

Mafia



Les Amerois 2013

Okavango

Mot du CT

Chers scouts, chers parents,

que cette année s'est déroulée à un rythme incroyable !! Après une réunion de passage, 4 réunions, 2 week-ends et une fête d'Unité, nous voici déjà presque arrivés au grand camp, traditionnellement l'apothéose d'une année scout. Et non pas sans raison, car nous vivons ensemble cet amas d'expériences qu'est le grand camp !



Un grand camp, c'est tout d'abord tisser des liens d'amitié et découvrir en profondeur le caractère de chacun, constater que chaque scout est unique, apporte sa part de contribution au bon fonctionnement de la Troupe et aide à construire cette ambiance de Troupe qui rend Okavango particulière. Un grand camp, c'est aussi un ensemble de traditions : la totémisation, la promesse et la qualification sont les trois étapes-clé dans une vie scout. L'apport commun de celles-ci est qu'elles permettent au scout d'apprendre à se connaître mieux et à percevoir sa personnalité, sous un angle différent que celui dont il a l'habitude. C'est toute la Troupe ensemble qui soutiendra ceux qui passeront une de ces trois étapes-clé, afin qu'ils en ressortent humainement grandis.

Mais un grand camp, c'est avant tout l'aventure, c'est apprendre à se débrouiller pendant 14 jours, sans lumière, électricité ou eau chaude, c'est construire sa propre habitation, c'est parcourir des dizaines de kilomètres par jour avec pour seule aide une carte et une boussole. Il n'y a pas de meilleure occasion de quitter l'environnement douillet dans lequel nous vivons le restant de l'année afin de retourner vers la nature ... *back to the basics* comme diraient certains !

J'aimerais terminer ce mot par vous remercier vous, les scouts, pour votre engagement au sein d'Okavango, mais aussi vous, parents, pour votre dévouement ainsi que les encouragements dont vous avez sans aucun doute fait preuve pour que votre fils rejoigne la Troupe.

Scoutement vôtre,

Historique

À l'origine, la mafia est sicilienne. Elle apparaît dans la seconde moitié du XIXe siècle. Cette période est marquée par un appauvrissement significatif en Sicile. C'est dans ce contexte que la mafia surgit.

Le mafieux est d'abord un misérable, chassé de ses terres, contraint à l'errance, mendiant, brigand, louant ses services, rackettant... mais il y a un autre type de mafieux : le riche, le possédant qui expulse et qui rémunère les gros bras qui expulsent à leur tour, récoltent les taxes, extorquent les fonds sous la menace de l'arme. À une époque où le pauvre et le riche vont s'appauvrir, les liens vont se resserrer ; au fur et à mesure que les difficultés s'accroissent, la valeur de la parole donnée augmente ; c'est la société des hommes d'honneur, ceux qui tiennent leur parole et leur langue : la mafia. Tout « homme d'honneur » doit tenir sa langue, il doit préférer le silence à la dénonciation, l'action à la parlote. La mafia est également liée à la notion de « Parrain ». Le Parrain est le chef de l'organisation, celui qui accumule le plus de richesses et celui qui prend toutes les décisions. Chaque homme lui doit le respect ; celui qui enfreint cette règle doit mourir.



La *Cosa Nostra* est la plus prestigieuse famille de mafieux. Sa réputation fait frémir toute la Méditerranée. Aujourd'hui, le Parrain de cette respectable *Familla* se nomme:

Don Citi 'Il Vesuvo', plus connu sous le nom d'*Il Padrino*. Cet homme sans vergogne est connu pour sa cruauté mais également sa grande bonté envers ses associés. Il est l'homme le plus respecté d'Italie. *Don Citi* est secondé par 6 hommes d'honneur, de confiance, qui savent garder leur langue quand il le faut et agir ; ceux qu'*Il Padrino* lui-même nomme ses *fratelli*. Chacun de ces hommes de confiance a sa spécificité.



Francesco di Couli alias 'La Tirelire' est l'expert financier de *Don Citi*. C'est lui qui gère les finances de la *Familla*. Chaque transaction, chaque affaire, chaque hold-up, chaque « coup » est méticuleusement calculé par ses soins. On dit que « l'argent n'a pas d'odeur », mais *La Tirelire* en connaît pourtant tous les parfums.

