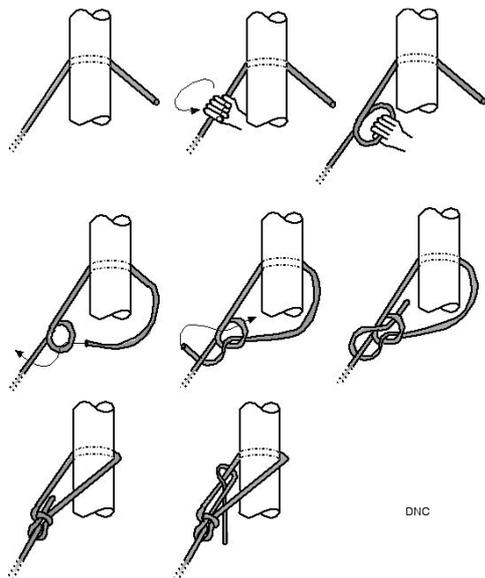
Le nœud plat :



Le nœud de cabestan (ou nœud en croix) :



Le nœud de tendeur :



### Adresse pour le courrier :

Nom et prénom de l'éclaireur, 14ème VM  
 C/o Benoît et Marianne Bruyère-Rensonnet  
 Basse-Rue, 92b  
 6692 PETIT-THIER

### Patrouille

Chaque patrouille doit emporter

- Trousse de soins (même si les chefs ont déjà une pharmacie complète !)
  - Produit désinfectant
  - Sparadraps prédécoupés
  - Ciseaux
  - Ouate
  - Pince à épiler
  - Crème solaire (élevée) et après soleil
  - Mouchoirs en papier
  - Compeed
- Pinces à linge
- Essuies de vaisselle
- Stef
- Journal
- Allumettes
- Les chasubles

## Trucs et astuces de tes vieux chefs !

- **Le hike.**
  - Tout d'abord il te faut un sac. Celui-ci doit être adapté à ton gabarit et confortable sur ton dos. Avant de partir en hike, tu vérifieras le poids, l'équilibrage et son ordre intérieur. C'est-à-dire que tu rangeras tout de la manière la plus pratique possible en mettant les choses les plus lourdes dans le fond.
  - Les chaussures, celles-ci doivent être à ta pointure. N'hésite pas à t'entraîner à marcher avant le camp. Les lacets de rechange te seront peut-être très utiles pour tes chaussures. Si elles sont humides pendant le camp, place-les dans un endroit sec et aéré, et place du papier journal à l'intérieur. Choisis des paires de chaussettes de marche. Pense également à l'hygiène de tes pieds avant le camp !
- **Les temps libres.**
  - Pendant la journée, tu remarqueras, à plusieurs moments, qu'il y a des temps libres. Ceux-ci ne sont pas sifflés par tes chefs, ni précisés. En général ils sont après les repas, lors de la vaisselle, etc. Tu dois rentabiliser ton temps libre. Comment ? En allant te laver, en aidant ta patrouille, en proposant ton aide aux chefs, en travaillant sur la finition de tes constructions, ... Libre à toi d'imaginer au mieux comment rentabiliser ton temps libre. Ton Cp est également là pour t'aider.
- **La tente.**
  - Dans la tente, il y a peu de place. C'est pourquoi nous te conseillons un lit de camp où il est possible d'insérer le sac en-dessous. C'est un gain de place énorme. Si tu as déjà ta literie, il faudra prendre soins de ne pas prendre trop de place dans la tente et ce en t'arrangeant avec ton Cp.
- **La vie de patrouille**
  - Ne laisse pas pourrir une mauvaise situation, parles-en à ton Cp, ou Sp. Fais en sorte d'organiser des petits temps de conseil. Si une situation n'évolue pas bien, viens nous en parler !
  - Tu as été placé en début d'année dans une patrouille de manière à pouvoir créer des liens. C'est pourquoi, il est vivement conseillé que tu t'impliques dans cette patrouille. Ton rôle est de la faire évoluer pour un mieux. Sans oublier l'esprit de compétition, mais surtout l'esprit d'équipe. Il est également conseillé de passer un maximum de temps au sein de sa patrouille et non celle du meilleur ami !
- **Organisation**
  - Pour éviter tout débordement, nous mettrons une barrière entre le staff et les animés. Les Cp's auront le rôle de lien entre le staff et vous. Malgré tout, nous restons ouverts à vos demandes, requêtes, plaintes, etc.
  - Au sein de la patrouille, c'est le Cp qui gère. Celui-ci est secondé par un Sp en cas d'absence. Il est impératif que vous respectiez l'autorité de ceux-ci mais il est également primordial que vous vous respectiez les uns les autres. Le rôle du Cp est d'organiser sa patrouille et d'écouter ses scouts. Il est là pour vous conseiller et vous orienter. N'ayez pas peur de communiquer avec celui-ci. Une bonne communication est à la base d'un camp réussi.

