

# OKAVANGO

CARNET DE CAMP :  
AARTRIJKE MMXII



# MISSIVE DV CT



Chers scouts, chers parents,

J'ai le grand privilège d'introduire ce premier carnet de camp! 1 weekend, 3 patrouilles, 9 réunions et 19 scouts après cette réunion de passage où tout commença, nous voici déjà arrivés à l'apogée de cette année qui vit le premier souffle de la troupe Okavango.

Et quel souffle... Il y a exactement un an, le staff était presque entièrement formé, la troupe avait déjà été baptisée du nom d'un grand fleuve africain, mais il fallait encore trouver les effectifs... La veille de la réunion de passage, 7 scouts étaient inscrits. Le jour même, c'étaient 16 scouts qui répondaient à l'appel! Trois scouts nous ayant rejoint en cours d'année, c'est à 24 que nous partirons en camp!

Le staff a le grand plaisir de vous emmener en terres romaines, pour un camp qui restera dans les annales! Vous trouverez dans ce carnet une présentation des moments-clé qui parsèmeront le camp : totémisation, promesse, qualification... Ce camp, nous le construirons ensemble!

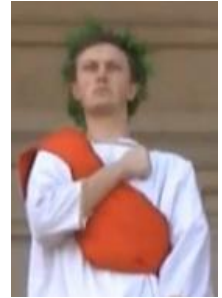
Je terminerai ce premier 'Mot du CT' en vous remerciant d'avoir concrétisé ce projet avec nous. On n'en serait pas là sans votre engagement, votre motivation et l'esprit de troupe que vous avez créé. Tout bons stratèges qu'étaient César et ses généraux, l'Empire serait resté bien maigre sans ses légionnaires...

Avé!

Wombat

## CONTEXTE HISTORIQUE

Rome, 73 PCN. L'Empereur **Caius Wombatus Artisanas Caesar** règne sur un Empire presque aussi vaste que celui de son conquérant modèle, Alexandre le Grand. Il s'étend depuis l'imposant mur d'Hadrien, en terre bretonne, jusqu'aux terres arides de l'Empire Parthe.



### S.P.Q.R. [ SENATVS POPVLVSQVE ROMANVS ]

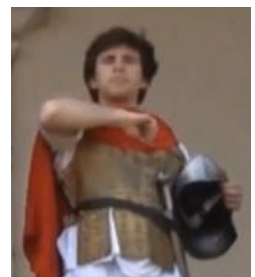


Son colossal Empire, Caius Wombatus ne le dirige pas seul. Dans ses tâches et lors de ses conquêtes périlleuses, il est assisté par ses fidèles généraux, les tribuns militaires. Ceux-ci ont gagné la confiance de l'Empereur par leur maîtrise des armes, leurs exploits de guerre, leur habilité tactique et surtout leur inestimable bravoure face à toutes épreuves, certaines inimaginables aux yeux de simples plébéiens. Chacun de ces généraux possède ses spécificités et ensemble, ils forment un redoutable conseil.

**Titus Pharmaticus** est le livreur officiel de la Cour de l'Empereur. Impitoyable vendeur d'esclaves, il sait se faire respecter par ses hommes. Originaire du Sud, il s'est fait connaître de Rome en s'alliant à l'Empereur lors de ses conquêtes en Egypte. Ces précieux conseils et son dévouement jusqu'à la mort l'ont propulsé aux côtés de Wombatus. On raconte que pour prouver son allégeance à Caius, il prit ses dix meilleurs hommes et affronta une centaine de révolutionnaires égyptiens qui complotaient contre César à Alexandrie. Lorsqu'il prit possession de la ville, il réduisit l'ensemble de la population en esclavage et les envoya en cadeau au Grand Empereur.



**Marcus Maximus** est un ancien gladiateur. A Rome, il y avait une coutume qui voulait que l'Empereur affranchisse un esclave lorsqu'il remportait dix victoires au Colisée. Tel exploit n'arrivait cependant pratiquement jamais. Marcus, lui, comptait une trentaine de victoires éclatantes, mais Caius appréciait tellement le voir à l'œuvre, l'examiner manier son glaive avec force et précision, faire face aux tigres avec un courage insouciant, qu'il ne voulait pas se priver d'un tel spectacle en lui offrant la liberté. Heureusement pour Marcus, l'Empereur céda aux désirs pressants de la plèbe qui scandait son nom après chacun de ses combats. Mais, pour apprécier encore plus ses techniques de combat et sa



bravoure, l'Empereur, dans sa bonté divine, ne fit pas que l'affranchir, il le nomma général de légion et le prit à ses côtés, comme tribun militaire.

