CLASSIFICATION DE CONFIDENTIALITÉ : TOP SECRET

SECTION :	FICHIER :	MISSION :
51.44	58-05.	0121

MISSION : OPÉRATION POPPEL

NOM DE L'AGENT : Scout Secret

NATIONALITÉ : Okavango

SEXE : Homme

ETAT CIVIL : Dédié à sa Nation

EDUCATION : Unité Reine Astrid

GRADE : Agent d'élite surentrainé

ETAT DE SANTÉ : Pète la forme

Q.I. : Supérieur à la moyenne

INTRODUCTION

L'heure est grave. Une mission de haute importance vous est confiée. Ce document vous donnera tous les détails nécessaires pour vous préparer à cette mission. Lisez-le attentivement et étudiez-en tous les détails.

« Un espion informé est un espion qui reste en vie ! »

MOT DU CT

Chers scouts,

A nouveau, l'histoire a besoin de vous, aventuriers d'Okavango, pour mettre en œuvre vos compétences analytiques et stratégiques que vous avez pu développer en résolvant avec succès les différentes missions d'entrainement qui vous ont été confiées au fil de l'année. Ayant prouvé que vous en êtes capables, il est l'heure de commencer votre vraie mission qui pourrait faire basculer le cours de l'histoire.

Comme vous l'avez décrypté lors de la dernière réunion, une machine à remonter le temps va vous envoyer dans une région nordique le 14 juillet 1957, lorsque les tensions nucléaires entre l'Occident et l'URSS sont à 2 doigts d'atteindre leur point culminant. Vous devrez calmer la soif de pouvoir des dirigeants mondiaux qui ne cesse de croitre et qui menace l'existence terrestre. Pour cela, vous devrez utiliser votre intelligence collective qui vous permettra peut-être de mettre fin à ce conflit interminable.

Les 4 services secrets qui vous seront confiés joueront un rôle fondamental durant cette guerre de l'information contre l'URSS. Votre ennemi commun, le KGB, a déjà pu s'infiltrer plusieurs fois dans vos données secrètes et a pris le dessus dans cette guerre de l'information face à l'Occident. Seule la coopération vous permettrait de le battre, mais pour cela vous allez devoir surmonter l'esprit de compétition entre services secrets Occidentaux qui risque de vous envahir, et ce ne sera sans doute pas facile.

Étant donné que le temps est compté, vous allez devoir agir de façon rapide et intensive pendant 15 jours. C'est pour cela que nous vous donnons rendez-vous le 14 juillet dans la contrée nordique de Poppel où se trouve le quartier général du KGB que vous allez devoir faire basculer pour sauver l'histoire de l'humanité. Ils s'attendent à votre venue et utiliseront la pointe de leur technologie pour vous attaquer et vous induire en erreur. Votre esprit logique vous aidera à contourner leurs pièges en décryptant le langage de communication secret du KGB.

Vous aurez aussi crucialement besoin de votre esprit scout pour vaincre l'ennemi. L'entraide, la solidarité et le courage seront des ingrédients clés pour atteindre votre objectif. Vos talents d'acteurs, d'humoristes et de chanteurs autour du feu seront également indispensables afin de tisser des liens entre vos différents services secrets.

Le Staff trépigne déjà d'impatience de tous vous retrouver à Poppel pour vivre de superbes moments dans une atmosphère ludique, éducative et spirituelle unique au scoutisme.
Rejoignez-nous pour changer le cours de l'histoire et pour vivre cette magnifique expérience de vie qui nous attend !

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Hokkaido Steve Warson

CONTEXTE HISTORIQUE

La Seconde Guerre mondiale est à peine finie qu'une nouvelle tension s'installe dans le monde : la guerre froide. Cette période est marquée par de lourdes tensions et menaces entre les 2 plus grandes puissances de l'époque : l'Union Soviétique et les États-Unis. Deux pays fort différents de par leurs origines, mais surtout avec des systèmes politiques antagonistes. D'un côté, le bloc communiste où tout est planifié par l'état, qui défend une économie contrôlée ainsi que la suppression des classes (l'URSS, la Chine, la Corée du Nord en sont des exemples). De l'autre il y a un système libéral, démocratique et capitaliste (les Etats unis, l'Allemagne de l'ouest (RFA), la France, l'Angleterre, le Japon, etc. en sont des exemples).

Ces 2 blocs entrent régulièrement en conflit mais rarement par une guerre directe, à cause de la dissuasion nucléaire. Les tensions se traduisent plutôt par des guerres dans d'autres pays, chacun soutenant un côté du conflit, comme par exemple en Afghanistan. Pendant la guerre du Vietnam, les américains prennent cependant activement part au conflit.

Les 2 pouvoirs se livrent à une course aux armements, à la puissance nucléaire et à la recherche scientifique. Ce dernier point se traduit par l'envoi du premier homme dans l'espace (URSS) ainsi que par l'arrivée du premier homme sur la Lune (États-Unis). Les bombes atomiques provoquent de grandes tensions, notamment le 22 octobre 1962 lors de la crise de Cuba. Ce jour-là, le monde faillit basculer dans une guerre mondiale nucléaire si un accord n'avait pas été trouvé entre Kennedy, le président américain et Khrouchtchev, haut fonctionnaire du parti communiste de l'Union Soviétique.