Benedetto di Limoncello alias 'Il Paki' est le spécialiste import/export du Parrain. Par lui transite chaque marchandise d'une quelconque transaction de la *Familla*. Grâce à ses facultés d'observation et à sa persévérance, il analyse avec perfection chaque stock. Il est capable de flairer une olive dans mille kilos de *pasta*. On dit que « toute marchandise vantée perd son prix », mais toute marchandise dénichée par *Il Paki* fait gagner beaucoup de prix à *La Familla*.

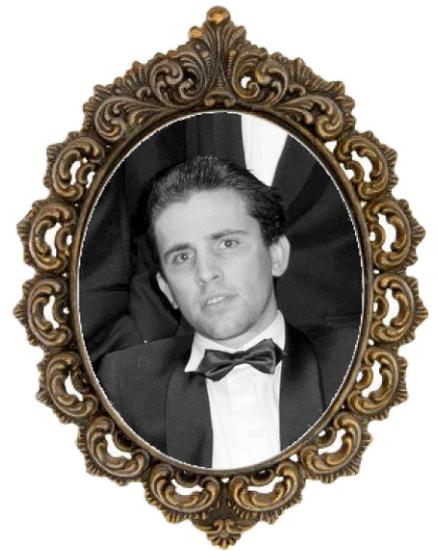


Yakari di Strippo alias 'Il Gigolo' est 'le Mac'. C'est lui qui gère le business clandestin en Sicile. Ses activités rapportent énormément à la *Familla*. On ne compte plus le nombre de strip clubs, bars, restaurants, bowlings, billard-bars et autres hôtels sous sa totale possession. Il n'a aucun compte à régler avec les autorités publiques ; dans les cités, c'est à lui qu'on rend les comptes. On dit que « ce que femme veut Dieu le veut », mais ce que *Il Gigolo* veut, Dieu ne le veut probablement pas.



Briocci di Kalachnikidi di Sicili di Montagni di Tabuli dela Casa alias '*La Gachette Sicilienne*' est l'armurier personnel de la *Familla*. Il dispose d'un arsenal impressionnant qu'il manie avec finesse et dont il s'occupe avec amour. On dit souvent que « l'humour est la meilleure des armes », mais pour *La Gachette Sicilienne*, l'arme est l'ironie du sort.

Mario alias '*Mario*' est le garagiste de *Don Citi*. *Il Padrino* est le cerveau, *Mario* est ses mains. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, *Mario* est sans cesse au travail, outils en mains. En effet, la quantité des berlines et autres cabriolets passant par le marché mafieux est inestimable. *Mario* vous métamorphose une Fiat Punto en Maserati en quelques coups de clé anglaise. Il n'a qu'une seule devise : « aime ton prochain comme ta voiture ! »



Pirluigi Extasi alias '*Le Jardinier*' est l'expert droguiste de la *Familla*. Son commerce, bien que peu recommandable, est le marché de plus rentable de la société mafieuse. Personne ne produit et ne teste mieux que lui les variétés, plus diverses les unes que les autres, d'opium, de cocaïne et autres herbes exotiques. On dit que « la philosophie est une drogue dure », mais pour *Le Jardinier*, la drogue est une douce philosophie.

Au fur et à mesure des années, les mafias italiennes se sont organisées et ont prospéré. Elles sont aujourd'hui nombreuses et s'affrontent pour le contrôle des territoires et des revenus. Elles se sont même exportées et multipliées à l'étranger. Elles sont aussi nombreuses que disparates. Après la mafia sicilienne, les mafias les plus prestigieuses, les plus influentes et les mieux établies sont la mafia russe, la mafia chinoise et la mafia mexico-américaine.



La mafia russe, aussi connue sous le nom de '*Bratva*' ou encore '*Mafia Rouge*' est dirigée par l'impitoyable *Milanoff Kalachnikov* alias '*L'Aigle*'. Cette mafia se développe à la chute de l'URSS. Néanmoins, le crime organisé a toujours existé en Russie, sous forme de rebellions ouvertes contre le système, notamment durant la période impériale et communiste. Aujourd'hui, la *Mafia Rouge* est extrêmement influente et très bien organisée.

