

TRAITÉ D'OUFFET

ENTRE

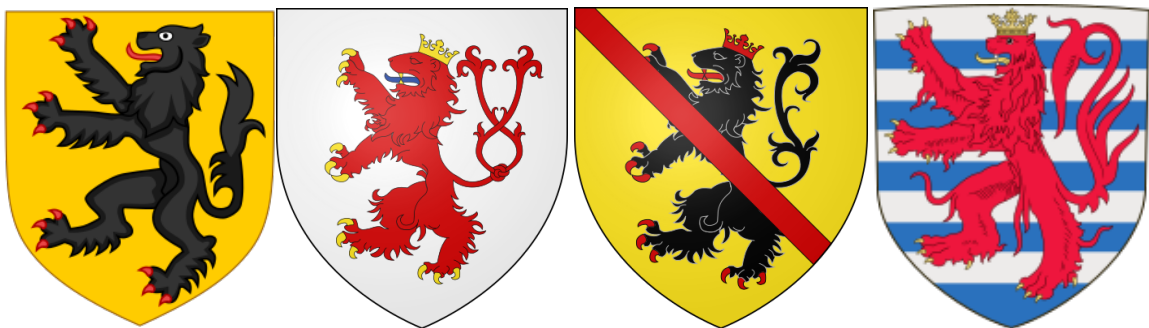
LE DUC,

LE DUC DE BOURGOGNE

ET

LES COMTES ET DUCS DES
QUATRES GRANDES PROVINCES
VOISINES,

Conclu à Ouffet le 27 Février 1477.



À OUFFET,

DE L'IMPRIMERIE DUCALE.

M. MCDLXXVII.

MOT DU CT

Chers scouts,

Dans quelques semaines, nous nous retrouvons à Ouffet pour un camp qui s'annonce grandiose. On espère que vous êtes tous plus chauds les uns que les autres pour découvrir la belle région du Pays de L'Ourthe-Ambève ! On espère vous faire vibrer avec des jeux, des veillées et des activités préparées avec beaucoup d'entrain (et d'amour bien sûr), et d'une fois de plus être bluffés par vos talents de constructeurs de pilotis, de cuistots aguerris et aventuriers de classe mondiale...

C'est aussi un premier camp où on aura la chance pour beaucoup d'entre nous, de le vivre avec un peu moins de Covid... ce qui, espérons-le, nous permettra de faire des petites activités différentes des autres années... On pense au hike notamment !

Le grand camp, c'est le moment phare de l'année pour chaque scout. Certains sont des habitués, et laisseront leur place à la prochaine génération bientôt... D'autres ont encore tout à découvrir et goûterons pour la première fois de cette atmosphère particulière... 2 semaines de partage, d'apprentissage, de découvertes... C'est le moment où l'on apprend le mieux à se connaître, et que l'intégration de chacun dans la troupe et sa patrouille mérite la plus grande attention. Le camp nous poussera à s'ouvrir et à découvrir chacun, d'accepter nos différences. On se retrouve à apprécier les petites choses de la vie et de vivre avec pas grand-chose...

Le camp c'est aussi 2 semaines où on découvre chaque facette de soi-même. On prend le temps de réfléchir sur soi-même, de se dépasser, de mordre sur sa chique, de vivre une expérience unique. Ce sont des moments intenses, c'est pour ça que les plus anciens reviennent chaque année avec toujours plus d'enthousiasme. Les moments forts forgent les meilleurs souvenirs...

Chers scouts, le staff et moi-même sommes impatients de passer ce camp avec vous ! Chers parents, merci pour votre confiance sans fin et votre foi en notre projet. Depuis 3 ans maintenant j'ai la chance de vivre l'expérience Okavango, chaque moment au sein de la troupe me fait prendre conscience à quel point notre troupe est belle et à quel point je suis fier de vous tous.

Differentia Nostra, Victoria Nostra,

Mesomelas Nestor



CONTEXTE HISTORIQUE

En l'an de grâce 1477, aux pays bas bourguignons, de multiples provinces divisent les contrées du peuple Belge.

Dans un contexte féodal devenu chaotique, Mesomelas le Duc de Bourgogne tente de réunir à Ouffet les plus hauts représentants des différentes provinces belges afin de redessiner les frontières et de venir à bout des querelles divisant ces contrées.

La signature du traité d'Ouffet lui permettrait de rivaliser contre les puissants empires voisins et de graver à jamais son nom dans l'histoire de L'Europe.

