

ONCE UPON A TIME IN THE WEST



Okavango
Heihuyzen 2021

Mot du CT

Chers scouts,

On y est presque ! Dans un peu plus de 2 mois, nous nous retrouverons à Heihuyzen pour deux semaines de folie ! Un camp qui s'annonce exceptionnel, qu'on vous prépare (avec amour) depuis un bon bout de temps déjà... 15 jours de constructions, hike, veillées, jeux, sport, rires et souvenirs au grand air de la campine flamande !



On arrive déjà à la fin d'une année exceptionnelle, une année rythmée par des réunions, dont certaines à distance, d'autres par patrouille, des réunions à Louvain-la-Neuve et au Parc de la Hulpe, des réunions masquées, mais où on a pu deviner vos sourires et votre joie de revoir votre patrouille et la Troupe. Pour clôturer cette année, on se retrouvera à Heihuyzen sur une prairie un peu différente des autres...

Comme chaque année, certains viennent en camp pour la première fois, d'autres pour la dernière. Comme chaque année, tous viennent pour partager et vivre le Scoutisme. Certains pour apprendre, d'autres pour transmettre, mais j'espère que chacun aura l'occasion de faire les deux ! Un camp, qu'il soit le premier, le dernier, ou quelque part entre les deux, nous apprend à vivre ensemble, nous pousse à nous ouvrir et à accepter nos différences. C'est aussi l'occasion de prendre le temps de réfléchir et de profiter de l'instant.

J'aimerais terminer par remercier les parents, pour leur confiance et leur tolérance pour nos petites erreurs, mais j'aimerais surtout vous remercier vous, les scouts, pour le dépassement dont vous faites preuve et pour votre engagement dans la Troupe et dans le projet ! Chaque année, je suis épater, et chaque année, vous me rendez fier de faire partie de la Troupe. Merci.

Scoutement vôtre,
Gerfaut Astronome

Mot du STAFF d'UNITÉ

Chers Nutons, Lutins, Loups, Guides et Scouts,

Ce petit mot, cela fait presque 4 ans que nous nous réjouissons de vous l'envoyer.

Son objectif est simple, clair et motivant : vous annoncer la tenue du moment le plus important de cette première partie du XXI^e siècle : **Le Grand Camp d'Unité de la 50^e 2021 aux Hoge Rielen.**

Il aura pour thème « le Cinéma ».

Le 7^e art fait rêver petits et grands. Qui ne s'est jamais comparé aux grandes femmes et aux grands hommes que le cinéma a révélés ou aux personnages qu'ils incarnaient dans nos fictions préférées ? De Tom Hanks à Meryl Streep, en passant par Louis de Funès et Julia Roberts, autant de noms, d'actrices et d'acteurs qui ont réussi à laisser leur empreinte sur un univers où tout devient possible : le cinéma.

C'est à vous, maintenant, chers Nutons, Lutins, Loups, Guides et Scouts, d'être les acteurs de ce Grand Camp d'Unité par votre motivation, votre enthousiasme et votre attention à l'autre, qui font de notre Unité un projet qui mérite tous les Oscars du monde !

Toutes les sections seront plongées dans un monde spécifique dans lequel il faudra grandir, apprendre et s'amuser tous ensemble : les Nutons partiront dans le merveilleux monde Disney. Les Lutins de Dzhari rentreront dans l'armoire magique du monde de Narnia, les Lutins et Loups de Sirocco dans le monde animé de Pixar alors que Furicano prendra la direction des étoiles avec Star Wars. Les Guides Cassiopée plongeront dans le monde des Pirates des Caraïbes et les Guides de Mayari dans les récits mythologiques de Percy Jackson. Les Scouts de Tibéris, quant à eux, partiront dans l'univers futuriste de Ready Player One et Okavango voyagera vers l'Ouest, avec Once Upon A Time in the West.

Qui dit Grand Camp d'Unité, dit aussi activités communes : durant votre Grand Camp en section, nous nous retrouverons, espérons-le de tout cœur, avec toute l'Unité pour une série d'activités surprises. Ce sera l'occasion d'apprendre à connaître votre prochaine section, d'échanger avec votre frère ou sœur dans une autre section, ou même de pouvoir saluer votre ancien staff !

