

CIERREUX 2015

TROUPE
OKA VANGO



Mot du CT

Chers Scouts ! Ça y est, C'est annoncé ! Nous sommes heureux de vous le dire, cette année nous logerons au beau milieu de la nature, dans une belle plaine, proche de la forêt et de l'eau. Dans 73 jours, nous nous retrouvons tous à Salm-le-vivier et nous débuterons 15 jours de constructions, hike, veillées, chants, jeux, joie et souvenirs... 73 jours, ça paraît long mais ça ne l'est pas, voici maintenant le compte à rebours lancé. Les Vikings se préparent, très vite ils y seront. Tout le staff se réjouit très très fort et on espère que vous aussi !

Comme chaque année, nos beaux pilotis s'élèveront, tel des temples grecs, au milieu de la plaine. Nous comptons sur vous pour que ces temples soient aussi beaux que ceux de l'année passée.

Comme chaque année, certains scouts vivront leur premier Grand Camp et découvriront toutes les joies de ce camp qui passe toujours trop vite. Ils apprendront, via les aînés, à construire, tisser, brêler, dormir sur pilotis, cuisiner sur une table à feu, chanter et vivre comme un vrai scout pendant 15 jours.

Comme chaque année, des scouts vivront leur dernier Grand Camp, déjà ! Ce sera l'occasion pour eux de marquer celui-ci de leur empreinte, d'apprendre aux autres, d'aider, d'encourager et de guider.

Comme chaque année, d'autres scouts progresseront, encore et encore, apprendront de certains et apprendront à d'autres, comme le veut la tradition.

Comme chaque année, enfin, ce Grand Camp sera marqué par l'entraide, le respect et la solidarité, les trois clefs impératives pour la réussite de notre camp et de notre troupe si spectaculaire. Nos veillées seront folles, les cantiques seront calmes et le sport sera technique.

Mais cette année, comme vous l'avez vu dans le film de convocation, ce seront des Vikings qui débarqueront dans la prairie, nos pilotis seront plutôt des temples normands, nos Dieux seront Thor, Odin ou encore Loki du Valhalla, notre lieu fétiche sera l'eau, sur laquelle vogueront nos drakkars et nos habits seront casque, peaux et laines, bordant nos cheveux tressés et nos peintures de guerre.

Cette année nous vivons une réelle aventure au milieu de la forêt, Into the Wild, dans un nid vert que nous partagerons avec carpes, chevreuils, sangliers, cigognes noires, milan royal, chouettes et lièvres pour ne citer qu'eux. Voici donc le teaser de notre mois de juillet, un aperçu de l'ambiance qui y règnera et de l'aventure inoubliable que nous vivrons ensemble. Je termine ce mot en vous remerciant tous pour ce que l'on a déjà pu vivre durant cette année, les réunions, travaux de patrouille, week-ends et pour tout ce que chacun apporte à notre troupe exceptionnelle. Continuez comme ça ! Tout le staff vous attend de pied ferme, ultra-motivés, et se réjouit de vivre ce Grand Camp de Cierreux avec vous tous.

Vivement ce Grand Camp !

Differentia nostra, Victoria nostra!

Aegolius Yakari

#OKAVANGO #INVINCIBLE

Hist o r i que

Chez les Vikings, tout tourne autour de la famille (Aett), du clan, lequel est sacré. Le régime est assez égalitaire, très peu hiérarchisé mais c'est le chef de famille qui dirige son clan. Les vikings sont des hommes d'action très solidaires, tous unis derrière leur chef de clan, le Jarl. Ces clans sont nombreux, mais certains plus influents que les autres, tandis que tout le pays est dirigé par le Roi, auquel les jarls prêtent allégeance (obligation d'obéir et jurer fidélité à son souverain).

Dans les clans, nous retrouvons donc le jarl (chef de clan et de famille), puis, derrière lui, tous les boendr qui sont paysans, pêcheurs, guerriers, commerçants, artisans...

Partis de Scandinavie vers le sud, à la découverte d'une terre riche et libre, King Aegär, roi de Scandinavie, et ses 6 conseillers, Axär, Mimosär, Glaglär, Fennecson, Thaminär et Cougär ont donc découvert une riche terre ardennaise pour laquelle ils sont tombés sous le charme. C'est via ce message qu'ils convient les 4 plus grands clans Vikings à venir les rejoindre sur cette terre nommée Salm-le-vivier.

Mais qui sont ces 7 explorateurs partis explorer le sud et ces 4 clans qui vont devoir se partager ce nouveau territoire ?

King Aegär



Lui, c'est le chef des chefs, père des pères, roi des rois, empereur des empereurs. Encore quelques années et, soyez-en sûrs, son territoire n'aura pas de limites. Outre sa soif d'extension, il réserve pour ses plus fidèles serviteurs (dont vous faites partie) quelques malices et autres facéties.

En effet, il aime se promener dans des tenues aussi extravagantes que ses coupes de cheveux. Qui ne l'a jamais vu se battre vêtu de son plus beau joggar ?

De plus, certains prétendent (lui en premier) qu'il est un excellent sportif, certainement le plus habile de toute la Scandinavie au footbalar, sport dans lequel il excelle.

Sa devise : « La plus grande victoire c'est la victoire sur soi »

Axär



Axär, son second, est quant à lui le sage du groupe. Il sait tout, il voit tout et attribue beaucoup d'importances aux dieux, pour lesquels il ne cesse d'effectuer divers sacrifices. C'est grâce aux dieux qu'il soigne les maladies et les épouvantables blessures rencontrées par le groupe lors des combats.