Vêtu de leur plus bel accoutrement, cette bande de joyeux lurons se retrouvèrent tous à Ouffet pour les épousailles de la dame Genièvre pour ensuite festoyer autours d'un magnifique banquet.

Mais la signature du traité d'Ouffet ne sa passa pas comme prévu, après de multiples rebondissements, les terres furent divisées en 4 nouvelles provinces :

Jaguars, Cobras, Grizzlys et Pumas.

De par chez nous, il a été entendu que les hauts représentants de ces 4 provinces étaient des plus vaillants et valeureux. Sous ce nouvel ordre, paix, prospérité et pérennité devraient être de mise, mais seule l'Histoire nous dira ce qu'il adviendra...



Antérieur au 27 Février 1477...



HAUTS REPRÉSENTANTS

Mesomelas Marquis d'Anvers et Duc de Bourgogne

Est un leader né. Depuis son plus jeune âge il a dû apprendre l'art de la guerre et le moins qu'on puisse dire est que sa formation a été fructueuse. Parti de simple marquis il reçut le titre de Duc de Bourgogne vers 15 ans seulement. Au moment de ses épousailles avec la charmante Dame Charlotte, cousine de son fidèle vassal Viverrin Comte de Brabant. Le Duc est également un fin gourmet, son plat préféré après avoir guerroyé... un bon morceau de viande, de préférence pas trop chaud, entre deux morceaux de pain mou. Un vrai régal !



Chipmunk Duc de Luxembourg

Est un véritable dur à cuire. Il peut faire face à n'importe quelle situation, de nuit comme de jour. Mieux vaut l'avoir de son côté, car c'est également un rassembleur qui peut être très convaincant. Son seul défaut ? Il a une confiance aveugle pour ses proches qui ne sont pas toujours aussi fidèles que lui. Ils pourraient le trahir si la paye est bonne...



Ourson Duc de Limbourg

Est un diplomate aguerri. Suite à la guerre de succession entre les Bourguignons et le royaume de France, il décida de partir pour Vienne au nom du Duc de Bourgogne. Il parvint à obtenir le soutien des Habsbourg en échange d'une aide réciproque en cas d'attaque Française. En échange de ses loyaux services et pour clôturer ce pacte, la famille Habsbourg lui proposa d'épouser leur fille cadette, Dame Antonia. Il accepta avec joie et ils eurent d'innombrables enfants.



Viverrin Comte de Brabant

Est certainement le plus bel homme du royaume. Son élégance ne peut qu'être jalouse de son éloquence tant les deux sont exquises. Mais de grâce, ne vous faites pas séduire par sa perfection. Derrière cet air d'homme idéal se cache en réalité un guerrier sanguin et ambitieux qui pourrait poser quelques problèmes à ses ennemis.



Cabri Comte de Flandre

Est l'ingénieur en chef des armées du Duc de Bourgogne. Sa connaissance des mathématiques, qu'il a acquise lors d'un long périple en pays arabes, lui ont permis de se distinguer. La légende raconte même que Léonard de Vinci lui aurait volé plusieurs de ses maquettes d'armes de destruction massive lorsqu'ils se sont rencontrés sur le chantier du château de Chambord.



Renardeau Comte de Hainaut,

Surnommé le « Chacal des Plaines », est un compétiteur hors pair, un fin stratège, rusé et opportuniste. Afin d'affirmer son statut de Comte de Hainaut, qui était convoité par son cousin le Duc de Luxembourg. Il décida de le défier durant un tournoi organisé en l'honneur de la Dame Pauline, la promise de ce dernier. Il repartit vainqueur et fiancé.



Marwari Comte de Namur

Est probablement le plus fidèle vassal du Duc de Bourgogne. C'est lui que le Duc a nommé responsable de sa garde rapprochée. Une fonction qu'il ne prend pas à la légère, car en retour le Duc lui a promis une chère et tendre promise, la tant convoitée Dame Valérie.



Lmpala Prince-Évêque de Liège

Est sans aucun doute le favori du Duc de Bourgogne. Mais c'est également de loin le meilleur parti pour sa fille, Dame Genièvre. Ses nombreuses terres et sa richesse en font un excellent beau-fils qui lui donnera encore plus de légitimité en de pouvoir face à ses détracteurs.



LES QUATRES ROYAUMES

Comté des pumas

Le comté des Puma est une région florissante et riche pour ses habitants. Suite au traité D'Ouffet, les relations sont tendues avec les régions voisines ! les tensions montent et une guerre entre les 4 territoires de l'ancienne Basse-Lotharingie s'annonce.