Nous espérons que vous serez aussi motivés que nous le sommes, et nous réjouissons de vous revoir en juillet pour un Grand Camp d'Unité de folie !

Scoutement vôtre,

Isatis, Surnia, Maki, Fennec, Cariacou, Impala, Caberu et Aegolius

Le Staff d'Unité

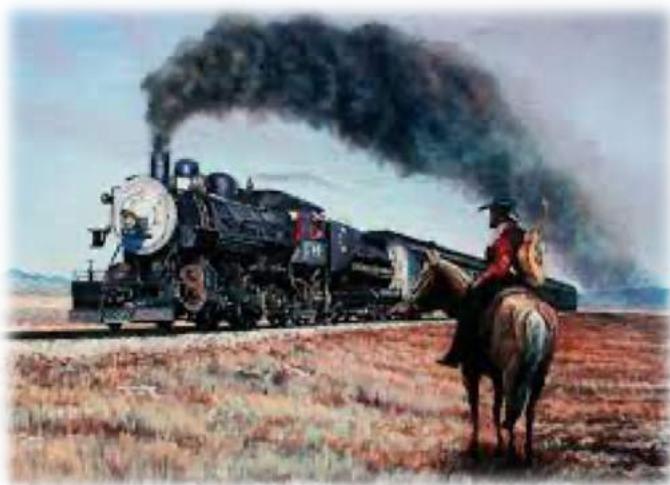


Contexte Historique

Nous sommes en 1863, la civilisation et le monde moderne se rapprochent rapidement de l'anarchique Ouest Américain. En Arizona, dans la ville de Flagstone, le redouté gang de hors-la-loi connu sous le nom des Vango Brothers a pris possession de la propriété de Sweetwater connu aussi sous le nom de "La source fraîche". Cette propriété est convoitée par tous les habitants de Flagstone et ses alentours car elle est la seule source d'eau des environs. De plus, il paraîtrait que la propriété se trouve au dessus d'un gisement d'or, mais le gang n'a pas encore réussi à mettre la main dessus.



Un grand projet de nouvelle voie ferrée traversant les plaines de l'Arizona jusqu'à la côte Pacifique est en cours de construction et le train devra passer par Sweetwater afin de se réaprovisioner en eau. Du pain bénî pour les Vango Brothers qui s'apprêtent à toucher le gros lot ! Mais les frères doivent rester sur leurs gardes car les Mc Alson, de riches investisseurs venant de la Nouvelle-Orléans en Louisiane, ont senti l'affaire et sont prêts à tout pour s'emparer de Sweetwater. Tout au long de ce périple, quatre groupes d'individus venant des contrées de Louvain-la-Neuve dans l'état du Walloon Brabant sèmeront la pagaille à Sweetwater et renverseront le cours de l'histoire de l'Ouest!



Vango Brothers



VS



Mc Alison

Les Vango Brothers



Ringo Renardeau Vango est un chasseur hors-pair ! Lapins, Coyotes, Bisons, demoiselles, aucune cible ne lui échappe, qu'importe sa taille. Sous ses airs de personnage mystérieux se cache un homme plein de surprises. Mais restez tout de même sur vos gardes, ou vous risquez de finir sur son tableau de chasse.



Chunk Chimpunk Vango est le cadet de la fratrie Vango. Il est réputé pour sa santé de fer car malgré les nombreuses maladies mortelles qui traînent en Arizona, Chunk n'est jamais tombé malade ! Homme sombre, il est toujours vêtu entièrement de noir, peut-être pour être plus discret ?



Joe Gerfaut Vango est le grand chef des Vango Brothers. Tout comme sa moustache, Joe est un homme carré. Il veille au bon fonctionnement de la fratrie avec une organisation sans faille. Sa mort a donc complètement chamboulé les Vango Brothers qui se retrouvent sans point de repère.



Colton Ourson Vango est l'ainé de la fratrie. Bel homme et très bon cavalier, il est difficile de résister à son charme et c'est son arme la plus redoutable ! Une fois qu'il vous a dans son viseur, c'en est fini pour vous. La ponctualité est son maître-mot, méfiez-vous car Colton ne rate jamais un rendez-vous.