Axär prétend posséder le savoir de toutes choses grâce à ceux-ci. Certains pensent même qu'il est lui-même le dieu Týr, dieu du serment et du droit, ancien dieu du ciel revenu sur terre venger son éviction par Odin et Thor.

Sa devise : « L'homme sage n'est jamais loin de ses armes »

Fennecson



Ensuite vient Fennecson. Bien que son nom ait une certaine résonance de l'ouest (dû à ses nombreux voyages outre-Atlantique), il est un Viking pur et dur ! Ses nombreux passages à la tente de musculation ont fait de lui un véritable roc que rien ne peut arrêter. Mais c'est aussi un des éléments centraux de la tribu car c'est lui qui gère les finances du royaume d'Aegar. En effet, grâce à ses efforts et ses économies que

certain qualifieraient de bouts de chandelle, le royaume est maintenant un des plus prospères qui soit et cette réputation fait des envieux parmi les barbares.

Sa devise: « No pain, no gain »

Glaglär



Lui, c'est le casse-cou de cette bande. En effet, il est devenu expert dans la conduite de chars et de drakkars ! En plus de les manier avec dextérité, précision et rapidité, il est capable de les monter et les démonter les yeux fermés, un vrai mécano des temps anciens ! On parle même du plus grand mécano de sa génération ! Mais sous son côté de grand costaud, c'est aussi un véritable petit sucre,

prêt à aider ses semblables. Il paraît même qu'étant petit il n'a pas hésité à se jeter du haut du plus haut des fjords pour venir en aide à une demoiselle.

Sa devise : « Dans le doute, pied au plancher ! »

Thaminär



Thaminär est la véritable mémoire de la bande. Il conserve en effet gravés sur la pierre tous les souvenirs des bons moments (et des moins bons) que l'équipe du King a passés. En tant qu'archiviste du royaume, il pourrait vous conter les batailles les plus épiques auxquelles Aegar eut à faire face. Il paraît que ses souvenirs les plus lointains remontent à sa propre

naissance !

Sa devise : « La mémoire est le meilleur appareil photo qui soit mais mon appareil photo a beaucoup de mémoire quand même »

Mimosär



C'est un des 2 nouveaux de la bande. Et heureusement qu'il est arrivé !

Par sa bravoure et son courage intrépide, il a déjà permis aux armées d'Aegar de remporter des batailles où tout semblait perdu. En effet, il est un fin stratège, sachant peser le pour et le contre en chaque situation. Son calme et sa maîtrise font de lui un élément essentiel au champ d'honneur !

Sa devise : « Accepter l'idée d'une défaite, c'est être vaincu. »

Cougär



C'est un des petits nouveaux dans la compagnie. Après avoir subi les quelques brimades de la part de ses nouveaux camarades, il s'est très vite forgé une place de choix dans l'équipe. Sans cesse en quête de nouveaux calembours et autres farces, il est véritablement le boute-en-train de la bande. Mais à cet esprit malicieux s'ajoute un fin esprit de

camaraderie sur lequel on peut compter en cas de coup dur !

Sa devise : « Vous savez, moi je ne crois pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise situation. Moi, si je devais résumer ma vie aujourd'hui avec vous, je dirais que c'est d'abord des rencontres. Des gens qui m'ont tendu la main, peut-être à un moment où je ne pouvais pas, où j'étais seul chez moi. Et c'est assez curieux de se dire que les hasards, les rencontres forment une destinée... Parce que quand on a le goût de la chose, quand on a le goût de la chose bien faite, le beau geste, parfois on ne trouve pas l'interlocuteur en face je dirais, le miroir qui vous aide à avancer. Alors ça n'est pas mon cas, comme je disais là, puisque moi au contraire, j'ai pu : et je dis merci à la vie, je lui dis merci, je chante la vie, je danse la vie... je ne suis qu'amour ! ... PAF»

Les différents clans



Le premier clan appelé par King Aegär est le clan de Jarl Lingstad, les Pumärs, reconnaissables à leur couleur sang, issue de leur blason représentant deux léopards d'or et un drakkar contourné d'or et habillé d'argent, sur fond d'azur et voguant sur une mer d'argent. Ce clan 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.



Ensuite, vient le clan du Jarl Agamär, les Grizzlärs, reconnaissables à leur couleur or, issue de leur blason représentant un drakkar d'azur chargé de deux léopards d'argent et une coquille d'escargot d'argent et à l'étoile taillée d'azur et d'argent brochant en chef sur la partition. Les Grizzlärs ont les armes et la tactique : spécialisés dans la fonte et le travail de forgeron, ils possèdent des armes tranchantes et résistantes. De plus, leurs archers expérimentés permettent de mener le combat sur plusieurs fronts, aidés par la tactique de leurs chefs.



