

OKAVANGO



À la croisée des temps

Cul-des-sarts 2024

Le mot du C \bar{T} :

Chers scouts, chers parents,

Comme vous l'aurez compris, l'année scoutte touche bientôt à sa fin, mais ce n'est pas sans une excitation contagieuse que je vous écris ces quelques lignes, car le meilleur reste encore à venir ! Dans quelques semaines, nous nous retrouverons dans la région de Couvin, sur une magnifique prairie située à Cul-des-Sarts pour vivre un camp qui s'annonce d'ores et déjà inoubliable !

Au programme ; La construction de pilotis (nous épatant chaque année de plus en plus) qui élèveront vos tentes canadiennes sur lesquelles vous passerez des nuits 5 étoiles. Un apprentissage des techniques et valeurs fondamentales du scoutisme. Des moments uniques passés entre patrouille et en troupe. Des activités et jeux épiques que le staff et moi-même nous pressons de vous concocter.

Ce moment si particulier, point culminant de notre année scoutte, est une parenthèse unique de partage et de découverte. Certains laisseront bientôt la place à une nouvelle génération, tandis que d'autres s'initient pour la première fois à cette expérience singulière. Deux semaines où l'on apprend à se connaître, à accepter nos différences et à savourer les instants simples de la vie.

C'est aussi un temps où chacun explore ses propres limites et forces, où les moments forts tissent des souvenirs indélébiles. Ensemble, nous grandissons, découvrons et nous élevons, portés par les valeurs et la foi qui nous unissent au sein de notre Troupe si extraordinaire.

Mes années scouttes ainsi que mes 3 années passées en votre compagnie chez Okavango m'ont appris énormément de choses et m'ont apporté des bagages qui me serviront tout au long de ma vie. J'espère que ce cadeau que vous ont donné vos parents en vous inscrivant dans les mouvements de jeunesse pourra vous épanouir, comme je l'ai été.

Merci chers scouts pour votre motivation sans limite ainsi que pour la place que vous portez à la troupe Okavango dans votre cœur depuis quelques mois pour certains et bientôt 5 ans pour d'autres. Merci chers parents de nous faire confiance en nous confiant vos enfants à travers les réunions, week-ends et camps. Merci cher staff pour votre implication sans limite envers ce fleuve blanc et brun qui coule dans nos veines !

Chers scouts, le staff et moi-même nous réjouissons à l'idée de passer ce camp avec vous ! Nous espérons que votre motivation ne cessera de croître et que vous êtes prêts à nous rejoindre dans cette folle aventure à la croisée des temps !

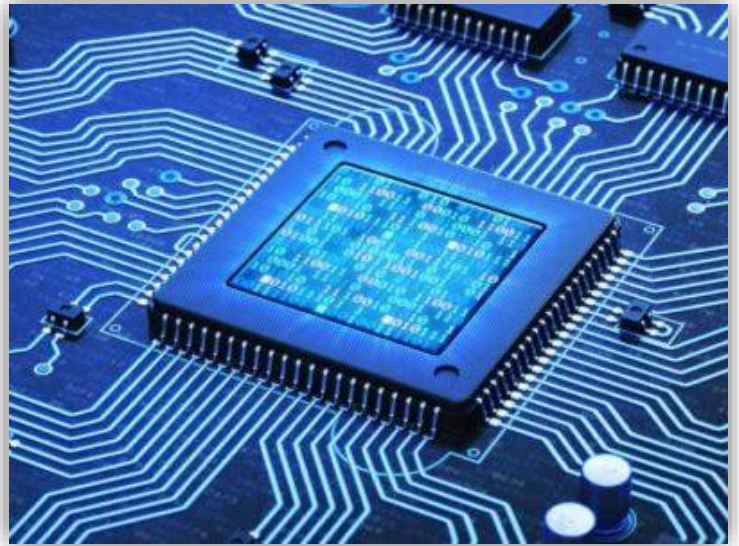
DIFFERENTIA NOSTRA, VICTORIA NOSTRA !

Impala Oliver Twist



Comment en est-on arrivé là ?

En l'an 2124, le monde n'est plus ce qu'il était aujourd'hui. Un homme nommé Cybersajou s'est emparé du pouvoir et a le contrôle total sur le monde. Pour en arriver là, Cybersajou a développé une puce qu'il a implantée dans le cerveau des humains, ce qui les prive de leur libre arbitre et fait qu'ils ne répondent qu'à leurs supérieurs. Chaque être humain est sélectionné afin de se spécialiser dans une certaine tâche qu'il pratiquera à la perfection jusqu'à la fin de ses jours. Seulement, un jour, l'un des ouvriers fit une mauvaise manipulation avec des câbles électriques qui a conduit à une déconnexion de certaines puces. Les 5 ouvriers qui furent brutalement ramenés à la réalité ont vite compris que quelque chose de louche se passait. Ils se réunirent donc pour en apprendre un peu plus sur ce qu'il se passe exactement. Une course-poursuite se lance donc entre les ouvriers qui ont repris leurs esprits et Cybersajou avec ses acolytes.