Les Mc Alson



Douglas Mesomelas Mc Alson est l'ainé de la famille et possède un goût fort prononcé pour l'argent. En tant qu'héritier de l'empire familial, il n'a qu'un seul objectif en tête: l'expansion économique! Tout les moyens sont bons pour gagner plus, il n'hésite donc pas à utiliser la force afin de persuader.



Calvin Viverrin Mc Alson est un homme sanguin, il ne faut pas trop l'irriter car les répercussions pourraient s'avérer drastique. Toujours avec un grand sabre à la main, il n'hésitera pas à le dégainer violemment. L'argent des Mc Alson n'est pas sa priorité, Calvin a soif de pouvoir et de possession.



Willy Cabri Mc Alson est le cadet de la famille. Il a quitté l'école très jeune à cause de ses mauvaises notes. Mais, aujourd'hui, Willy fait faire tous ses détracteurs en gérant d'une main de maître les affaires familiales. Très bon observateur et analyste, il avertit les Mc Alsons de l'infiaibilité du marché du chemin de fer.

Les Patrouilles

Grizzlys : Les Hors-la-Loi



Les Hors-la-Loi sont des anciens soldats de la Guerre de Sécession, enfants de fermiers qui ont mal tourné ou encore des criminels nés. Leurs meilleurs atouts sont le cheval et le revolver. Mais ils ne quittent jamais non plus leurs chapeaux, leurs foulards et leurs accoutrements discret. Sévissant la plupart du temps en bande, ils sillonnent les contrées à la recherche de banques, de bars et de fourgons à piller. Un des gang les plus connus et les plus redoutables est celui des Grizzlys The Kids, avec, à sa tête, Billy Nanuk. Ils n'ont que faire des mœurs et des bonnes manières. On peut retrouver leur têtes

affichées un peu partout dans les rues avec l'inscription « Wanted ». Si vous les croisez, changez de trottoir et dissimuler votre richesse, car pour eux, la richesse n'a pas de prix et vaut bien plus que celui d'une vie.



Cobras : Les Colons



Venant d'Europe Occidentale, ces pionniers de la conquête de l'Ouest visent la ruée vers l'or. Ce sont, pour la plupart, de riches hommes d'affaires qui cherchent l'or et les ressources encore méconnues de l'Occident. Au fur et à mesure, ils étendent leur territoire à coups de constructions de chemins de fer et

de mines. Ils rencontreront des affrontements sanglants contre les autochtones mais continueront à avancer grâce à leur chef, le Général Bengal Custer. Ces investisseurs sont toujours habillés de manière classe. Ils sont souvent vêtus de costumes clairs, de chapeaux et d'accessoires onéreux.



Pumas : Les Chasseurs de Prime



Ces personnages dégagent la peur et la curiosité. Dans une époque et une région où la justice ne connaît que peu de succès, leur mission est de capturer les criminels en échange d'une récompense. Ils vivent de cela, mais ce qu'ils préfèrent par-dessus tout, ce sont les contrats « mort ou vif ». Ces maîtres du pistage et de la discrétion sont très demandés dans l'Ouest pour contrer l'expansion du banditisme. Ce sont souvent des hommes solitaires mais il leur arrive de travailler en groupe pour traquer des gangs entiers. L'un des chasseurs de prime les plus réputés n'est autre que Hobereau Garrett. On les reconnaît facilement grâce à leurs costumes et leurs chapeaux très foncés, ainsi que leur arme et leur cœur de pierre.



Jaguars : Les Indiens d'Amérique



Reconnaissables à leurs vêtements faits principalement à partir de peaux de bêtes et aux plumes d'aigle qu'ils arborent fièrement, ces autochtones sont arrivés en Amérique au moins 15 000 ans avant les autres. Chenoa Cheetah, leur chef actuel, s'occupe de son clan comme une poule de ses poussins. En aucun cas il ne laissera quoi que ce soit leur arriver. Leur meilleur atout est de connaître la région comme leur poche, et ils n'hésitent pas à l'utiliser pour attirer leurs ennemis dans des embuscades. Tous sont des chasseurs hors pair, et savoir suivre une piste ne s'applique pas qu'aux animaux. Si quelqu'un touche à un membre de leur clan, ces guerriers redoutables le traqueront d'un bout à l'autre du continent si nécessaire, mais ils auront son scalp.