## **Journée type**

7h30 : avertissement lever  
8h00 : lever, gym, déjeuner  
9h00 : lever du drapeau (+ chant à connaître, voir fin du carnet)  
9h30 : activité  
12h00 : Intendance (deux coups de sifflet)  
12h30 : dîner + vaisselle  
13h30 : activités  
18h00 : Intendance (deux coups de sifflet)  
19h00 : souper + vaisselle  
21h00 : évaluation de la journée  
22h00 : veillée

Cette journée type sert de base pour l'organisation, il est évident que celle-ci ne sera pas tenue au mot à mot chaque jour. Nous avons diverses activités qui vont rythmer nos journées.

## **Règlement au sein de la troupe :**

Voici quelques règles fondamentales à respecter sur le camp.  
Si par malheur, tu venais à en transgresser une, crains la colère de tes chefs.

Règle 1 : Ton uniforme impeccable toujours tu porteras lors de toute sortie hors du camp, de rassemblements et de l'inspection mais également lors de certaines activités spéciales.

Règle 2 : Par son totem, un éclaireur toujours tu nommeras.

Règle 3 : De fil à linge, un tendeur jamais ne servira.

Règle 4 : Au rassemblement, dans les dix secondes, tu accourras.

Règle 5 : Tes cinq objets, toujours seront dans ta chemise. À savoir : Bic, papier, couteau, corde, mouchoirs en papier.

Règle 6 : Ton foulard, jamais tu ne perdras.

Règle 7 : Tes chefs, toujours tu adoreras.

Règle 8 : Les outils et la tente, toujours tu rangeras.

Règle 9 : Les autres, toujours tu respecteras.

Règle 10 : Les consignes, toujours tu écouteras.

## Les Badges :

Chaque année, il vous est demandé à tous de choisir un badge que vous aimeriez passer au camp (à l'exception des 1<sup>ère</sup> année passant leur badge Alpha). Dans un souci d'organisation, merci de nous envoyer un sms pour **le 5 juillet au plus tard** reprenant :

PRÉNOM/TOTEM + 1<sup>er</sup> Choix de badge + 2<sup>ème</sup> Choix de badge.

Pour rappel, voici la liste de ceux-ci :



### Artiste.

Peindre, pyrograver, 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 grimaces, construire la maquette du camp.



### Bricoleur.

Maîtriser des outils ou des techniques, faciliter la vie quotidienne.  
Mécanique, plomberie, réparation de vélo, construction de caisse à savon, soudure, électricité, entretien des outils...



### Campeur.

Monter et entretenir une tente, choisir un bon endroit, connaître et réaliser différents types de feux, woodcrafts. Équilibrer son sac à dos.



### Correspondant.

Réaliser un reportage dias, une vidéo d'une activité, une interview, un sondage, monter et se servir d'un poste radio, faire connaître sa section dans le quartier, utiliser un fax ou un modem, créer un site web...



### Frère de tous.

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...



### **Intendant.**

Elaborer des menus, équilibrer son budget, réaliser une spécialité du chef, entretenir son matériel, apprendre le "protocole à table"...



### **Naturaliste.**

Construire une station météo, découvrir les étoiles, veiller à avoir un camp "écologique", aménager un étang, reconnaître des arbres et des oiseaux...



### **Pilote.**

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...



### **Sportif.**

Organiser des Olympiades, animer le dérouillage matinal, concevoir des menus sportifs, augmenter ses performances dans différents domaines, maîtriser de nouvelles techniques...



### **Troubadour.**

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



### **Le badge Alpha.**

C'est le premier contact pour le montant avec les badges à la troupe. Il aura l'occasion de découvrir les techniques de base de la vie dans ton unité pour vite pouvoir apporter ta petite contribution à l'ensemble.

## Les chants, le morse et les coups de sifflet : choses à connaître !

### 1) Salut au drapeau

Chevaliers, saluons nos couleurs !  
Sonne, sonne, éclaireur, Ah ! Sonne les honneurs ;  
Sonne les bien, sonne les de tout coeur,  
Sonne, sonne éclaireur, Ah ! Sonne les honneurs.

Pour nous c'est fête  
Quand sur nos têtes  
Notre drapeau  
Flotte bien haut  
Quand viendra l'ombre  
Et la nuit sombre  
Ses plis sacrés  
Seront pliés.

Chevaliers, saluons nos couleurs !  
Sonne, sonne, éclaireur, Ah ! Sonne les honneurs ;  
Sonne les bien, sonne les de tout coeur,  
Sonne, sonne éclaireur, Ah ! Sonne les honneurs.

### 2) La Brabançonne

Ô Belgique, ô mère chérie,  
À toi nos cœurs, à toi nos bras,  
À toi notre sang, ô Patrie !  
Nous le jurons tous, tu vivras !  
Tu vivras toujours grande et belle  
Et ton invincible unité  
Aura pour devise immortelle :  
Le Roi, la Loi, la Liberté !  
Aura pour devise immortelle :  
Le Roi, la Loi, la Liberté !  
Le Roi, la Loi, la Liberté !  
Le Roi, la Loi, la Liberté !

### 3) Cantiques des patrouilles:

Seigneur, rassemblé près des tentes  
Pour saluer la fin du jour,  
Tes scouts laissent leur voix chantante  
Monter vers toi pleine d'amour :  
Tu dois aimer l'humble prière  
Qui de ce camp s'en va monter,  
Ô toi qui n'avais sur la terre  
Pas de maison pour t'abriter !

