



Hamm 2014



TROUPE OKAVANGO

SCOTLAND



MOT DU CC

Chers scouts, chers parents,

L'ANNÉE SCOUTE SE TERMINE ; UNE ANNÉE RICHE EN ÉMOTIONS, EN RENCONTRES, EN PARTAGE, EN ACTIVITÉS, EN SPORT, EN JEUX PLUS DIVERS LES UNS QUE LES AUTRES, EN MOMENTS FORTS PASSÉS EN TROUPE. POUR TOUTS CES MOMENTS RICHES, JE VOUS REMERCIE. POUR VOTRE MOTIVATION, JE VOUS REMERCIE. POUR TOUT CE QUE VOUS APPORTEZ À LA TROUPE, JE VOUS REMERCIE. OKAVANGO DEMEURE UNE TROUPE PARTICULIÈREMENT EXCEPTIONNELLE, ET CECI C'EST GRÂCE À VOUS TOUS !



L'aboutissement de cette merveilleuse année se profile, le fameux grand camp ! Comme vous le savez déjà, cette année notre grand camp aura lieu du 15 (13 pour les CP-SP) au 30 juillet au château de Hamm, en Allemagne. Un camp à l'étranger donc ; une nouvelle expérience pour la troupe ! Le staff se réjouit de vivre avec vous ces 15 jours d'immersion dans ce merveilleux cadre naturel qui nous est offert par les propriétaires, le Comte et la Comtesse von Westerholt, que je remercie déjà. Préparez-vous donc à découvrir une nouvelle région, de nouveaux paysages, une nouvelle culture, des nouvelles traditions et une nouvelle langue !

Durant ce grand camp, nous aurons le plaisir de vivre au plus proche de la nature, de construire notre logement, de faire la cuisine au feu, de parcourir des kilomètres à l'aide d'une carte et d'une boussole ; tout cela sans lumière, sans électricité, sans eau courante. Un éloignement du confort de notre vie quotidienne donc, un retour aux sources, une expérience exceptionnelle et enrichissante, avec pour seules armes la débrouillardise et l'entraide. Pendant ce camp, nous vivrons également des étapes essentielles du parcours scout : les badges, la totémisation, la promesse et la qualification. Ces éléments-clés vous sont présentés dans ce carnet.

Comme vous l'avez découvert dans le film de convocation, le thème de ce grand camp à Hamm sera l'Écosse ! Dans ce carnet de camp, vous aurez l'occasion d'approfondir vos connaissances des guerres d'indépendance de l'Écosse, menées par le légendaire William Wallace, contre le joug anglais, et d'en découvrir les implications pour notre camp !

Au grand plaisir de vous voir en pleine forme pour ce camp qui s'annonce exceptionnel !

Differentia nostra, victoria nostra !

Irbis Pirlouit

HISTORIQUE

Mars 1296, Édouard Ier, roi d'Angleterre envahit l'Écosse et la soumet à son autorité, via le sac de Berwick.

Mai 1297, les premières révoltes éclatent. William Wallace, un hors-la-loi, et ses compagnons massacrent une garnison anglaise, c'est le signal de la rébellion. Vite rejoint par de grands seigneurs, Wallace et ses troupes gagnent la bataille de Stirling par une éclatante victoire, il est proclamé « gardien du royaume d'Écosse ». L'espoir renaît, les anglais sont chassés. Les écossais se sentent enfin libres et fiers de leur pays. Tous soutiennent Wallace.

22 juillet 1298, après avoir repris Berwick et d'autres villes écossaises, Édouard Ier écrase l'armée écossaise à Falkirk, c'est la fin de l'épopée de Wallace.

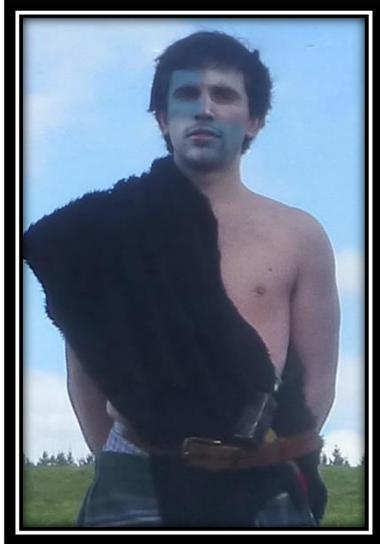
William Wallace doit se cacher en hors-la-loi, il est recherché, puis capturé et mis à mort le 23 août 1305 dans les conditions atroces réservées aux traîtres.

Cette exécution a vivifié le sentiment nationaliste écossais. Les pères apprennent à leurs enfants des chants de guerres, les mères racontent aux plus petits les épopées de Wallace, des mauvais coups sont réalisés contre les anglais, les Écossais aptes à se battre s'entraînent mais aucune réelle action n'est lancée...jusqu'à ce 4 mai 1314 où une rumeur se répand à la vitesse de l'éclair dans le comté de Schloss : Mac Kelmore et ses compagnons veulent réunir les peuples d'Écosse autour d'eux pour combattre les anglais et sauvegarder leurs terres, leur nation. Enfin un leader digne de Wallace redémarre les hostilités. L'espoir renaît chez les Écossais.