Les évadés se sont finalement retrouvés dans le laboratoire secret de Cybersajou lui-même, ils y découvrent des vestiges du passé et une étrange potion, ils n'ont pas la moindre idée de pourquoi mais ils ont un pressentiment qu'ils doivent goûter cette potion, ils prennent donc leur courage à deux mains et se lancent. En voyant leurs amis s'effondrer un par un, la panique s'installe mais il est déjà trop tard, tout le



monde a pris de cette étrange potion. Peu après, ils se réveillent mais dans un tout autre endroit, ils font ensuite face aux ancêtres directs de Odinpala mais pris de panique ils s'enfuient. Après avoir repris leurs esprits, ils comprennent que cette fameuse potion les faisait voyager dans le temps, ainsi commença leur

périple à travers les temps où ils furent de nouvelles connaissances pour finalement se retrouver en l'an 2024, là où tout a commencé.

Ils réalisent donc que le destin est entre leurs mains et que c'est à eux d'agir avant que Cybersajou ne mette au point son plan. Ils réussirent donc à arranger une entrevue avec C.S. et ses acolytes, malheureusement tout ne se passe pas comme prévu et ils ne sont pas entendus. Ainsi commence une nouvelle poursuite mais



cette fois-ci ce sont nos 5 amis qui essaient d'attraper C.S. avant qu'il ne fasse l'irréparable. Durant ce périple, l'un des ouvriers est tombé dans un bassin, mais ce n'était pas un simple bassin, il fut instantanément transporté vers une ville complètement inconnue à ses yeux.

Pendant ce temps, ses amis continuent la course-poursuite mais malheureusement C.S. prend le dessus sur le combat final et réussit à se débarrasser de ses chasseurs. Cependant Odin-pala, qui lui était tombé dans le bassin, a bien compris que quelque chose clochait, il a donc envoyé une capsule temporelle afin d'appeler tous leurs nouveaux amis de toutes les époques.

C'est donc là que vous rentrez en jeu, les scouts ! Nous avons besoin de votre ruse, force, dextérité et précision afin d'arrêter Cybersajou avant que le monde ne soit à nouveau damné.



Qui sont-ils ?

Cybersajou,

Né Brisfer puis à la suite d'un événement traumatisant, a oublié son nom et s'est renommé de la sorte.

En 2024 Cybersajou est un magnat de la bioélectronique. À la sueur de son front et au bout d'efforts gigantesques il parvient à construire un Empire. Il devient la référence dans son sujet mais n'en est pas satisfait. Il a une volonté très claire qui est d'agrandir son pouvoir de plus en plus.

Il commercialise toutes sortes de choses mais en secret Il travaille sur une potion d'immortalité, sur des casques de réalité avancée, de potion de retour dans le temps, ...

Un jour, lors d'une réception d'anniversaire pour laquelle il a fait des sacrifices il a une idée, ...

L'humain ne serait-il pas le robot le plus polyvalent et le moins cher à créer ?

Cybersajou se lance dans la construction d'une puce cérébrale pour contrôler la population. Chaque humain à la naissance se verra implanter une puce et se perfectionnera dans un domaine uniquement.

Pour ce faire il a besoin de minimum deux autres personnes, alors il a proposé à deux de ses connaissances proches à qui il a donné deux casques de réalité augmentée par lesquels ils peuvent voir en temps réel pléthores d'informations, que cela concerne les humains contrôlés ou les demandes de Cybersajou.



Hobcop,

Voisin d'enfance de Cybersajou, il s'est vu proposé le poste d'acolyte très vite durant l'ascension de ce dernier.

Il est sélectionné pour ses grandes capacités de discipline. Si Hobcop veut que quelque chose soit fait, il n'hésitera pas à travailler jours et nuits pour parvenir à ses fins. Ce fidèle de la première heure est robuste, costaud et surtout il est clairvoyant. Il n'est absolument pas crédule. Si Hobcop est encore là aujourd'hui c'est qu'il aime la discipline qu'il impose aux autres.

Cependant il a peur de décevoir « le patron » parce qu'il ne veut pas se faire à son tour implanter une puce.





Chambreze

Ancien Militaire de haut rang, Chambreze est un parfait candidat pour le poste d'acolyte.

Il est à la fois rigide, droit, sévère mais peut également se montrer surprenant. Il doit par exemple son nom à la célèbre marque febreze dont il affectionne particulièrement les produits.

Ils forment avec Hobcop un duo parfait. Tous deux diplômés de East point et déterminés à faire de ce monde un monde meilleur, ils comptent bien rester les acolytes de C.S. pour longtemps encore.