Développé durant la Première Guerre mondiale, l'espionnage était devenu une affaire courante durant la guerre froide. Les troupes invisibles de la BND, CIA, SIS, DGSE et KGB (agences d'intelligence allemande, américaine, chinoise, anglaise et soviétique) ont effectué une variété de tâches aux ordres de leurs maîtres politiques. Ces travaux incluaient des assassinats et la déstabilisation de régimes dangereux. Mais le but premier de l'espionnage est la cueillette d'information en secret, ce qui nécessitait généralement l'utilisation de moyens ingénieux.

Mur de Berlin, séparant Berlin-Ouest de Berlin-Est.

Sous-marin nucléaire américain

Agents Triplement Secrets

Youri Ocelotilev

Youri Ocelotilev est né à Luginetskiy, au milieu de la rude Sibérie. Élevé dans le grand froid, il connaît la misère dès son plus jeune âge. Déjà enfant, il accompagne son père Dimitrievskjhegliezhry (aussi connu comme « Dimichou le Terrible ») dans de longues traques au gibier. Le jeune chasseur y développe une endurance phénoménale.

A 16 ans, il quitte le village natal, et rejoint Moscou à pied en 3 jours, ce qui reste à ce jour un record à battre. Il y intègre l'armée et rejoint les corps d'élite, rompus aux missions les plus ardues. Sa carrière fulgurante est soudainement brisée lors d'une mission à Ameroisky. Il chute sur un morceau de fer qui lui transperce entièrement un poumon.

Il se retire alors du terrain pour se tourner vers le commandement. Sa connaissance exceptionnelle du territoire russe lui vaut de monter en grade à toute vitesse. Aujourd'hui, il est à la tête de l'intendance de l'Armée Rouge. Son expertise est indispensable à toute opération d'envergure et il est l'un des membres les plus influents de l'état-major russe.

Dr. Brocanov Ivanov

Ce fameux Ivanov a un talent d'acteur exceptionnel qui lui permet de s'infiltrer où il veut, ce qui fait de lui notre meilleur espion. Voici l'histoire, vraie en grande partie, avec laquelle il a réussi à se faire engager par la CIA en 1948.
« Je suis le Docteur Ivanov et je suis originaire de Valdivostok. Dès petit, je montrais un grand intérêt pour la physique. A 8 ans, j'ai trafiqué une expérience de « la chimie fun pour les enfants » et ai fait sauter mon école. Repéré par mes instituteurs, on m'a alors envoyé à l'École Nationale des Petits Génies Russes. Mais, étant un gamin aussi insupportable que génial, et après avoir inventé une panoplie de substances pour boules puantes, j'ai été renvoyé et mes parents envoyés au goulag. Dégradé vers une école de campagne, ma vie a alors totalement basculé. Moqué, mon génie bafoué, j'ai développé une haine viscérale pour le régime Soviétique. Alors, quand la Seconde Guerre Mondiale a éclaté, je suis parvenu à m'échapper de l'URSS dans le but de rejoindre les forces alliées. Cela explique la raison pour laquelle je me retrouve ici, en Virginie, en vous promettant d'utiliser mes compétences et ma connaissance des stratégies soviétiques le mieux possible pour détruire notre ennemi commun, l'URSS. »
Après avoir été engagé par la CIA, son génie a été vite reconnu, et il fut rapidement intégré au laboratoire de physique nucléaire de Los Alamos, où il a travaillé sur un projet d'arme classé secret défense.
Le docteur Ivanov est reconnu comme étant l'un des meilleurs éléments de la CIA. Les services de notre cher Camarade Ivanov dans les laboratoires des forces alliées le placent au-dessus de tout soupçon et permet à la Mère Russie de suivre les avancements technologiques des américains à la lettre.

Hokkita Khrushchev

Hokkita Khrushchev est le Premier Secrétaire du Parti Communiste, leader incontesté de l'Union Soviétique depuis des années. Il gagne la gloire en tant qu'éclaireur de l'armée russe. Afin de passer inaperçu, il laisse pousser ses cheveux et les tresses pour les faire ressembler à des branches (« Rastas » dans le dialecte de sa région). Caché au milieu des buissons, il voit sans être vu. Sa technique est alors rapidement reprise par de nombreuses armées étrangères, notamment en Jamaïque.

C'est un fin politicien, rusé et prêt à tout pour faire de l'Union Soviétique la grande puissance mondiale. Réputé pour son bon-vivant, il n'en est pas moins un leader sévère et exigeant, qui a su gagner le respect de tous ses généraux et se faire craindre par ses ennemis.

Valdimir Doucovksy

Vladimir Doucovsky est né à Saint-Pétersbourg, fils d'une longue lignée de charcutiers. Dès le plus jeune âge, son appétit d'ogre fait de lui une célébrité dans la région. Il aurait englouti une bonne partie des récoltes de l'ouest de la Russie lors d'un petit creux, et ainsi causé la grande famine de 1938. La même année, il rafle 3 médailles d'or aux jeux russes, catégorie « tartiflette solo », « tartiflette relais » et « 100m choucroute-saucisse ».