Mac Kelmore est un ancien compagnon de William Wallace, fin tacticien, il a échafaudé et entrepris des attaques toujours très réussies ces dernières années. Sa pugnacité, sa rudesse et sa loyauté lui permettent d'être aimé et respecté par ses pairs. Sa vitesse au combat est redoutée, la course est son talent.

Sa devise : « Ton cœur est libre, trouve le courage de le suivre. »



Mac Larcin est le plus proche ami de Mac Kelmore, il est son soutien et son confident. Une rumeur prétend qu'ils ont passé leur enfance dans le même village, apprenant ensemble l'art de la chasse, du combat et l'amour de leur nation. L'Écosse, Mac Larcin la connaît dans ses moindres recoins, c'est un atout indispensable pour la victoire contre les anglais.

Sa devise : « Ils peuvent nous ôter la vie... Mais ils ne nous ôteront jamais notre liberté. »



Mac El Jackson est le maître à danser de cette équipe. Il coordonne les ordres et les requêtes de Mac Kelmore. Il a une terrible réputation au sein des révolutionnaires, il aime la hiérarchie et le respect, l'ordre et la victoire. Sur le champ de bataille, Mac El Jackson est imbattable, sa technique d'approche bien à lui le rend aussi vénéré que les dieux dans la Grèce antique.

Sa devise : « Je préfère mourir debout, que de vivre à genoux ! »



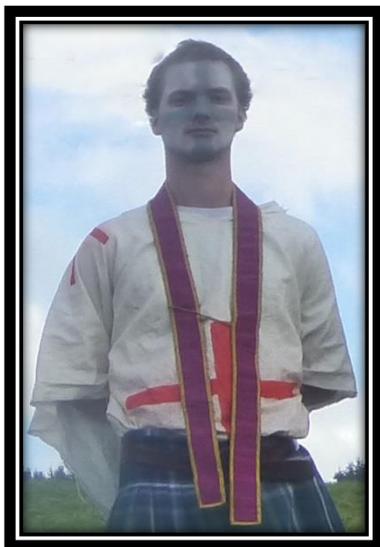
Mac Donald gère la logistique pendant les sièges. L'armée ne tiendrait pas deux jours sans lui et son organisation. Il est redouté pour les impôts officieux qu'il récolte pour alimenter l'armée écossaise. Il manie la fourchette aussi bien que l'épée, aime le vin autant que le sang, le poulet autant que l'argent.

Sa devise : « Tous les hommes meurent un jour mais peu d'entre eux vivent vraiment. »



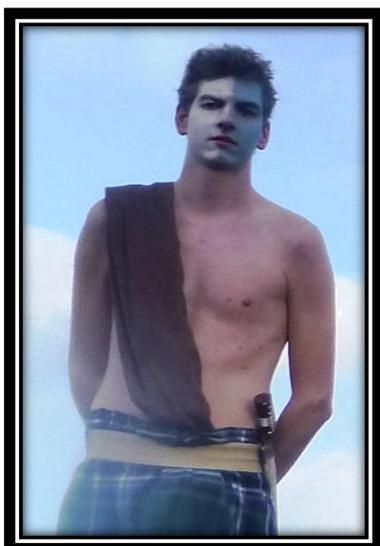
Mac Aroni provient d'Italie. Il a suivi Wallace quand celui-ci était de passage à Rome, dans sa fuite après la défaite. Assez sauvage et peu éduqué, il n'aime rien mais déteste une chose : les Anglais. Certains disent de lui qu'il est fou, mais surtout, dès qu'il voit un anglais. D'autres disent que Mac Aroni est la dernière personne que verront une majorité des anglais. Il se bat à mains nues et assène 6 coups par secondes. Ses poings sont de véritables poignards.

Sa devise : « Un bon anglais est un anglais mort. »



Mac Abbé est le pasteur de l'armée. La chose la plus puissante qu'il détienne est son amour pour l'Écosse. Il prêche la paix et non la guerre, même s'il n'hésitera pas à prendre les armes pour défendre ses compatriotes. Il est vif et monte le cheval le plus rapide d'Écosse.

Sa devise : « C'est l'esprit la vraie mesure de l'homme. »



Mac Adam est l'éclaireur du groupe. Il repère les anglais à mille lieues à la ronde. Son flair, sa taille et son ouïe permettent d'organiser embuscades, pièges et d'éviter les mauvaises rencontres. Il précède toujours l'armée. Il est les cinq sens de celle-ci.

Sa devise : « L'oreille est le chemin du cœur. »



Mac Alson est un guerrier, un vrai de vrai. La journée il se bat et la nuit il participe à des banquets de toutes sortes. Il aime la viande rouge et les épées mais n'a pas vraiment d'avis sur les tactiques à élaborer et sur la manière d'agir. Il est jeune et vigoureux.