**Quincaïus Toujours Plus** est l'espion officiel de l'Empereur. Habile et rusé comme un



renard, il a cette faculté agaçante de toujours se trouver dans les moments les plus cruciaux. Il peut rentrer dans la ville la plus fortifiée du monde, ouvrir les portes ennemies aux légions romaines, se faufiler à travers une foule innombrable, passer sous le nez de gardes affutés et égorger le chef de la tribu la plus avisée qu'il soit, sans que l'on ne remarque trace de son passage. Grâce à ses talents, de nombreuses villes furent prises sans perdre un seul vaillant romain et plusieurs chefs de clans baignent dans leur sang après avoir goûté à la finesse de sa dague.

**Tacus Tacos** est le collecteur d'impôts le plus influent de l'Empire. Il a acquis sa richesse en ruinant les tribus ennemies les plus riches tombées sous le contrôle de l'Empire, tel que Carthage et l'Égypte. Sa science de l'économie, de la finance et des calculs ainsi que son attirance presque malsaine pour l'argent l'ont amené à la place de conseiller qu'il occupe aujourd'hui auprès de Caius. Chaque bataille, chaque construction, chaque transaction, chaque action est calculée financièrement avec précision par ses soins. Grâce à lui, en plus d'être le plus imposant de Méditerranée, l'Empire romain est également le plus riche, le plus développé et le plus prospère qu'il soit.



### LES III GRANDES FAMILLES ROMAINES

A Rome, trois grandes familles dominent et se battent vaillamment pour conserver, consolider et agrandir les frontières de l'Empire. Leurs chefs de familles, centurions, sont les subalternes des tribuns militaires.



Les **Julii**, vêtus de rouge, sont engagés en terres gauloises depuis les conquêtes de leur célèbre aîné, le courageux et grand tacticien Jules César. Au Nord, leur tâche n'est pas des plus aisées, face au courage insouciant de certaines tribus barbares. Aujourd'hui, le chef de cette célèbre famille, **Lynxus**, se doit de faire honneur à sa famille et ambitionne même de faire oublier le nom de son si célèbre aïeul, pour faire dominer le sien dans les récits les plus épiques de Rome.



Les **Scipii**, arborant fièrement leur blason bleu, descendent du courageux Scipion l'Africain, surnommé ainsi après avoir habilement repoussé les menaces africaines du Carthaginois Hannibal, lors de la deuxième guerre

punique. Cette famille de Rome étend le Grand Empire au-delà de la Méditerranée, n'ayant aucune peur de s'aventurer à travers les dunes perpétuelles du Nord de l'Afrique. Leur aîné actuel, **Coatus**, est d'une envie imperturbable et garde perpétuellement en tête l'idée de mener un jour sa famille à la place la plus honorifique qui a toujours échappée à ses ancêtres.



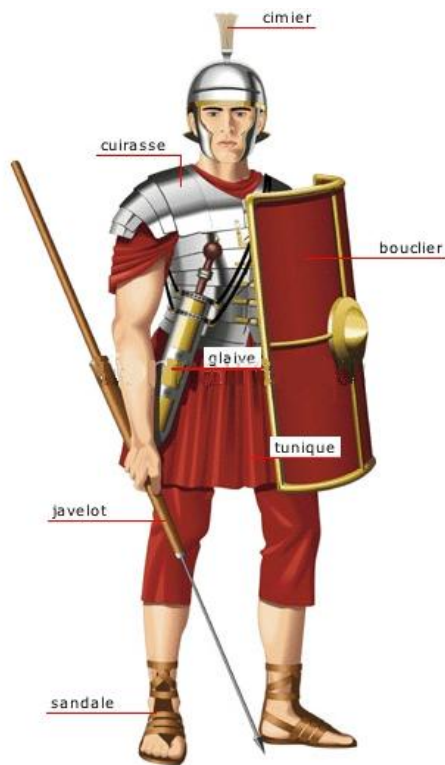
Les **Bruti**, avec leurs armoiries flanquées de vert, ont manœuvrés avec génie et patience contre la Macédoine et leurs performantes phalanges, avant de se lancer intrépidement à la conquête de l'Empire Parthe, devant faire face à leurs perfides archers montés sur des chars de guerre. A ce jour, leurs exploits sont injustement moins connus de Rome, mais leur centurion actuel, **Cheetus**, compte bien faire oublier les deux autres grandes familles de Rome, et faire flotter sur les plus hautes tours de la ville, les couleurs vertes de sa famille.