Fort de sa renommée, il lance alors sa chaîne d'épicerie, avec comme slogan « la quantité avant la qualité ». Celle-ci connaît un succès fulgurant, et fait de lui un des hommes d'affaires les plus riches de l'Union Soviétique. Doucovsky est alors nommé trésorier du Parti. Il gère les finances de l'Union d'une main de fer dans un gant d'acier trempé. Véritable gardien du porte-monnaie, il est l'un des membres du Parti les plus respectés.

Otociovsky Bernardov

Le Général Bernardov est, malgré les apparences, un vieux routard du Parti Communiste. Né à Moscou d'une famille d'artistes, il intègre le Ballet du Bolchoï dès l'adolescence. Son tutu lui va à merveille et provoque l'admiration (et même la jalousie) des jeunes Moscovites (surtout de la gent féminine).

Courtisé par nombreuses d'entre elles, il tisse entre deux passes de danse des liens étroits avec les plus hautes sphères du pouvoir soviétique. Sous son apparence angélique se cache en effet un esprit très habile, et il n'hésite pas à user de ses atouts à ses fins. Plus admiré que craint par le peuple, il supervise la section idéologique du Parti. Pas un film, pas une publicité, pas une affiche ne paraît dans l'Union Soviétique sans son accord.

Bernardov est un des responsables russes les plus rusés, et un fin connaisseur des rouages du Parti. Il n'a pas son pareil pour manipuler ses pairs, et son intervention a bien souvent permis au Parti de gagner à sa cause de nombreuses personnes clef.

Alexeï Bourbourov

Originaire de l'Extrême-Orient russe, Bourbourov est le Secrétaire du Parti aux affaires étrangères. Fils d'un homme d'affaire marié à une Occidentale, il connaît une jeunesse de voyage. Washington, Paris, Saïgon, le jeune Bourbourov fait partie des rares russes à connaître autre chose que l'Union Soviétique.

Après de brillantes études à Oxford, Bourbourov revient en Union Soviétique afin d'assister son père dans les affaires. Le jeune avocat est rapidement repéré par le Secrétaire Général. Parlant couramment l'anglais, le français, l'allemand, le wallon et le zulu, il est à l'aise comme un poisson dans l'eau dans les hautes sphères de l'Occident et du monde. Il dirige la diplomatie soviétique et assure le soutien indispensable de ses alliés, et a plus d'une fois, roulé dans la farine les diplomates occidentaux.

Colonel Alpagaï

Le Colonel Alpagaï est un personnage discret, peu connu du grand public. Et pour cause, il dirige la très secrète section des opérations spéciales du KGB.

Complexé par sa petite taille pendant l'enfance, il compense par un esprit extrêmement vif et habile. Il élimine sans merci tous ses adversaires, et ne connait pas le goût de la défaite.
Ses agents exécutent les opérations les plus périlleuses pour le compte du Parti, et sous sa direction de nombreux secrets ont été dérobés au nez et à la barbe des Occidentaux.

Selon des sources américaines, il aurait entièrement orchestré l'opération du Dr.Ivanov. Son évasion ratée est son premier échec, mais pour le colonel Alpagaï, la vengeance est un plat qui se mange froid.

Gerfask Nempasleski

Gerfask Nempasleski vient des montagnes de l'Oural. Champion de snowboard à un pied, il a gagné plusieurs grandes compétitions internationales. Grâce à son habilité à la glisse hors norme, il intègre la prestigieuse Université d'Irkoutsk, sans passer d'examens (heureusement). Il s'y découvre une passion pour les sciences, et après une brillante carrière académique, il devient responsable de la recherche scientifique de l'URSS.

Ses coups d'éclat comme le lancer du Spoutnik ou le premier homme dans l'espace cachent les recherches plus secrètes menées par ses équipes. Plusieurs ovnis repérés au-dessus de l'Europe seraient des prototypes développés par ses chercheurs. C'est lui qui repère très tôt le potentiel du jeune Ivanov et le recommande au Colonel Alpagaï.

Agences Alliées

Cobras : CIA (Central Intelligence Agency)

La 'Central Intelligence Agency' est l'organisme de renseignement le plus connu des Etats-Unis. La CIA est responsable de l'acquisition de renseignements et de la plupart des opérations clandestines hors du sol américain. Elle fut fondée en 1947, peu après la fin de la Seconde Guerre mondiale. Pendant plus de trente ans, la CIA n'était soumise à aucun contrôle. Ses agents pouvaient commettre des crimes sans poursuite.

Des agents de la CIA sont opérationnels dans le monde entier, même en Europe. Par exemple, des agents de la CIA (et de la SYS) creusèrent un tunnel à partir de Berlin Ouest pour atteindre des câbles souterrains de communication militaires soviétiques sous Berlin Est afin de les mettre sous écoute (Opération Gold).

Photo de Gary Powers, Pilote de U2

C'est aussi sous les ordres de la CIA que fut construit l'U2, avion à grand rayon d'action volant à haute altitude (20 000 km) afin de survoler la Russie sans se faire repérer pour prendre des photos. En 1960, l'un de ces U2, piloté par Gary Powers fut abattu par un missile soviétique.