2105: OdIN-pala (se lit ODinepala)

Descendant de grandes lignées vikings sans le savoir, Odin-pala est le premier à entrer en contact avec d'autres individus durant le voyage temporel. Il parvient à prendre la barbe de son ancêtre avant de fuir en courant.

Lors de la course poursuite le N°2105 tombe dans un bassin qui s'avère être un bassin de téléportation. Celui-ci le transporte jusqu'à Valence, ville préférée de Cybersajou à l'époque. On le soupçonne d'avoir utilisé ce bassin de téléportation pour faire des allers-retours en Espagne et profiter du bon soleil dans le pays d'Espagne!(olé)

Alors qu'il était tout seul en Espagne sans ses co-blancs, Odin-pala est devenu tellement fan des rites vikings qu'il n'a pas hésité à s'entraîner au lancer de haches... sans succès puisqu'il s'est transpercé la main.

Odin-pala malgré sa discrétion voit tout et sait énormément de choses, il a la capacité de comprendre vite une situation et de sentir si quelque chose pourrait se passer mal. Lors de son voyage à Valence Odin-pala a eu un pressentiment et c'est grâce à celui-ci qu'il a compris qu'il devait envoyer un message aux amis qu'il a rencontré durant le voyage temporel.



4815: Raclown

Lors de sa naissance ses gènes ont présenté des capacités hors-norme en ce qui concerne l'art du cirque mais surtout la jonglerie. Pour divertir C.S. il s'entraîne continuellement.



Il réalise en même temps que les autres que sa vie a été volée.

Lors du Deuxième voyage dans le temps il crée un lien très rapide mais fort avec chevalier Renardeau, ancien Comte de Hainaut devenu troubadour suite à un pet foireux au banquet du Prince-archevêque de Liège.

Celui-ci lui offre une toge qu'il avait en réserve en cas de chute (Il est maladroit). Raclown, malgré son atout atypique est un élément clef au groupe puisqu'il est déterminé à faire avancer le groupe.

0103: électricitaigle

0103 est l'ouvrier qui a déclenché la panne du système. En travaillant sur un système électrique lors d'une construction de bâtiment pour la 23^{ème} édition des jeux inters-jongleries (jeux que cybersajou a mis en place pour se divertir entre deux inventions), il a modifié un circuit électrique qui, sans le savoir était en fait une boîte de relais de commande de la puce. Celle-ci a alors brûlée et les ouvriers dans les 20mètres à la ronde ont tous été libérés de leurs tâches.

électricitaigle a été celui qui s'entendait le mieux avec Calvin Viverrin Mc Alson lors de leur passage au far-West, il s'est vu offrir un chapeau de cow-boy et un 6-coups. Grâce à cet équipement il pourra se défendre en cas d'attaques mais surtout il sera toujours protégé du soleil.





2458: Eau-ryx

Féru de systèmes d'acheminement d'eau avant de recevoir sa puce (exceptionnellement tard) Eau-ryx a développé une capacité hors norme à trouver les fuites et à réparer tout type de soucis concernant la plomberie, même dans des bassines.

À Ses 10ans il a reçu sa puce et, puisque déjà très doué n'a pas beaucoup dû s'entraîner. Il travaille avec son casque et ses tuyaux la plupart du temps.

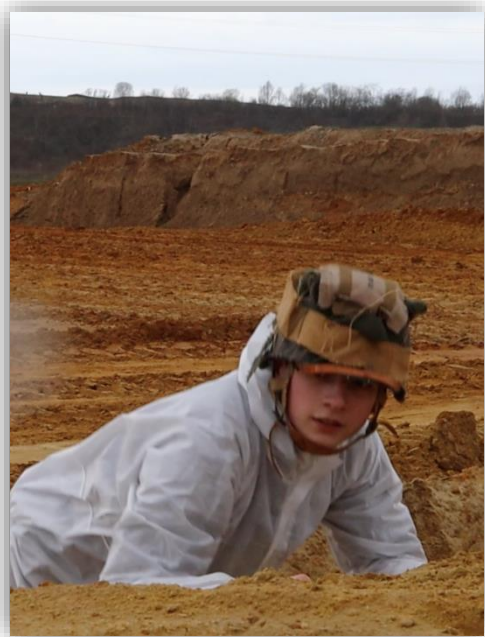
Pendant le voyage temporel Eau-ryx apparaît parfois avec ses tuyaux et parfois sans. Il est possible que la potion ne marche pas à tous les coups dû au fait que ses tuyaux soient faits en KOLGE232 une toute nouvelle matière inventée par C.S. mais qui est capricieuse concernant les voyages temporels, ce qui est fâcheux pour la plomberie dite « temp-eau-relle ».

