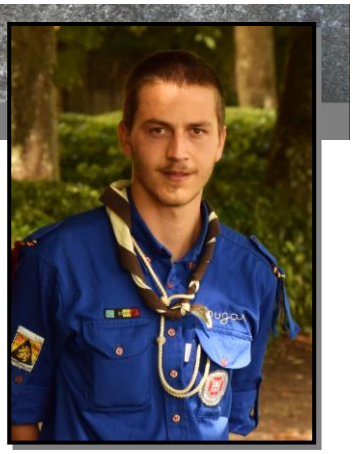
LIMITED EDITION

OKAVANGO

AFTERWORLD

AMEROIS 2018

MOT DU CT



Chers Scouts,

Ca y est ! Voici venu le temps de partir à l'aventure ! Plus que jamais, il va falloir rester forts, soudés et unis comme ce que nous avons toujours été.

Alors que certains en parlent depuis déjà des décennies, voilà que cette tragédie arrive finalement. Le virus pour éradiquer les peuples a bel et bien été développé dans un laboratoire secret. L'immonde professeur Wilkinson et son équipe sont loin d'être des enfants de cœur et n'ont pas hésité une seconde à procéder à la propagation mondiale de ce virus, appelé Antrax. Leurs intentions sont simples : détruire le monde et s'accaparer de toutes les richesses ainsi que de tous les pouvoirs afin de régner sans conteste sur la terre.

Mais, alors que leurs sombres desseins se profilaient, plusieurs clans ont réussi à échafauder des plans visant d'abord à survivre et ensuite à déjouer le sort que prévoyait Wilkinson à la population mondiale.

C'est dans ce cadre que mon équipe et moi nous sommes retrouvés. D'abord nous nous sommes cachés. Puis au fil des jours et des semaines, nous avons élaboré un système de communication avec l'extérieur et avons tracé l'équipe de Wilkinson afin de leur tomber dessus. Car, puisque nous avions bon espoir qu'il soit en possession de l'antidote à l'Antrax, il nous fallait nous rapprocher de lui afin mettre la main dessus.

Pour parvenir à cette fin, nous vous donnons rendez-vous, chers Scouts, aux Amerois ! Ce petit coin de Paradis où 15 jours durant nous nous serrerons les coudes pour survivre et élaborer l'antidote afin de le développer et le distribuer au monde entier.

C'est après une année pleine de moments forts et de souvenirs que nous vous attendons de pied ferme, pour vivre une épopée digne d'Okavango-la-Grande.

Les feux sis aux Amerois crépitent déjà d'impatience de vous voir tourner, chanter, crier pendant des nuits entières autours d'eux. Les animaux des environs sortent le bout de leurs museaux et groins car sentent dans l'air que votre arrivée est proche. La plaine de camp, quant à elle, prépare déjà ses plus belles rosées du matin.

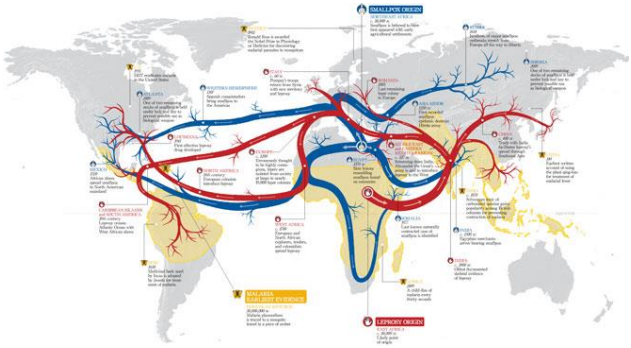
C'est avec impatience que le Staff vous retrouvera pour vivre cette belle aventure, pour vous voir construire des pilotis montant jusqu'aux étoiles, pour vous voir scoutement grandir vers un meilleur.

Venez nous rejoindre, car le temps est venu de sauver l'humanité toute entière. C'est une lourde charge sur nos épaules, mais ensemble, nourris par les belles valeurs qui sont les nôtres, nous y parviendrons.

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Cougar Quick et Flupke

COMMENT C'EST ARRIVÉ



Nous sommes en 2076. Le monde ne s'est jamais aussi bien porté jusqu'à maintenant. Le spectre du réchauffement climatique, et par conséquence de la disparition de la race humaine, a disparu grâce aux efforts conjoints de toutes les nations. Mais cet âge d'or n'est que d'une courte durée…une nouvelle menace plane sur l'humanité.

Dans un laboratoire tenu secret par une puissante nation, des scientifiques jouent avec le feu. Ils travaillent sur la conception d'un virus qui, aux mains de personnes mal intentionnées, pourraient être dévastateur. Une fois contaminée, les symptômes apparaissent rapidement et en moins de 3 semaines, la cible n'est plus en état de respirer. Le plus terrible, c'est l'inefficacité des antibiotiques qui sont devenus vétustes face à la résistance des virus.

Ce qui devait arriver, arriva… Juin 2076, début des vacances pour le monde entier, le virus est libéré. Certains pensent que c'est simplement dû à un tragique accident, d'autres pensent qu'une puissante secte complotait depuis plusieurs années. Quoi qu'il en soit, la propagation est fulgurante ! Les grandes villes sont les premières touchées, notamment à cause des aéroports et HyperLoop's qui permettent aux personnes de voyager n'importe où dans le monde en moins de 30 minutes.

Les conséquences sont sans appel : les sociétés s'effondrent, laissant la population seule et impuissante face au virus. En quelques mois, la nature a repris ses droits et seuls quelques survivants continuent à vivre dans cet « AfterWorld », reculés dans des zones moins touchées.

Mais un espoir renait ! Des rumeurs venues du Nord circulent sur la découverte d'un vaccin ! Cependant, certaines personnes ont trouvé l'occasion d'assoir leurs autorités grâces aux chaos provoqué par ce virus. Ils ne seront surement pas contents d'apprendre que tout risque de retourner à la normal…

LES SURVIVANTS

HUBERT : COUGAR

Ce fameux personnage est réputé dans son entourage pour son esprit d'entrepreneur. Certaines histoires circulent à son égard prétendant qu'à l'âge de 5 ans, il avait déjà lancé un gang dans sa ville qui avait pour but de voler des croissants et des baguettes dans les boulangeries pour les distribuer aux sans-abris. A 10 ans il était déjà chef d'un très réputé club de pétanque qu'il avait fondé par ses propres moyens sans aucune intervention de ses parents qui n'avaient pas le moindre argent.

Détestant le système d'enseignement et grâce à son esprit autodidacte, il refusa de faire des études et commença directement à travailler en tant que vendeur à l'âge de 16 ans dans une entreprise produisant des brouettes. Il était imbattable dans la manipulation des clients pour vendre son produit et devînt chef marketing de la boîte après 4 ans seulement.
Hubert n'en avait rien à faire de l'argent et pendant son temps libre il créa une association pour donner la possibilité aux gens les plus pauvres de suivre des formations leur permettant d'exercer une activité professionnelle. En plus de ça, il était encore toujours gérant de son club de pétanque où chaque dimanche il allait jouer toute la journée avec ses copains.
Sa particularité est le fait d'avoir l'esprit tellement vif qu'il a l'art de trouver une solution avant même que le problème ne se soit posé. Cela explique la raison pour laquelle il a créé son équipe pour sauver la terre avant même que le virus de l'Antrax se soit propagé autour du globe.