Vous connaissez les Américains, le show fait partie de leur mentalité et ils ont tendance à s'habiller de façon très professionnelle peu importe les circonstances. Ils aiment particulièrement les vestons gris foncé, sans oublier la cravate.

Jaguars : BND (Bundesnachrichtendienst)

Créé au début de la guerre froide en 1956, le BND était alors le service de renseignement extérieur de l'Allemagne de l'Ouest. Sa mission principale est de surveiller les pays étrangers qui pourraient constituer un risque pour l'Allemagne de l'Ouest. Ses principaux rivaux étaient les services soviétiques et d'Allemagne de l'Est.

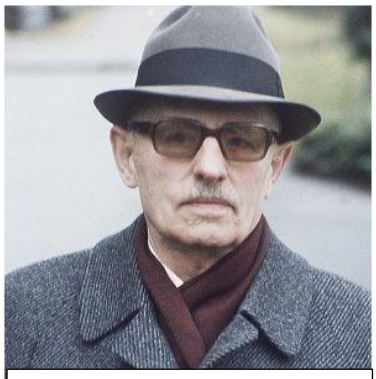


Photo de Reinhard Gehlen, fondateur de la BND

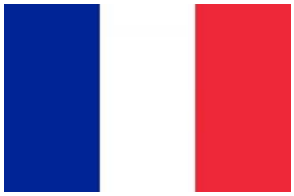
La BND était si efficace qu'elle espionnait jusqu'aux blagues sur le dos de l'URSS racontées en Allemagne de l'Est par les habitants oppressés. Cela permettait à l'Allemagne de l'Ouest de mieux comprendre comment les Allemands de l'Est vivaient sous domination soviétique et ce qu'ils pensaient de cet envahisseur.
" -Pourquoi ne peut-on pas arroser les plantes en Allemagne de l'Est ?
-Car cela fait rouiller les micros ! "

Les agents de la BND sont vêtus d'un bel uniforme vert foncé et portent régulièrement un chapeau melon lorsqu'ils sont en mission afin d'éviter de se faire repérer par leurs ennemis.

Pumas : SDECE (Service de documentation extérieure et de contre-espionnage)

Photo de Paul Grossin qui dirigea le SDECE pendant la guerre d'Algérie de 1957 à 1962.

Le SDECE, actuellement DGSE est le service de renseignement français. Fondée en 1945, il était responsable de protéger la France contre les menaces extérieures.



Un des départements les plus emblématique de la DGSE est le 'Service Action'. Ce dernier s'occupe d'opérations clandestines, notamment dans la lutte contre le terrorisme. Une dizaine de militaires inconnus travaillent pour ce département dans la clandestinité. Aussi appelée la « cellule Alpha », ce groupe opère dans le plus grand secret en tuant des cibles considérées comme ennemis de la France, ou en sabotant des sites. Ces agents très spéciaux opèrent régulièrement aux quatre coins du monde depuis le milieu des années 80.

En ce qui concerne leurs tenues vestimentaires, les agents secrets de la SDECE ont l'habitude de porter un uniforme beige foncé et ils attachent beaucoup d'importance aux insignes qui représentent leur grade ainsi que leur fonction au sein du service secret.

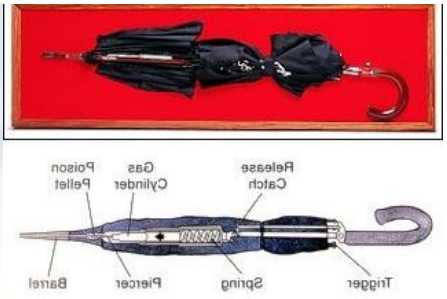
Grizzlis : SIS ou MI6 (Secret Intelligence Service)

Photo du tunnel d'espionnage lors de sa découverte par les agents soviétiques

Cette dernière abréviation est le nom du service de renseignement extérieur du Royaume-Uni. Il est parfois aussi appelé MI6. La récolte d'informations vitale à la sécurité du pays est son occupation principale. Le SIS a des fondations très anciennes, datant du 16ème siècle. Cela fait de lui le plus ancien service d'espionnage.

Durant la guerre froide, les opérations qu'il mena contre l'URSS furent fortement compromises par le fait que le dirigeant de la section de contre-espionnage, Kim Philby, était lui-même un espion soviétique...
Le MI6 était lui aussi impliqué dans l'opération d'espionnage de lignes de communication soviétiques, dénommée 'Opération Gold', avec la CIA.

Très modestes au niveau des insignes, les agents anglais ont besoin de se sentir classe, surtout en mission. Ils se vêtent habituellement d'un veston bleu marine avec un nœud de papillon ou une cravate, bien évidemment.