Woodcraft

Le Woodcraft, ou de sa traduction littérale, *l'art du bois*, est l'occasion pour chaque patrouille, en début de camp de se coordonner pour créer les plus belles structures en bois dignes des plus grands architectes et de s'inscrire dans la légende du scoutisme. Une patrouille qui réalise l'exploit en concevant un pilotis hors du commun graverà son empreinte au sein de la troupe pour de longues années.



C'est une étape bien importante du camp car la table à feu, coin patrouille, feuillée et surtout pilotis vous prendront non seulement les quelques premiers jours de camp mais vous accompagneront tout au long de l'aventure de Heihuzen 2021.

Puisque votre pilotis est votre *chez vous* pendant tout le camp, il est primordial de vous assurer de votre confort, ne fut-ce que pour vous abriter en cas d'intempéries, de pouvoir cuisiner sur

un confortable feu en hauteur, de pouvoir vous assoir dans votre coin patrouille digne des plus grands hôtels plutôt qu'à même le sol...

Pour tout cela il vous faudra faire preuve d'ingénuité, de dur labeur, d'esprit d'équipe, de coordination, d'apprentissages et d'un peu d'esprit de compétition car à la fin du camp, si votre réalisation nous impressionne par sa qualité, sa maîtrise de la technique et son originalité, vous verrez récompenser par le très prestigieux prix du Woodcraft, convoité de tous !

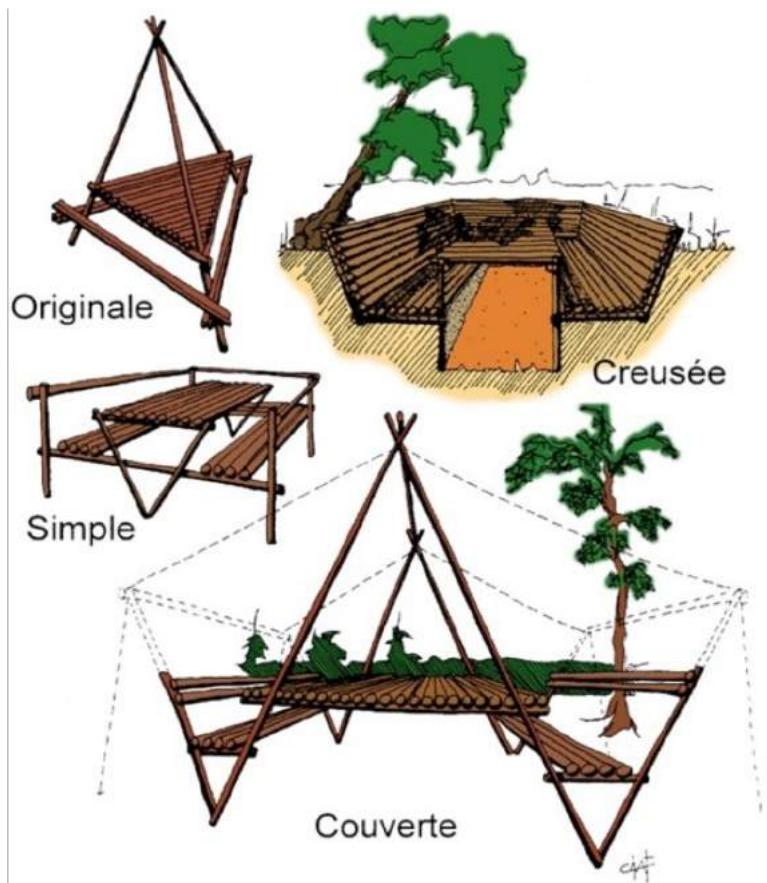
Quelques conseils...

- Préparez bien vos plans à l'avance et faites participer toute la patrouille. Au plus vous aurez réfléchi ensemble aux plans au plus simple ce sera de les réaliser le moment venu.
- Faites participer tout le monde à toutes les étapes de la construction, ceux qui sont moins habitués au Woodcraft sont là pour apprendre et les plus flemmards sont là pour être réveillés !
- Gardez un œil sur ce que les autres font et pensez à bien faire vérifier tout ce que vous faites par les autres, un pilotis qui lâche en milieu de camp peut causer bien des dégâts.