La mafia chinoise, aussi appelée '*la Triade chinoise*', est dirigée par le malicieux *Lyng Ming Ping Pong* alias '*Le Félin*'. La Triade originelle était une société secrète. Ses fondateurs auraient été les inventeurs du *kung-fu*. Dès le milieu du XIXe siècle, certains des membres de la Triade rompent avec l'idéal des origines et pratiquent une violence gratuite au service de leurs seuls intérêts. Ils deviennent des gangs, sont déclarés hors-la-loi et s'organisent alors en mafia.



La mafia mexico-américaine, aussi connue sous le nom de '*La eMe*', est aux mains du rusé *Epervieto Aie Pepito* alias '*La Faucon*'. Cette mafia a été créée en 1957 par un gang hispanique de Los Angeles. C'est la mafia la plus puissante de Californie et du Mexique. Leur activité journalière : la guerre de gangs. La plupart de ses membres ont déjà fait de la prison, on les dit sans scrupules. Ils n'obéissent qu'à la loi de la rue !

Nul doute que l'appel d'*Il Padrino Don Citi*, respecté et craint par toutes les mafias du globe, ne restera pas sans réponses. D'autant plus que les richesses emmagasinées par la mafia sicilienne ces dernières années ont de quoi attiser l'ambition de toute autre mafia. *Il Padrino* sait récompenser comme il se doit quiconque lui apportant son soutien. Grâce à l'aide de la mafia russe, chinoise et mexico-américaine, nul doute que ce traître de *Bartolomeo 'El Pipo'* sera livré à *Don Citi* ! L'honneur de la mafia est en jeu ! *Arrivederci* !

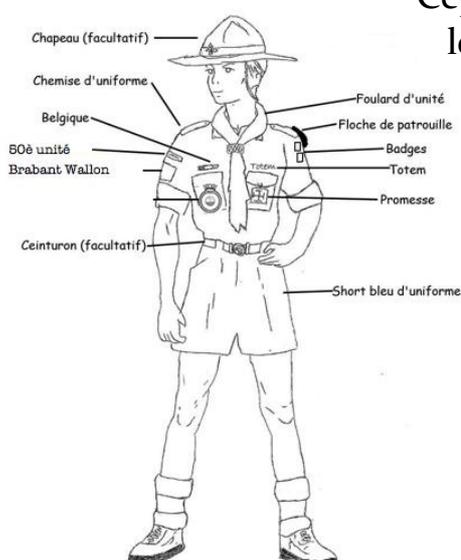
Les habits qui feront de toi un mafiosi

Les grandes familles mafieuses du monde moderne sont toutes reconnaissables à leur tenue. Des tenues très extravagantes aux tenues plus sobres, tout le monde reconnaît un mafieux quand il en croise un. De plus, chaque famille a ses signes distinctifs qui l'identifient clairement parmi les autres familles : chapeaux, baguettes chinoises, bagues, dents en or, smoking, cravate-couteau, cigares particuliers, chapka, moustachus, barbus, monosourcils, lunettes de soleil, marcel en diamants, blason, rose, costume a pois, ou encore même des couleurs distinctives ... on retrouve de tout dans leur tenues, un seul point commun : la CLASSE !

Enfin, s'il y a bien quelque chose qui manquerait à tout mafieux c'est son arme ! Là aussi, il y en a pour tous les goûts et elles ne sont pas là pour décorer:



TENUE DE JOURNÉE



Cependant, toutes les différentes familles dispersées dans le monde partagent une seule et même tenue pour se souvenir de leur origine italienne commune. Plus fort que chacun de leurs signes distinctifs, cet uniforme est marque d'appartenance aux puissants de ce monde et c'est un honneur pour tous de pouvoir l'arborer !