Face à ce problème de taille, une lueur d'espoir pour conserver la paix dans le comté et profiter des ressources immenses que ce territoire propose se fait entrevoir.

Cet espoir, un jeune général prometteur: Busard le brave. Cette homme de parole est tout ce dont a besoin: raisonnable, fier, persévérant et endurant, il a tout d'un grand leader !

Il est accompagné de ses plus proches amis afin d'entamer des pourparlers avec les autres chefs des royaumes voisins. Chacun de ses acolytes est conscient de sa capacité à trouver des compromis et de son empathie. Cela fait de lui un personnage charismatique et complet sur lequel les pumas peuvent s'appuyer fièrement !



On reconnaît Busard le brave et ses hommes par leur tunique blanche et jaune et leurs écussons. Leur couleur attribuée est le jaune.

Duché des grizzlys

Ce duché est reconnu pour leur amour de la nourriture. Ils s'empiffrent sans s'arrêter, souvent jusqu'à ce que leur banc cède sous le poids de la nourriture avalée. Cette nourriture très riche leur donne une force et une carrure redoutable.



Grace à cette force hors du commun, ils sont devenu des guerriers redoutables prêts à se battre jusqu'à la mort pour défendre leur territoire. Car pour eux, rien n'est plus beau que d'assurer la souveraineté et la sécurité de leurs terres !

Ils ne veulent pas la guerre mais si il le faut, ils l'accueilleront comme une amie ! Guidés par leur chef intrépide et courageux : Kodiak cœur de Feu !

Cet homme est aussi doux qu'un feu brûlant mais derrière cette image d'homme inébranlable se cache un chef qui aime son peuple par-dessus tout.

Ces hommes sont reconnaissables grâce à leurs tenues de chevalier car toujours prêts à se battre, ils sont équipés à chaque instant !

P rincipauté des cobras

Ils sont réputés pour être d'excellents archers , meilleurs avec un arc à flèche que n'importe quel européen avec une arbalète. De telles compétences s'acquièrent dès le plus jeune âge chez ce peuple vaillant.

C'est un peuple très riche qui base sa prospérité sur leurs compétences de commerçant, ils ont plusieurs bateaux qui leur permettent de commercer avec l'Afrique ou encore l'Asie.

Avec tant de richesses, les cobras sont menacés car leurs voisins veulent récupérer leur hégémonie du commerce. Ils peuvent toujours compter sur leur roi Panther le Grand qui est un archer né, il est capable de tuer un aigle avec son arc sur une distance de 13,1242144231432234124 km. C'est un homme charismatique et charmeur qui peut envouter les femmes, on raconte qu'il n'est pas tendre avec ses ennemis mais juste avec son peuple !



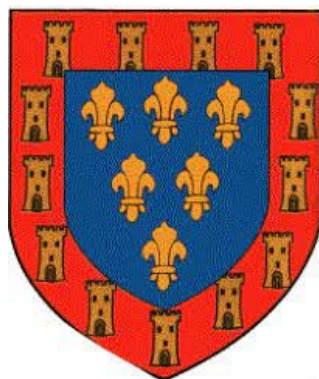
On reconnaît les cobras avec leurs tuniques bleues et leur arc qu'ils ne quittent jamais !

M^{arquisat} des jaguars



Dans le marquisat des Jaguars un chef se fait respecter de manière inconditionnelle au sein de ses pairs : Milan le bon. Il est le fils d'une longue lignée de nobles et il s'est imposé comme chef inconsideré de la région : persévérance, stratégie militaire et fourberie sont les principaux atouts de ce leader !

Les jaguars sont des fins stratèges et la guerre qui se prépare ne leur fait pas peur, c'est une opportunité pour agrandir leur territoire et leur influence dans la région.



Nous les reconnaissons avec leurs tenues vertes et dorées ainsi que les armoiries de la famille au pouvoir

WOODCRAFT



Comme tout grand Seigneur qui se respecte, vous serez amenés à construire votre forteresse, non seulement pour vous protéger de vos ennemis mais aussi pour montrer à vos alliés voisins que vous avez la puissance de les vaincre s'il leur prenait l'envie d'essayer de s'en prendre à vous...

Le Woodcraft sera l'occasion pour chaque patrouille, en début de camp, de se coordonner pour créer les plus belles structures en bois dignes des plus grands châteaux fortifiés que l'Europe n'ait jamais connue et de s'inscrire dans la légende du scoutisme. Une patrouille qui aura réalisé un pilotis sans égal se verra mériter une réputation qui durera longtemps, une réputation qui mettra au défi les suivants de seulement essayer de dépasser leur chef-d'œuvre...