Nul doute que l'annonce de l'**enlèvement** de l'Empereur Caius Wombatus Artisanas Caesar et la récompense qu'ils imaginent bien recevoir en le libérant, trottent profondément dans leurs têtes et attisent leur soif de pouvoir... Nul besoin de dire qu'avec leurs frères, ils donneront corps et âme pour accomplir cette tâche, pour la gloire de leurs familles et pour la gloire de Rome !

# L'UNIFORME ROMAIN

Les trois grandes familles romaines sont reconnaissables à leur deux tenues officielles : la tenue de Guerre et la tenue de Journée.

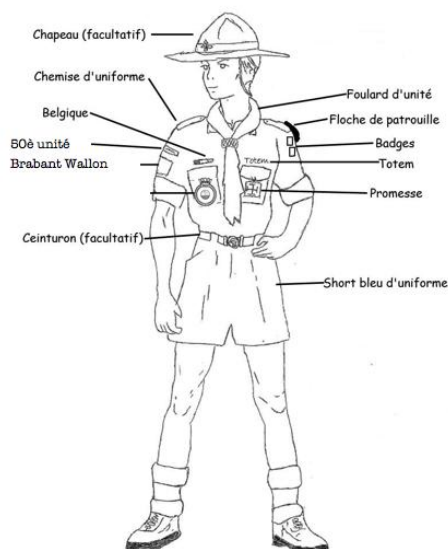
## TENUE DE GUERRE



La tenue de guerre est celle que les vaillants romains portent lorsqu'ils partent au combat ou alors pour tout événement officiel tel que les traditionnelles veillées romaines auxquelles les romains se réunissent autour d'un grand brasier pour vénérer leurs Dieux par des chants ou encore évoquer leurs exploits de la journée. En effet, ils doivent pouvoir affirmer, de par leurs atours, à quelle famille ils appartiennent.

Les Julii, Scipii et Brutii se distinguent donc de par la couleur de leur tenue, respectivement rouge, bleue et verte. De plus chaque famille arbore fièrement son blason sur sa tenue.

## TENUE DE JOURNÉE



En journée, les romains arborent fièrement leur tenue commune à tout l'Empire romain, preuve ostensible de leur appartenance à cette entité respectée à travers le monde.



# CONSTRUCTIONS

## CAMP ROMAIN

### CASTRAAELSTIVA: LE CAMP D'ETAPE

Chaque soir, la légion construit un camp d'étape pour y passer la nuit à l'abri. Le choix et la préparation du site sur lequel sera construit le camp demandent beaucoup de soin: c'est la tâche du préfet du camp. Sous la protection d'une escorte armée, le préfet du camp quitte la colonne des soldats en marche, avec des officiers du génie et des terrassiers, à la recherche du terrain idéal. Les officiers du génie sont trois spécialistes: le géomètre, l'arpenteur et un homme chargé de tracer le contour du camp. A l'aide d'un instrument de visée appelé *groma* et d'instruments de mesure gradués, ils bornent les quatre angles du camp ainsi que chacun des différents espaces intérieurs, selon des règles de calcul très précises. Ils plantent de petits drapeaux, de couleur blanche, pour l'espace qui est réservé au général, de couleur rouge, pour ceux qui reviennent aux légionnaires. Au besoin, les terrassiers aplanissent le terrain.