Woodcraft

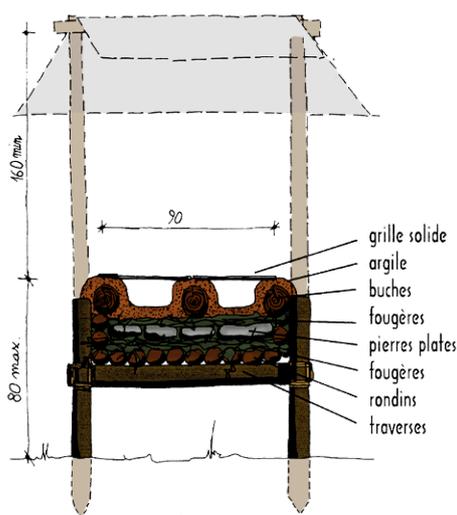
Durant le mois de juillet, poussent de drôles de constructions en bois sur les prairies de nos campagnes. Des espèces d'échafaudages en bois étant appelés « pilotis », « tables à feux », « vaisseliers » ou « mâts » disparaissant fin du mois aussi rapidement qu'ils ne sont apparus ! Et tout cela, sous l'œil indifférent des vaches, renards et dromadaires voisins se demandant à quoi bon se donner autant de mal...

Eh bien vous, les scouts, vous le savez : c'est pour ne pas dormir à même le sol, afin d'éviter l'humidité, pour être à l'abri de la drache/ du soleil, pour cuisiner, manger et faire la vaisselle confortablement, mais encore et surtout pour être fiers d'avoir monté un tel projet en patrouille afin de profiter agréablement de son grand camp !

Votre projet woodcraft devra refléter vos esprits de créativité et de solidarité. En effet, pour que vos constructions tiennent debout toute la durée du camp (voire mieux, gagner ce concours !), il faudra avant tout que chaque membre participe à ce fou, mais sûrement fabuleux projet que sera le vôtre !

Très mauvais plan :

- Imposer vite fait son projet au reste de la patrouille (même si celui-ci paraît bien ficelé)
- Laisser les deux éternels glandeurs dans leur trou pour les engueuler quand tout sera fini.
- Confier les mêmes tâches ingrates aux trois mêmes scouts sous prétexte qu'ils ne possèdent pas la science, que dis-je, l'art du brelage.



Bon plan :

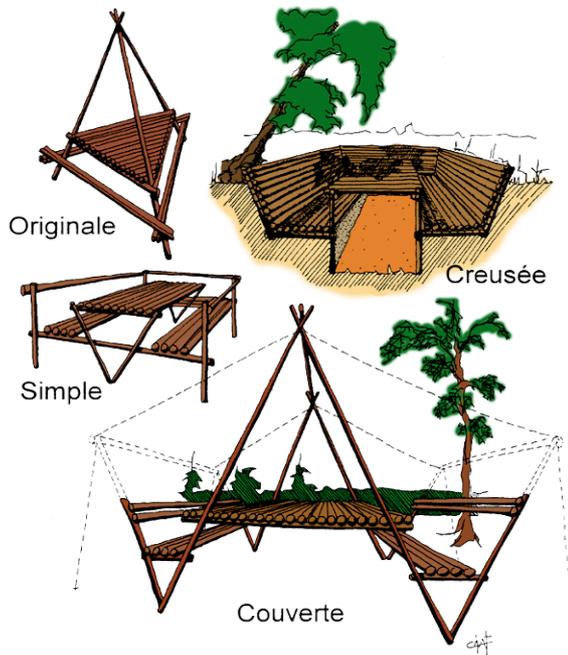
- Se concerter (en patrouille !)
- Demander des conseils aux autres patrouilles, au staff, etc...
- Avoir un bon plan de vos constructions (prêt avant votre camp)
- Se répartir et alterner les tâches
- Porter l'attention à l'autre, à ce qu'on peut lui donner ou lui apprendre, à ce qu'il peut nous apporter (apprentissage des nœuds, etc...)

Pratiquement et pour la sécurité de tous :

-Au camp, le woodcraft est la première cause de petits et très gros bobos, alors ne travaille jamais avec nonchalance !

-Le woodcraft n'est pas une affaire d'inconscients ; dès le départ, apprends à tenir et manipuler une hache ou une scie convenablement.

-Veillez à respecter le matos, pour votre sécurité d'abord ! Prenez soin de vos outils et ne laissez jamais rien traîner...



-Tentez de travailler de préférence dans un endroit propre et dégagé afin d'éviter ce genre d'accident !

-N'hésitez pas à revoir et/ou à refaire vos nœuds et constructions.

-Notez qu'il est interdit d'utiliser des clous, du fil de fer ou tout autre moyen technique non-scout ! Utilisez uniquement le bois mis à votre disposition et de la corde !