Sa devise: « Tout ce que je sais, c'est que je ne sais rien. »

Le mot gaélique écossais « *clannad* » signifiait « *famille* ». Le père était le chef et son fils lui succédait. De là vinrent les noms de familles, commençant par Mac, qui signifie "fils". Puis les liens parentaux se sont desserrés, le terme eut une signification beaucoup plus large : appartenaient au clan tous ceux qui reconnaissaient l'autorité de leur chef. L'appartenance à un clan se signale par le nom patronymique et les couleurs particulières du tartan, c'est-à-dire le motif que l'on retrouve sur le kilt.

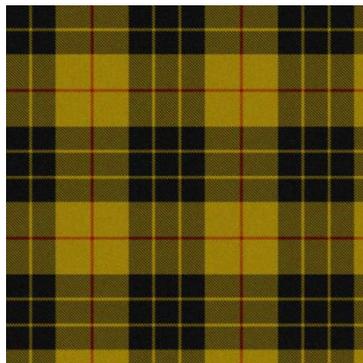
Trois clans écossais, prêts à tout pour retrouver leur liberté, ont déjà ralliés ces huit guerriers.



Le clan Abercrombie et son chef Mac Kaiïdo. Avec une couleur de tartan bleue, le clan Abercrombie provient des Lowlands et a comme devise : « Vive ut vivas » (« Afin de vivre »).



Le clan MacLeod et son chef Lord Panda. Leur couleur de tartan jaune et ne passe pas inaperçue. Ils proviennent des Highlands et ont pour devise : « Hold fast! » (« Tenez bon ! »).



Le clan Armstrong et leur chef MacAllaby. Avec une couleur de tartan rouge, le clan Armstrong provient des bords et a comme devise : « Invictus maneo » (« Demeurez intrepides »).





LA TENUE ECOSSAISE

Ahhh les Ecossois ! Que seraient-ils sans leur fameux Kilt ? En effet, le kilt, ce long morceau de tissu plissé qui peut atteindre 10 mètres de long et s'arrêtant à hauteur du genou est l'attribut vestimentaire le plus connu d'Ecosse. Celui-ci est réalisé en tartan de laine, qui garantit une chaleur suffisante lors des rudes mois d'hiver. Car oui, le kilt se porte toute l'année ! Et demandez un peu à un Ecossois ce qu'il porte sous son kilt, il vous répondra avec un petit sourire : « The future of Scotland », la légende serait donc bien vraie...

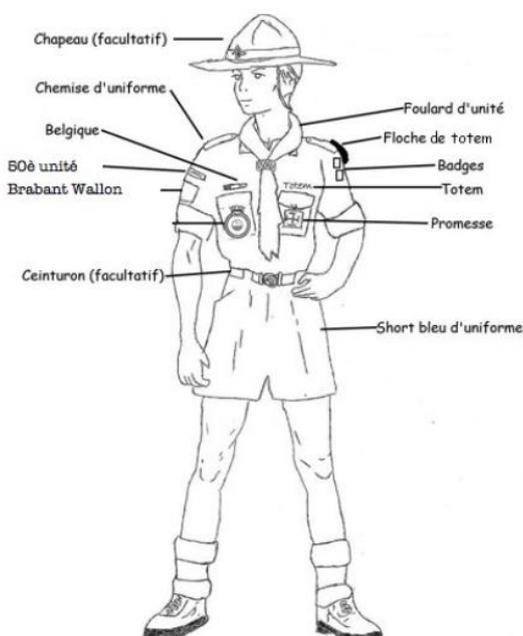
De plus, le kilt est un élément qui permettra d'identifier selon sa couleur à quel clan on appartient, arrangez-vous donc avec votre patrouille (ou plutôt devrait-on dire clan maintenant que vous êtes Ecossois) pour avoir le même !

Mais le kilt seul n'est pas grand-chose, il est maintenu par une grosse ceinture en cuir, dont la boucle rappelle le clan.

Comme il n'y a pas de poches à un kilt et qu'il est toujours bon d'avoir quelques menues pièces ou autres friandises à portée de main, les Ecossois portent ce que l'on appelle le sporran, sorte de poche en cuir permettant d'y fourrer tout ce qu'on aime avoir à portée de main.

Pour éviter d'embarrassantes situations lors de vent violent, le kilt est fermé par une épingle qui aura souvent la forme d'une épée et qui est, elle aussi, un rappel du clan.

Mais le kilt seulement ne fait pas l'Ecossois. Celui-ci porte souvent en plus de son kilt une sorte de béret (le tam o'shanter).



Cet habit traditionnel ne se porte malheureusement que lors des grandes occasions comme le concours cuisine par exemple.

Le restant du camp, les clans préfèrent ne pas se différencier par leur tenue et portent une seule et même tenue, symbole d'unité et signe de reconnaissance entre tous les clans d'Ecosse et du monde entier.

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 feu », « vaisseliers » ou « mâts » disparaissant fin du mois aussi rapidement qu'ils ne sont apparus !