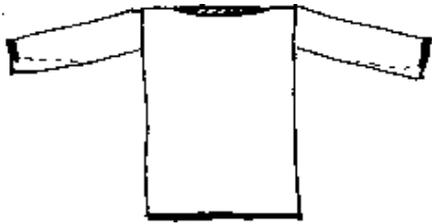
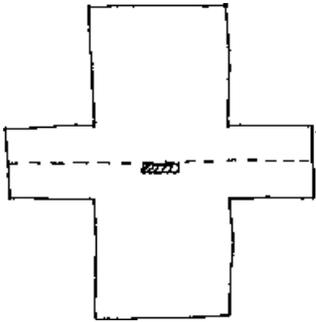
Après, vient le Jarl Bighornär avec son clan des Cobräs, reconnaissables à leur couleur noire ténèbres, issue de leur blason représentant trois croisettes d'argent, un chêne aux fruits d'or, un drakkar de couleur sang bordé de boucliers d'or et d'une mer d'argent. Les Cobräs sont réputés au combat grâce à leur arme secrète : un boulet qu'ils envoient du pied sur les lignes ennemies. Leur entraînement consiste à envoyer ce boulet entre deux mâts, où un malheureux essaye désespérément de s'en emparer.



Enfin, vient la Jarl Brocär et son clan des Jaguärs, reconnaissables à leur couleur grise argent, issue de leur blason représentant un chevron renversé, accompagné en chef d'une tête de loup couleur ténèbres, chargé d'un drakkar d'or. Le clan du Jarl Brocär possède des Drakkars parfaitement construits, fuselés et rapides qui les font glisser à la surface de l'eau jusqu'au combat. Cet atout leur permet de contourner rapidement les ennemis et de remporter beaucoup de victoires sur l'eau.



La tenue Viking



Les tenues des populations scandinaves étaient fort similaires à l'époque et variaient surtout selon le type de climat rencontré. Pour les hommes, la tenue populaire était le *Kyrtill* (prononcez kirtill, comme ça se lit en fait) ☺ et était faite de laine pour la partie principale mais aussi de tout un tas d'autres tissus comme du lin pour le col. Les plus riches (ceux qui avaient empoché les gains du *Vikwingforlife*) pouvaient même se permettre quelques folies en achetant des tissus bien plus rares comme la soie ou des fils d'or.

Le Viking ayant un grand sens du pratique, il était important de posséder des vêtements amples afin faire des grands mouvements et de pouvoir ainsi plus facilement labourer les champs, se battre et manier les lourdes rames du drakkar.

Pour ce qui est du bas, le Viking ne cherche pas non plus à trop se casser la tête (il le fait déjà assez sur le champ de bataille) et choisira donc un pantalon ample et simple de construction, sans poches (bah oui pas de clés, de GSM ou de portefeuilles à y mettre à l'époque !) fermé par une simple ficelle. Ce pantalon s'appelait *Þriðrandason* (prononcez ça comme vous voulez, nous on n'y arrive pas).

Afin de se prémunir du froid glacial des grandes contrées nordiques, le Viking portait d'élégantes guêtres aussi appelées *Eyrbyggja* (prononcez ça comme vous voulez de toute façon un mot pareil ça ne se retient pas). Ces jolies chaussettes de l'époque étaient faites de longues bandes de laine enroulées et maintenues serrées du pied jusqu'aux genoux.



En plus de cet équipement de base, le Viking plus coquet pouvait porter un petit chapeau de laine ou de lin selon la saison et compléter son attirail par une longue cape lui permettant de se protéger du froid (mais sans doute aussi de frimer un peu).

Enfin, il était important de pouvoir distinguer les différentes classes sociales, du coup, la hiérarchie se lisait surtout dans les équipements plus luxueux et fins comme les boucles de ceinture, les broches ou autres bracelets en or et en bronze.

Bien évidemment, lorsque le Viking part au combat, il a besoin de tout un équipement bien particulier comme un grand bouclier rond en bois, une épée longue de plus d'1m50 et d'un casque.



Le Woodcraft

Les anciens (jeunes ou moins jeunes) connaissent bien ce mot... Les nouveaux arrivants dans la troupe y ont peut-être déjà goûté également tandis que d'autres peut-être ne savent absolument pas ce que signifie le mot woodcraft. Afin d'étayer un peu votre culture, sachez qu'il s'agit d'un mot anglais composé de « wood » signifiant le bois et de « craft » pouvant être traduit comme l'artisanat. Le woodcraft est donc l'art du bois !

C'est un pan extrêmement important du camp puisque les constructions des pilotis, tables à feux et autres œuvres d'art en occupent les quelques premiers jours. Quand on sait que l'on sue pour donner un souffle à nos constructions et que l'on doit ensuite, à peine dix jours plus tard, les démonter sans état d'âme, il serait logique de se demander à quoi bon se donner cette peine ?

Tout un chacun ayant déjà participé à un grand camp le sait ! Pouvoir dormir au sec en-haut du pilotis lorsque la plaine est trempée des pluies de la journée, échapper à cette pluie lors des repas en s'abritant en-dessous, cuisiner non plus à même le sol mais sur un confortable feu en hauteur, ... Mais avant tout c'est pour pouvoir se donner corps et âme à la tâche, ensemble, et ainsi être fier du majestueux aboutissement ! Dans ce but, vous devrez faire appel à votre esprit créatif, collaboratif, solidaire et, pourquoi pas, un peu compétitif. En effet, si votre projet woodcraft, par son originalité et sa technique, réussit à nous charmer, il sera récompensé au terme du grand camp ! Prenez ce projet à cœur, ne baissez jamais les bras devant le travail à accomplir et surtout gardez en tête qu'en équipe, on est capable de tout !



Votre projet woodcraft devra refléter vos esprits de créativité et de solidarité. En effet, pour que vos constructions tiennent debout toute la durée du camp (voire mieux, gagner ce concours !), il faudra avant tout que chaque membre participe à ce fou, mais sûrement fabuleux projet que sera le vôtre !