### TOUS AVOS PELLEES!

Lorsque l'armée arrive sur le lieu choisi pour bâtir le camp, une partie des soldats pose armes et paquetage et commence à travailler, sous la garde de l'autre partie. Avec des pelles et des *dolabres* (outils servant à la fois de pioche et de pic), les soldats de corvée creusent un fossé, parfois deux. Ils forment un talus vers l'intérieur du camp en rejetant la terre extraite. La profondeur du fossé conjuguée à la hauteur du talus forme un obstacle de 4 mètres de haut. Une palissade de claies plantées au sommet du talus complète le dispositif. Sur chacun des quatre côtés du camp, l'enceinte est interrompue par un passage, qui constitue un point faible. Pour le renforcer, comme le temps manque pour construire une solide porte en bois, les soldats disposent à l'avant des chevaux de frise pour barrer l'accès au camp.



### AL'INTERIEUR DU CAMP

Pendant que les soldats construisent le système défensif du camp, les centurions mesurent l'espace intérieur pour délimiter la surface dont dispose chaque centurie. L'intérieur du camp est divisé en quartiers par des voies qui se croisent à angle droit. Le quartier général (*praetorium*) se trouve au centre du camp, autour de la tente du général.

C'est la plus grande tente du camp et la plus confortable. Elle peut accueillir une réunion d'état-major. Les enseignes sont mises en sécurité au centre du camp : elles sont plantées devant la tente du général. Chaque quartier est attribué à une cohorte. Le centurion occupe seul une tente de taille moyenne, beaucoup moins spacieuse que celle du général. Tout autour, des tentes plus basses, d'une superficie d'environ 20 m<sup>2</sup>, abritent chacune un *contubernium*, les huit hommes d'une même chambrée. L'ordre selon lequel les tentes sont dressées respecte la hiérarchie militaire, du général au simple soldat. Les auxiliaires, les cavaliers et une partie du train restent à l'extérieur du camp; ils sont répartis tout autour de façon à former écran en cas d'attaque. Les tours de garde sont assurés par des soldats désignés, à raison de quatre légionnaires par centurie, soit 240 hommes par veille. Les veilles sont d'une durée de trois heures. Leur longueur est mesurée à l'aide d'une clepsydre<sup>1</sup>. Les relèves et les nouvelles gardes sont sonnées par des musiciens d'astreinte. Les sentinelles doivent lutter contre le sommeil. Elles sont surveillées par des rondes. Gare à la sentinelle qui est surprise endormie: elle est lapidée par ses camarades pour avoir mis leur vie en danger! Pour plus de sécurité, des cavaliers patrouillent autour du camp toute la nuit. Toute personne qui pénètre dans le camp doit prononcer le mot de passe. Ce mot est renouvelé chaque jour par le légat, qui dirige la légion.

### LA LEVÉE DU CAMP

Le camp s'éveille dès les premières lueurs du jour, afin de reprendre la marche au plus tôt. Une première sonnerie de trompette commande de plier les tentes. Une deuxième sonnerie donne l'ordre de charger les bêtes de somme et les chariots. Les soldats s'emploient ensuite à démonter le système défensif afin que l'ennemi ne puisse pas en profiter pour s'y abriter: les pieux, claies et chevaux de frise sont démontés et chargés sur des chariots, les fossés sont comblés avec la terre des talus. Les éléments en bois qui ne peuvent pas être emportés sont incendiés. A la troisième sonnerie, on demande aux hommes s'ils sont prêts à se battre. Dans une grande clameur, ils répondent oui. La colonne s'ébranle alors, jusqu'à la prochaine étape...

---

<sup>1</sup>Une horloge à eau, fonctionnant sur le principe d'un écoulement régulier au fil du temps



# WOODCRAFT

Bien que nous ne doutions pas de vos capacités de construction, vous ne démonterez pas vos constructions chaque jour comme les Romains pour aller les reconstruire 25 km plus loin!

## Le pilotis

Pour ceux qui ne le savent pas encore, vous dormirez sur pilotis. Le pilotis est une construction en hauteur en bois sur lequel vous monterez vos tentes! C'est le centre de votre 'coin patrouille' ou vous dormirez, cuisinerez, mangerez, bref vivrez quotidiennement!

## Les bancs et tables

Vous construirez aussi une ou plusieurs tables ainsi que des bancs, afin d'avoir un endroit confortable où manger! N'oubliez pas de prévoir quelques places en plus, pour quand vos généraux viendront se joindre à vous pour le repas!