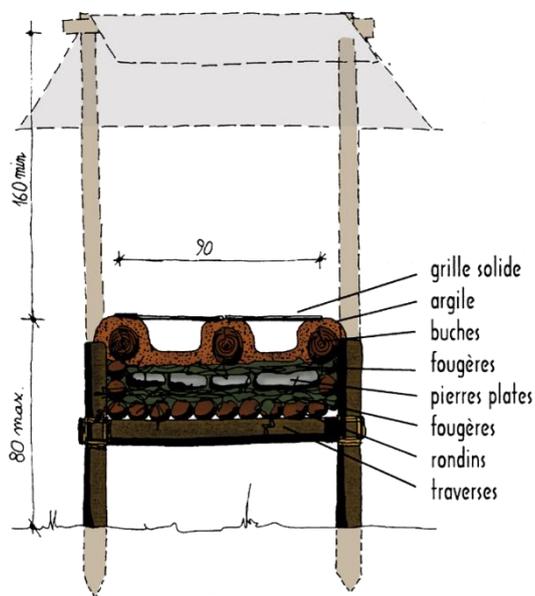
Et tout cela, sous l'œil indifférent des vaches, renards et dromadaires voisins se demandant à quoi bon se donner autant de mal...

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.

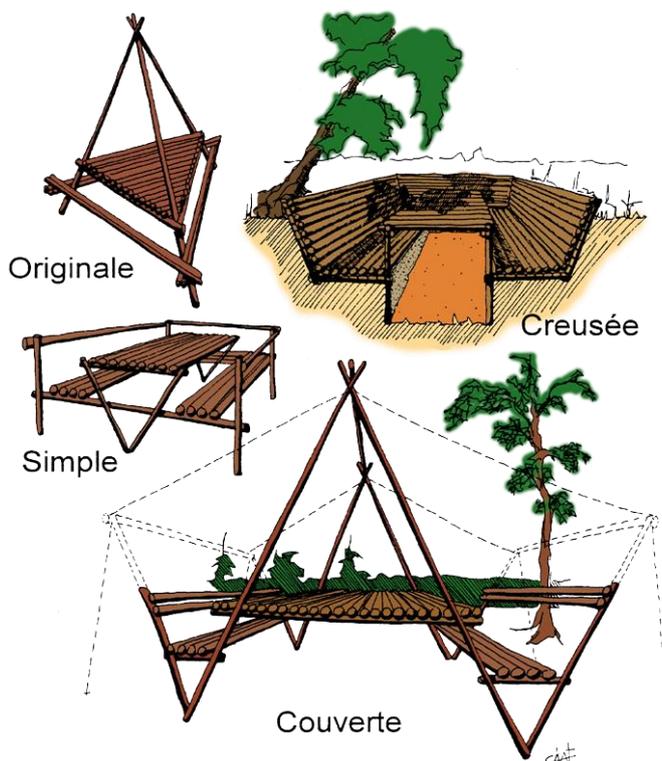


Bon plan :

- 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...).

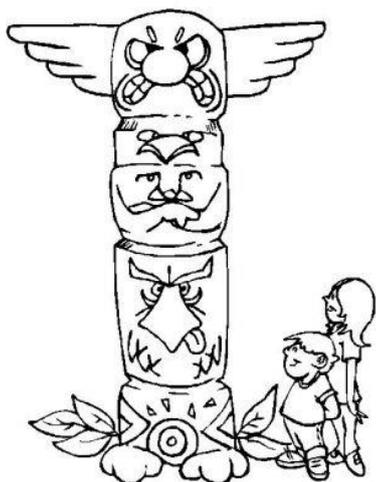
Pratiquement et pour la sécurité de tous :

- Au camp, le woodcraft est la première cause de petits et très gros bobos, alors NE travaillez jamais avec NONCHALANCE !
- Le woodcraft n'est pas une affaire d'inconscients ; dès le départ, apprenez 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 un 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 !



Comme souvent, 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 !



LA 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.

LA PROMESSE

Durant le grand camp, si tu es deuxième année (ou plus), tu auras l'occasion de faire ta promesse scoute. 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 !



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.