Pratiquement pour la sécurité de tous :

- Au camp, le Woodcraft est la première cause de petits et très gros bobos, alors ne travaillez jamais avec nonchalance !
- Le Woodcraft n'est pas une affaire d'inconscients ; dès le départ, apprenez à tenir et manipuler une hache ou une scie convenablement.
- Veillez à respecter le matos, pour votre sécurité ! 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 noeuds 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 !





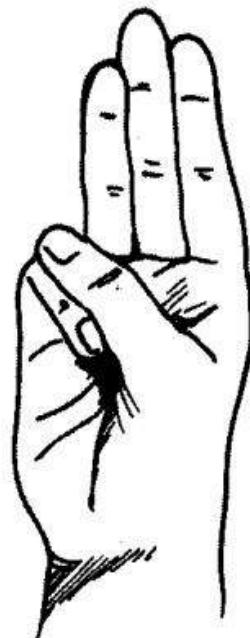
Totemisation

Une des étapes essentielles de la vie scoute est bien sûr la totémisation. Elle a pour but de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe. En acquérant un nom d'animal, il en fait véritablement partie. 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 sa personnalité et ses capacités,

qui l'aide à repousser ses limites et se dépasser. Ainsi, il pourra être fier de ce qu'il a vécu. Tous les nouveaux de la troupe relèvent ce défi ensemble, et il leur sera indispensable d'être solidaires. C'est dans les moments de difficulté que des liens forts peuvent se créer. Le totem a donc pour but d'être une occasion unique d'amener les scouts 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 et que chacun y ait contribué au mieux de 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 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 4^e ou 5^e année ayant déjà fait sa promesse, ou un chef, 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.

Progression



Devenir un scout ne s'invente pas du jour au lendemain. Vous remarquerez, si ce n'est pas déjà fait, 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 correctement s'orienter, 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. Pour cela, nous vous recommandons vivement de parcourir le ROADBOOK. Si vous ne l'avez pas reçu en version imprimée, sachez qu'il est également disponible sur le site de la troupe. Les chefs sont également là pour vous 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 roadbook.

Le tenderfoot est la première étape dédiée aux nouveaux arrivants au sein de la troupe. Afin de la réaliser au mieux, ils devront apprendre des nœuds élémentaires (brélage, nœud de chaise, nœud plat, ...), connaître le morse, savoir expliquer certaines astuces pour déterminer le nord, pouvoir correctement s'orienter sur une carte avec une boussole en tant d'autres choses encore.

La seconde classe est l'étape réservée aux scouts ayant déjà passé leur totémisation. Déjà bien intégrés dans la troupe, ils désirent continuer à progresser dans le parcours scout. Cette étape est marquée par un approfondissement des connaissances relatives aux notions de secourisme, orientation, connaissance de la nature... par ailleurs, il leur sera demandé de se surpasser sportivement (par une épreuve de course à pieds) ainsi qu'intellectuellement dans l'animation d'une activité de veillée.

L'étape finale de la progression scoute est la première classe. Pour ce faire, le scout se lance dans un raid au cours duquel, livré à lui-même, il devra mettre en pratique toutes ses 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 (à l'avance) car les membres du staff attendent un texte structuré et poussé. Par cette réflexion, le scout est censé mettre le doigt sur un aspect de la troupe qui, selon lui, mérite d'être repensé.

Zorro

Nous avons appris que dans les rangs des colons d'Amérique de l'Ouest, un petit groupe d'Indiens avaient réussi à s'infiltrer. Ce sont des experts, qui sont capables des pires actions, et cela au cœur même de nos forces. Leurs coups sont réalisés avec un culot jamais vu. Ce groupe, composé d'un chef et de deux acolytes se fait appeler "Zorro". Sans son masque recouvrant ses yeux, son identité indienne serait trop vite révélée. Ils vont même jusqu'à nous narguer en signant leurs méfaits d'un grand Z. Et Dieu sait qu'ils vont en donner, du fil à retordre, aux colons !

Vous l'aurez compris, comme le veut la tradition, le grand jeu du Zorro sera de nouveau de sortie cette année ! Pour ceux qui ne connaissent pas encore et ceux qui l'auraient oublié, un petit rappel s'impose : L'objectif de la Troupe est d'éradiquer le fléau qu'est ce Zorro, et cela en étant attentif aux moindres indices, en soutirant des informations par tous les moyens et surtout en osant accuser, preuves en main toujours, vos suspects lors des tribunaux qui seront organisés au cours du camp. L'organisation Zorro, elle,



a pour but d'agir le plus longtemps possible, sans se faire démasquer. Gare à Zorro s'il est découvert, car lourd sera le châtiment... Et le même sort sera réservé à ceux qui oseront accuser à tort leurs camarades !