7435: Makita

Originellement Maçon pour les bâtiments de l'empire de Cybersajou, Makita est un ouvrier extraordinaire, tous ses blocs de bétons sont placés au micromètre près. Il a fait partie de la quasi-totalité des chantiers de Cybersajou. S'il ne s'en souvient pas, Makita était bien présent lors de la construction du laboratoire, c'est peut-être pour cette raison qu'il a été très perturbé lors de leur effraction dans celui-ci.

7435 adore tout ce qui est PARFAITEMENT sphérique, il n'est donc pas étonnant de le voir jouer avec des petites sphères. Si vous en trouvez durant une marche ou à n'importe quel moment, surtout ramenez le lui, il vous en sera reconnaissant. C'est grâce à celles-ci qu'il passe le temps lorsqu'il n'est pas en train de visiter le temps ou de construire un somptueux palais.

Durant le voyage temporel 7435 a aussi fait la rencontre d'un soldat du débarquement. Dans des circonstances très stressantes le soldat lui a mis sur la tête un casque pour qu'il se protège et l'a ensuite amené au combat. Bien que court, cet événement a lié les deux hommes pour la vie puisque Makita a sauvé le soldat chipmunk juste après qu'il se soit pris une balle.



Les patrouilles

Les chevaliers de l'Ordre du Cobra



Au Moyen-Âge Renardeau, ancien Comte de Hainaut devenu troubadour suite à un pet foireux au banquet du Prince-archevêque de Liège, rencontre les voyageurs temporels vêtus de blanc et se lie d'amitié avec eux. Appelé par un clairon de guerre, il doit les quitter dans la précipitation et offre une toge de chevalier au voyageur 4815 en souvenir. Lorsqu'il reçoit l'appel à l'aide des voyageurs par la capsule vidéo-temporelle du voyageur 2105, il envoie immédiatement un groupe de mercenaires chevaliers dans le temps afin de leur venir en aide, ne pouvant lui-même pas quitter sa guerre.

Ces mercenaires ne sont autres que les redoutables chevaliers de l'Ordre du Cobra, un groupe très soudé de guerriers redoutables réputé dans toute l'Europe pour leur férocité et leur succès sur le champ de bataille ! Marchant de pays en pays, et de guerre en guerre, ils prêtent leurs lames à ceux pouvant satisfaire leurs exigences en écus. Menés par Sir Chickarius l'Intrépide, un homme de bravoure et de stratégie, ils ont gravé leur nom dans les annales de l'histoire médiévale par leurs exploits guerriers et la terreur qu'ils sèment derrière eux dans chaque village passé. L'Ordre du Cobra, fondé sur des principes d'honneur et de loyauté, est respecté pour sa discipline et son sens du devoir.



Suivant les instructions du voyageur 2105 et les conseils de Renardeau concernant le voyage temporel, ils se sont équipés de quelques éléments afin de faire face aux menaces de l'an 2024 et de la colère de Cybersajou, tout en gardant leurs fidèles armures et épées de chevaliers. Le signe distinctif du Cobra, ainsi que leur devise « Sème partout la terreur et la victoire du Cobra » prônent aussi sur leurs armures et sur divers éléments de leur équipement qu'ils portent avec fierté.

Ce groupe très soudé de guerriers redoutables sera d'une utilité inestimable pour prêter main forte aux voyageurs temporels afin de mettre fin au joug de Cybersajou ! Avec leur courage indomptable et leur détermination inébranlable, les chevaliers de l'Ordre du Cobra sont prêts à affronter tous les défis pour protéger le passé, le présent et l'avenir de l'humanité.



Le range des pumas, de puissants cowboys du far west

Au cœur des vastes étendues désertiques du Far West, où le vent murmure des histoires anciennes et les échos du passé résonnent, une tribu nommée les Pumas règne en maître. Leurs chevaux fougueux sillonnent les terres arides, tandis que leurs regards scrutent l'horizon, à la recherche d'adversaires à défier et de territoires à conquérir. Suivi par tous ses acolytes leur chef, Mac Cowboybac les a toujours menés vers la victoire

C'est dans ce paysage impitoyable que les voyageurs temporels font leur apparition, étonnés par la puissance et la résilience des Pumas. Ces étrangers venus d'époques lointaines ne tardent pas à reconnaître la force indomptable de cette tribu, respectant leur courage et leur détermination à survivre dans un environnement hostile.

Impressionnés par leur habileté et leur vitesse au combat. Les voyageurs les appellent en aide après que cybersajou ce soit échappé. Ensemble, ils forgeront un lien indéfectible, unissant le passé, le présent et le futur dans un dessein commun.



Leur ennemi, Cybersajou, émerge comme une menace redoutable, mais les Pumas se dressent avec une confiance inébranlable. Ils viendront affronter cybersajou et son armée. Maniant le revolver avec une précision mortelle, les pumas seront une des clés principales à la victoire finale.