WOODCRAFT

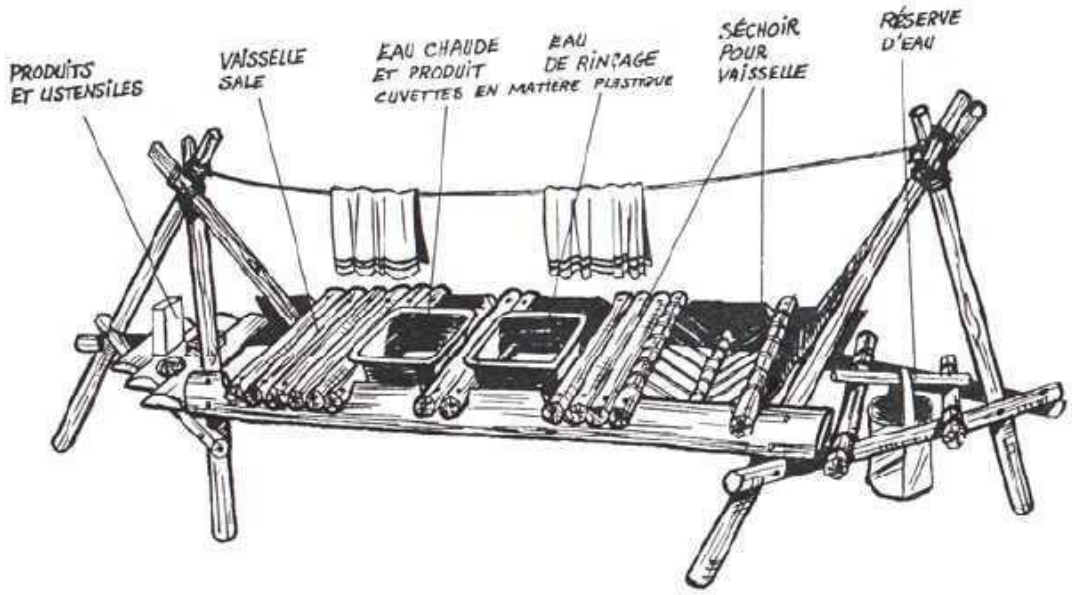
Aaahh le Woodcraft, comment quelques perches bricolées l'une dans l'autre peuvent nous faire sentir chez soi. Les plus expérimentés l'ont probablement déjà ressenti : l'âme du Woodcraft peut nous faire sentir à la maison. Très peu arrivent à appliquer l'art de la construction du pilotis à la perfection, 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. Il est important d'y prévoir une table, une table à feu et d'autres constructions complémentaires. Cela parait une tâche lourde et fort exigeante, mais à la fierté que vous ressentirez une fois votre logis terminé! Après tout, cette construction ne servira pas uniquement d'abri ; elle déterminera aussi votre confort pendant les 15 jours de camp.

Un bon Woodcraft dépend de 3 choses : le matériel, l'emplacement et l'imagination. Ne vous inquiétez pas pour le matériel et l'emplacement, *that's our business*. Pour l'imagination, on compte sur vous ! Surprenez-nous et faites-en un Woodcraft qui sera gravé dans les mémoires ! Et n'oubliez pas, ce sont les détails qui feront la différence.
L'importance du Woodcraft n'est à sous-estimer. C'est la première grande épreuve du camp, qui réunit toute la patrouille et 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 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, la quantité de bois est limitée. Le mot « gaspillage » doit être proscrit de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons compte de ce critère pour le prix du Woodcraft.
- Le Woodcraft est avant toute chose 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 a sa place, lors de la construction aussi !

Vaisselier

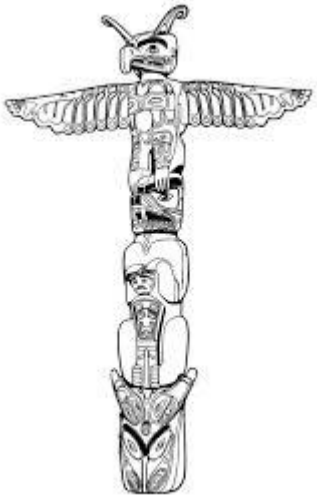


TOTÉMISATION

Une des étapes essentielles dans la vie scoute est bien sûr la totémisation. Elle 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 véritablement 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 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 des liens forts peuvent se créer. Durant leur parcours scout futur, ils sauront qu'ils peuvent compter les uns sur les 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 donc en aucun cas de rabaisser le scout, mais bien au contraire de l'amener à se surpasser et s'entraider 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. Si tu décides cependant 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 de 5ème année 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 y as vécu. 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 auras l'occasion d'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'entendre 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.

L'agent Infiltré (killer)

L'espionnage, ce n'est pas une tasse de thé! Pour arriver à ses fins, il faut souvent éliminer ses adversaires. Dans d'autres cas, l'objectif est justement l'élimination de l'adversaire. Bienvenue dans le dangereux jeu du killer !

Chacun se verra attribuer une tâche à faire dire ou à faire faire par un autre. Si vous parvenez à vos fins, cette personne sera éliminée et vous vous retrouverez avec sa propre mission à accomplir ! Le meilleur espion sera celui qui aura mené à bien le plus de missions, mais soyez vigilants ! D'autres pourraient en vouloir à votre vie...

Progression 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 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 dans votre carnet de progression.

Le **tenderfoot** est dédié aux nouveaux arrivants au sein de la troupe. Afin de réaliser aux mieux cette première étape, 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 des connaissances relatives aux notions de secourisme, orientation, connaissance de la nature... Par ailleurs il leur sera aussi demandé de se surpasser sportivement ainsi qu'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** (nous conseillons au scout de faire valider le thème auprès des chefs avant le camp). Celle-ci doit être bien préparée car les membres du staff attendent un texte structuré, réfléchi et poussé. Dans le cœur de cette réflexion, le scout avance et défend une proposition dont le but est d'**améliorer**

la troupe. Ainsi, au fil des ans, la troupe continuera à évoluer au fil des meilleurs contributions de ses premières classes.