## La table à feu

C'est votre 'cuisinière', malheureusement le gaz et l'électricité n'existaient pas encore au temps des valeureux légionnaires! Il faudra donc s'en passer! La table à feu est une structure en bois, sur laquelle vous rajouterez de la terre et de l'aluminium afin de la protéger contre le feu (beh oui, ce serait bête de l'enflammer!).

## Vaisselle

Le vaisselier est l'endroit où vous ferez votre vaisselle et ou celle-ci séchera

N'oubliez pas qu'un **prix** est réservé pour le meilleur woodcraft! Donnez-vous à fond, soyez originaux pour construire la meilleure forteresse et soyez créatifs pour l'adapter à tous les légionnaires de la patrouille!



# TOTÉMISATION

Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation.

Tout le monde en a déjà beaucoup entendu parler et tout le monde sait que les détails exacts de ce qu'il s'y passe ne peuvent être racontés aux non-initiés. Il est donc évident que nous ne révélerons pas ici les secrets liés à cet événement.

Mais on aimerait plutôt porter l'attention de ceux qui voudraient obtenir un totem ce grand camp sur le **but** de ce dernier :

- La totémisation a pour but de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe, en acquérant un nom d'animal, il fait partie de la tribu. Ce nom d'animal marque bien la différence entre les liens qui peuvent exister chez les scouts et ceux en dehors des scouts. Au sein de la troupe il sera toujours appelé par son totem, animal qui le représente essentiellement physiquement. C'est une marque du scoutisme que l'on garde à vie.
- Lors de la totémisation le scout sera amené à se surpasser à tous les niveaux, chaque scout aura évidemment une totémisation adaptée à ses capacités. L'important est que la totémisation aide le scout à repousser ses limites et aller plus loin qu'il n'est peut être jamais allé. Ainsi il pourra en être fier et il connaîtra ses limites dans différents domaines.
- Tous les nouveaux de la troupe traverseront cette épreuve ensemble et il sera indispensable pour eux d'être solidaires. C'est dans les moments de difficulté que certains liens forts peuvent se créer. Ainsi ils créeront des liens entre nouveaux dans la troupe qui resteront pour les années suivantes.

Le totem a donc pour but d'être une expérience unique et enrichissante pour le scout. Il en sortira fier et aura avancé dans son parcours scout.

# EVOLVTION TECHNIQUE

Quand on pense au scoutisme, on pense généralement aux bois, pilotis et autres constructions, mais pour réaliser tout cela ainsi que par exemple mener à bien un hike il est important que chaque scout acquière certaines compétences techniques. Ce sont des choses qui leur seront fort utiles chez les scouts mais également en dehors ! Ils apprendront à se débrouiller par eux-mêmes, ce qui peut s'avérer important dans beaucoup de situations.

Nous avons décidé de marquer cette évolution par trois étapes : le **tenderfoot**, la **seconde classe** et la **première classe**.

Chacune de ces étapes comprend des épreuves physiques, techniques et intellectuelles à passer pour l'obtenir. Un carnet de progression sera donné à chaque scout avec la liste des épreuves à passer en fonction d'où il se trouve dans sa progression technique. Les scouts pourront les faire valider pendant le camp chez les chefs.

Le **tenderfoot** est la première étape la plus basique qui est dédiée aux nouveaux, pour l'avoir ils devront apprendre à réaliser les nœuds élémentaires (brelages,...), connaître le morse, connaître plusieurs astuces pour trouver le nord, savoir s'orienter sur une carte et avec une boussole,...

La **seconde classe** est pour les scouts ayant passé leur totémisation, qui sont déjà intégrés dans la troupe et qui désirent continuer de progresser dans leurs parcours scout.

La **première classe** est réservée aux aînés, l'épreuve finale pour la passer est un raid où le scout se retrouve livré à lui même et où il devra se débrouiller en mettant en pratique tout ce qu'il a appris jusque là. La première classe est vraiment l'étape finale de l'évolution du scout, seulement quelques scouts l'obtiennent. Ceux qui l'obtiennent font partie de la **Cour d'Honneur**.