Très mauvais plan :

- Imposer vite fait son projet au reste de la patrouille (même si celui-ci paraît bien ficelé)
- Laisser les deux éternels glandeurs dans leur trou pour les engueuler quand tout sera fini.
- Confier les mêmes tâches ingrates aux trois mêmes scouts sous prétexte qu'ils ne possèdent pas la science, que dis-je, l'art du brêlage.

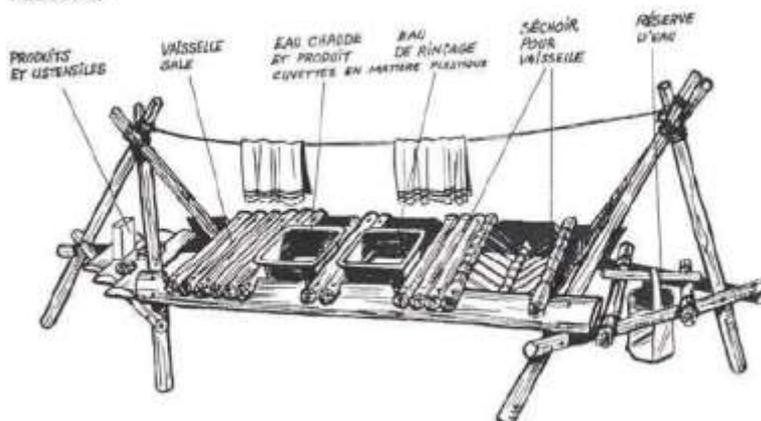
Bon plan :

- Se concerter (en patrouille !)
- Demander des conseils aux autres patrouilles, au staff, etc...
- Avoir un bon plan de vos constructions (prêt avant votre camp)
- Se répartir et alterner les tâches
- Porter l'attention à l'autre, à ce qu'on peut lui donner ou lui apprendre, à ce qu'il peut nous apporter (apprentissage des nœuds, etc...).

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 d'abord ! Prenez soin de vos outils et ne laissez jamais rien traîner...
- Tentez de travailler de préférence dans un endroit propre et dégagé afin d'éviter un accident !
- N'hésitez pas à revoir et/ou à refaire vos nœuds et constructions.