Cette année, nous sommes limités niveau bois, dans le sens que nous devons l'acheter ! Le mot « gaspillage » doit être PROSCRIT de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons compte de ce critère pour les

points que nous donnerons à votre pilotis.

Le woodcraft est, avant toutes choses, un plaisir et il doit le rester ! Les plus jeunes de la patrouille sont là pour apprendre et profiter de l'expérience des anciens et non pour ramasser les copeaux et chercher les perches ! Autour du feu et dans la tente, chacun à sa place, lors de la construction aussi !

Totémisation

Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation. Elle marque l'accueil du nouveau scout au sein de la troupe. La totémisation a pour nous plusieurs buts à côté de l'accueil du scout, bien que celui-ci reste bien présent !

-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 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 pour 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. Ils sauront qu'ils peuvent compter les uns sur les autres pour le reste de leurs années scout et que chacun d'entre eux a des qualités qui peuvent être indispensables dans certaines situations.

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.

Le but de la totémisation n'est en aucun cas de rabaisser le scout ou de l'humilier. Au contraire, nous aiderons et encouragerons les scouts à se surpasser et à s'entraider lors de cette totémisation. Notre objectif est qu'ils puissent tous être fiers de ce qu'ils ont accompli ensemble et que chacun y ait contribué selon ses capacités



Promesse

Durant le grand camp, si tu es deuxième année (ou plus), 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 ou si tu ne désires pas 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!



Qualification

Tu termines ta 3^{ème} année scout, tu as obtenu ton totem et tu as passé ta promesse. Tu commences à faire partie des aînés de la troupe et le quali est une occasion pour toi de réfléchir à ton parcours scout ainsi que tout ce que tu as vécu durant tes années scout.

Lors de la qualification tu seras amené à réfléchir au sens du scoutisme, à ce qu'il t'a apporté,... mais en plus de cela tu apprendras à te débrouiller seul, tu pourras appliquer tout ce que tu as appris jusque-là.

Après avoir vécu la qualification, tu recevras un qualificatif. Il représente tes qualités et tes défauts aux yeux de la troupe mais ceux-ci peuvent bien évidemment s'étendre en dehors des scouts. Tu le porteras pendant tout ton parcours scout et même après et il te rappellera ce que les autres voient en toi, tant bien positivement que négativement.



Petite histoire mafieuse :

Arnold Rothstein (1882-1928), surnommé *the Fixer*, *Mr Big*, *the Big Bankroll* (« la grosse liasse de billets »), *Mr Broadway*, ou *the Brain* (« le cerveau »). Connu pour son élégance et sa sobriété, est considéré par beaucoup comme le père du crime organisé nord-américain. Il commença par racheter de nombreuses maisons de paris, et s'attacha à la corruption à grande échelle de matchs et autres événements sportifs. Redevable d'une dette de 300000 dollars qu'il n'a jamais honorée, il fut retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel le 4 novembre 1928.

Évolution 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 élémentaire, 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 leur 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 certains scouts l'obtiennent. Ceux qui l'obtiennent font partie de la Cour d'Honneur.

Le Zorro

Pour ajouter une couche de mystère et de suspens pendant le camp, le staff a décidé d'instaurer le jeu du « Zorro ». C'est quelqu'un d'entre vous qui s'en chargera... que ceux qui se sentent appelés par ce défi, le disent ou alors se taisent à jamais !

Qu'est-ce qu'un Zorro ? Vous connaissez tous le justicier masqué vêtu de noir qui combat l'injustice en Californie, le nôtre est différent, car c'est lui qui sera le méchant. Il pourra être assisté d'un ou plusieurs complices.

Le Zorro est donc quelqu'un qui aura le droit pendant le camp de faire des coups toutes les 36h. Ces coups peuvent être de tout style mais doivent être autorisés par Axis. Il sera la seule personne qui connaîtra la vraie identité du Zorro et de ses complices. Ces coups peuvent être de tout genre comme pendre des habits traînant dans la prairie au mât, mettre des malles en forme de Z,... mais à chaque fois, son coup devra être bien marqué, sinon il ne sera pas valable.