# PROMESSE

Durant le grand camp, si tu es deuxième année (ou plus) et totémisé, tu auras l'occasion de faire ta promesse scout. En tant qu'adolescent, tu te trouves dans un moment souvent mouvementé de ta vie. La promesse permet un temps d'arrêt, de réflexion durant celui-ci. C'est un acte d'engagement que tu poseras devant la troupe ainsi que devant Dieu et/ou la Patrie si tu le souhaites. Nous insistons sur le fait que si tu ne te sens pas prêt à passer ta promesse, il n'y a aucune obligation à la faire. Cependant, si tu décides de la faire, le staff, la troupe et tous ceux qui t'entourent comptent sur toi pour prendre au sérieux cet engagement!

Faire ta promesse scout, c'est réfléchir à ce que tu es et à ce que tu aimerais améliorer dans ta personne. Si tu désires faire ta promesse, nous te demandons de préparer une réflexion personnelle sur ceci chez toi (n'hésite pas à demander l'aide de tes parents ou d'autres personnes qui te connaissent bien!). Tu la retravailleras éventuellement au camp avec ton parrain durant les moments de réflexion!

## *Le parrain*

Il t'accompagnera le long du chemin vers la promesse ainsi qu'après. Ton parrain, c'est un scout ou un chef ayant déjà fait sa promesse, qui t'aidera pendant les moments de réflexion et réfléchira avec toi à propos de la personne que tu es et de l'engagement que tu veux prendre!



# LA LOGE DES ARCANIS



Les rumeurs courant dans la plèbe nous disent qu'elle a été créée en même temps que la ville de Rome. Au début, la Loge des Arcanis était un groupement secret d'anciens vétérans de guerre ayant pour but de protéger la ville de Rome à tout prix. C'est encore toujours la raison de leur existence aujourd'hui.

Ne s'aventurant que très rarement en combat ouvert, ils préfèrent agir dans l'ombre et la discrétion absolue. Leurs membres sont recrutés avec le plus grand soin parmi les meilleurs guerriers de l'Empire. Ne faisant pas de distinction entre races ou origines, un seul critère importe: préférer servir la ville de Rome à sa vie et sa famille.

Secrètement, ils ont contacté vos généraux, voici la missive qui nous est parvenue:

*Avé glorieux généraux de César!*

*Pour la première fois lors du règne du glorieux Caius Wombatus Artisanas je vous contacte afin de vous confier une mission de la plus haute importance. Beaucoup de rumeurs, que vous connaissez sans doute, font le cours sur la loge que je dirige. Une de celles-ci raconte que Flavius Agnius, notre meilleur assassin, aurait perdu la vie en Empire Parthe. C'est hélas vrai. N'ayant pas de remplaçant digne de ses talents, je m'adresse à vous. Je sais que les légions que vous commandez comptent de nombreux légionnaires valeureux et je vous charge de trouver parmi eux le plus rusé, habile et meurtrier de tous. Sachez que la loge sait récompenser ceux qui lui rendent service.*

*Le Grand Maître de la Loge des Arcanis*

Légionnaires, ce n'est que très rarement que la Loge recrute, et c'est encore plus rarement qu'elle fait appel à des personnes extérieures. Nous considérons sa demande comme un grand honneur. C'est pourquoi nous nous chargerons pendant la campagne de juillet de recruter parmi vous le candidat le plus approprié, celui qui saura tuer sans qu'on le voie arriver, qui saura tendre des pièges meurtriers à ses victimes. Ceci afin que le meilleur d'entre vous rejoigne la plus grande Loge de l'Empire!

## CONCOUVRS CVISINE

Une fois pendant le camp, les Julii, Scipii et Brutii vont devoir tenter de démontrer où l'on mange le MIEUX à Rome !

Pour ce faire, vous aurez l'après-midi pour concocter des mets plus savoureux les uns que les autres afin de les soumettre au jury S.P.Q.R. qui espère que ses papilles seront habilement titillées.