Le bataillon Grizzlys : La plus grosse puissance de l'armée américaine.

Sur les rivages tumultueux de Normandie, là où le fracas des vagues rivalise avec le tonnerre des canons, se tient un bataillon d'élite mené par le plus brave des généraux de l'armée américaine, le général Kuvasz Patton. Ces troupes d'élite se font aussi appeler 'Les Grizzlys'. Leurs uniformes, maculés de boue et de sang, témoignent de leur bravoure et de leur détermination inébranlable. Ils sont les défenseurs de la liberté, prêts à faire face à l'ennemi avec une résolution indomptable.



C'est sur ces plages ensanglantées que les voyageurs temporels font leur apparition, intrigués par le courage et la discipline des Grizzlys. Ces étrangers venus d'époques lointaines reconnaissent rapidement la force de ce bataillon et se lient d'amitié avec ses membres, partageant leur savoir et leur technologie avancée.

Après avoir dû quitter cette époque et après avoir manqué à arrêter Cybersajou, les voyageurs décident de faire appel aux Grizzlys pour sauver encore une fois le monde d'une bien plus triste réalité. Sans aucune hésitation, ils accepteront et donneront leur vie pour sauver le monde.

Guidés par leur alliance improbable avec les voyageurs temporels, les Grizzlys se préparent à affronter Cybersajou. Dans un dernier assaut, ils feront preuve d'une bravoure et d'une détermination sans faille, ils seront le facteur x de cette confrontation.



Le clan Viking des Crocs du Jaguar

En s'enfuyant précipitamment, effrayé par les Vikings qui leur criaient à la figure, le voyageur 2105 a malencontreusement arraché la barbe d'un de ces deux-là.

Se rappelant de leur férocité, les voyageurs leur ont également fait parvenir la capsule vidéo-temporelle demandant de l'aide pour battre Cybersajou dans l'an 2024. En échange de leur aide les voyageurs temporels ont promis de leur rendre la barbe rousse, ce qui les a tout de suite convaincus. Or, ce qu'ils ignoraient c'est que ces 2 vikings sont d'anciens grands héros des peuplades Scandinaves. De véritables légendes, populaires pour leurs nombreux pillages et attaques sur les villages anglais. Etant eux-mêmes à la retraite mais voulant à tout prix récupérer cette fameuse barbe rousse, ils envoient plusieurs de leurs meilleurs compagnons à la rescousse des voyageurs temporels. Mais pas n'importe quels compagnons ! Le clan Viking des Crocs du Jaguar !

Ce clan ancestral est réputé à travers les terres nordiques pour sa férocité et sa bravoure inégalées et est craint de ses ennemis et respecté de ses alliés. Menés par leur chef charismatique, Leif



"Camargard" Œil-de-Jaguar, les membres du clan sont des guerriers aguerris qui ont juré fidélité à leur clan. Ils sont renommés pour leurs prouesses au combat, naviguant sur les mers déchaînées à bord de leurs redoutables drakkars. Leur stratégie audacieuse et leur détermination inébranlable leur ont permis de remporter de nombreuses batailles et de piller de riches terres étrangères.

Le style vestimentaire des Crocs du Jaguar se caractérise par des tuniques en cuir robustes ornées de motifs représentant des jaguars, des casques à cornes imposants et des capes en fourrure de loup. Leurs armes sont forgées avec soin et décorées de symboles vikings traditionnels, témoignant de leur dévotion à leur héritage et à leur lignée guerrière. Le logo des Crocs du

Jaguar, représentant un Jaguar portant un casque Viking, prône sur leur équipement ou en tatouage directement sur leur peau. Avec le voyage temporel, divers éléments futuristes se sont également ajoutés à leur équipement.

Le clan Viking des Crocs du Jaguar incarne la force, la détermination et l'esprit indomptable des guerriers nordiques, prêts à défendre leur honneur et leur territoire jusqu'au dernier souffle. Ils seront d'une grande utilité face à Cybersajou.



Zorro

Un groupe de 3 personnes s'est infiltré dans nos rangs. Ce sont des espions très expérimentés, convoqués par cybersajou en personne. Le responsable est discret comme la panthère et ces 2 acolytes sont connus pour n'avoir aucune pitié. Ce groupe appelé le Zorro devra être identifié au plus vite pour éviter un carnage.

Vous l'aurez compris, comme le veut la tradition, cette année Zorro va encore continuer sa mission ! Pour ceux qui ne connaissent pas encore et ceux qui l'auront oublié, une explication du jeu s'impose : L'objectif de la Troupe est de démasquer le plus vite possible le Zorro, et cela en étant attentive aux moindres indices, en soutirant des informations par tous les moyens et surtout en osant accuser, preuves à l'appui 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 il en va de même pour ceux qui oseront accuser à tort leurs camarades !