Les règles :

- Zorro doit faire un coup toutes les 36h
- Il peut agir seul ou avec ses complices, mais ses complices ne peuvent pas faire un coup sans Zorro.
- Les coups doivent être autorisés par le chef responsable (Axis).
- Tout le monde peut poser sa candidature (le staff aussi, sauf Axis évidemment).
- Le jeu débutera dès le premier jour du camp et se terminera le dernier jour du camp.
- A tout moment, tout le monde peut accuser quelqu'un s'il croit que c'est lui Zorro et en ayant des preuves. Il y aura alors un procès au centre de la prairie avec des membres du staff comme juges. Les 2 parties peuvent alors avoir un ou plusieurs avocats qui doivent essayer de convaincre les juges (les avocats seront des scouts ou des intendants). En fonction du verdict et de la sentence du jury populaire, une des 2 parties aura une punition digne de ce nom !
- Le Zorro n'a pas lieu pendant le Hike.

Quid en cas de capture ?

Si le Zorro et ses complices sont pris en flagrant délit, ils seront punis sur la place du village (centre de la prairie) sans aucune forme de procès !

Si vous avez une âme de chapardeur et de malfrat, envoyez votre candidature à Axis (briec-dellafaille@hotmail.com) par mail ou lors de la prochaine réunion, le premier candidat sera Zorro et les 3 suivants seront ses complices.



Rituels de la Cosa Nostra

Dans la plupart des familles, le rite d'orientation est organisé quand un homme devient un « associé » et, plus tard, un « soldat ». Comme le décrit Tommaso Buscetta au juge Giovanni Falcone, la cérémonie réunit en plus du néophyte, au moins trois « hommes d'honneurs » de la famille ; le plus vieux lui précise que cette « Maison » protège le faible contre l'abus du pouvoir ; il pique alors le doigt de l'initié et l'officiant y sang sur une image sacrée, souvent un saint. L'image est alors placée dans la main de l'initié et l'officiant y met le feu. Le néophyte doit résister à la douleur et passer l'image d'une main à l'autre, jusqu'à ce que celle-ci soit consumée, tout en jurant solennellement de garder la foi dans les principes de la « Cosa Nostra » ; il utilise pour cela la formule « que ma chair brûle comme ce saint si je ne garde pas mon serment. » Joseph Valachi fut la première personne à mentionner cela au tribunal.

Concours cuisine

Durant le camp, nos trois familles devront prouver leur grande connaissance gastronomique en présentant aux chefs le repas typique de leur terroir, lors du concours cuisine. Il sera demandé à chaque patrouille de préparer une entrée, un repas principal et un dessert qu'elles feront déguster aux chefs, tout-cela animé selon le thème et l'originalité de chacun.

La présentation, la qualité et la finesse, l'hygiène et l'animation seront cotées, les déguisements en rapport avec le thème seront, bien entendu, un plus !

Une partie de l'argent de patrouille est prévue à cet effet. Il vous est également conseillé de déjà y réfléchir avant le camp afin de trouver des idées et d'amener d'éventuelles recettes...

Bon appétit !



L'argent de patrouille

Durant cette année, nous avons vivement encouragé toutes les patrouilles à se réunir au moins une fois afin de travailler tous ensemble.

Toutes les patrouilles possèdent en effet une malle, des scies, quelques haches, de la vaisselle, des casseroles, un peu de nourriture, etc. L'argent récolté sert partiellement à l'entretien et à l'achat de nouveau matériel ainsi qu'à l'achat de nourriture « bonus » de patrouille (soupes, café, thé, épices, bonbons...).

Le reste de l'argent récolté est utilisé durant le camp, pour le hike et le concours cuisine. Pendant le hike, l'argent servira à acheter un déjeuner quotidien pour chaque scout en plus de la nourriture reçue par le staff pour le petit-déjeuner et le diner.

En ce qui concerne le concours cuisine, l'argent servira à faire des courses en vue de préparer de délicieux mets pour votre staff préféré (cfr rubrique concours cuisine) !

Nous imposons pour chaque patrouille une limite de 250 € amenés au camp (indépendamment de ce que vous avez gagné pendant l'année).

Attention, c'est une limite, mais pas un objectif en soi ! Néanmoins, nous estimons qu'il vous faut tout de même un minimum de 200 € pour tout le camp afin d'être certain de pouvoir subvenir à vos besoins pour le concours cuisine et le hike.