GIUSEPPE : TAMARIN

En ne le connaissant pas il donne l'air d'être terriblement fainéant et vachement blasé. Mais il suffit de vivre ne fut ce qu'une soirée avec lui pour comprendre que ça n'est en réalité absolument pas le cas.
Originaire d'Italie, ses parents, très cartésiens, décidèrent de l'éduquer à la maison en prétendant que l'enseignement général était trop simple pour lui et qu'il s'ennuierait. Ils commencèrent à le gaver dès ses 5 ans de science et de culture générale, mais il n'en avait strictement rien à cirer. Il y avait seulement deux choses qui le faisaient vibrer : le surf et la cuisine. Il remporta le prix du plus jeune surfeur participant à la coupe du monde et finit troisième sur le podium. Sa spécialité en cuisine était les muffins. Il les fit tant et si bien qu'il décida de les commercialiser à l'âge de 17 ans et fit fortune grâce à ça. Il s'acheta une petite maison à Hawaii pour y faire du surf et une usine aux États-Unis pour y étendre son commerce de muffins.
On peut dire qu'il a le flair du business ce qui lui permet d'exploiter un maximum de ressources de chaque situation à laquelle il fait face. Son talent sera donc indispensable pour résoudre le problème de la propagation du virus sur l'entièreté de la planète.

YVES : OTOCYON

Dès son plus jeune âge, il ne s'intéressait qu'à une seule chose : les poissons. D'ailleurs sa chambre était peinte de telle sorte qu'on se croyait réellement dans un aquarium comptant exactement 2468 poissons de sortes différentes ; qu'il avait peint lui-même. A l'âge de 16 ans il alla faire des courses pour acheter de la nourriture pour poissons au Super U où il tomba fou amoureux de la caissière. Cette dernière étudiait la chimie en parallèle avec son job d'étudiant. En un seul instant Yves transposa toute sa passion pour les poissons sur cette caissière. Pour l'impressionner il commença à s'intéresser à la chimie et essayait d'attirer son attention en lui récitant des équations d'oxydoréduction dès qu'il passa à la caisse. C'est grâce à elle qu'il découvrit son talent inné de chimiste et il décida d'étudier cette science à l'université. Sa clarté d'esprit et son perfectionnisme lui permirent de finir premier d'auditoire à l'université de Harvard et de réaliser un doctorat. Son intelligence expliquait sa distraction et son état d'esprit assez lunatique dans la vie de tous les jours. Il fut directement repéré par le grand professeur Wilkinson qui l'engagea en tant qu'assistant pour l'aider dans ses recherches sur le développement du virus mortel de l'Antrax, dans l'innocence complète de Yves bien sûr. Il mit seulement deux semaines à se rendre compte qu'il travaillait pour un virus ayant pour but de décimer toute l'humanité et il fit preuve d'énormément de courage en risquant sa vie pour s'infiltrer dans les bureaux de Wilkinson.

CITROËN : HOKKAIDO

Voici le plus dangereux de la bande. Une brute épaisse diront certains, tandis que d'autres, comme sa maman, diront plutôt qu'il s'agit d'un grand nounours gentil qu'il ne faut simplement pas trop embêter. De loin déjà, l'on peut apercevoir sur son visage que la dureté et la sévérité de la vie l'on forgé. Ses traits laissent entrapercevoir sa jeunesse rude et ses nuits entières dans le froid, passé seul, dehors, lorsqu'il ne finissait pas ses haricots à table. Ses muscles, que l'on peut deviner épais sous son pull de bon goût, sont solides comme de l'acier et ses tablettes de chocolats lui permettent, paraitrait-il, de ne pas porter de gilet pare-balles, tant les projectiles ne savent pénétrer sa couche musculaire effrayante. Citroën est bien de ce genre de buffle qu'on ne rencontre qu'une fois dans sa vie. Son nom d'ailleurs reste une énigme pour tout le monde. Certains pensent qu'il le doit à son visage qui ressemble étrangement beaucoup à un pare-chocs de voiture Citroën. D'autres pensent plutôt que son nom lui vient directement du fait qu'il passa toute sa jeunesse à jouer avec des fumigènes dans la vieille voiture de son père, au fond du garage. Et c'est précisément dans cette vieille Citroën que le jeune Citroën a appris à faire ses premiers explosifs. Depuis cette époque, il n'arrête pas de jouer avec tout ce qui est inflammable et qui lui tombe sous la main. Aujourd'hui c'est un baroudeur de première ligne. L'on peut sincèrement compter sur lui à chaque fois qu'il faut utiliser des explosifs, qu'il faut prendre des risques. Bref, à chaque fois qu'il y a de l'adrénaline en jeu !

GRAMOFON L'infirmier : OCELOT

Comme vous pouvez vous en douter, lui est un élément crucial de l'équipe sans qui nous n'aurions pas pu survivre à l'opération d'infiltration dans le QG de Wilkinson. Il nous a tous soignés jusqu'au moindre petit détail (tout comme la verrue sur le petit orteil gauche d'Hubert qui l'empêchait de se lever tôt les matins tant il avait mal).

Né dans une modeste famille de fermiers, il se prit d'affection pour les animaux de la ferme dès le plus jeune âge. Il aima prendre soin d'eux et les guérissait en cas de maladie. Étant donné sa situation familiale il ne put partir étudier pour devenir vétérinaire au collège, mais apprit par lui-même toute la science des animaux qu'il maîtrisa jusqu'au bout des doigts. Dans sa ferme située au fin fond du Wisconsin il réussit à faire un élevage d'autruches qui devînt mondialement connu grâce à la course d'autruches qu'il organisa chaque année et qui attirait des milliers de spectateurs venant du monde entier. Cela pourrait peut-être vous étonner, mais c'est aussi grâce à ses chères autruches qu'il rencontra Steve qui y était venu en tant que spectateur. Steve le contacta directement lors de la constitution de l'équipe d'Hubert étant donné ses talents médicaux pour les êtres-vivants. Il comprend les organismes mieux que quiconque et utilisera ce savoir pour secourir les téméraires combattants qui viendront nous aider à sauver l'humanité en juillet prochain.

STEVE : BROCARD

Adopté dès la naissance par un couple habitant en Californie, Steve grandit et fit directement preuve d'une grande intelligence dès le plus jeune âge en étant passionné par la mécanique. Son père adoptif lui construisit un garage pour qu'il puisse y exercer sa passion.

Élève compliqué, provoquant constamment les autorités en mettant ses chaussettes puantes sur le bureau des profs, il fut renvoyé et dû changer d'école secondaire.

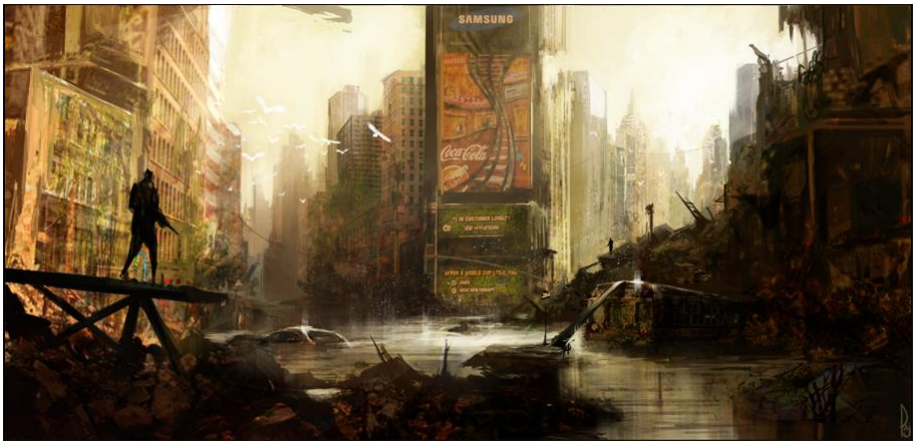
Ses parents adoptifs avaient épargné tous leurs sous pour permettre à Steve d'étudier à l'université. Ce qu'il fit, bien que cela ne l'intéressait absolument pas. Le seul cours qui l'intéressait vraiment était la calligraphie.