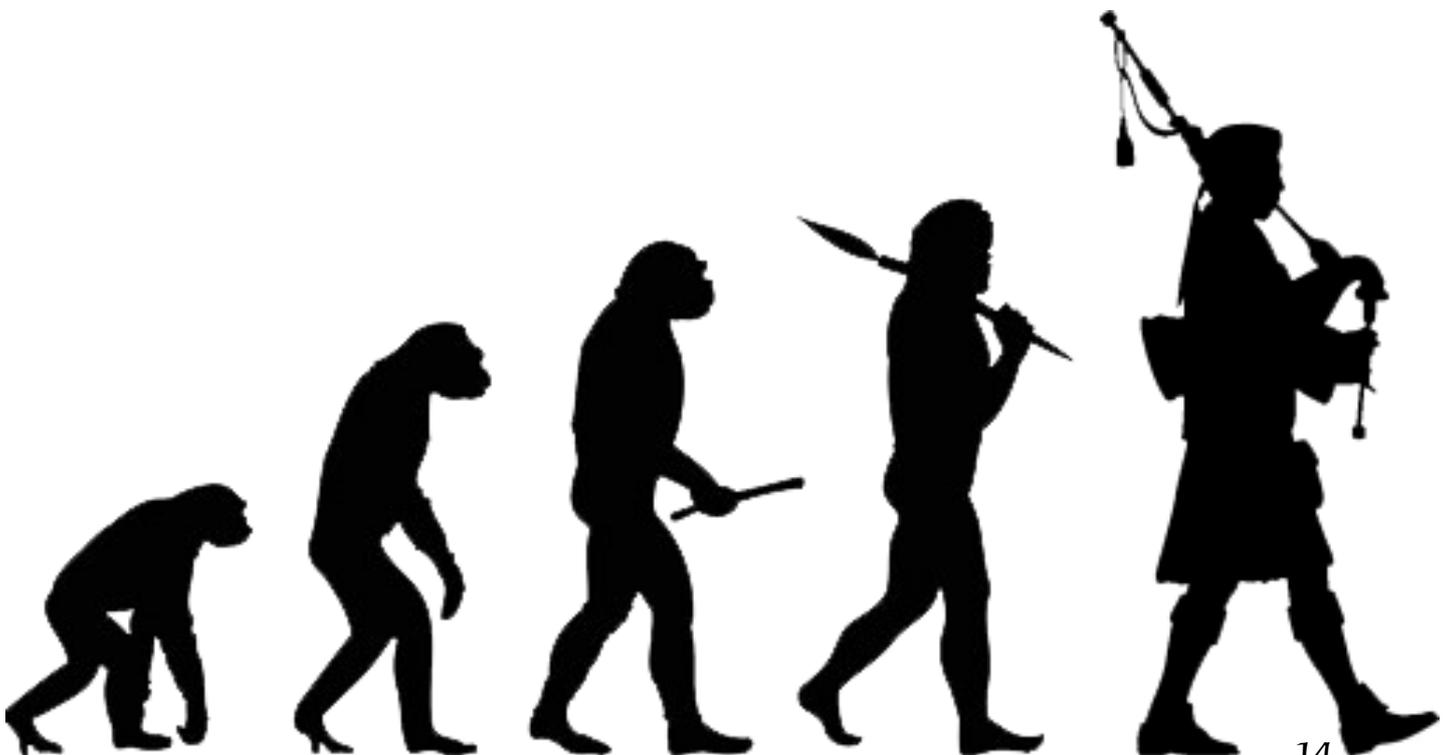
Nous avons décidé de marquer cette évolution par trois étapes : le *tenderfoot*, la *seconde classe* et la *première classe*.

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, expliquer 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 à laquelle siègent tous les chefs.



LE ZORRO

Comme il est de tradition depuis l'année passée, nous organisons un « Zorro » pendant le camp afin de pimenter les journées.



Vous vous demandez sûrement qu'est-ce qu'un Zorro ? Surtout pendant un grand camp scout en Allemagne ?!

Le Zorro est l'un d'entre vous qui aura un rôle très spécial. Il sera aidé de complices afin de réaliser des coups au minimum toutes les 36h. Mac Larcin sera le seul à connaître la vraie identité du Zorro et de ses complices. Il devra valider les coups avant que ceux-ci aient lieu. Un coup peut être sous beaucoup de formes différentes, mais consiste généralement à faire un grand Z quelque part avec du matériel de tout genre. Le coup devra être assez visible sinon il ne sera pas validé. Le reste de la troupe aura pour mission de démasquer le Zorro. Ainsi plusieurs fois pendant le camp un tribunal sera organisé et chacun pourra accuser (NON sans risque) une autre personne s'il le désire.

Si le Zorro ou ses complices se font attraper pendant qu'ils commettent un coup, ils seront punis sans aucune forme de procès au centre de la prairie !

Les règles :

- Le Zorro doit faire un coup toutes les 36h.
- Il peut agir seul ou avec ses complices, mais les complices ne peuvent pas agir sans le Zorro.
- Les coups doivent être autorisés par Mac Larcin.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Mac Larcin).
- 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 le Zorro et en ayant des preuves. Il y aura alors un procès qui sera organisé avec des juges et des avocats.
- Le Zorro n'a pas lieu pendant le hike !
- Le Zorro gagnera une récompense en fonction du nombre de jour qu'il reste anonyme.
- Lorsqu'un Zorro est démasqué on désigne un nouveau Zorro et de nouveaux complices.

Lorsqu'un complice est démasqué, le Zorro continue avec les autres complices.

Si vous vous sentez capable d'endosser la responsabilité de Zorro ou complice, n'hésitez pas à contacter Mac Larcin (adri.3@live.be) par mail ou en personne. Les premiers qui le contacteront seront les premiers à pouvoir exercer le rôle de Zorro !

KILLER

Vous craignez les anglais ? Hé bien sachez que l'ennemi se trouve partout... Même parmi nous !!!

Chacun se verra distribuer une mission, quelque chose à faire dire, faire, ou ne pas faire à une personne d'un autre clan, voire même à une personne de son propre clan.

S'il y parvient, il sera récompensé et envoyé pour une autre mission secrète. Celui qui parviendra à en exécuter le plus sans se faire piégé par un autre envoyé en mission sera le grand gagnant !