Pour un rappel plus en détails des règles : 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 Mesomelas. Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Mesomelas). 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. Mesomelas sera 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. Pour les plus téméraires d'entre vous, les plus habiles (Bill), ceux qui ne redoutent pas le châtiment qui leur est réservé, vous pouvez témoigner secrètement votre envie de faire partie des membres de Zorro à Mesomelas en lui envoyant un mail à maxime.le.grelle@me.com. Ceux qui se seront manifestés les premiers, seront choisis en priorité. N'attendez plus, OSEZ !

Killer

Le Far West est un monde dangereux plein de personnes non recommandables et d'embûches à tous les coins de Saloon. Si on s'y aventure, il faut s'y tenir sur ses gardes en tout temps et il faut être prêt à tuer si on ne veut pas l'être soi-même.



Durant tout le camp vous devrez être à l'affut de ceux qui pourraient vouloir vous ajouter à leur kill-list. Chacun de vous recevra le nom ou totem d'un autre scout qui sera sa cible avec un action à réaliser pour l'éliminer. Si vous parvenez à l'éliminer il vous donnera sa cible et vous partirez à la chasse de votre prochaine victime.

Le but pour vous, chasseurs de primes incomparables, sera non seulement de survivre jusqu'au bout mais aussi de récolter un maximum de victimes pour gagner le prix du meilleur killer en fin de camp !

Concours Cuisine

Dans le Far-West, les gérants de saloons savent que si ils veulent maintenir leurs business et éviter les bagarres ravageuses au sein de leurs établissements, ils ont intérêt à ce que les cowboys et les mercenaires de passage soient bien nourris. Mais ils doivent également faire preuve de beaucoup d'imagination. Même si les garçons de vaches ne semblent pas difficiles aux premiers abords, le fait de toujours devoir manger la même tambouille (hamburgers, etc.) peut vite les agacer et faire dégénérer la situation. Inspirez-vous de tout ce que vous pouvez trouver autour de vous dans le Far-West. Mais aussi de tout ce que des marchands sont capables de vous apporter au fin fond du désert. Bref, faites voyager et rêver vos convives aux papilles si délicates.

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 FWCC (Far-West Cooking Contest) est une épreuve difficile à remporter.



Argent de patrouille



Tout au long de l'année, et malgré la crise, les différentes patrouilles ont travaillé pour gagner un peu d'argent. Il servira à la patrouille à acheter tous les indispensables pour le camp. Vaisselle, ustensiles, outils, etc. En plus de cela, le staff demande à chaque patrouille de prévoir 150 euros de taxe pour contribuer à l'achat du bois et la location de la prairie. Une patrouille doit impérativement disposer d'outils en état de fonctionnement pour pouvoir avancer correctement lors des constructions, mais aussi par sécurité ! Il va sans dire qu'une hache bien emmanchée vaut mieux qu'une sorte de bilboquet, et qu'une scie coupe mieux et est moins dangereuse si elle est bien tendue, aiguisée et pas rouillée. Chaque CP doit donc contrôler le matériel emmené au camp et, au besoin, le renouveler ou l'entretenir (aiguiser les haches et bêches, changer les lames de scies au besoin, ...).

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, de la grenadine, du thé,... Les éponges et le savon de vaisselle (biodégradable !) en feront aussi partie. Cependant cette année particulièrement, nous serons très attentifs à la gestion des déchets et au gaspillage. On vous invite donc à, le plus possible, garder à l'esprit l'objectif de générer un minimum de déchet en évitant les emballages plastiques un maximum, en achetant vos réserves en vrac et en les amenant dans des containers séparés, ect.

Pour ce qui est de la répartition de l'argent de patrouille, 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 Chipmunk 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, ce dernier sera remercié pour son généreux don à la troupe.