Il lança une entreprise informatique avec des amis dans son garage qui fut un fulgurant succès. La programmation était sa passion et il devint excellent dans cette matière. Hacker le serveur de ses concurrents était sa passion jusqu'au jour où il fut surpris par la terrible nouvelle du virus de l'Antrax. Il légua sa place de CEO à son associé et rejoignit la team lancée par Hubert pour sauver ses proches.

Steve est une part indispensable de notre équipe et utilisera ses talents de geek pour pirater l'ordinateur de Wilkinson afin de pouvoir retrouver tous les dealers de virus embauchés par cet horrible professeur.

DRISTY : DOUC

Lui est le plus jeune de la bande et est souvent considéré comme étant le fou d'entre nous. Vous comprendrez vite pourquoi.
Américain de fond en comble, prétendant même jusqu'à descendre de Georges Washington, il a été éduqué dans un milieu extrêmement républicain fanatique de la chasse. Il apprit à tirer au fusil avant même de pouvoir marcher plus de dix mètres sans se casser la figure. Etant bébé, la seule façon de le faire arrêter de pleurer était de lui placer un fusil entre les mains. C'était l'équivalent de sa tétine. C'est à sept ans qu'il tira son premier cerf duquel il tient encore le trophée qu'il emporte partout avec lui.
Il connaît tous les fusils existants dans le monde en détails et possède les meilleurs d'entre eux dans son arsenal.
Comme par hasard il est entré dans l'armée américaine à l'âge de 17 ans et a été appelé en tant que tireur d'élite pour les missions au Moyen-Orient après deux ans de formation. Il maitrise les fusils mieux que son propre corps et cela explique son comportement maladroit dans la vie de tous les jours, lorsqu'il ne tient pas d'armes en main. Ayant la flemme d'aller faire ses courses au supermarché, il préfère se promener dans son domaine pour tirer du gibier qu'il dévore quelques minutes après l'avoir abattu.
En plus de sa capacité d'excellent tireur il aime beaucoup l'humour et taquine, souvent de façon assez grossière, les personnes qu'il vient juste de rencontrer.
Sa présence au sein de notre équipe est incontournable et c'est lui qui nous approvisionnera d'armes tout au long de notre périple.



LES 4 POCHES DE SURVIE

Depuis la pandémie généralisée à l'échelle planétaire, quatre poches principales de survie se sont mises en place. Ces poches, on les retrouve dans les quatre pays les plus développés de 2076 à savoir, le Brésil, la Russie, l'Inde et la Chine. Ce sont les seules nations à avoir vu partiellement le coup venir et qui s'étaient préparées dans la mesure du possible.

LES PUMAS du Désert de Gobi

La première poche se trouve au milieu du Désert de Gobi, situé dans l'ancien état chinois, dont le gouvernement est aujourd'hui aussi tombé.

L'endroit n'a pas été choisi par hasard, car les températures élevées qui règnent dans le désert et le manque d'eau deviennent des barrières naturelles pour le virus. En effet, celui-ci est très contagieux, volatile et mortel mais reste fragile si les conditions de son environnement sont trop extrêmes.

Ce groupe a originellement été créé par un groupe de scientifiques, avec à leur tête un homme se faisant appeler Corsac (animal entre autres du désert de Gobi). Ceux-ci travaillaient dans le complexe scientifique spécialisé et sous haute sécurité chinois du Désert de Gobi avant l'épidémie. Ils auraient ensuite accueilli et développé la survie autour du complexe et auraient évolué en une bande armée, étant donné les temps incertains actuels.

Corsac et son équipe s'autoproclament « les Pumas », en référence au Puma Project, nom de code du projet sur lequel ils travaillaient. Certains disent qu'à force de renifler des flacons toute la journée, ils seraient devenus une bande de savants fous. Toutefois, leur présence est indispensable si l'on veut pouvoir sortir de la crise actuelle. Leur savoir sera l'une des clés nécessaires.

Leur tenue typique, hormis la blouse blanche des scientifiques de laboratoire, est faite de tuniques couleur sable, utiles lors de leurs sorties dans le désert.

LES GRIZZLYS de Sibérie

Cette deuxième poche de survie et de rassemblement se trouve dans les landes de Sibérie occidentale, sur les flancs des Monts Oural. En hiver, la température peut y descendre en dessous des -60 °C, ce qui tue le virus instantanément. Cette base faisait partie d'un plan d'urgence mis en place par la Russie en cas de pandémie et s'avère maintenant fort utile comme noyau pour reconstruire les piliers de la civilisation.

L'homme derrière ce groupe, « Renardeau » comme il se fait appeler, est un russe d'origine. Ex-militaire, lors du chaos, il a rassemblé ses amis et anciens camarades d'armes, certains russes pure souche, d'autres venant des USA. Ensemble ils se font appeler les « Grizzlys de Sibérie ». Ces hommes sont parmi les plus rudes qui soient. Seuls eux sont taillés pour survivre dans des conditions aussi extrêmes que la toundra sibérienne.

En plus des armements et masques de rigueur pour se protéger de la contagion, ils portent typiquement des vêtements chauds et blancs, pour se fondre à la nature de l'hiver enneigé.

LES COBRAS de l'Océan indien

Ceux-là ont choisi un moyen de survie différent. Ce groupe a été créé par des anciens Navy Seals avec à leur tête « Chipmunck ». Avant l'effondrement ils avaient été recrutés par le gouvernement indien, pour gérer les cas de crises. Quand la pandémie s'est déclarée, ils ont rassemblé le plus de rescapés possible et ont quitté la terre ferme où le virus se propage facilement, pour errer dans l'Océan indien. Etant des as sur l'océan, ces loups des mers ont alors créé une ville flottante et mobile, ce qui leur apporte protection.

Ces gars-là sont des professionnels et adeptes du travail bien fait. Leur précision est chirurgicale. Leurs règles très strictes et leur organisation sans failles leur ont permis d'éviter les contaminations jusqu'à aujourd'hui.

Leur tenue bleue marine, leurs gros équipements récupérés de leur service chez les Seals en plus des habituelles protections contre le virus, sont les caractéristiques qui les rendent discernables pour ceux qui les croiseraient.

LES JAGUARS d'Amazonie

Enfin, le dernier endroit où la vie a survécu et s'est organisée, c'est dans les profondeurs de la forêt amazonienne. Quand l'épidémie a aussi frappé le Brésil, c'est l'homme du nom de Guanaco, qui lança le mouvement pour que les rescapés des pays environnants se rassemblent au cœur de la forêt. Cet homme, avec des ancêtres d'origine péruvienne dont il a hérité le nom, avait continué à vivre toute sa vie en accord avec les enseignements qui lui avaient été transmis par son père et son grand-père avant lui. Grâce à ceux-ci, il sut faire confiance à la nature et la forêt pour être un lieu d'accueil pour tous. Appelés les «Jaguars d'Amazonie», ce groupe de survivants s'est bien développé au cœur de la forêt. Ils s'auto-entretiennent et savent très bien se défendre contre les possibles rivaux qui rôdent en ces temps incertains.