Quelques informations à ce sujet :

- N'achetez rien (ou peu) à l'avance car nous ferons des achats avec vous spécialement à ce sujet le jour du concours cuisine.
- Prévoyez à l'avance un délicieux menu (Entrée - Plat - Dessert) qui ferait pâlir de jalousie les meilleures cuisinières de l'Empire.
- Il va de soi que vous sortirez vos plus beaux atours officiels de guerre.
- N'oubliez pas que le concours cuisine est entièrement à charge des patrouilles au niveau du budget ! Prévoyez donc des sesterces en conséquence (MAX 80€).

Cette épreuve sera récompensée par un PRIX très convoité alors mettez le paquet !

## ARGENT DE PATROVILLE

En ce qui concerne l'argent de famille nous vous imposons une limite de 160€ (dont 80€ pour le concours cuisine) pour le camp.

Attention c'est une limite mais pas un objectif en soi ! Néanmoins nous estimons qu'il vous faut tout de même un minimum de 100€ pour tout le camp afin d'être certain de pouvoir subvenir à vos besoins pour le concours cuisine et le hike.

## HIKE

Trois jours durant, les légionnaires partiront par division, explorer les contrées autour du campement. Logeant chez l'aimable habitant, refusant tout lift en char à bœufs, ils avanceront d'un pas décidé sur la route que leurs aînés auront tracé, en collaboration avec les généraux, durant le précamp.

Le hike dure trois jours, durant lesquels les scouts resserrent les liens dans leur patrouille. Le staff passe tous les soirs pour amener le dîner et pour vérifier que les patrouilles ont trouvé un logement dans le village déterminé à l'avance. Moment attendu par de nombreux grands marcheurs, ce sont surtout trois jours de temps privilégié en patrouille.

Bien entendu, toute liberté est accompagnée de limites et de contraintes. Le staff compte sur le sens de la responsabilité de chacun! En particulier, le stop sera sérieusement sanctionné.

Une partie de l'argent de patrouille est destinée aux repas du midi en hike. Les patrouilles prendront maximum €15 par scout à cet effet.

Bonne marche!

## LES PRIX

1) WOODCRAFT : le woodcraft le plus élaboré, le plus solide, le plus époustoufflant, le plus beau, le plus extravagant, le plus...

2) CUISINE : pour les lauréats du concours cuisine.

3) PATROUILLE DU CAMP

4) CP DU CAMP

5) SCOUT DU CAMP

Pour ceux qui se distinguent le plus pendant tout le camp par leur courage, leur ouverture, leur entrain,...

6) LE MEILLEUR SERVICE :

Tous les soirs chaque patrouille accueillera un ou plusieurs chefs dans son woodcraft afin de partager le repas. Vous serez ainsi jugés tous les jours avec une cote globale sur la qualité du repas, l'ambiance, l'hygiène, ... etc.

La patrouille qui aura la meilleure cote générale à la fin du camp remportera ce prix !



# JOVRNÉE TYPE

Lever	8.00
Gym	8.05
Petit-déjeuner	8.30
Grand rassemblement	9.15
Charges et Inspection	9.45
Sport (tournoi) / Grand jeu	10.30
Déjeuner	13.00
Sieste	14.00
Grand jeu	15.00
Gouter	16.30
Grand Jeu (Suite)	17.00
Conseil patrouille / Prépa promesse /	18.30
Temps de réflexion	19.30
Dîner	20.30
Veillée	23.00
Cantique et Coucher	



# DANS TON BALVCHON

- ✓ Matelas mousse (matelas pneumatiques déconseillés sur pilotis, crevaison!)
- ✓ Sac de couchage
- ✓ Couverture
- ✓ Pyjama
- ✓ Sac à linge sale en tissu
- ✓ T-shirts en suffisance
- ✓ Uniforme impeccable (chemise, foulard, min. 2 shorts d'uniforme, chaussettes grises)
- ✓ Casquette / Bob / autre
- ✓ Caleçons
- ✓ Chaussettes
- ✓ Shorts autres que d'uniforme
- ✓ Pull(s) chaud(s)
- ✓ Bottines de marche
- ✓ Baskets de / pour sport
- ✓ Veste imperméable
- ✓ Déguisement
- ✓ Vieux short et T-shirt (irrécupérable)
- ✓ Evt. bottes
- ✓ Trousse de toilette (brosse à dents, dentifrice, savon dans une boîte à savon, shampoing, crème solaire, gant de toilette)
- ✓ 2 essuies de bain
- ✓ Maillot
- ✓ Bassine en toile
- ✓ Evt. canif / Opinel
- ✓ Gourde
- ✓ Lampe de poche + piles de rechange
- ✓ Evt. boussole
- ✓ Papier, bic, enveloppes, timbres
- ✓ Evt. lecture pour sieste
- ✓ Carnet de chant (en vente auprès du staff)
- ✓ Evt. instrument de musique
- ✓ Ton pique-nique pour le jour de ton arrivée