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.

L'AGENT DOUBLE ZORRO SEPT

Alors que les relations entre le bloc de l'Ouest et le bloc de l'Est sont des plus tendues, tu te vois attribuer une nouvelle mission : démasquer de dangereux militants communistes, dont le chef russe ne serait autre qu'un certain « Boris naZORROwje ». Plus communément appelé Zorro, la bande composée d'un chef et de deux acolytes fait preuve de génie en matière d'infiltration, de fourberie et de camouflage. Elle a la particularité de marquer ses coups d'un grand Z, chaque fois qu'elle sévit. C'est donc à vous de contre-espionner de manière efficace pour en finir avec ces vilains ! Vous l'aurez compris, comme chaque année, nous réitérons le jeu du Zorro ! Soyez donc prêts pour cette édition 2k19 !

Le but poursuivi par la troupe est de démasquer les trois membres de la bande. Pour cela, il lui faudra habilement observer les moindres faits et gestes du Zorro et récolter des preuves pour mener à bien les procès, qui se dérouleront tout au long du 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 mal en prendra à l'accusateur d'innocent ! Il lui sera réservé le même sort que Zorro !

Voici les règles plus en détails :

- Le Zorro doit faire un coup toutes les 36 heures.
- Chaque coup doit 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 Bourbourg.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Bourbourg)

- Le jeu débutera dès le premier jour du camp et se terminera le dernier jour du camp.
- Lors des procès, chacun peut, **preuves à l'appui,** accuser quelqu'un s'il croit la personne coupable d'être Zorro ou son complice. Le ou les accusés ont droit à un avocat.
- Chaque personne peut accuser **une seule personne par soir.**
- Bourbourg sera seul juge.
- Le Zorro n'a pas lieu pendant le hike.
- Le Zorro gagnera une récompense en fonction du nombre de jours qu'il reste anonyme.
- Lorsqu'un Zorro est démasqué, on en désigne un nouveau et de nouveaux complices.
- Lorsqu'un complice est démasqué, le Zorro poursuit sa mission avec ses complices restants.

Que ceux qui se sentent prêts à défier les services secrets de la Troupe Okavango n'hésitent pas à envoyer un mail ultra secret à Bourbourg (gaspard.defailly99@gmail.com) pour poser leur candidature. Soyez prêts à tourner la troupe en bourrique, mais aussi à en assumer les conséquences.

First come, first served ! We want you !

Concours Cuisine

Selon l'idéologie communiste, la terre et les richesses appartient à la collectivité. Dès lors, vous partagerez vos repas du soir avec le KGB. Tous les jours, il jugera de la qualité de votre cuisine, ainsi que de l'ambiance du dîner. De plus, comme le veut la tradition, vous revêtirez votre plus beau tablier de chef coq (ou votre plus beau déguisement), pour régaler le KGB affamé lors du concours cuisine ! Sachez que le Kremlin apprécie particulièrement l'originalité. A vous de sortir des sentiers battus et d'oser l'originalité, plutôt que de servir les éternels hamburgers. Profitez de cette occasion pour nous faire goûter les merveilles de vos pays d'origine : la CIA venue des États-Unis pourra par exemple nous concocter du porc au peanut butter et des brownies. La SIS anglaise peut quant à elle opter pour un fish and chips, suivi

de scones et de thé. La BND pourra enfin mettre les petits plats dans les grands, en revisitant les grands classiques de la gastronomie allemande : Bratwurst et Apfelstrudel. A moins, que vous ne préfériez miser sur la cuisine russe... Bref, libre cours à votre imagination...

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

Il est toujours chouette de réfléchir à des menus avant le camp, en tenant compte des désirs et envies de chacun. N'oubliez pas que le CWCC (Cold War Cooking Contest) est une épreuve difficile à remporter.

Argent de Patrouille

Tout au long de l'année, les différentes patrouilles ont travaillé pour gagner un peu d'argent. Il servira à la patrouille à acheter tous les indispensables pour le camp. Corde, vaisselle, outils etc. Une patrouille doit impérativement disposer d'outils en état de marche, pour pouvoir avancer correctement lors des constructions, mais aussi par sécurité ! Il va sans dire qu'une hache bien accrochée vaut mieux qu'une sorte de bilboquet, et qu'une scie coupe mieux si elle est aiguisée. Chaque CP doit donc contrôler le matériel emmené au camp et au besoin le renouveler ou l'entretenir.

Outre les outils, l'argent de patrouille pourra satisfaire (certains) de vos petits besoins gourmands. La plus célèbre des malles, tristement dégradée à l'appellation de 'malle à bouffe', contient des gâteries telles que des soupes minute, des bonbons, des sauces, des chips, grenadine, thé,... Les éponges et le savon de vaisselle (**bio !!**) en feront aussi partie.