Ils sont de ceux qui aujourd'hui sont le plus en accord avec la nature et la comprennent le mieux. Ils auraient à ce jour déjà trouvé des méthodes pour ralentir des effets du virus, et cela seulement avec des éléments trouvés dans la forêt. Leur aide nous sera très utile.

Afin de se fondre bien dans leur environnement, ils ont pour la plupart des accoutrements verts, bien qu'étant donné la chaleur et l'humidité, il est de mise de ne pas être trop couvert.

EQUIPEMENT

Pour le survivant, l'équipement est primordial. Il en va de sa survie dans le monde hostile que la terre est devenue.

Sa tenue varie selon l'environnement, mais surtout selon ce qu'il trouve. Les anciens stocks et magasins sont tous vidés et donnent de précieux atouts à leurs pilleurs. Les autres doivent se contenter de ce qu'ils trouvent sur les dépouilles des contaminés.
Elle doit pouvoir protéger le survivant de son environnement, mais aussi lui permettre de se battre ou de fuir en cas de danger.

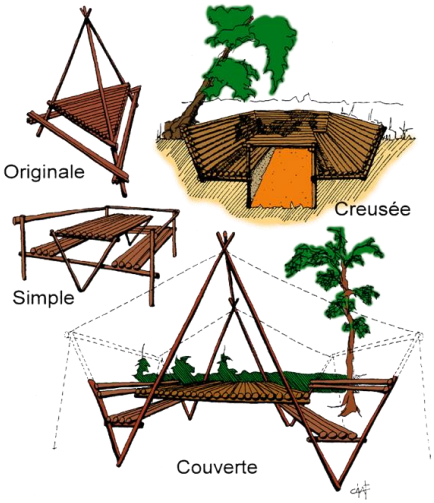
Partout, les chaussures de marche sont nécessaires pour les longues expéditions à la recherche d'un abri ou de nourriture. Usées, elles sont réparées avec les moyens du bord.
Dans les climats froids, des vêtements épais et imperméable sont primordiaux pour survivre aux tempêtes des mois d'hiver, tandis que plus près des tropiques, le survivant doit se protéger des nuées d'insectes vecteurs du Virus. Il porte des vêtements amples, dont le tissu le protège de leurs piqures.

L'humanité a sombré dans le chaos, et les affrontements entre clans sont fréquents. Les stocks militaires leur livrent équipement, armes et précieuses munitions, et assurent leur contrôle sur la région. On trouve de tout : couteaux et haches côtoient les fusils automatiques. Dans l'Afterworld, plus personne ne vit sans une arme à ses côtés.

WOODCRAFT

Aaahh le Woodcraft, comment quelques perches bricolées l'une dans l'autre peuvent nous faire sentir chez soi. Les plus expérimentés l'ont probablement déjà ressenti: l'âme du Woodcraft peut nous faire sentir à la maison. Très peu arrivent à appliquer l'art de la construction du pilotis à la perfection, mais ceux qui y arrivent méritent une place très particulière dans les livres d'histoire à coté de Caesar, Lincoln ou Martin Luther King. Cette habileté se transfère d'année en année, de génération en génération, de pays en pays, de continent en continent et de planète en planète.

Notre maison c'est là où on grandit, ou on reçoit nos premières leçons de vies, ou on se réunit mais dans les temps rudes elle nous servira surtout à se réfugier. L'apocalypse a détruit beaucoup de maisons et c'est pour ça qu'il est très important de bien fortifier le pilotis pour ne pas subir le même sort. Il est important aussi de prévoir une table, une table à feux et d'autres constructions complémentaires. Ça parait une tâche lourde et fort exigeante mais pensez au respect et la fierté que vous aurez lors de la réalisation !



Après tout, cette construction ne servira pas uniquement d'abri mais elle déterminera aussi votre confort pendant les 15 jours de camp. Le Woodcraft dépendra de 3 choses: le matériel, l'emplacement et l'imagination. Ne vous inquiétez pas pour le matériel et l'emplacement mais pour l'imagination on compte sur vous ! Surprenez-nous et faites-en un Woodcraft qui sera gravé dans nos mémoires ! Puisque tout, chers scouts, tout sera basé sur ces perches bricolées l'une dans l'autre. Et n'oubliez pas, ce sont les détails qui feront la différence.

L'importance du Woodcraft n'est à sous-estimer puisqu'elle vous donnera non seulement un abri mais toute la construction en soit réuni toute la patrouille. C'est la première grande épreuve du camp et elle exige que chacun y mette du sien.

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.
- Veuillez à respecter le matos, pour votre sécurité ! 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 l'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, le mot « gaspillage » doit être proscrit de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons compte de ce critère pour les points que nous attribuerons à vos 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 scoute 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 !

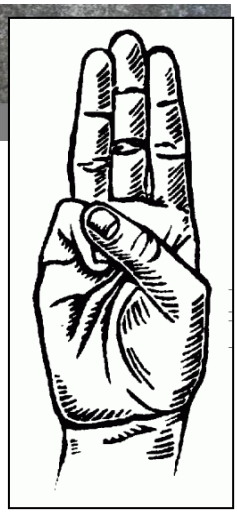
La totémisation a pour but essentiel de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe, en acquérant un nom d'animal, il fait partie de la tribu. Ce nom d'animal marque bien la différence entre les liens qui peuvent exister chez les scouts et ceux en dehors des scouts. Au sein de 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 niveaux. En outre, chaque scout vivra une totémisation adaptée à ses capacités. L'important est que la totémisation aide le scout à repousser ses limites et se dépasse. Ainsi il pourra être fier de ce qu'il a vécu.

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 scoutes 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 mais bien au contraire de se surpasser et de s'entraider lors de cette totémisation pour arriver, ensemble, au bout de cette épreuve. 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 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 !

Faire ta promesse scoute, 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.

Ton parrain, c'est toi qui le choisis. 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 3ème année scoute, 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 qu'à tout ce que tu as vécu durant tes années scoutes. 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 quali. 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. Il te rappellera ce que les autres voient en toi, tant positivement que négativement.

EVOLUTION TECHNIQUE

Devenir un scout ne s'invente pas du jour au lendemain. Vous remarquerez, si ce n'est pas déjà le cas pour certains d'entre vous, que nombreuses sont les compétences à acquérir qui vous permettront de mieux vous débrouiller pendant le camp et la vie de tous les jours.
Construire un pilotis et une table pour sa patrouille, savoir justement s'orienter et faire un bon azimut ou encore connaître le morse et le sémaphore sont des compétences que vous allez faire vôtres au fil du temps.

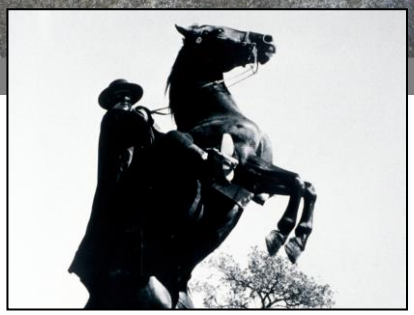
Cet apprentissage se fait en trois étapes : le tenderfoot, la seconde classe et la première classe. Dès à présent, chers scouts, nous vous invitons à poursuivre ou à vous lancer dans ce parcours passionnant de progressions techniques. Les chefs sont là pour vous y aider et pour vous encourager à mener à bien ces différentes épreuves physiques, techniques et intellectuelles. Une fois chaque étape réalisée nous validerons l'épreuve réalisée dans votre carnet de progression.