Nous demandons au CP de remettre l'argent de patrouille sous enveloppe au Staff (à Douroucouli) à leur arrivée. Il vous sera restitué pour le concours cuisine et le hike afin d'éviter toute perte. 😊





Pendant trois jours, les familles mafieuses iront reconnaître les lieux environnant leur quartier général, logeant chez les gens qui seront assez aimables pour les abriter. Durant ce temps, elles oublieront d'aller visiter leurs bars, restaurants et discothèques afin d'y récolter le fruit de leurs investissements. De la même façon, ils refuseront toute aide venant de leurs compères circulant en Rolls-Royce.

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 ainsi que le petit-déjeuner du lendemain et pour vérifier que les patrouilles ont trouvé un logement dans le village déterminé à l'avance. C'est un moment fort attendu par de nombreux grands marcheurs, mais 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 sévèrement sanctionné.

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

Bonne marche à tous !



Les prix

- 1) Woodcraft: le woodcraft le plus élaboré, le plus solide, le plus époustouflant, le plus beau, le plus extravagant, le plus ...
- 1) Cuisine : la patrouille ayant préparé les meilleurs mets lors du concours cuisine
- 2) Service : chaque soir, un ou plusieurs chefs viendront se joindre aux patrouilles afin de partager le repas. Vous serez jugés tous les jours avec une cote globale sur la qualité du repas, l'ambiance, l'hygiène, ...
- 3) Patrouille à l'honneur: la patrouille qui se distingue le plus tout au long du grand camp
- 4) CP à l'honneur : le CP qui se distingue le plus au cours du grand camp, en réussissant à faire tourner sa patrouille comme si elle vivait ensemble depuis des décennies.
- 5) Scout du camp : le scout qui se distingue le plus par son courage, sa motivation, son ouverture, son entrain, ...



Petite histoire mafieuse:

Lucky Luciano est né dans la pauvre ville Sicilienne de Lercare Friddi le 24 novembre 1897 sous le nom de Salvatore Lucania. Comme de nombreux Siciliens à l'époque, les Lucania décidèrent d'émigrer aux Etats-Unis en 1906 pour fuir la pauvreté et y trouver une vie meilleure. La famille s'installa dans un petit appartement dans le quartier juif du Lower East Side à Manhattan. Dès 14 ans, Lucky Luciano fut livré à lui-même et devint rapidement un voyou respecté dans les rues du Lower East Side et c'est à coup de crimes les plus horribles les uns que les autres qu'il monta les échelons pour devenir le parrain le plus respecté et le plus influent de New-York.



Dans ton sac

Dans un seul sac à dos:

- Matelas pneumatique et/ou mousse
- Sac de couchage
- Pyjama
- Affaires de toilette
- Bassin de toile et essuie
- Savon et shampoing (biodégradables de préférence)
- Peigne
- Dentifrice et brosse à dents
- Gant de toilette et essuie
- Crème solaire
- Anti-moustique (on sera à proximité d'un étang!)
- Pour les scouts victimes de pilosité excessive, un nécessaire de rasage
- Affaires de rechange
- Shorts en suffisance
- Pour les tapettes: un pantalon
- T-shirts en suffisance
- Pulls
- Veste imperméable
- Mouchoirs (si jamais vous avez le cafard, Marcassin s'engage à assurer une aide et un suivi psychologique)
- Maillot de bain
- Linges de corps
- Bas gris
- Un drap blanc irrécupérable
- Bottines, baskets et éventuellement des bottes
- Un chapeau ou une casquette contre le soleil
- UNIFORME IMPECCABLE
- Carte d'identité
- Carte SIS
- Porte-feuille avec max.15 eur d'argent personnel (toute somme excédentaire viendra renflouer les caisses de la troupe)
- Lampe de poche et piles de rechange en suffisance!
- Gamelle et gourde (vous aurez soif... très soif...)

- Sac pour linge sale
- Boussole (important!) et canif pour ceux qui en ont.
- Petite pharmacie personnelle
- Tableau périodique de Mendeleev ☺

Il est préférable de marquer tous les objets (même les plus petits) devront être marqués.

Pour écrire: n'oubliez pas d'apporter du papier, des bics ainsi que des enveloppes et des timbres (et l'adresse de ta petite amie).