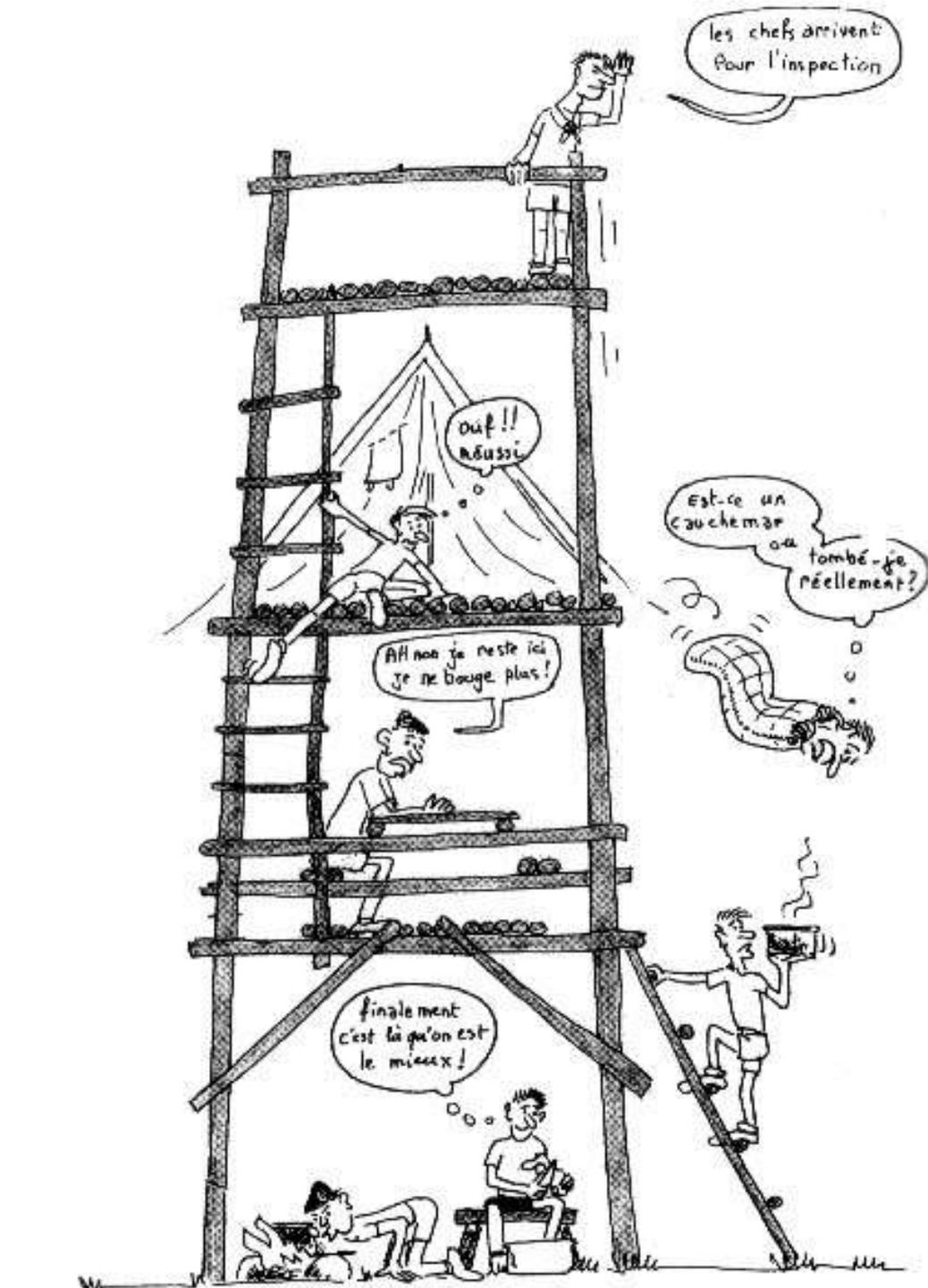
Vaisselleier



- Notez qu'il est interdit d'utiliser des clous, du fil de fer ou tout autre moyen technique non-scout ! Utilisez uniquement le bois mis à votre disposition et de la corde !

Comme souvent, nous sommes limités niveau bois, dans le sens que nous devons l'acheter ! Le mot « gaspillage » doit être PROSCRIT de votre vocabulaire et de vos pensées. Nous tiendrons compte de ce critère pour les points que nous donnerons à votre pilotis.

Le woodcraft est, avant toutes choses, un plaisir et il doit le rester ! Les plus jeunes de la patrouille sont là pour apprendre et profiter de l'expérience des anciens et non pour ramasser les copeaux et chercher les perches ! Autour du feu et dans la tente, chacun à sa place, lors de la construction aussi !



La totémisation

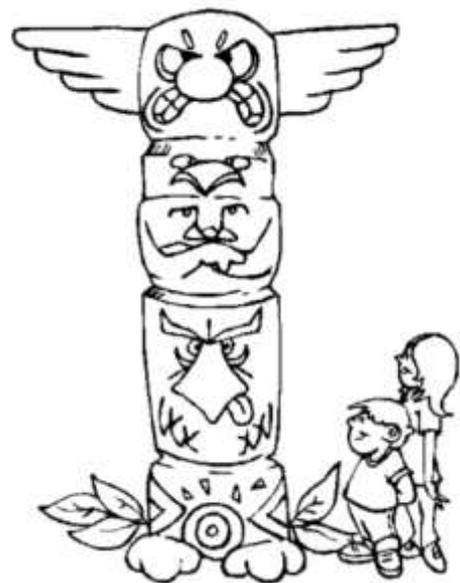
Une des étapes essentielles dans la vie scout est bien sûr la totémisation. Elle marque l'accueil du nouveau scout au sein de la troupe.

La totémisation a pour nous plusieurs buts à côté de l'accueil du scout, bien que celui-ci reste bien présent !

- La totémisation a pour but essentiel de marquer l'intégration et l'accueil du nouveau scout dans la troupe, en acquérant un nom d'animal, il fait partie de la tribu. Ce nom d'animal marque bien la différence entre les liens qui peuvent exister chez les scouts et ceux en dehors des scouts. Au sein de la troupe il sera toujours appelé par son totem, animal qui le représente physiquement. C'est une marque du scoutisme que l'on garde à vie.
- Lors de la totémisation le scout sera amené à se surpasser à tous niveaux. En outre, chaque scout vivra une totémisation adaptée à ses capacités. L'important est que la totémisation aide le scout à repousser ses limites et se dépasse. Ainsi il pourra être fier de ce qu'il a vécu.
- Tous les nouveaux de la troupe traverseront cette épreuve ensemble et il sera indispensable pour eux d'être solidaires. C'est dans les moments de difficulté que certains liens forts peuvent se créer. Ainsi ils créeront des liens entre nouveaux dans la troupe qui resteront pour les années suivantes. Ils sauront qu'ils peuvent compter les uns sur les autres pour le reste de leurs années scout et que chacun d'entre eux a des qualités qui peuvent être indispensables dans certaines situations.

Le totem a donc pour but d'être une expérience unique et enrichissante pour le scout. Il en sortira fier et aura avancé dans son parcours scout.

Le but de la totémisation n'est en aucun cas de rabaisser le scout ou de l'humilier mais bien au contraire de se surpasser et de s'entraider lors de cette totémisation pour arriver, ensemble, au bout de cette épreuve. Notre objectif est qu'ils puissent tous être fiers de ce qu'ils ont accompli ensemble et que chacun y ait contribué selon ses capacités.



La P r o m e s s e

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.

La 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 scout ainsi que 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 qualificatif. 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 et il te rappellera ce que les autres voient en toi, tant positivement que négativement.

Evolution technique

Devenir un scout ne s'invente pas du jour au lendemain. Vous remarquerez, si ce n'est pas déjà le cas pour certains d'entre vous, que nombreuses sont les compétences à acquérir qui vous permettront de mieux vous débrouiller pendant le camp et la vie de tous les jours.