Le **tenderfoot** est la première étape dédiée aux nouveaux arrivants au sein de la troupe. Afin de la réaliser aux mieux, ils devront apprendre les nœuds élémentaires (brêlage, nœud de chaise, nœud plat,…), connaître le morse, savoir expliquer certaines astuces pour retrouver le nord, pouvoir s'orienter sur une carte et avec une boussole,…

La **seconde classe** est l'étape réservée aux scouts ayant déjà passé leur totémisation. Déjà bien intégrés dans la troupe, ils désirent dès lors continuer à progresser dans le parcours scout. Cette étape sera marquée par un approfondissement de connaissances relatives aux notions de secourisme, orientation, connaissance de la nature… Par ailleurs il leur sera aussi demandé de se surpasser sportivement ainsi que intellectuellement dans l'animation de l'une ou l'autre activité de veillée.

L'étape finale de la progression du scout est la **première classe**. Pour ce faire, le scout se lance seul dans un raid au cours duquel, livré à lui-même, il devra mettre en pratique toutes les compétences déjà acquises jusque-là. Au terme de ce raid, il présentera à la Cour d'Honneur une réflexion autour d'un thème décidé au préalable. Celle-ci doit être bien préparée car les membres du staff attendent un texte structuré, réfléchi et poussé. Par cette réflexion, le scout est censé amener sa pierre
La première classe étant l'apogée de la formation scoute, elle n'est pas automatiquement réussie par tous. Seuls certains l'obtiendront et feront par conséquent partie de la Cour d'Honneur à laquelle siègent tous les chefs.

ZORRO



Beaucoup de survivants se sont plaint d'étranges dommages. Des malfrats agissent tantôt de jour, tantôt de nuit, dans les campements toujours est-il que personne ne voit jamais rien venir. Ce sont des coups témoignant d'une adresse odieuse. Pour narguer les habitants des camps de survie, chacune de ces atrocités sont marquées d'un grand Z. Ces bandits, surentrainés et extrêmement expérimentés, agissent par groupe de trois, un chef et deux acolytes. Ils sont appelés "Zorro".

C'est déjà très clair, ce fléau qu'est le Zorro ne nous épargnera pas aux Amerois 2018! Ils seront là, parmi nous, plus vifs que jamais, prêts aux pires méfaits, rusés comme le renard et discrets comme le hibou.

L'objectif de la Troupe est de démasquer les trois acolytes. Pour cela, il lui faudra faire preuve de sens de l'observation, de ruse et de contre-espionnage. Il faudra surtout qu'elle soit prête à accuser des suspects, preuves à l'appui, durant les procès organisés pendant le camp.

L'organisation Zorro a, quant à elle, pour finalité d'agir le plus longtemps possible, sans se faire démasquer. Attention, si Zorro est pincé, il s'en mordra les doigts. Mais gare aux accusateurs, qui ne savent pas ce qu'ils disent ! Accuser des camarades innocents est tout aussi impardonnable.

Voici les règles plus en détails :

- Le Zorro doit faire un coup toutes les 36h.
- Chaque coup devra être marqué d'un Z bien visible
- Il peut agir seul ou avec ses complices, mais les complices ne peuvent pas agir sans le Zorro.
- Les coups doivent être autorisés par Douc.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Douc).
- Le jeu débutera dès le premier jour du camp et se terminera le dernier jour du camp.
- Lors des procès, chacun peut, en ayant des preuves, accuser quelqu'un s'il croit la personne coupable d'être Zorro ou complice. Le ou les accusés ont droit à un avocat.
- Douc sera seul juge.
- 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 poursuit sa mission avec ses complices restants.

Que ceux qui n'ont pas froid aux yeux, qui sont prêts à tourner la troupe en bourrique mais aussi à en assumer les conséquences, peuvent envoyer un mail ultra secret à Douc (devinckaymeric@gmail.com) pour faire partie des membres de Zorro.

Les premiers auront la priorité. N'hésitez plus!

KILLER

Aujourd'hui plus que jamais, le danger est partout. Contaminés par un virus foudroyant, ses victimes sont prises de comportements étranges ... (certains iraient même jusqu'à dérober des crocs…) Une seule façon de survivre : transmettre ses germes à quelqu'un, avant que quelqu'un ne vous transmette les siennes.
Pour vous en sortir, vous ne pourrez compter que sur vous-même. Sous l'emprise de la folie, même les plus proches compagnons sont capables de coups bas…

Chacun se verra attribuée une tâche à faire dire ou faire faire par un autre. Si, usant de vos stratagèmes les plus élaborés, vous parvenez à vos fins, cette personne sera éliminée du jeu et vous vous retrouverez avec sa propre mission à accomplir ! Celui qui aura su en réaliser le plus sans se faire contaminer sera proclamé gagnant du Killer.

Gardez l'œil l'ouvert, compagnons, car sur les plaines de l'Afterworld, le danger rôde partout…

CONCOURS CUISINE

La nourriture est compliquée à débusquer. Il nous faut tantôt travailler le peu de sol sain que nous trouvons pour récolter quelques graines et chasser le gibier que le virus nous a laissé. Mais le moral de notre camp dépend fortement de la qualité de nos banquets quotidiens ! Et comme le moral est important, mangeons !

Tout au long du camp, des survivants-inspecteurochefscoq très expérimentés analyseront vos mélanges jusqu'à la plus petite miette. De plus, vos campements leur ouvriront leurs portes une fois sur le camp pour le fameux Concours Cuisine. A vous de leur en mettre plein la vue (et la bouche). Faites ressortir vos vieux talents culinaires.

Infos :

-N'apportez que le strict nécessaire (épices et autres, ce qu'il y a dans vos malles devrait suffire) : Les courses seront faites sur place, au camp.

-Revêtez votre plus bel équipement de survivant, prêts à manger tout ce qui vous tombera sous la main pour votre survie.

-Pour ce qui est du budget, il doit comme toujours être pris en charge par la patrouille. (Maximum 80 euros)

Ce serait chouette si chaque patrouille avait déjà réfléchi à quel plat concocter en faisant plaisir à chacun, et cela avant le camp. Faites attention, les inspecteurs sont de fins gourmets, le T.O.A.G. (Trophy of Afterworld gastronomy) est loin d'être facile à remporter.

L'ARGENT DE PATROUILLE

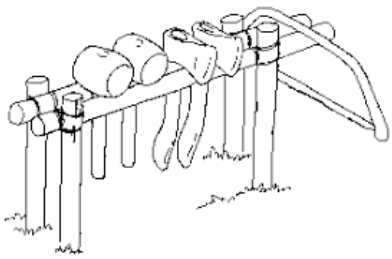
Chaque année, les patrouilles ont l'habitude d'organiser des moments en patrouille pour pouvoir travailler ensemble afin de récolter de l'argent de patrouille.

En arrivant au camp, le CP devra remettre l'entièreté de cet argent dans une enveloppe au CT qui lui rendra une partie avant le concours cuisine et l'autre partie avant le hike. Nous avons l'habitude de procéder avec l'argent de patrouilles de cette façon afin d'éviter toute perte dramatique.