Un maximum de 80 euros peut être dépensé lors du concours cuisine pour montrer vos talents culinaires au staff affamé. Ensuite, la patrouille pourra prendre

un maximum de 10 euros par scout pendant le hike, pour s'acheter une glace ou un bon fruit (ou un gros hamburger). La patrouille emmènera donc un maximum de 200 euros au camp, à confier à Douc au début du camp, pour éviter toute perte fâcheuse. Il suffira de lui demander lorsque vous en aurez besoin.

Tout ce qui ne fait pas partie de l'argent de patrouille (donc ce qui n'aura pas été remis au Staff au début du camp) sera considéré comme argent personnel.

Chaque scout est autorisé à emmener un maximum de 5€ personnels au camp (pour le hike). Si le staff venait à découvrir un surplus chez un scout, celui-ci sera considéré comme étant un généreux don à la troupe.

Mission en terres inconnues (Hike)

Au temps de la guerre froide, de nombreuses régions des vastes pays qu'étaient les États-Unis et l'Union Soviétique restaient inexplorées et bien gardées par les forces armées. Les espions qui s'engageaient à mettre le pays de l'ennemi en carte rencontraient beaucoup de dangers.

Paysage de Flandre

A la recherche d'informations secrètes et de terres inexplorées, nombreux sont ceux qui ne sont pas revenus, c'est pourquoi il vous faudra commencer par bien préparer et être attentif à chaque pas que vous ferez pendant ce trajet redoutable.

Aînés, ce sera votre responsabilité de veiller au bon déroulement de ces quelques jours privilégiés. Bien sûr, sur votre route, vous croiserez d'autres espions ou des forces armées qui veulent votre peau, et comme il vous faudra bien vous maintenir en forme, vous pourrez user de l'argent de patrouille (max. 10 euros par scout, voir précédemment) ainsi que de 5€ d'argent personnel. **Pensez à prendre la trousse de pharmacie de patrouille** avec vous pour d'éventuels rencontres imprévues.

Les Prix

A la fin du camp, nous voulons féliciter et récompenser certaines personnes et patrouilles qui se sont distinguées des autres par leur motivation ou leur habilité. Les prix à gagner sont les suivants :

Woodcraft : Impressionnez le staff en prouvant votre supériorité architecturale par la construction d'un pilotis improbable, en alliant résistance, technique, esthétique, originalité et audace. Nous comptons sur vous pour réaliser des constructions dignes de l'Expo 58 !

Cuisine : La supériorité culinaire est probablement le plus important dans une guerre, surtout pour Douc. Faites attention à tout (le goût, l'ambiance, l'hygiène, les suppléments, ...) et amadouez le staff avec un repas exceptionnel !

Service : Savoir préparer des mets extraordinaires à partir d'aliments ordinaires est une qualité très recherchée chez les scouts. Chaque soir, un ou plusieurs chefs et intendants viendront se joindre aux patrouilles afin de partager le souper. Le prix du service récompensera la patrouille qui se sera démarquée dans l'élaboration de ces repas.

Patrouille à l'honneur : Ce prix prestigieux est attribué à la patrouille qui aura la meilleure combinaison d'ambiance de camp, de motivation, d'efficacité, de ponctualité, ... A vous de vous donner à fond pour gagner ce prestigieux prix ô combien convoité.

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 communion et de silence... Le prix ira à la patrouille qui trouvera l'équilibre parfait et qui fera parler de cette veillée pendant les 10 années à venir.

CP à l'honneur : Être un bon meneur n'est pas une qualité facile à acquérir. Le CP à l'honneur sera celui qui aura le mieux 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 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 espion rêve !

On compte sur votre motivation et votre bonne humeur habituelle !

Nouvelles du bloc de l'Ouest

Ouandji porte plainte après être resté bloqué 48h à mi-hauteur dans son ascenseur à cause d'une grève du personnel de maintien.

Suite à votre habilité avec les poulets aux Amerois 2018, le staff a décidé de lancer un élevage grande échelle durant le camp Poppel 2019 ! (en collaboration avec la SCEP, pour les plus fins connaisseurs du milieu)

Notre cher Ocelot annonce qu'il a enfin retrouvé la totalité de ses capacités respiratoires, perdues lors d'une glorieuse chute sur son poumon gauche.

Racoon annonce qu'il évitera les sprints à plus de 25km/h le long de la ligne quand il joue au foot, afin de préserver ses avant-bras.

La police française est aux trousses de deux dangereux membres d'un cartel d'Ardèche. Ils auraient fait passer par la douane des quantités astronomiques de produits du terroir, faisant perdre des millions à l'état français.

Les architectes sont unanimes, seul le mât blanc des Amerois est assez majestueux pour remplacer la flèche de Notre-Dame de Paris. C'est un honneur pour la troupe ! A l'annonce de cette nouvelle, Ligoni se serait fendu d'un " C'est claaaasse ! "

Suite à une tempête, le double cerf-volant-pilotis des Pumas a été aperçu dans ciel en URSS. Espérons qu'aucun scout ne soit coincé dedans !

Le CP des Cobras a investi dans des sous-plats "pour ne plus percer ces pauvres bâches à coup de poêles chaudes" .

La rumeur court qu'à l'heure actuelle, il reste encore de la fricadelle sauce mayonnaise dans les intestins de Suricate, tellement il en a englouti lors de sa dernière participation au grand concours du « Roi De La Frica ».