Un prix très convoité lui sera accordé !

Méfiez-vous de tout le monde, l'Ecosse n'est pas une contrée sûre...

CONCOURS CUISINE

Une fois pendant le camp, un petit peu de finesse et de délicatesse seront requis...

Rien de tel après des journées éreintantes qu'un bon festin pour se reposer un peu et apprécier la vie. Pour ce faire, il vous incombe, chers écossais, de mettre tous vos talents culinaires en œuvre afin de concocter les meilleurs mets et spécialités de nos régions...

Pour ce faire, vous aurez l'après-midi pour préparer des plats plus savoureux les uns que les autres afin de les soumettre au très exigeant jury des Macs...

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 rendrait jaloux tous les plus grands cuisiniers d'Angleterre. Il va de soi que vous sortirez vos plus beaux kilts et habits de soirée pour cette occasion.
- N'oubliez pas que le concours cuisine est entièrement à charge des patrouilles au niveau du budget ! Prévoyez donc des écus en conséquence (MAX 80€).

Cette épreuve sera récompensée par un prix digne de ce nom !!!

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 DÎNER.

EN CE QUI CONCERNE LE CONCOURS CUISINE, L'ARGENT PERMETTRA À LA PATROUILLE DE FAIRE SES COURSES EN VUE DE PRÉPARER DE DÉLICIEUX METS POUR SON 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.

TOUT CE QUI NE FAIT PAS PARTIE DE L'ARGENT DE PATROUILLE EST CONSIDÉRÉ COMME ARGENT PERSONNEL. CHAQUE SCOUT EST AUTORISÉ À EMMENER MAXIMUM 15€, NÉCESSAIRE POUR LE HIKE (VOIR CI-DESSOUS). SI LE STAFF TROUVE DES SOMMES DÉPASSANT LE SEUIL PERMIS, LA DIFFÉRENCE SERA CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT UN DON À LA TROUPE.

HIKE

Qui dit camp à l'étranger, dit également découverte d'une nouvelle culture, paysages et autres aventures locales ! C'est pour cela que les différents clans partiront à pied pendant plusieurs jours à travers les contrées allemandes. Ces quelques jours sont un moment idéal pour se retrouver en clan et apprendre à mieux se connaître. Ensemble le clan se débrouillera pour trouver la destination du jour en passant par certains points intéressants déterminés à l'avance avec les chefs. Le staff passera chaque soir vérifier si tout va bien et donner des provisions aux guerriers pour le soir et le matin.

Pour les repas du midi, le clan sera autorisé à emporter une somme de 15 euros par guerrier afin d'acheter quelque chose à se mettre sous la dent.

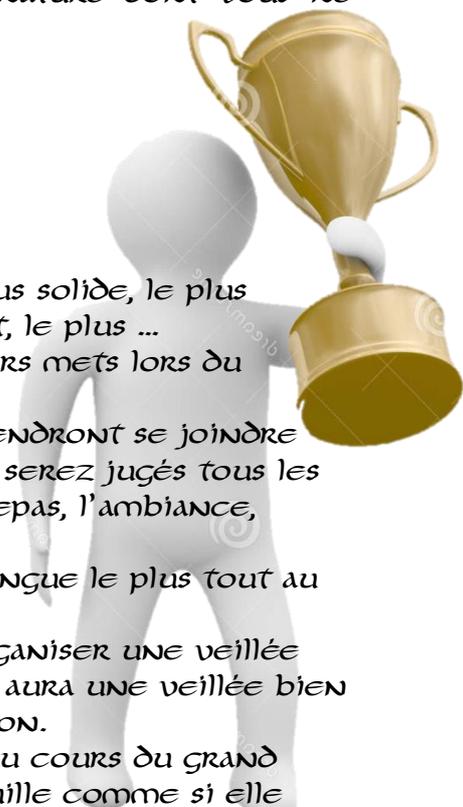
Vous l'aurez compris, ces quelques jours vous donnent plus de liberté mais également plus de responsabilité. Le staff compte sur chacun d'entre vous et en particulier les aînés, afin de ne pas transgresser les règles, vous ne monterez dans aucun char à bœufs et vous ne vous arrêterez pas à la taverne du village. Les sanctions seront sévères dans le cas contraire.

Nous espérons que vous profiterez pleinement de cette marche en plein air, à la découverte de nouveaux petits coins de nature dont vous ne soupçonniez pas l'existence ...

Bonne marche à tous !

LES PRIX

- Woodcraft: le woodcraft le plus élaboré, le plus solide, le plus époustouflant, le plus beau, le plus extravagant, le plus ...
- Cuisine: la patrouille ayant préparé les meilleurs mets lors du concours cuisine.
- 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, ...
- Patrouille à l'honneur: la patrouille qui se distingue le plus tout au long du grand camp.
- Veillée : chaque patrouille aura l'occasion d'organiser une veillée pendant le camp. Remporthera le prix celle qui aura une veillée bien construite et qui montrera le plus de motivation.
- 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.
- Scout à l'honneur: le scout qui se distingue le plus par son courage, sa motivation, son ouverture, son entraînement, ...