Le montant maximal autorisé à emmener au camp par patrouille est de 200€.

Cet argent a plusieurs utilités :

La *première* est de permettre à la patrouille de s'acheter le matériel manquant dans leur malle ou simplement défectueux (scies, marteaux, bèches, assiettes, gobelets, poêles, couverts…). Il est crucial que chaque patrouille possède tous les outils et la vaisselle de base **en excellent état** pour éviter de devoir aller mendier auprès des autres patrouilles qui auront besoin de ces ustensiles au même moment pendant le camp. Des outils en mauvaise état peuvent être dangereux (hache dont la tête n'est pas correctement fixée, poêle sans manche) et vous faire perdre du temps (scie / hache mal aiguisée).



Le fait de chacun avoir son propre matériel évite également de perdre ses outils en les prêtant pendant ne fut ce que quelques minutes à une autre patrouille qui oublie de vous les rendre. Cependant on ne va pas vous interdire de vous prêter exceptionnellement du matériel entre patrouilles, mais pour éviter de ne plus retrouver les outils que vous prêtez, n'oubliez pas de marquer votre matériel avec la couleur spécifique de votre patrouille (bonbonnes de peinture, autocollants colorés etc.).

La *deuxième* utilité de l'argent de patrouille est de contribuer au financement du camp. Chaque année la troupe demande à chaque patrouille de payer un montant fixe qui sert à couvrir (1) une partie des frais de camp (prairie, consommation d'eau etc.), (2) les frais exceptionnels de la troupe (achat tente canadienne si ajout patrouille supplémentaire). Les CPs seront tenus personnellement au courant du montant qui leur sera requis.

La *troisième* utilité de cet argent est de pouvoir vous octroyer de petits « bonus » dans votre malle à bouffe de patrouille : épices, Nutella, minutesoupes, thé, bonbons, chips, boissons, chocolat, extras culinaire pour rendre vos repas succulents… .

Vous êtes tout à fait libre de choisir ce que vous voulez acheter comme extras (à l'exception d'alcool, de tabac et autres → grosses sanctions).

La *quatrième* utilité que l'argent de patrouille vous apporte est qu'il permettra l'achat de tous les ingrédients nécessaires pour le succulent concours cuisine que vous préparerez en patrouille un soir pendant le camp. Le montant de l'argent de patrouille dédié au concours cuisine ne peut dépasser les 80€.

La *cinquième* raison pour laquelle l'argent de patrouille vous sera utile est de vous offrir de petits plaisirs extras en patrouille pendant le hike : glaces, biscuits, autres rafraichissements. Le staff vous fournira tous les repas nécessaires pendant le hike. Tâchez d'utiliser au maximum 10€ par scout pendant le hike pour ce genre de petits extras.

S'il vous reste encore de l'argent de patrouille à la fin du camp, il vous sera demandé de rendre tout cet argent dans une enveloppe au staff qui le donnera à la même patrouille l'année d'après.

Tout argent de patrouille qui n'aura pas été remis au CT en début de camp sera considéré comme argent personnel.

Chaque scout à l'autorisation d'emmener un maximum de 5€ d'argent de poche personnel. Si le staff découvre que cette limite n'est pas respectée, le montant dépassant cette limite sera considéré comme un charmant don à la troupe. Ne dépassez donc pas cette limite de 5€ ☺

LE HIKE

Les Ardennes, nom propre faisant immédiatement penser à nature, vallées, forêts. Ces dernières ont une histoire fantastique. Culminant autrefois à une dizaine de millier de mètres au-dessus du niveau des mers, elles étaient les terres les plus élevées du monde. Lors de l'apparition des humains, de nombreuses peuplades indomptables y vécurent paisiblement, des millénaires durant. Fières Tribus Neandertal, Celtes, Gaulois arrogants à l'image d'Ambiorix et indomptables chevaliers dont le légendaire Godefroid de Bouillon foulèrent son sol.

Aujourd'hui toujours très vallonnée, parsemée de forêts de pins gigantesques, la région de notre camp est traversée par la Semois. Cette dernière à la fâcheuse tendance de déborder méchamment une fois par an. La nature y est reine, à ses lois vous devrez vous plier.

Les Ardennes étaient jusqu'à l'an 2018 les contrées les moins habitées de Belgique. Avec l'épidémie qui règne maintenant, l'on y rencontre pas mal de camps de survivants. Il est pour eux facile de se cacher au fin fond des bois. Une fois par camp, des groupes d'une dizaine d'individus sillonnent la région à la recherche de terres fertiles non contaminées. Cette trotte de quelques jours est appelée par ces valeureux survivants le Hike.

Vous ferez appel à vos compétences d'explorateurs et de cartographes hors pairs pour trouver les routes les moins dangereuses et les plus agréables. Les contaminés en voiture ont la fâcheuse tendance de confondre accélérateur et frein. Prenez garde, bars et autre lieux douteux sont appréciés par les victimes de l'épidémie, il serait dommage d'attraper quelconque mauvais virus ; évitez-les. N'usez surtout pas non plus des transports en commun ou tout autre moyen autre que vos solides jambes, sous peine de punitions sévères. Que les plus âgés veillent constamment sur les troupes.

Pour pouvoir jouir de vos péchés mignons durant ces quelques jours, vous pourrez utiliser dix euros d'argent de patrouille par personne, ainsi que cinq euros personnels. Favorisez les bons moments en patrouilles, ils sont terriblement importants et ce sont ceux-là qu'on retient. N'oubliez pas non plus votre trousse pharmacie de patrouille, pour soigner d'éventuelles cloches et autres bobos.

Trêve de consignes, la quête de nouveaux terrains sera longue, faites bonne route ! Faites de ce hike un moment dont vous vous souviendrez.

LES PRIX

Comme toutes choses, le camp aura malheureusement une fin. Mais ne craignez pas, chers survivants de cet apocalypse, l'aventure continuera. En mémoire de cette aventure nous tenons à féliciter et récompenser certaines personnes et patrouilles qui nous ont aidées à survire cette apocalypse, avec leur habilité et motivation :

Woodcraft : Ce prix sera décerné à la patrouille qui nous a épatés avec son originalité et technique. La patrouille doit maitriser l'art de la construction du pilotis et du coin de patrouille. Surprenez-nous et montrez que votre Woodcraft est digne de survivants de l'apocalypse.

Cuisine : La patrouille qui arrivera à convaincre les chefs avec leur cuisine hachée en tranches fines, poché d'herbe à la vapeur, garni de pépin de jambon, nappé de marin mariné, épicée d'apocalypse méritera sans aucun doute le prix de la meilleure cuisine du camp. `

Service : Chaque soir, un ou plusieurs chefs et intendants viendront se joindre aux patrouilles afin de partager le repas. A la fin du camp, le staff attribuera une cote globale à chaque patrouille sur la qualité du repas, l'ambiance, l'hygiène, les suppléments, … La patrouille que se distinguera des autres gagnera ce prix.

Patrouille à l'honneur : Ce prix prestigieux dont seulement une patrouille par an à l'honneur de la recevoir sera attribuée à la patrouille avec la meilleure totalité des points suivants : ambiance de camp, motivation, efficacité, ponctualité, …

Veillée : Chaque patrouille aura l'occasion d'organiser une veillée pendant le camp. On veut voir de l'excitation, des rires, des chants, de l'ambiance, mais aussi du calme, des moments de partage, de communion et de silence … Le prix ira à la patrouille qui trouvera l'équilibre parfait et qui règlera sa veillée comme du papier à musique.