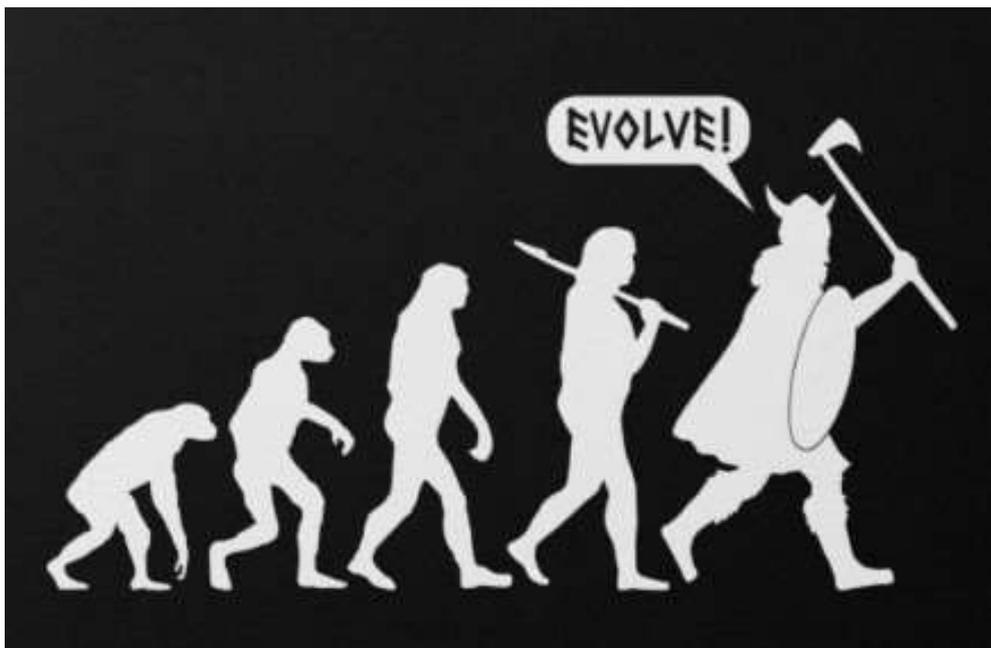
Construire un pilotis et une table pour sa patrouille, savoir justement s'orienter et faire un bon azimut ou encore connaître le morse et le sémaphore sont des compétences que vous allez faire vôtres au fil du temps.

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

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

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

L'étape finale de la progression du scout est la **première classe**. Pour ce faire, le scout se lance seul dans un raid au cours duquel, livré à lui-même, il devra mettre en pratique toutes les compétences déjà acquises jusque-là. La première classe étant l'apogée de la formation scout, elle n'est pas automatiquement réussie par tous. Seuls certains l'obtiendront et feront par conséquent partie de la Cour d'Honneur à laquelle siègent tous les chefs.



Z o r r o

Comme il est maintenant de tradition, le vengeur masqué sera à nouveau présent au camp cette année ! Hé oui, sans se presser, il est arrivé, le beau Zorro, le grand Zorro... avec son cheval et son grand chapeau... ♪



Mais en quoi consiste le jeu du Zorro ? Il s'agit en fait d'un de vous (ou de nous), qui sera désigné au début du camp, afin d'élaborer des plans machiavéliques et de montrer qu'il est le plus fort ! Aidé de deux complices, le Zorro aura pour but de faire un "coup" maximum toutes les trente-six heures. Un coup se manifeste généralement pour un grand "Z" formé à un endroit bien visible avec de la corde, des malles, du bois,... Mais comme toujours, faites appel à votre imagination et tentez l'originalité !

Le but de la troupe est de démasquer le vilain homme masqué et ses complices. Glanez des indices, tendez l'oreille, soyez perspicaces et osez accuser, preuves en mains, votre suspect lors des procès qui seront organisés plusieurs fois durant le camp. Gare au Zorro et à ses acolytes s'ils sont découverts, mais gare à vous si vous désignez le mauvais coupable ! Le même châtiment vous sera réservé.

Si le Zorro se fait prendre la main dans le sac, en plein accomplissement de son forfait, il sera puni avec ses acolytes, sans autre forme de procès. Les règles :

- Le Zorro doit faire un coup toutes les 36h.
- Il peut agir seul ou avec ses complices, mais les complices ne peuvent pas agir sans le Zorro.
- Les coups doivent être autorisés par Thamin.
- Tout le monde peut poser sa candidature, le staff aussi (sauf Thamin).
- 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. Thamin 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.

Vous vous sentez l'âme du vengeur masqué ? Vous n'avez pas peur de du jugement fatal ? Vous voulez mettre en exergue vos talents de ninja kung-fu super doué ? Alors faites-le secrètement savoir à Thamin en lui envoyant un mail à g.dw@hotmail.be

Les plus téméraires (donc ceux s'étant manifestés le plus rapidement) seront choisis en priorité pour exercer l'excitant rôle du Zorro...

Killer

Un mal mystérieux ronge la plaine Viking. Thor le dieu de la guerre sème le trouble parmi la population. En effet, il a décidé que chacun se verrait attribuer une tâche à faire faire ou à faire dire à un autre pour l'éliminer de la compétition !

Prenez garde ! Non seulement cela concerne les clans entre eux mais il a aussi décidé de semer la zizanie dans les clans ! L'ennemi se trouve partout... Même parmi vous !!!

Celui qui parviendra à exécuter le plus de missions secrètes sans se faire piéger par un autre envoyé en mission sera le grand vainqueur. Ainsi, si vous réussissez c'est la gloire éternelle et un prix en fin de camp qui vous reviendront ! Mais si vous échouez, ce sont les Hel (les enfers nordiques) qui vous attendent !

Méfiez-vous, les Vikings sont toujours plus redoutables que ce que les légendes ne laissent sous-entendre...