Ce que tu laisseras chez toi:

- Montre
- Game Boy
- Argent de poche
- Lunettes de soleil
- Radio
- GSM (sauf CP qui le donneront au staff début du camp)
- Tout objet qui n'est pas scout



Petite histoire mafieuse:

Al Capone est le plus célèbre des gangsters américains. Personnage emblématique de l'effondrement de l'état de droit dans les États-Unis de la prohibition, son œuvre criminelle a conféré à Chicago la triste réputation d'une ville sans foi ni loi. Ses méthodes d'intimidation étaient telles que, faute de témoins à charge, il ne fut jamais poursuivi, même pour des crimes notoires. Al Capone est l'instigateur du massacre de la Saint-Valentin ("Valentine massacre") (14 février 1929), au cours duquel ses principaux adversaires sont abattus, alors que lui-même se trouve en Floride. En 1931, il est condamné pour fraude fiscale, finalement trahi par un train de vie exagérément supérieur à ses revenus officiels. L'"Ennemi public N°1" est déclaré coupable et condamné à onze années de prison, à 50 000 dollars d'amende, et à 30 000 dollars de frais de justice. Al Capone est d'abord envoyé dans une prison d'Atlanta d'où il peut continuer à gérer ses affaires, avant d'être transféré dans la célèbre prison d'Alcatraz, soumis à un régime très sévère et placé à l'isolement.

Détails pratiques

** Pour envoyer du courrier :

Nom du scout – Troupe Okavango
c/o Monsieur Denis Solvay
Domaine des Amerois
6830 Bouillon

! Veuillez ne pas oublier de préciser 'Troupe Okavango' sur l'enveloppe, étant donné que plusieurs sections sont en camp dans le même domaine que nous!

** Adresse de camp (arrivées et départs)

Domaine des Amerois
6830 Bouillon

Il est fort probable que votre GPS ne connaisse pas « Domaine des Amerois », dans ce cas, essayez « Amerois » ou « Les Amerois » en nom de rue.



** Itinéraire jusqu'à la plaine :

En venant de Bruxelles (E411):

- 1) Prendre la sortie 25 (Reims) pour rejoindre l'Avenue de Bouillon/N89/E46 en direction de Sedan/Bouillon/Bertrix.
- 2) Suivre celle-ci pendant +/- 28km jusqu'à Beaubru (après Bouillon)
- 3) À Beaubru (avant la frontière française), prendre la N83/Pré Lamquin à gauche
- 4) Après +/- 6,3km, l'entrée du Domaine des Amerois (grille en fer forgé) se trouvera à votre droite (voir image ci-dessous), engagez-vous dans le chemin bétonné.
- 5) Pour arriver jusqu'à la prairie, suivez les indications fléchées.



** Dates et heures de rendez-vous :

o Début :

- Les CP et les SP sont attendus le 13 juillet à la plaine à 12h (avec un pique-nique).
- Le reste de la troupe est attendu le 15 juillet à la plaine à 12h (avec un pique-nique).

o Fin :

Nous attendons tous les parents ainsi que le goûter qu'ils auront l'amabilité de bien vouloir amener le 28 juillet à 17h sur la plaine.

** Contact sur place

GSM de Kodiak en cas d'urgence uniquement : 0474.53.59.49. Laissez un message vocal si pas de réponse.

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

1. Le prix du camp est de €150 (€165 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 2013

La hausse du montant de la cotisation par rapport à l'année passée est due au fait que nous avons un camp qui dure 3 jours de plus cette année-ci. Nous rappelons que la cotisation ne doit en aucun cas 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 à Kodiak (Jean-Charles Deudon, Sint-Livinuspolder 4, 9982 Sint-Laureins) :

- Une autorisation parentale

- Pour ceux qui n'en auraient pas encore rendu cette année-ci (! donc les scouts de l'année passée): **la fiche santé** (accompagnée de deux vignettes de votre mutuelle)

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

N'oubliez pas votre carte SIS !

** Rappel pour les CP :

o Malle(s) de patrouille

o Déguisements (faits en patrouille)

o Argent de patrouille

o ...

VIENS CHEZ NOUS EN AMI, TES ENNEMIS TE CRAINDRONT



Rendez-vous aux Amerois le 15 Juillet 2013!!

THE STAFF