Refrain :

Nous venons toutes les patrouilles  
Te prier pour te servir mieux,  
Vois au bois silencieux,  
Tes scouts qui s'agenouillent  
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux.

Merci de ce jour d'existence  
Où Ta bonté nous conserva ;  
Merci de Ta sainte présence  
Qui de tout mal nous préserva.  
Merci du bien fait par la troupe,  
Merci des bons conseils reçus,  
Merci de l'amour qui nous groupe  
Comme des frères, ô Jésus.

Refrain

### 4) Chant des totems

Qu'ils sont beaux les totems du fils du hibou  
Que nos braves sachems ont choisis pour nous  
Taillés dans une poutre des bords du Brahmapoutre  
Qu'ils n'osaient passés outre parmi les Hindous  
Kai-Hou !

## 5) Le morse

<b>A</b>	.-	Allo, Arlon,	<b>N</b>	-.	Noël.
<b>B</b>	...-	Bonaparte	<b>O</b>	---	Ostrogoth.
<b>C</b>	-.-	contemporain, <i>Coca-Cola</i>	<b>P</b>	...-	psychologie, philosophie.
<b>D</b>	..-	docile, Donald Duck.	<b>Q</b>	--.-	« quoquorico » .
<b>E</b>	.	Eh, Et, Est	<b>R</b>	.-.	Ramoneur.
<b>F</b>	..-	Farandole.	<b>S</b>	...	sardine, salade.
<b>G</b>	--.	gondole, <i>Goldorak</i>	<b>T</b>	-	Thon.
<b>H</b>	....	Hystérique, habituer, hurluberlu.	<b>U</b>	..-	union, ultrason.
<b>I</b>	..	Ici.	<b>V</b>	...-	Valparaiso, valentino, végétation
<b>J</b>	...-	Jablonovo.	<b>W</b>	--.	wagon-post(e) , « Les Wallons ne sont “point barbares” »
<b>K</b>	.-.	<i>Korridor</i>	<b>X</b>	...-	Xochimilco, lunettes : -oo- »
<b>L</b>	-.-	Littoral, <i>limonade</i>	<b>Y</b>	..--	Yoshimoto.
<b>M</b>	--	Moto.	<b>Z</b>	--..	Zoroastre.

Coups de sifflet:

- 2 points: I comme intendance ou inspection suivant le moment de la journée.
- Point barre point: R comme rassemblement.
- Point barre: A comme avertissement lever (il y en a trois chaque matin).
- Point barre point point: L comme lever.
- 8 barres: couvre-feu
- Barre point point: D comme début de jeu.
- Point point barre point: F comme fin de jeu.
- 3 points barre: V comme veillée.

### Visite des parents

Cette année, en raison d'une trop grande distance entre le champ des filles et le nôtre, la visite des parents se déroulera sur le champ des scouts et ne sera pas organisé en commun avec les éclaireuses. Celle-ci se déroulera le dimanche 24 juillet. Nous vous demanderons d'être présent sur le camp vers 10h00.

Au programme:

- Promesses
- Barbecue
- Activités

Participation aux frais:

Aucune participation financière ne vous sera demandée. Par contre nous vous demandons d'emporter avec vous votre brochette, saucisse, entrecôte, filet pur, sanglier, afin que chacun puisse savourer ce qu'il apprécie, tout ça bien sûr, accompagné de délicieuses salades de crudités et de pommes de terre concoctées avec soin par les éclaireurs.

Dans un souci de facilité et d'organisation, nous vous demandons de confirmer votre présence à cette journée à n'importe quel animateur joignable à un des numéros qui suit :

- Beluga: 0476/70.98.58
- Écureuil: 0495/19.84.07
- Marcassin: 0494/64.72.80
- Tapir: 0494/17.34.08

### **Fiche médicale :**

Vous trouverez jointe à ce carnet de camp une fiche médicale à compléter impérativement et à nous remettre le jour du départ. Celle-ci est prévue d'une part, pour compléter des informations médicales qui auraient évoluées depuis le début de l'année, et d'autre part car la fédération nous impose de faire remplir une nouvelle fiche médicale pour le camp.

### **Le mot de la fin :**

Une fois de plus nous allons vous proposer de vivre une aventure hors du commun : le camp scout. Certains l'attendent avec impatience, d'autres se posent des questions quant à son déroulement et ont quelques craintes. Nous aimerions souligner que le camp est avant tout deux semaines de vacances. Bien sûr, il y aura les constructions et les différentes tâches qui incombent à chaque patrouille mais c'est également un grand moment de retrouvailles, un échange d'idées et d'émotions. Une vie en communauté 24H sur 24 où nous sommes tous solidaires des uns et des autres.

Vos enfants seront encadrés par vos chefs habituels ainsi que par des anciens (jeunes et moins jeunes) qui se sont proposés pour donner un coup de main aux constructions, à l'animation et à l'intendance.

A très bientôt, le Staff se réjouit de partager cette quinzaine avec vous.