CP à l'honneur : Parmi les CP, un seul sera mis à l'honneur pour avoir particulièrement réussi à mener sa patrouille avec motivation, bonne humeur et intelligence. Il s'agira de celui qui aura su remplir son rôle d'aîné et de mener la troupe de façon responsable tout en étant le garant de la bonne ambiance.

Scout à l'honneur : Un seul scout se verra décerner le prix de « scout à l'honneur ». Le méritera, celui qui aura fait preuve de motivation, d'ouverture, de joie et d'entraide tout au long du camp. Loin d'être le prix le plus simple à obtenir, il est sûrement l'un des plus honorifiques, dont chaque résistant rêve !

NOUVELLES DES SURVIVANTS

- On nous raconte que Maral aurait déjà trouvé un nouveau tailleur près des Amerois afin de commander 15 chemises scouts en réserves pour le camp. Il préparerait même déjà ses plus beaux couvre-chefs.

- Le groupe musical “Jaguar-Pouvoir” est enfin de retour de leur tournée mondiale pour leur fameux Tube de l’été : “La casqué”.

- Suite au crash de l’année passée, Cougar a instauré des ceintures de sécurité et une limitation de vitesse pour les Ferrari. Ouandji, remis de son vol plané, aurait dit, je cite : “Déçu mais pas étonné ! ”

- Tout le village des Amerois attend avec impatience la venue de Castor pour sa reprise de “Let It Go” !

- Mara, ancien chef, est rassuré de voir qu’une personne sera là pour la relève de “l’homme anti-gaspillage, alias Mister Poubelle”. Cette personne n’est autre que Douc, élu Le Gros du Staff ! Il en profitera pour veiller sur sa ligne aussi !

- Une rumeur raconte que Tamarin, nostalgique des plages Australienne aurait été aveuglé par la chevelure d’Hokkaido et l’aurait confondu avec un Kangourou.

- Charles, le rappeur, aurait déjà préparé deux nouveaux raps pour l’été. La foule est dans une attente folle ! Je cite : ”Ils déchirent grave mes morceaux” ainsi que ”aucune imitation de pub ne me résiste”.

- L’opticien de Marguay et Bengal a décrété qu’il serait meilleur pour leur vue d’avoir des lunettes parfaitement identiques, y compris la couleur des branches. Tout leur entourage en est apeuré ! Comment les différencieront-ils dorénavant ? Il semble qu’il ne reste plus que leurs Totems pour réellement les reconnaître !

- Après son arrivée au camp 2017 à vélo, Ocelot nous confirme que cette année il frappera encore plus fort. Bruxelles - Les Amerois, 200 km, en trottinette cette fois-ci.

- Les Pumas nous ont déjà envoyé leur plan d’une table à feu révolutionnaire, qui, disent-ils, devrait tenir en équilibre cette année !

- La Grizzly Tech Inc. vient de déposer un brevet pour des fusées résistantes aux flammes. Aux dernières nouvelles, pas encore de clients intéressés. Par contre, les allume-feux de Cobras International rencontrent un succès fulgurant !

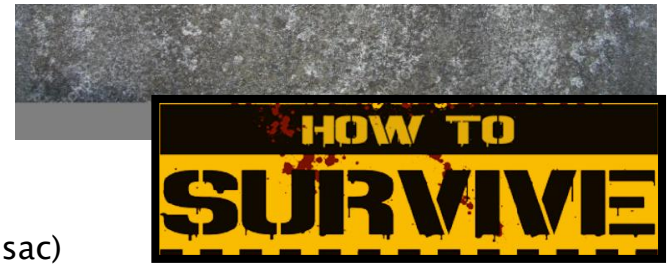
- Le livre de Cougar « Piliers de la civilisation » s’annonce déjà comme LE best-seller de l’été. Disponibles dans toutes les bonnes libraires, réduction de 20% sur mention du code : « Yves ». Il y parlerait de survie, de joie et de partage. Aurait-il réellement écrit ce livre lui-même ? Les fans se posent la question.

- Renardeau fait la couverture du « Kebab’s Magazine » de cette semaine, avec comme titre : « Le Kebab 3.0 : un expert nous dit tout sur sa navette spatiale ». Bravo à lui pour cette reconnaissance méritée !

- Selon une étude linguistique de l’UCL, le prénom « Yves » connaitrait un récent renouveau dans la population de Louvain-La-Neuve. Ce phénomène étrange reste à ce jour sans explication. La police des douanes vient d’intercepter une cargaison de nougat d’origine douteuse, que Baribal tentait de faire passer en Belgique. Interrogé par la justice, celui-ci aurait justifié ses agissements par, je cite : « Mais c’est bon le nougat, ça n’a jamais fait de mal aux bons Gaulois que nous sommes tous ».

- Baptiste se serait cassé le poignet en tentant de battre le record mondial de temps passé sur une main. Après 3:14’’15’ d’efforts, il a été emmené aux urgences de l’hôpital de Chimay. Bon courage à lui !

DANS TON SAC



Dans un seul sac à dos:

(coche ce que tu as déjà mis dans ton sac)

o Matelas pneumatique et/ou mousse (attention aux gros matelas gonflables qui se percent trop vite)
o **Sac de couchage**
o Pyjama
o Affaires de toilette
o Bassin de toile, gant de toilette et essuie
o Savon et shampoing **biodégradables** OBLIGATOIRE. Tout autre savon sera confisqué par le staff. Nous vous prions de vous fournir en produits 100% biodégradables.
o Peigne
o **Brosse à dents** et dentifrice
o **Crème solaire** (biodégradable) en suffisance ! Il fera chaud !
o Anti-moustique (nous serons à proximité d'une rivière et d'un étang)
o Affaires de rechange
o Shorts en suffisance
o Un pantalon (pas indispensable, éventuellement pour les veillées)
o T-shirts en suffisance
o Pulls
o Veste imperméable
o Mouchoirs
o Maillot de bain
o Linges de corps
o Chaussettes d'uniforme grises
o Bottines, baskets et éventuellement des bottes
o Un **chapeau** ou une **casquette** contre le soleil (INDISPENSABLE !!! Très important pour éviter les insolations)
o **UNIFORME** IMPECCABLE
o Carte d'identité
o Portefeuille avec max. 5 € d'argent personnel (toute somme excédentaire viendra renflouer les caisses de la troupe)
o Lampe de poche et piles de rechange en suffisance !
o Gamelle et gourde (pour le hike)
o Sac pour linge sale
o Boussole (important!) et canif pour ceux qui en ont.
o Petite pharmacie personnelle
o Tenue de sport (t-shirt de troupe brun, short blanc et chaussettes de troupe)
o Roadbook (à imprimer via le site ou à commander auprès des chefs)
o Pour écrire : papier, bics ainsi que des enveloppes. Des timbres internationaux seront en vente auprès du staff. Merci d'amener la somme nécessaire à l'achat de ceux-ci.

Nous vous demandons de marquer tous les objets (même les plus petits) et vêtements avec des nominettes afin de minimiser les pertes à la fin du camp ! Nous insistons surtout pour les vêtements identiques (t-shirt de sport, chaussettes, ancien t-shirts de camp,…).