Détails des règles : Le Zorro a pour mission de faire un coup toutes les 36h. Chaque coup devra être signé 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 Sajou. Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Sajou.) La mission du Zorro commence dès le premier jour du camp et se termine le dernier jour (le jeu est mis en pause le temps du hike). Lors des procès, chacun peut, sous réserve d'avancer des preuves, accuser quelqu'un qu'il suspecte d'être Zorro ou son complice. Le ou les accusés ont droit à un avocat et Sajou sera juge. En plus de l'excitation qu'être le Zorro procure, celui qui endosse ce rôle gagnera une récompense en fonction du nombre de jour qu'il passe sans se faire démasquer. Lorsqu'un Zorro est démasqué, un nouveau Zorro est désigné ainsi que de nouveaux complices. Lorsqu'un complice est démasqué, le Zorro poursuit sa mission avec ses complices restants.

S'il y en a parmi vous qui se sentent l'âme d'un Zorro, qui n'ont pas peur de se faire attraper, qui ont l'appât du gain et ont envie de faire partie de ce groupe restreint et anonyme qu'est « Zorro », vous pouvez envoyer secrètement un mail à : okavango.zorro@gmail.com

Ceux qui se seront manifestés les premiers, seront choisis en priorité.
N'attendez plus, OSEZ !



Totémisation

Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation. C'est un moment spécial qui a pour but de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe.

En recevant un nom d'animal, il en devient une partie inhérente.

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 et traversé. 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. La totémisation est une occasion unique d'amener les nouveaux 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 maximum de ses capacités.

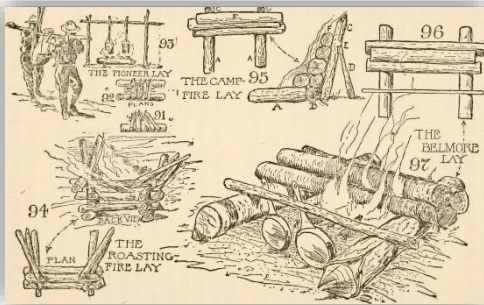
Totem Poles for Jarm and Home Patrols



Woodcraft

Durant ce camp, il vous sera nécessaire de construire un lieu de vie, un endroit où vous passerez la plus grande partie de votre temps et qui sera comme votre nouvelle maison. Chaque année un prix est décerné à la patrouille qui s'est le plus donné pour le Woodcraft. Tout est pris en compte, que ce soit la feuillée, le coin patrouille ou encore le plus important,

le pilotis, son originalité et sa réalisation technique. Afin d'espérer pouvoir obtenir cette prestigieuse distinction qu'est le prix du Woodcraft, et d'éventuellement vous graver un nom au sein de la troupe en tant que grand architecte, il faudra que votre pilotis fasse concurrence aux forteresses du Moyen-Âge, aux bunkers du Débarquement en Normandie, aux grands canyons du Far West ou encore au majestueux drakkars des Vikings. Mais avant tout, vos pilotis devront être fins prêts pour faire face au terrible Cybersajou et ses 2 acolytes !



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.
N'hésitez pas à demander l'avis des chefs pour perfectionner vos idées et avoir des conseils !
- Souvent, l'originalité et l'innovation payent pour le classement. Surprenez-nous ! 😊
- 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 faire par les autres. Un pilotis qui lâche en milieu de camp peut causer bien des dégâts et des problèmes.

Pratiquement et pour la sécurité de tous :

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

Promesse

Durant le grand camp, si tu es deuxième année (ou plus), tu auras l'occasion de faire ta promesse scout. 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 scout, c'est réfléchir à ce que tu es et à ce que tu aimerais améliorer dans ta personne.

Si tu désires faire ta promesse, nous te demandons de préparer une réflexion personnelle sur ceci chez toi (n'hésite pas à demander l'aide de tes parents ou d'autres personnes qui te connaissent bien !). Tu la retravailleras éventuellement au camp avec ton parrain durant les moments de réflexion. Ton parrain, c'est toi qui le choisis. Il t'accompagnera le long du chemin vers la promesse ainsi qu'après.

Ton parrain, c'est un scout ou un chef ayant déjà fait sa promesse, qui t'aidera pendant les moments de réflexion et réfléchira avec toi à propos de la personne que tu es et de l'engagement que tu veux prendre.



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 azimuth 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 (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 et 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 pied) ainsi qu'intellectuellement dans l'animation d'une activité de veillée.

L'étape finale de la progression scout 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, et il est attendu de lui qu'il propose des solutions concrètes pour améliorer la troupe dans ce sens.

Qualification

Tu termines ta 3^{ème} 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 scout 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.