C'est probablement un des moments les plus importants du camp car c'est dans votre pilotis que vous vivrez pendant deux semaines. Il sera donc primordial de vous assurer de votre propre confort pour le camp à venir mais aussi de vous assurer de la sécurité et de la praticité de vos constructions.

Et pour un Woodcraft réussi il faut avant tout qu'il soit complet. Avoir un superbe pilotis ne suffit pas, il vous faudra également construire un coin patrouille, une feuillée, une table à feu et toutes les

autres choses que votre esprit imaginaire concevra pour que vous puissiez profiter d'un confort inégalé tout au long de ce grand camp !

Et vous le savez probablement, tout votre dur labeur pourra être grandement récompensé par un des prix les plus convoités du grand camp, celui du Woodcraft qui couronnera votre travail, apprentissage, esprit d'équipe et ingéniosité lors des premiers jours du camp.

Quelques conseils...

Préparez des plans à l'avance, et pas seulement une esquisse de l'allure du pilotis mais bien des coupes différentes, des vues du dessus, dessous et coté. Assurez-vous bien de maîtriser chaque aspect de ce que vous voulez faire, vous y gagnerez un temps précieux... Et quoi de mieux comme satisfaction d'être la première patrouille à mettre sa tente sur pilotis ?

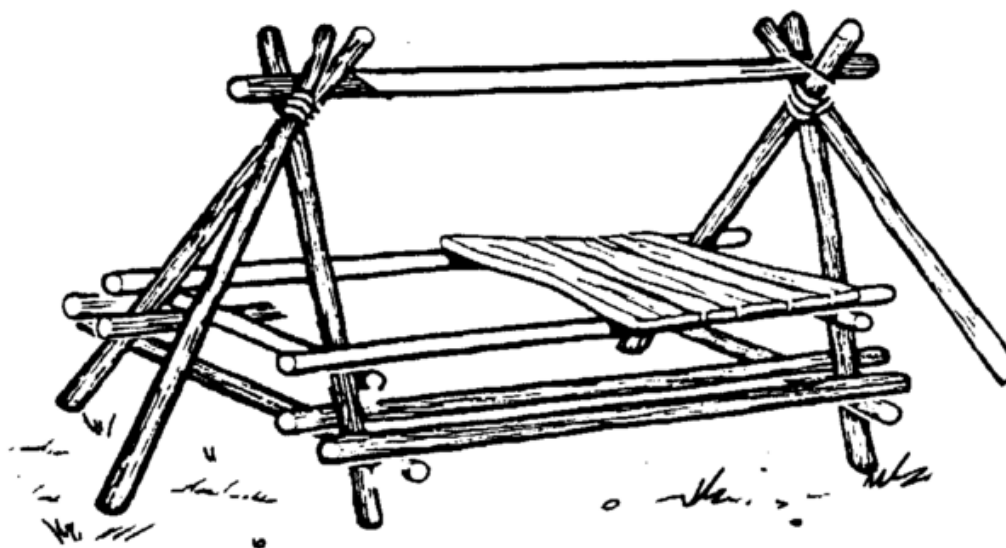
Faites participer tout le monde à toutes les étapes de la construction. Ceux qui sont moins habitués au Woodcraft sont là pour apprendre et les plus flemmards sont là pour être réveillés !

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 et une scie convenablement.
- Veillez à respecter le matos, pour votre sécurité ! Prenez soin de vos outils et ne laissez jamais rien trainer...
- Tentez de travailler dans un endroit propre et dégagé afin d'éviter l'accident !
- N'hésitez pas à revoir et/ou 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 et la corde mis à votre disposition !
- Comme souvent, la quantité de bois est limitée. Le mot « gaspillage » doit être proscrit de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons particulièrement compte de ce critère pour le prix du Woodcraft.
- Le Woodcraft est avant tout un plaisir et il doit le rester ! Les plus jeunes de la patrouille sont là pour apprendre et profiter de l'expérience des anciens et non pour ramasser les copeaux et chercher les perches ! Autour du feu et dans la tente, chacun à sa place, lors de la construction aussi !



TOTÉMISATION

Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation. Elle 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 4e ou 5e 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 scout, tu as obtenu ton totem et tu as passé ta promesse. Tu commences à faire partie des aînés de la troupe et le quali est une occasion pour toi de réfléchir à ton parcours ainsi qu'à tout ce que tu as vécu durant tes années scout. Lors de la qualification tu seras amené à réfléchir au sens du scoutisme, à ce qu'il t'a apporté...