Concours Cuisine

Le célèbre compositeur italien Rossini dit dans l'une de ses pages dédiée à l'art culinaire que manger doit être comme « une mélodie que l'on déguste par la bouche ».

Pour cette journée de cuisine, chers vikings, nous allons vous demander de vous surpasser dans vos talents de chef coq en nous réalisant le meilleur festin digne des plus beaux mets scandinaves. Soyez inventifs et prenez des libertés car le but ultime est de nous épater !

Quelques informations à ce sujet :

- N'achetez rien (ou peu) à l'avance car nous ferons des achats avec vous spécialement le jour du concours cuisine.
- Pour cette grande occasion vous revêtirez vos plus belles peaux et habits vikings de soirée de sorte que nous fêtions ces instants comme il se doit !
- N'oubliez pas que le concours cuisine est entièrement à charge de la patrouille au niveau du budget ! Prévoyez donc des écus en conséquences (MAX 80€)

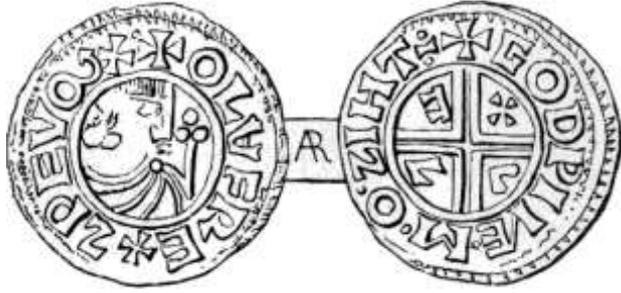
Pour finir, il va de soi que vous soumettrez vos plats délicieux aux palais exigeants d'Aegar et de ses conseillers afin qu'ils puissent récompenser dignement la patrouille les ayant le mieux régalé !



Argent de patrouille

Comme chaque année, chacune des patrouilles a été encouragée à organiser des moments communs afin de travailler et de gagner l'argent de patrouille nécessaire. En effet, il est primordial, pour le grand camp, que chaque patrouille possède ses propres outils et sa vaisselle (propre elle aussi :D). Le partage est une valeur scout de plus importantes mais l'usage des haches, scies, masses, bèches et autres ciseaux à bois est régulier et les prêter à une patrouille n'en ayant pas n'est pas toujours possible.

Nous demandons donc aux CP d'amener avec eux tout le matériel nécessaire et dans un état plus que convenable ! Une hache non-aiguillée vous demandera beaucoup plus d'effort lors de vos charges bois et une masse dont la tête n'est pas correctement fixée au manche se révélera très dangereuse...



L'argent de patrouille vous servira également à acheter votre nourriture "bonus" de votre malle à nourriture, pour vos petits plaisirs gustatifs ! Minute-soupes, thé, épices diverses, bonbons, chips, grenadine... Libre à vous de faire

fonctionner votre imagination pour rendre les repas plus agréables ; les chefs que vous inviterez n'en seront que plus ravis ! ;-)

Le reste de l'argent gagné sera utilisé durant le concours cuisine et le hike. Lors de ce dernier, il permettra à la patrouille de s'acheter glaces et autres rafraichissements toujours les bienvenus, tandis que le staff fournira tous les repas. La patrouille sera autorisée à prendre avec elle 10€ par scout pour le hike. Pour le concours cuisine, vos précieux deniers permettront à votre patrouille d'acquérir toutes les denrées nécessaires à la préparation du prestigieux festin que vous nous concocterez !

Nous imposons une **limite de 200€ amenés au camp**. Il s'agit ici d'une limite et non pas un objectif à atteindre. Il sera donc utilisé pour le **concours cuisine (80€ max)**, le **hike (10€ par scout au maximum)** et pour des achats divers durant le camp, en cas de besoin (corde, papier toilette...). L'argent de patrouille devra être remis dans une enveloppe par le CP à Fennec à votre arrivée à l'endroit de camp, afin d'éviter toute perte dramatique. Il vous sera restitué 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€** (attention, ce ne sont plus les 15€ habituels des précédentes années ;-)). Si le Staff venait à découvrir qu'il y avait un surplus chez un scout, celui-ci sera considéré comme étant un généreux **don à la troupe**. Vous voilà donc prévenus...

Hike

L'Ardenne a souvent suscité les plus grandes convoitises mais également les plus grandes frayeurs parmi les audacieux conquérants qui, au fil des âges, osaient s'y aventurer.

Elle regorge de légendes, de mystères et de merveilles en tous genres. Certains rapportent par exemple que le célèbre Godefroy de Bouillon partant pour la première croisade n'eut jamais imaginé comme autre monture qu'un résistant et coriace ardennais venu du fond de sa contrée natale. D'autres vous diront que par les nuits sans lune, le cheval Bayard, fier destrier

des 4 fils Aymon, hante les forêts d'Ardenne à la recherche de ses maîtres perdus et que l'on y entendrait retentir son hennissement à chaque solstice d'été. Les derniers vous parleront de Magonette et Géna, les célèbres bandits ardennais, dont le trésor est caché sous un hêtre du Grand bois de Vielsalm.

Désormais votre temps est venu, valeureux vikings, de fouler le sol de ces vastes étendues et de sillonner chemins et sentiers à travers la nature enchanteresse pour y redécouvrir les mythes qui encore et toujours s'y abritent.

Le Hike est un moment privilégié pour la patrouille. Pendant quelques jours nous vous demanderons de parcourir un itinéraire magnifique qui vous permettra de visiter des coins retirés et somptueux des fonds de l'Ardenne belge.