## A ne PAS prendre au Camp :

- Game boy, PlayStation...
- Montre
- Argent de poche
- Lunettes de soleil
- Radio
- GSM (sauf CP, à rendre au staff en début de camp)



## DÉTAILS PRATIQUES

- Pour envoyer du courrier :
  - c/o Baron et Baronne René de Crombrugghe
  - Prénom Nom - Okavango
  - Zeeweg Zuid 35
  - 8211 Aartrijke
  
- Adresse de camp (arrivées et départs)
  - de Maerestraat 15
  - 8211 Aartrijke
  
- Itinéraire jusqu'à la plaine :
  - AUTOROUTE BRUGES-COURTRAI (A17)  
(en venant de Wallonie, la route par Mons, Tournai et Courtrai, est généralement moins chargée que celle par Bruxelles et Bruges).
  - SORTIE 10 « TORHOUT », direction Torhout
  - Continuer tout droit aux 2 ronds-points,
  - Au 1<sup>er</sup> feu, prendre à droite, direction Aartrijke,
  - Suivre la route sur environ 1400m, et prendre la rue à gauche au carrefour du café « DRIEKONINGEN » (direction kasteel/domein d'Aertrycke),
  - Tourner aussitôt à droite (à 50m, direction Kasteel/domein d'Aertrycke)
  - Après 600m environ, trouver une allée de hêtres sur la droite, juste avant une petite ferme.
  - Entrer dans l'allée : vous y êtes.

*Note 1* : si vous voyez l'entrée du château d'Aertrycke sur votre gauche, c'est que vous êtes trop loin.

*Note 2* : si votre GPS a du mal à situer l'adresse Zeeweg Zuid 35, utilisez l'adresse « Demaerestraat 15, à 8211 Aartrijke » et entrez par le chemin d'herbe (carrossable) à côté de la maison N° 15.

- Contact sur place : GSM de Wombat en cas d'urgence uniquement : 0496/89.58.50.  
Laissez un message vocal si pas de réponse.

- Dates et heures de rendez-vous :
  - Début :
    - Les CP et les SP sont attendus le 16 juillet à la plaine à midi (avec un pique-nique).
    - Le reste de la troupe est attendu le 18 juillet à la plaine à midi (avec un pique-nique).
  - Fin :
    - Nous attendons tous les parents ainsi que le goûter qu'ils auront l'amabilité de bien vouloir amener (☺) le 29 juillet à 16h sur la plaine.

- Administratif : à faire avant le 15 juin!!! MERCI

1. Le prix du camp est de € 135 (€ 140 pour les CP et SP), à verser obligatoirement sur le compte de la troupe (pas de cash) :

732-0253446-36

Avec la mention : Nom + Prénom + Grand camp 2012

Nous rappelons que la cotisation ne doit pas constituer un obstacle à la participation de votre fils. Si vous avez le moindre souci, n'hésitez pas à contacter un membre du staff ou du staff d'unité.

2. Renvoyer, pour ceux qui ne les auraient pas encore rendus, à Wombat :

Jérôme Herinckx Avenue de la Faisanderie, 3 1150 Bruxelles :

- Autorisation parentale
- Fiche santé (accompagnée de deux vignettes)

Vous trouverez ces documents, ainsi que l'attestation de présence (pour votre mutuelle) sur le site de la troupe.

- Rappel pour les CP :
  - Malle(s) de patrouille
  - Déguisements (faits en patrouille)
  - Argent de patrouille
  - Eventuellement repérages pour le hike
  - ...

RENDEZ-VOUS LE XVIII QUINTILIS

*OMNIBUS VIIS ROMAM  
PERVENITUR*



GLORIAM ROMAЕ