Mais en plus de cela, tu apprendras à te débrouiller seul, tu pourras appliquer tout ce que tu as appris jusque-là. Après avoir vécu la qualification, tu recevras un 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 TECHNIQUE

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.¹⁸

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 (brêlage, 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 4 royaumes, un petit groupe de traîtres 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 valeureux chevaliers !

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'auront oublié, un petit rappel s'impose : L'objectif de la Troupe est d'éradiquer le fléau qu'est ce Zorro, et cela en étant attentive aux moindres indices, en soutirant des informations par tous les moyens et surtout en osant accuser, preuves en main toujours, vos suspects lors des procès 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 Renardeau. Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Renardeau). 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 et Renardeau sera 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 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 Renardeau en lui envoyant un mail à azertwxs@gmail.com. Ceux qui se seront manifestés les premiers, seront choisis en priorité. N'attendez plus, OSEZ !

KILLER

Le moyen-âge est un monde dangereux plein de personnes non recommandables et d'embûches

à tous les coins de forteresse. 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'affût 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 !



LE BANQUET (concours cuisine)



Afin de nourrir nos chevaliers durant les rudes temps de guerre, il faudra faire preuve d'imagination.

La nourriture de nos troupes a une grande influence sur leur moral, il s'agit donc de débusquer des plats plus originaux que des pommes de terre, du pain et de la bouillie de légumes secs.

Néanmoins, cette période comporte des hivers très froids qui mettent à mal l'agriculture.

Les aliments tel que l'avoine, le seigle et le blé étant les aliments de base, il arrivait parfois jeûner quelques jours.

Malgré la barbarie de cette époque, lors de banquets royaux on remarque des mets très raffinés à table. C'est pourquoi, en ce jour festif, il s'agira de rentrer vos chevaux à l'écurie, de poser vos épées et de concocter les meilleurs plats.

Attention, la rougeole, la lèpre, la grippe et la rage ayant fait des ravages économiques, vous ne disposerez que de quatre-vingt pièces d'argent.

Il s'agira donc de doser les aliments couteux comme la viande, les épices et le vin.

Si vous voulez épater le seigneur, il faudra non seulement vous munir de vos plus grands talents culinaires mais aussi sortir votre plus belle armure.



Infos pratiques

- 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
- Ressortez votre plus beaux équipements de cavaliers aguerris.
- Pour ce qui est du budget , il doit comme toujours être pris en charge par la patrouille.
Maximum 80 euros

Il est fortement conseillé de réfléchir à l'avance de ce que vous allez cuisiner avant le camp.

Attention notre staff aime les mets de qualité et le grand prix est loin d'être simple a 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 pour 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 bûches, 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, grenadine, thé,... Les éponges et le savon de vaisselle (**biodégradable !!**) en feront aussi partie.

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 **Impala** 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, une partie de notre monde reste inexploré par nos ancêtres, remplie de mystères 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, car ces lieux ne sont point paisibles. Des dangers considérables et méconnus se trouvaient sur ces terres. Ce n'est pas en bateau, ni à cheval, mais à pieds que vous partirez en Hike, parcourant ce pays aux milles paysages. Aînés, 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 croisie 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 ou d'épées ! Bon voyage dans cette conquête du Nouveau Monde !

LES PRIX

À la fin du camp, le staff félicite et récompense les scouts et patrouilles qui se sont distingués des autres par leur motivation ou leur habileté. Les prix à gagner sont les suivants

Woodcraft

Avec votre construction de pilotis improbable, impressionnante, audacieuse, technique, esthétique et originale, vous vous verrez peut-être octroyer le prix prestigieux du Woodcraft. On compte sur vous pour nous faire un château médiéval avec douves et pont levis !

Cuisine

Que serait un camp sans le traditionnel concours cuisine ? Et s'il y a bien un monde dans lequel la bonne nourriture est appréciée à sa juste valeur c'est le Moyen Age ! Le prix du concours cuisine récompensera la patrouille qui saura faire un banquet rivalisant avec celui des noces de Dame Genièvre !

Service

Chaque soir les grandes provinces invitent leurs voisins pour les impressionner lors de somptueux banquets. A cette image les scouts invitent certains chefs et intendants à venir manger chez eux tous

les soirs du camp. La patrouille sachant cuisiner les mets les plus délicats et offrir le service le plus exquis se verra décerner le prix du Service.