Killer

En l'an 2124, le monde est un endroit périlleux où les individus peu scrupuleux et les dangers guettent à chaque coin de rue. Pour quiconque ose s'aventurer, la prudence constante est impérative, et la disposition à recourir à la force est nécessaire pour éviter d'être victime de violence. Au cours du camp, vous devrez être vigilant en tout temps pour éviter ceux qui pourraient vous causer du tort. Chacun de vous recevra le nom ou le surnom d'un autre scout qui sera votre cible, avec une action à réaliser pour l'éliminer. Si vous parvenez à éliminer votre cible, elle vous donnera la cible suivante et vous partirez à la chasse à votre prochaine victime.

Le but pour vous 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

En 2124, les cuisiniers explorent de nouvelles frontières culinaires, ils s'aventurent dans l'utilisation d'ingrédients futuristes et de techniques de cuisine moléculaire. Animés par le désir de repousser les limites de la créativité gastronomique, ces chefs visionnaires intègrent des éléments tels que les algues marines exotiques, les protéines cultivées en laboratoire et les arômes synthétiques dans leurs créations culinaires. En maîtrisant les subtilités de la cuisine moléculaire, ils transforment ces ingrédients avant-gardistes en des plats éblouissants, où les saveurs et les textures se combinent de manière surprenante pour offrir une expérience gastronomique révolutionnaire.

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 concours cuisine est une épreuve difficile à remporter.



ARGENT DE PATROUILLE

Comme vous pouvez l'imaginer, l'inflation a fait exploser les prix entre 2024 et 2124, c'est pourquoi 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. Vaisselle, ustensiles, outils, etc.

En plus de cela, le staff demande à chaque patrouille de prévoir **200 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 souci de 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 désirs gourmands. La plus célèbre des malles, tristement réduite à l'appellation de 'malle à bouffe', contient des gâteries telles que des soupes minute, des bonbons, des sauces (très appréciées lors des repas du soir !!), des chips, de la grenadine, du thé,...



Les éponges et le savon de vaisselle (**biodégradable obligatoire, très important à vérifier avant de partir en camp !!**) en feront aussi partie. Il convient tout de même, de rappeler qu'Okavango n'est pas une course à la plus grosse malle à bouffe, qui reste secondaire comparée à votre matériel de patrouille. À côté de cela, nous serons très attentifs à la gestion des déchets et au gaspillage (éviter dans la mesure du possible les suremballages, si possible acheter en vrac,...).

Quant à la répartition de l'argent de patrouille, **un maximum de 80 euros peut être dépensé lors du concours cuisine** pour prouver 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 Oryx au début du camp, pour éviter toute perte fâcheuse. Il suffira de lui demander lorsque vous en aurez besoin. Ce qui reste de l'argent de patrouille, sera précieusement gardé pour la patrouille de l'année suivante.

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

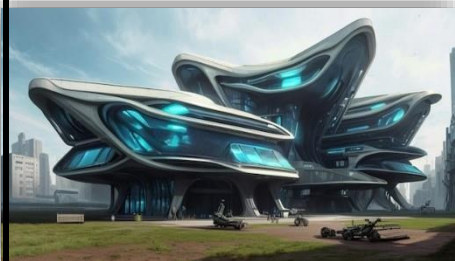
La poursuite du cybersajou sera un long, je dirais même très long périple ! Un périple face auquel il vaut mieux se préparer. Il vous faudra donc mettre au point vos techniques de lecture de carte et boussole, lacer vos chaussures, paqueter vos bagages et victuailles afin de faire arriver toute la patrouille à bon port en temps voulu... Comme le dit le célèbre adage : tout seul on va plus vite, alors qu'ensemble, on va plus loin ! Vous l'aurez compris, il s'agit bel et bien du hike !

Ainés, ce sera votre responsabilité de veiller au bon déroulement de ces quelques jours privilégiés en patrouille. Il se peut que vous croisieez 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 pendre la trousse de soin de patrouille avec vous, car même vos patrouilles d'exceptions ne sont pas à l'abris de petits imprévus!



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 habilité. 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. Nous nous attendons à des places fortes prêtes à affronter le grand Cybersajou !

Concours cuisine



Le voyage dans le temps est une activité très épuisante et nécessite donc un bon ravitaillement en nourriture. Nous comptons donc sur vous pour nous préparer de délicieux repas raffinés lors du concours cuisine, suite auquel nous allons choisir lequel d'entre vous aura le mérite de gagner ce prix ! L'accueil, le repas et l'ambiance entrent tous dans la balance.

Concours cuisine permanent

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 concours cuisine permanent 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, ... À vous de vous donner à fond durant tout le camp 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 CPs 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 voyageur temporel 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 !