Hike

À cette époque l'ouest était une contré inexplorée, remplie de défis et de richesses cachées. Nombreux sont ceux qui s'en allèrent découvrir ce monde qui les appelait ! Ces hommes courageux prirent leurs affaires pour le voyage de leur vie mais attention, ces lieux ne sont point paisibles. Des dangers considérables se trouvaient sur ces terres, les illustres indiens des grandes plaines sont le risque principal ! C'est à pieds que vous ferez ce HIKE,

parcourant ce pays aux mille paysages. Ainsi, ce sera votre responsabilité de veiller à ce que ce périple de quelques jours se passe dans les meilleures conditions. Il se peut que vous croisiez certains marchands qui seront disposés à échanger vivres, fourrures et autres contre plusieurs pièces d'argent. Pour l'expédition vous pouvez utiliser l'argent de patrouille avec une limite de 10 euros par membre de l'expédition. En plus de cette somme, chaque scout pourra se munir de 5 euros personnels. N'oubliez pas de prendre la trousse de soin de patrouille avec vous, pour d'éventuelles blessures de flèches indiennes ! Bon voyage dans cette conquête de l'ouest !



Prix

A la fin du camp, le staff félicite et récompense les scouts et patrouilles qui se sont distingués 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, alliant résistance, technique, esthétique, originalité et audace. Nous comptons sur vous pour réaliser des constructions aussi impressionnantes que les camps des tuniques bleues ou les tipis indiens !

Cuisine : Aux USA, la nourriture est une deuxième religion, alors faites attention à tout (le goût, l'ambiance, l'hygiène, les suppléments, ...) et amadouez le staff avec un repas exceptionnel ! N'oublions pas qu'on a à faire aux ancêtres des fondateurs des chaînes de fastfood les plus répandues au monde !

Service : Savoir préparer des mets extraordinaires à partir d'aliments ordinaires est une qualité très recherchée chez les scouts. Chaque soir, plusieurs chefs ou 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 se sera distinguée par son ambiance, sa motivation, son efficacité, ... 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. Depuis des années, la troupe Okavango jouit d'une réputation exceptionnelle pour ces soirées endiablées. On y voit de l'excitation, des rires, des chants, énormément 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 bon meneur est une qualité rare et difficile à acquérir. Le scoutisme est une occasion unique de s'en rendre compte et s'y exercer. Le CP à l'honneur sera celui qui aura réussi à mener sa patrouille avec brio à travers les jours de construction et de déconstruction, les jours ensoleillés ou pluvieux, les soirs de hike dans un bon matelas ou ceux sur un tissage douteux. 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 pour tout le monde.

Scout à l'honneur : Un seul scout se verra décerner le prix de « scout à l'honneur » du camp. 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 soldat rêve. Cette récompense exceptionnelle est symbolisée par l'Opinel du scout à l'honneur, qui lui est remis en même temps que le prix.
On compte sur votre motivation et votre bonne humeur habituelle !



Dans ton sac

Dans un seul sac à dos : (coche ce que tu as déjà mis dans ton sac)

- Matelas pneumatique et/ou mousse (attention aux gros matelas gonflables qui prennent trop de place dans les pilotis et qui percent trop vite)
- Sac de couchage
- Pyjama
- Affaires de toilette
- Bassin de toilette, gant de toilette et essuie
- Savon et shampoing biodégradables **OBLIGATOIRE**. Tout autre savon sera confisqué par le staff. Nous vous prions de vous fournir en produits 100% biodégradables.
- Peigne
- Brosse à dents et dentifrice
- Crème solaire (biodégradable) en suffisance ! Il fera chaud !
- Anti-moustique (nous serons à proximité d'une rivière et d'un étang)
- Affaires de recharge
- Shorts en suffisance
- Un pantalon (pas indispensable, éventuellement pour les veillées)
- T-shirts en suffisance
- Pulls
- Veste imperméable
- Mouchoirs
- Maillot de bain
- Linges de corps
- Chaussettes d'uniforme grises
- Bottines, baskets et éventuellement des bottes
- Un chapeau ou une casquette contre le soleil (**INDISPENSABLE !!!** Très important pour éviter les insolations)
- **UNIFORME IMPECCABLE**
- Carte d'identité
- Portefeuille avec max. 5 € d'argent personnel (toute somme excédentaire viendra renflouer les caisses de la troupe)
- Lampe de poche et piles de recharge 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 électronique (vous avez déjà vu un cow-boy avec un iPad ?)
- 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)
- GSM (sauf les CP qui le donneront au staff début du camp)
- Radio (écouter Cabri chanter, c'est tellement mieux !)
- Tout objet qui n'est pas scout (parce que le scout est scout)