NOUVELLES D'ECOSSE

Selon nos informateurs, Pélican aurait imaginé les plans les plus fous pour gagner à nouveau le Killer cette année.

Il paraît que Douroucouli va nous préparer un curry dont seul lui a le secret pour la fête nationale.

Les couguars se sont engagés à faire un montage tempête digne de ce nom cette année.

Ils ont également pensé à un double tissage pour leur table de patrouille afin d'éviter les dégradations dues à un trop grand poids appliqué (casseroles, assiettes, poêles,).

Victor aurait renoncé à la proposition de Marc Wilmots pour devenir gardien suppléant (n°3) pour les diables au Brésil au profit du Grand Camp. Chapeau !

Mara aurait gagné la finale de Top Chef 2014... Nous comptons sur lui pour gagner, avec l'aide de sa patrouille, le concours cuisine.

Marcassin a été sacré champion du monde de curling le 1^{er} mars 2002.

Elan parvient à entendre un battement d'aile de papillon à 500m quelque part au Cambodge.

Selon ses proches, Arthur aurait effectué un stage d'acrobatie en vue de réaliser les plus folles figures sur chaise roulante.

Cette année, Aegolius a signé un contrat le forçant à changer de caleçon au moins 2x sur le camp.

Okavango recrute ses intendants à l'école hôtelière de Bruxelles.

On raconte que, durant son séjour en Allemagne, Axis aurait connu un franc succès auprès de la gente féminine bavaroise.

Un pilotes de la croix rouge ouvrira ses portes à Hamm en juillet prochain pour y accueillir les nombreux estropiés d'Okavango.

Lors d'un violent combat de manger de petit beurre, Ocelot et Mustang ont dû s'avouer vaincu devant l'imbattable Glaréole.

La sœur de Thamin aurait croisé Lemming et Bighorn lors d'une séance de bain solaire, ceci en vue de parfaire leur bronzage et d'ainsi pouvoir parader avec fierté torse nu sur la plaine.

DANS TON SAC

DANS UN SEUL SAC À DOS: (coche ce que tu as déjà mis dans ton sac)

- Matelas pneumatique et/ou mousse
- Sac de couchage
- Pyjama
- Affaires de toilette
- Bassin de toile, gant de toilette et essuie
- Savon et shampoing biodégradables OBLIGATOIRE (législation allemande)
- Peigne
- Dentifrice et brosse à dents
- Crème solaire
- Anti-moustique (nous serons à proximité d'une rivière!)
- Pour les scouts victimes de pilosité excessive, un nécessaire de rasage
- Affaires de rechange
- Shorts en suffisance
- UN pantalon (pas indispensable, éventuellement pour les veillées)
- T-shirts en suffisance
- Pulls
- Veste imperméable
- Mouchoirs (Glaréole, aussi grand et costaud qu'il est, assume le fait que sa maman lui manque pendant le camp et que de chaudes larmes viennent parfois à couler)
- 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 (très important pour éviter les insulations)
- UNIFORME IMPECCABLE
- Carte d'identité
- 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
- Tenue de sport (t-shirt de troupe brun et short blanc)
- Roadbook



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 EUROPÉENS (et l'adresse de ta petite amie).

Ce que tu laisseras chez toi:

- ✘ Montre (le scout utilise le soleil pour connaître l'heure)
- ✘ Game Boy (le scout préfère s'amuser avec ses amis)
- ✘ Argent de poche en excédent (le scout est généreux mais faut pas pousser non plus)
- ✘ Lunettes de soleil (le scout veut pleinement admirer la nature)
- ✘ Radio (le scout favorise le chant joyeux des oiseaux)
- ✘ GSM (sauf les CP qui le donneront au staff début du camp)
- ✘ Tout objet qui n'est pas scout (parce que le scout est scout)

Par patrouilles :

La malle de patrouille, la tente et les sardines, les déguisements confectionnés en patrouille et l'argent de patrouille.

INFORMATIONS PRATIQUES

Pour envoyer du courrier :

Prénom Nom - Troupe Okavango
c/o Graf en Gräfin von Westerholt
Schloss Hamm
D-54636 Hamm
DEUTSCHLAND

N'oubliez pas d'utiliser des timbres européens, aussi bien pour le courrier entrant que sortant !

Lieu d'arrivée et de départ :

Schloss Hamm, 54636 Hamm, Allemagne.

ATTENTION : Il existe plusieurs lieux dénommés 'Hamm' en Allemagne ; vérifiez donc que le code postal soit bon !

Ne rentrez pas dans la cours du château ! À l'approche de la propriété, suivez les flèches 'Okavango'. Un chef / intendant vous indiquera où vous garer.

Itinéraire : (En venant de Bruxelles)

Prendre l'E40 en direction de Liège.

À proximité de Verviers, prendre à droite l'E42 / A27 direction Saarbrücken / Verviers.

Continuer sur A60 / E42 puis rejoindre la A60.

Prendre la sortie 6 (Bitburg) pour rejoindre la B51 direction Luxembourg.

Prendre la sortie en direction de Nattenheim / Kyllburg.