Les nouvelles a travers les temps

- Il paraîtrait qu'une bande d'aliens enragés serait à la poursuite d'un dénommé ._/./._./... pour avoir rasé tout leur peuple avec sa tondeuse magique. Si vous croisez cet individu redoutable, gardez vos distances si vous tenez à vos biens capillaires.
- Jean aurait rédigé un dictionnaire avec toutes les insultes du capitaine haddock intitulé: "Mon cher et tendre bachibouzouk..." qu'il aurait traduit en 155 langues différentes, pour faire profiter toute la planète de ces finesses de la langue françaises, et pour repousser les aliens qui lui barrent la route.
- Bobak se sentant confiant pour le woodcraft cette année, a décidé de construire son pilotis, les yeux bandés. Il s'entraînerait déjà chez lui, dans sa chambre, à placer les bumes aux bons endroits, avec les yeux fermés bien entendu. On vous laisse deviner l'état de sa chambre depuis quelques semaines...
- Kuvasz ayant pour ambition de courir un marathon en l'an 2124, a décidé que mieux vaut s'y prendre à temps pour les entraînements. C'est pourquoi il s'est engagé lui, ainsi que toute la patrouille des grizzlys, à parcourir l'intégralité du hike en courant !
- Après avoir été soigneusement soigné à l'hôpital suite à son intoxication au gaz du week-end à Warfusée, Aigle reprend petit à petit du poil de la bête. Rassurez-vous, les scouts : Aigle est vivant, et il va bien !
- Ayant brillamment remporté les jeux olympiques l'année passée malgré son jeune âge, le tenant du titre de champion olympique Hermine ne pourrait pas assister au début des jeux olympiques de Paris cette année (les premières épreuves d'athlétisme ayant lieu le 27 juillet) pour des raisons scoutes. L'on raconte que de grosses discussions seraient en cours dans le comité organisateur à Paris pour déplacer les jeux dans le but de pouvoir accueillir le jeune talent une fois de plus.

À METTRE DANS TON SAC

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

- Sac de couchage
- Matelas pneumatique et/ou mousse (attention aux gros matelas gonflables qui prennent trop de place dans les pilotis et qui percent trop vite)
- 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'une rivière et d'un étang)
- Affaires de rechange
- 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 insulations)
- **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.



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 Hobereau 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 – Prénom Nom (et/ou totem)

Rue du Bois de Gonrieux, 12

5660 Couvin

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 **jeudi 11 juillet à 13h** (avec pique-nique) sur place, où les panneaux « Okavango » placés sur le chemin vous mèneront à la plaine.

Le reste de la troupe est attendu le **samedi 13 juillet à 11h** (avec pique-nique) au même endroit.

Fin :

Les parents sont invités pour le rassemblement final le **dimanche 28 juillet à 15h00 précise** au même endroit. Celui-ci sera suivi par un goûter, aimablement fourni par les parents (merci 😊 !).

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).

- Impala : +32 488 99 20 39
- Aigle : +32 498 12 21 44

Administratif :

Le prix du camp est de 170€ (185€ pour les CP's, SP's et 5^{ème} années) 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 Cul-des-Sarts 2024 »

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 à envoyer à Impala (Guillaume Taymans – Rue de la corderie, 1 – 1300 Wavre) 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)

Documents importants à prendre avec soi POUR LE CAMP :

- Carte d'identité
- Attestation de présence (éventuellement, pour votre mutuelle) **Nous attirons votre attention sur le fait que, sans ces documents, votre enfant ne pourra malheureusement pas participer au grand camp !**

Hymne Okavango

Okavango, nous serons toujours fiers

Et nous voici unis pour te chanter

Okavango, tous liés comme des frères

La différence reste notre victoire (bis)

Dans les bois et les plaines sauvages,

Surgit la troupe qui ne faillira jamais

Nous avançons guidés par notre courage

Force et honneur, tel est notre credo (bis)

Troupe, soyons prêts dès que le jour se lève

Que notre foi nous guide dans nos pas

A l'unisson, élevons notre glaive

Ô pour ce fleuve qui coule dans nos veines (bis : « Oui »)

Gardez votre haine, je garde ma puissance

Sous le drapeau, je chéris ma patrie

Chaque nouveau jour, je prouve ma résilience

Et mon petit cœur lui restera à toi (bis : « Oka »)

(à connaître par cœur les scouts 😊)

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 venants de 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 !

Grace a votre participation vous nous permettez d'offrir à ces enfants des moments inoubliables et très différent de 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.

Nous vous remercions d'avance pour votre générosité ! »

Détail pratique :

Pour soutenir ce projet, vous pouvez ajouter le montant de 5€ au paiement du camp, et nous reverserons ces différents dons d'un coup aux Marolles.



C'est à présent entre vos mains que l'avenir de l'humanité repose, nous comptons donc sur vous les scouts pour nous montrer de quoi vous êtes capable et nous vous attendons avec joie et impatience a Cul-des-Sarts pour un camp qui s'annonce une fois de plus incroyable !



Differentia Nostra,
Victoria Nostra

Le staff Okavango