Matériel de patrouille :

La malle de patrouille avec du 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
Mon petit lapin en sucre d'orge (prénom, nom, totem)
Heihuizen
2390 Oostmalle**

Dates et heures de rendez-vous :

Début :

Les CP's et les SP's, ainsi que les scouts de 5^e année sont attendus le mercredi 14 juillet entre 13h30 et 14h sur place, où les panneaux « Okavango » placés sur le chemin vous mèneront à la plaine. Le reste de la troupe est attendu le vendredi 16 juillet entre 11h30 et 12h au même endroit.

Fin :

Les parents sont invités pour le rassemblement final le samedi 31 juillet à 11h45 au même endroit. Si par chance, un rassemblement d'unité peut avoir lieu, un mail sera envoyé pour donner d'autres indications.

Contacts GSM :

À n'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité. Veuillez laisser un SMS (de préférence) ou un message vocal en cas de non-réponse (les prairies sont parfois un peu capricieuses en termes de réseau).

- **Gerfaut : 00 32 476 03 84 79**
- **Chipmunk : 00 32 470 29 56 00**

Administratif :

Le prix du camp est de 155€ (170€ pour les CP, SP et 5^e année) et ce montant est à verser AVANT LE 15 JUIN sur le compte de la troupe :

- **BE46 7320 2534 4636 avec la mention : Nom + Prénom + 'GC Heihuyzen 2021'**

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 le staff ou un membre du staff d'unité.

Documents importants

A. A envoyer à Gerfaut (Augustin d'Oultremont, Rue du Craetveld 91, 1120 Bruxelles) AVANT LE 20 JUIN

Ces documents à remplir vous seront envoyés par mail :

- **Autorisation parentale (elle est malheureusement à refaire chaque année pour le camp et pour les réunions)**
- **Fiche santé (si vous estimez qu'il faut renouveler celle que vous avez rendue pendant l'année)**

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

Contribution pour l'unité des Marolles

Comme chaque année, nous sommes fiers d'essayer de contribuer au financement d'un autre mouvement de jeunesse. Cette année ce sera pour l'unité des Marolles, dont le projet nous tient à cœur, tout autant que le nôtre. Laissons l'opportunité à leurs animateurs de vous présenter leur projet.



« L'unité des Marolles est une unité scoute qui a pour objectif de faire découvrir le Scoutisme à des enfants venant des quartiers défavorisés de Bruxelles. Ces enfants vivent souvent dans des situations familiales très précaires.

Grace au Scoutisme nous leur offrons un temps pour se défouler, courir, jouer dans la nature ainsi qu'un temps pour leur transmettre les valeurs de base : respect, entraide, confiance, ...

En tant qu'animateur nous nous impliquons aussi personnellement dans le suivi et le soutien des familles afin de créer un cadre de confiance avec les parents et les enfants.

Malheureusement il est souvent impossible pour les familles de participer financièrement aux activités, or nous sommes convaincus que l'argent ne devrait pas être un facteur limitant pour ces enfants.

Nous vous proposons donc de nous soutenir dans notre projet ! Grâce à votre participation vous nous permettrez d'offrir à ces enfants des moments inoubliables et très différent du cadre de vie qu'ils ont habituellement.

De plus, certains animateurs de notre unité des marolles sont eux-mêmes d'anciens animés/animateurs de la 50eme.

N'hésitez pas à consulter notre site internet pour plus d'informations :

<https://unitemarolles.be/qui-sommes-nous/>

Nous vous remercions d'avance pour votre générosité ! »

loups.marolles@gmail.com

BE16 0688 9555 7274 (au nom de Alexandre Kaczynski)

Détail pratique : pour soutenir ce projet, vous pouvez soit le faire en direct via leur IBAN, soit ajouter le montant que vous voulez donner au paiement du camp, et nous reverserons ces différents dons d'un coup !

Montez sur votre cheval et prenez la route pour l'Arizona.

Rendez vous à Heihuyzen en Juillet 1863.