Prendre les K74, L12, L7 et K71 en direction de Hamm.

À l'approche du « Schloss Hamm », suivez les flèches « Okavango ».

Un chef / intendant vous indiquera où vous garer.

Prévoir environ 2h15 de route depuis Bruxelles. Pensez au covoiturage !

Dates et heures de rendez-vous :

Début :

Les CP et SP sont attendus le dimanche 13 juillet à 12h (avec pique-nique).

Le reste de la troupe est attendu le mardi 15 juillet à 12h (avec pique-nique).

Fin : Les parents sont invités pour le rassemblement final le mercredi 30 juillet à 16h. Celui-ci sera suivi par un goûter, aimablement fourni par les parents (merci !).

Contact :

GSM d'Irbis : 0485/73.70.90.

GSM allemand d'Axis : 0049.17.62.62.78.629.

À N'UTILISER QU'EN CAS D'EXTRÊME NÉCESSITÉ !

Veillez laisser un message vocal en cas de non-réponse.

Administratif :

Le prix du camp est de 150€ (165€ pour les CP-SP), à verser AVANT LE 15 JUIN sur le compte de la troupe (pas de cash !) : 732 - 0253446 - 36. Avec la mention : Nom + Prénom + GC Hamm 2014.

(Si le cœur vous en dit, merci de penser à la petite contribution pour l'unité Notre-Dame de la Chapelle, voir ci-dessous en page 22)

La cotisation ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre fils au scoutisme. Si vous avez le moindre souci, n'hésitez pas à contacter notre staff ou un membre du staff d'unité.

DOCUMENTS IMPORTANTS à envoyer à Irbis (Simon-Pierre de Montpellier, rue Monseu 7, 5537 Denée) AVANT LE 15 JUIN !

- ⊗ Autorisation de camp à l'étranger (attestée par la Commune) + Autorisation de quitter le territoire belge délivrée par la Commune.
- ⊗ Fiche santé (pour ceux qui ne l'auraient toujours pas remise...).

DOCUMENTS IMPORTANTS à prendre avec soi POUR LE CAMP :

- ⊗ Carte Européenne d'Assurance Maladie (CEAM).
- ⊗ Carte World Assistance (WAC) ou Medical Assistance (MAC).
- ⊗ Carte d'identité.
- ⊗ Attestation de présence (pour votre mutuelle).

! Nous attirons votre attention sur le fait que, sans ces documents, votre enfant ne pourra malheureusement pas participer au grand camp !

CONTRIBUTION UNITE ND DE LA CHAPELLE

Nous avons reçu, il y a quelques semaines, une demande un peu particulière d'une jeune troupe scoutie dont le QG est situé dans les Marolles à Bruxelles. Ils nous ont demandé de joindre à notre carnet de camp un court texte qui décrit leur projet et leurs besoins :

Chers parents,

Nous partageons une même joie: voir des enfants s'épanouir grâce au scoutisme. Nous nous sommes engagés cette année comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles, ce très typique et sympathique quartier dans le centre que vous devez sûrement avoir déjà eu l'occasion de sillonner lors d'une visite à la capitale.

Notre unité se compose à la base d'une meute de louveteaux, garçons et filles, entre 7 et 12 ans. Nous nous sommes cependant agrandi l'an passé sous la forme d'une troupe scoutie afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi. De même, nos staffs se composent actuellement de jeunes, principalement du Brabant Wallon, mais nous sommes en contact avec ATD Quart Monde afin d'ancrer à terme notre staff dans la jeunesse du quartier. Inutile de vous le préciser, la population que nous touchons est fortement précarisée.

Le projet existe maintenant depuis quelques années et gagne petit à petit en popularité. En tout cas, l'enthousiasme des loups et des scouts pour les activités que nous organisons toutes les deux semaines nous détermine à nous investir encore davantage. Nous sommes affiliés à la fédération 'Les Scouts' et recevons de leur part une aide pédagogique, et de manière très limitée financière. Il appartient aux animateurs de trouver le reste des fonds nécessaires à la réussite du projet. C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous. En contribuant 2 euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, cette aide, mise en œuvre à grande échelle, nous fournit les moyens de leur offrir un beau camp, à Dion pour les louveteaux et Bierleux-Haut pour les scouts, dans un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles, ainsi que de financer le matériel nécessaire au développement de notre jeune troupe scoutie. Ci-dessous une photo de nos camps à Ville-Pommeroeul et Mormont.

D'avance merci,

Les animateurs de la 21^{ème} unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).

CONCRÈTEMENT, si vous souhaitez participer à leur projet soutenu par le Staff Okavango, nous vous invitons à verser 2€ supplémentaires (ou tout autre montant) au prix total du camp, que nous reverserons à l'unité Notre-Dame de la Chapelle en votre nom avant leur Grand Camp de juillet. D'avance merci pour votre générosité !



MOT DE LA FIN

Alors on vous attend avec impatience pour un camp fabuleux à Hamm ! Soyez plus motivés que jamais pour cette quinzaine qui restera gravée dans vos mémoires...

Le Staff