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 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 d'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 leader est une qualité précieuse et une tâche ardue. Lors de ce camp chacun des 4 CP aura la responsabilité de mener à bien le camp de chacun des membres de sa patrouille. Celui qui sera mis à l'Honneur sera celui qui aura su s'assurer que tout se déroule de la meilleure manière possible, celui qui aura su remotiver les troupes par temps de pluie, celui qui aura veillé à la bonne entente dans sa patrouille, celui qui aura rempli son rôle d'ainé et d'exemple au sein de la troupe et mené sa patrouille avec brio à travers les jeux, épreuves et joies de ce camp !

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 chevalier rêve. Cette récompense exceptionnelle est symbolisée par l'Opinel du scout à l'honneur, qui lui est remis en même temps que le prix.

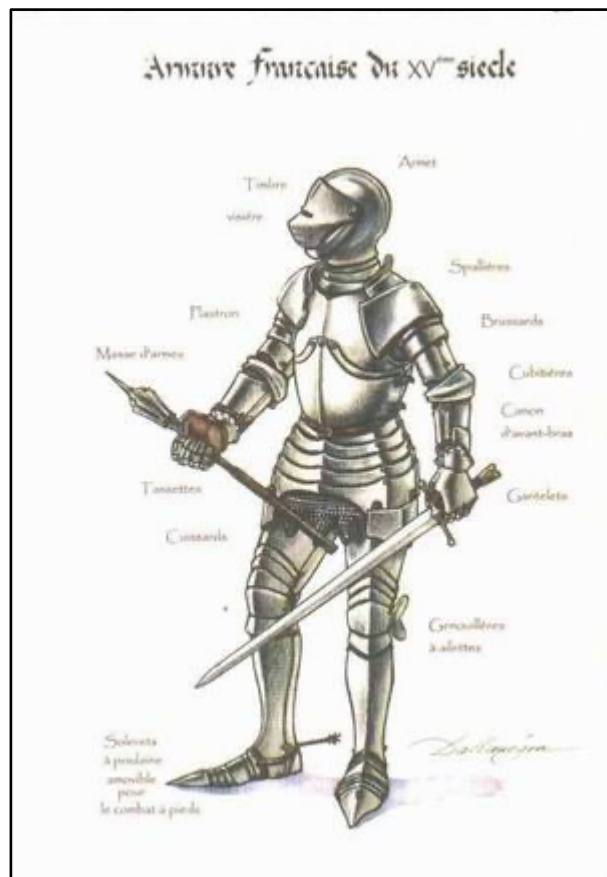
On compte sur votre motivation et votre bonne humeur habituelle !



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 toile, 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'un ruisseau)
- Affaires de rechange
- Shorts en suffisance
- Un pantalon (pas indispensable, éventuellement pour les veillées, jeu de nuits)
- 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 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.
- Sac à dos assez grand pour le hike

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 :

- X Montre (en camp, c'est le staff qui décide l'heure qu'il est)
- X Tout appareil électronique (vous avez déjà vu un chevalier avec un iPad ?)
- X Argent de poche en excédent (le scout est généreux mais faut pas pousser non plus)
- X Lunettes de soleil (le scout veut pleinement admirer la nature)
- X GSM (sauf les CP qui le donneront au staff début du camp)
- X Radio (écouter Ourson chanter, ou observer le cri du Meso, c'est tellement mieux !)
- X 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 Chou d'amour en sucre d'orge (prénom, nom, totem)

Odeigne 1

Ouffet

ADRESSE DIFFÉRENTE POUR L'ARRIVÉE ET LE COURRIER

Adresse pour arrivée et départ :

Au Doyard
Hamoir

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 13 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 15 juillet entre 11h30 et 12h au même endroit.

Fin :

Les parents sont invités pour le rassemblement final le samedi 30 juillet à 11h45 au même endroit.

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).

- Mesomelas : 0032 483 61 03 96
- 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 Ouffet 2022'

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 Mesomelas (Maxime Le Grelle, Heirstraat 22, 9150 Bazel (Belgique et pas Suisse ☺)) **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 scoutie 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 différents 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 50ème.

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 Caroline Leclef)

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 !

C'est à vous maintenant, chers Comtes, Ducs, Princes et Marquis de venir défier vos dangereuses provinces voisines pour tenter de garantir la pérennité et la paix dans vos tant convoité territoires !



DIFFERENTIA NOSTRA,
VICTORIA NOSTRA

Le Staff Okavango