Après s'être coincé les rastas dans la charnière de la malle à bouffe lors d'une « opération de reconnaissance », Hokkaido décide de venir chauve au camp 2019. « Simple disposition sécuritaire », a-t-il rétorqué.

Pour l'hygiène de troupe, un service lavage/douche obligatoire journalier sera instauré cette année. En cas de non coopération, le scout retissant se verra expédié au goulag pour 5 jours. Cela évitera la situation trop fréquente d'une vingtaine de scouts non lavés pendant 15 jours.

Margay et Bengale ont intenté un procès à leur coiffeur, qui aurait confondu leurs coupes de cheveux. « Une atteinte à ma propriété capillaire » selon Bengale...euh attends non, Margay.

En prévision de l'arrivée de la troupe à Poppel, le ministère public veut allouer un budget supplémentaire de 3 millions d'euros aux hôpitaux de la région. Seul problème, cet argent n'étant pas disponible les autorités ont lancé un crowdfunding . Nous comptons donc sur votre générosité.

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 !

- Gamelle et gourde (pour le hike)
- Sac pour linge sale
- Boussole (important !) et canif pour ceux qui en ont.
- Petite pharmacie personnelle
- Tenue de sport (t-shirt de troupe brun, short blanc et chaussettes de troupe)
- Roadbook (à imprimer via le site ou à commander auprès des chefs)
- Pour écrire : papier, Bics ainsi que des enveloppes. Des timbres 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)
- Tout appareil d'espionnage électronique (ce serait dommage de filer au goulag)
- 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 (A moins qu'elle ne serve à recevoir les directives de sa nation)
- 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 Madame Bernadette Misonne,
Schrieken 3, 2382 Poppel (Ravels)

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 12 juillet à 12h30 sur place, où les panneaux « Okavango » placés sur le chemin vous mèneront à la bonne plaine. Le reste de la troupe est attendu le dimanche 14 juillet à 12h30 au même endroit.

Fin **:**

Les parents sont invités pour le rassemblement final le lundi 29 juillet à 11h. Celui-ci sera suivi par un pique-nique, pour lequel nous demandons aux parents d'amener un petit quelque chose (ex : apéritif, salade, pâtes, fromage, jambon etc.). Un grand merci d'avance !

Contacts GSM :

A n'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité.

Veuillez laisser un message vocal ou sms en cas de non-réponse.

- Hokkaido : **+32(0)479/10.02.43**
- Otocyon : **+32(0)471/66.03.82**

Administratif :

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

→ **BE46 7320 2534 4636** avec la mention : **Nom + Prénom + GC POPPEL 2019.**

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

A) A envoyer à **Hokkaido** (Benoît Cartuyvels, Rue du Baty 62, 1370 Lathuy) **AVANT LE 20 JUIN**

Ces documents à remplir vous seront envoyés par mail :

- **Autorisation parentale à l'étranger** (Le camp se passe bien Belgique mais nous sommes vraiment à la frontière des Pays-Bas, ce qui fera en sorte qu'une partie du hike se déroulera à l'étranger).
- **Fiche santé** (si vous estimez qu'il faut renouveler celle que vous avez rendue pendant l'année !)

B) A 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 assurance)

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

CONTRIBUTION « VACANCES POUR TOUS » (VPT)

Comme chaque année, nous sommes fiers d'essayer de contribuer au financement d'un autre mouvement de jeunesse. Cette année ce sera pour l'organisation « Vacances Pour Tous », dont le projet nous tient à cœur, tout autant que le nôtre. Laissons l'opportunité aux animateurs de VPT de vous présenter leur projet :

« Vacances Pour Tous (VPT) est une organisation qui s'occupe de jeunes (de 6-17ans), souvent placés en institution, qui ont rarement l'opportunité de partir en vacances. Cette année nous nous sommes fixé l'objectif d'offrir à la section des enfants (8-12ans) 10 jours exceptionnels dans les Ardennes belges. Cette aventure probablement inoubliable doit, comme vous vous en doutez, être financée. Malheureusement, les parents de ces enfants rencontrent des difficultés à rassembler le budget nécessaire pour un tel camp. C'est la raison pour laquelle, nous cherchons à les aider financièrement.

En tant que parents d'animé, vous vous rendez bien compte de la chance que vous offrez à vos enfants. Les mouvements de jeunesse, 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 amusant et éducatif qu'en institution.

Voici également une vidéo de présentation de notre asbl :
https://www.youtube.com/watch?v=tEgJf88aX0w&t=1s

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

Les animateurs de VPT

« Vacances Pour Tous » asbl
Contact : Nicolas Meert
nicolasm@outlook.be
IBAN : BE91 0018 0140 4376

Mot de la Fin

Chers scouts-agents secrets, nous voilà enfin devant la dernière ligne droite avant la grande aventure qui nous attend. Essayez de recueillir un maximum d'informations concernant la guerre froide avant le camp, celles-ci pourraient bien vous êtres utiles... Le Staff vous attend plein de peps et de motivation pour vivre un camp fantastique qui restera gravé dans nos mémoires !

DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA

Le Staff Okavango