Ce que tu laisseras chez toi:

- Montre (en camp, c'est le staff qui décide l'heure qu'il est)
- iPad (le scout peut être à la page mais ce n'est pas nécessaire sur la prairie)
- 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 préfère le doux bruit du ronflement du Marcassin)
- 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)

Matériel par patrouilles : La malle de patrouille avec savon de vaisselle biodégradable, la tente et les **sardines**, les déguisements confectionnés en patrouille et l'argent de patrouille.

INFORMATIONS PRATIQUES

Pour envoyer du courrier :

Troupe Okavango – Prénom Nom (et/ou totem)
c/o Monsieur Denis Solvay,
Les Amerois,
6830 Bouillon

Dates et heures de rendez-vous :

Début :

Les CP's et SP's, ainsi que les scouts de 5ème et de 4ème année, sont attendus le vendredi 13 juillet à 13h (avec pique-nique) sur place, où les panneaux « Okavango » placés sur le chemin vous mèneront à la bonne plaine.

Le reste de la troupe est attendue le dimanche 15 juillet à 13h (avec pique-nique) au même endroit.

Fin :

Les parents sont invités pour le rassemblement final le lundi 30 juillet vers 11h. Celui-ci sera suivi par un apéro, aimablement fourni par les parents (merci !). Ainsi les parents qui devront aller rechercher des guides, pourront, sur le chemin du retour, arriver à temps pour le rassemblement de Cassiopée.

Contacts GSM:

Cougar : 0470/54.08.51
Tamarin : 0476/82.40.25

À N'UTILISER QU'EN CAS D'EXTRÊME NÉCESSITÉ !
Veuillez laisser un message vocal en cas de non-réponse.

Administratif :

Le **prix** du camp est de 155€ (170€ pour les 5ème et 4ème année), à verser **AVANT LE 15 JUIN** sur le compte de la troupe (pas de liquide s'il-vous-plait !) :

Sur le compte de la Troupe : BE46 7320 2534 4636 avec la mention : Nom + Prénom + GC AMEROIS 2018.

(Si le cœur vous en dit, merci de penser à la petite contribution pour l'unité Notre-Dame de la Chapelle dont nous vous parlons ci-dessous. Pour cela, il vous suffit d'ajouter votre don au prix du camp lors de votre versement, nous nous chargeons du reste !)

La cotisation ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre fils au grand camp. 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 Cougar (Bruno Terlinden, Rue de Bossut 22, 1390 Néthen) **AVANT LE 15 JUIN** :

- Autorisation parentale à l'étranger (Le camp se passe bien Belgique mais étant donné que l'hôpital le plus proche se trouve en France, nous aurons besoin de cette autorisation. De plus, elle nous sera utile pour le hike qui risque fort de s'y passer en partie).

- Fiche santé (si vous estimez qu'il faut renouveler celle que vous avez rendue pendant l'année !)

DOCUMENTS IMPORTANTS à prendre avec soi **POUR LE CAMP** :

- Carte d'identité
- Attestation de présence (éventuellement, pour votre mutuelle)
- Carte européenne d'assurance maladie (disponible gratuitement auprès de votre mutuelle)

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

Contribution à l'unité Notre-Dame de la Chapelle

Comme chaque année, nous sommes fiers d'essayer de contribuer au financement d'une autre unité, celle des Marolles, dont le projet nous tient tout autant à cœur que le nôtre. Laissons aux animateurs de la 21ème le soin d'expliquer celui-ci :

Chers parents,

Laissez-nous nous présenter : Nous sommes une grande team de 19 chefs, engagés comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles. Vous connaissez sûrement ce très typique et sympathique quartier du centre de notre belle capitale, ne serait-ce que pour son éternel marché aux puces ! Notre unité se compose à la base d'une meute de louveteaux mixte, regroupant des jeunes ayant entre 6 et 12 ans. Cependant, nous nous sommes agrandis il y a trois ans avec une troupe scoute, puis l'année passée une compagnie guide afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi de nos jeunes.

La population que nous touchons est fortement précarisée, et c'est pourquoi nous nous sommes engagés à offrir à ces enfants des moments de partage, des jeux et de l'attention afin de leur donner une opportunité de sortir du monde qu'ils connaissent.

Notre projet existe maintenant depuis quelques années et il gagne petit à petit en popularité. L'enthousiasme des loups, scouts, et guides pour les activités que nous leur 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.

En tant que parent d'animé vous vous rendez bien compte de la chance que vous offrez à vos enfants. Les mouvements scouts, ce sont des jeux et des rires mais aussi des valeurs que nous essayons de véhiculer. C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous ! En contribuant de quelques euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, votre aide nous fournit les moyens d'offrir un camp à nos animés, dans un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles.

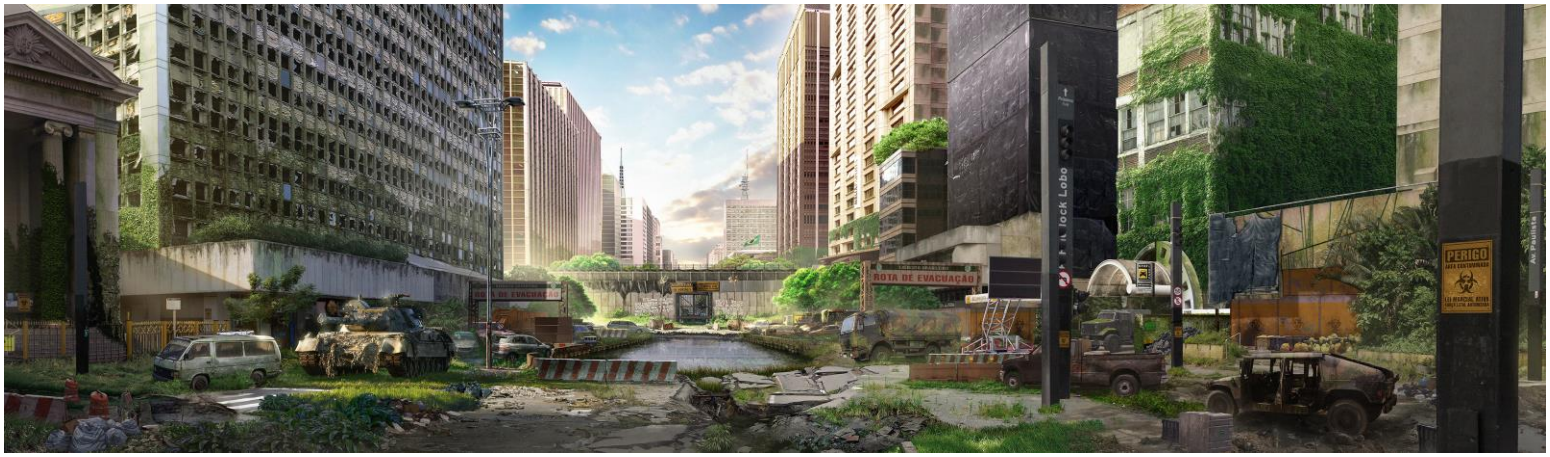
Un tout grand merci de la part des staffs et des animés !

Les animateurs de la 21eme unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).

21ème Notre-Dame de la Chapelle
Contact : Emilien Leurquin
unite.marolles@gmail.com
IBAN : BE16 0688 9555 7274

MOT DE LA FIN

Nous y voilà, chers scouts ! Il est enfin venu le temps de partir relever le défi qui vous attend. Les périples seront nombreux sur votre route et l'aventure dangereuse… Tout le Staff vous attend en grande forme pour ce camp inoubliable qui arrive à grands pas !

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA !

Le Staff Survivant