Ensemble vous partirez et ensemble vous reviendrez ! Soyez vaillants, courageux et ne vous dégonflez pas devant l'effort des kilomètres restants ! Aînés, prenez vos responsabilités ! Dans aucun bus, taxis ou auto d'un stoppeur vous ne monterez ! Par ailleurs, dans aucune taverne ou autres lieux obscurs du genre vous ne rentrerez. Les infractions seront sévèrement sanctionnées.

Pour finir, vous n'oublierez pas vos économies de patrouille que vous complétez, si vous le jugez utile. L'argent de patrouille comprendra donc le seuil maximum de 10 euros par scout. Chaque scout pourra en plus de cela prendre 5 € personnels. Cet argent vous servira à vous mettre quelque-chose sous la dent. Ne le gaspillez pas !

Bonne route à vous, et profitez bien du paysage !



Les Prix

- Woodcraft: Pour ce prix ce sont les constructions les plus originales qui seront récompensées. Construisez un pilotis et des accessoires élaborés, où le côté esthétique joue autant que le côté pratique. Etonnez-nous, construisez du beau, du solide, du surprenant !
- Cuisine: C'est la patrouille contenant les meilleurs cuistots et leurs commis qui seront ici mis à l'honneur. Préparez les meilleurs plats pour enthousiasmer les papilles gustatives du staff.
- Service: chaque soir, un ou plusieurs chefs viendront se joindre aux patrouilles afin de partager le repas. Vous serez jugés tous les jours avec une cote globale sur la qualité du repas, l'ambiance, l'hygiène, les suppléments ...
- Patrouille à l'honneur: La patrouille mise à l'honneur sera celle qui se distingue le plus durant le camp par son ambiance, sa ponctualité, son efficacité...
- Veillée : chaque patrouille aura l'occasion d'organiser une veillée pendant le camp. Remportera le prix celle qui aura une veillée réglée comme du papier à musique et dont l'ambiance se communiquera jusqu'aux étoiles.
- CP à l'honneur: le CP qui se distingue le plus au cours du grand camp, en réussissant à faire tourner sa patrouille dans la bonne humeur et dans une bonne ambiance où chacun a sa place.
- Scout à l'honneur: le scout qui se distingue le plus par son courage, sa motivation, son ouverture, son entrain, ...

Nouvelles de Scandinavie

- La troupe manque tellement à Irbis qu'il se réveille en uniforme pendant la nuit.
- Après un mois de travail, Axis a enfin réussi à siffler un son avec sa bouche, il s'agissait d'un si bémol.
- D'après son orthodontiste Glaréole aurait perdu l'art de la conduite, après son opération des dents de sagesse.
- Brocard saurait courir plus vite que le train (Vu à la réunion à Bruxelles).
- Après sa nouvelle formation d'arbitre, Aego distribuera les cartons rouges comme des petits pains lors des matchs de foot.
- D'après une source proche, ce serait Cougar qui aurait volé l'abonnement de salle de musculation de Fennec, ce qui expliquerait sa baisse de masse musculaire importante.

- Bighorn, roi de la frica, étant tellement stressé de perdre son titre, mangerait quatre fricas tous les matins... Selon son frère, Bison en mangerait 10 par repas, ca sent le revanche.
- Cette année, Marcassin passera nous rendre visite au camp en poney depuis Bruxelles.
- Ouistiti, un chef d'unité de la 50^{ème} chante tellement faux qu'il aurait brisé toutes les fenêtres du kot d'Aego lors d'un karaoké.
- D'après sa sœur, Thamin aurait acheté un appareil photo 360° à placer sur sa tête pour prendre en continu des photos de la Troupe, vu de haut.
- Mimosa est le seul chef capable d'effectuer une marche arrière les yeux fermés.
- Cougar travaille tellement pour ses cours qu'il n'a plus dormis depuis le 12 février.
- Linsang a effectué les 10 miles de LLN en 1h11, profitant de la distraction d'un responsable de course pour prendre un raccourci de 8 miles au bout du Lac de LLN.
- Pélican serait interdit de killer cette année, pour laisser la chance aux autres scouts et à Fennec, jaloux au possible.
- En plus de son titre de meilleur passeur gagné lors du grand camp passé, Aego compte cette année gagner le titre de meilleur buteur, joueur et arbitre du tournoi de foot.
- Le staff aurait réussi à faire signer à Thamin un mot l'interdisant de dire des blagues au GC, pour le bien de tous.



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 se 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
- Dentifrice et brosse à dents
- Crème solaire (biodégradable)
- 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
- Un drap blanc irrécupérable
- Bottines, baskets et éventuellement des bottes
- Un chapeau ou une casquette contre le soleil (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
- Sac pour linge sale
- Boussole (important!) et canif pour ceux qui en ont.
- Petite pharmacie personnelle
- dictionnaire de vieux norrois, pour les plus philologues d'entre vous
- Tenue de sport (t-shirt de troupe brun et short blanc)
- Roadbook
- Pour écrire : papier, bics ainsi que des enveloppes et des timbres

Il est préférable de marquer tous les objets (même les plus petits) devront être marqués.

Ce que tu laisseras chez toi:

- ⊖ Montre (le scout utilise le soleil pour connaître l'heure)
- ⊖ Game Boy (le scout préfère s'amuser avec ses amis)
- ⊖ Argent de poche en excédent (le scout est généreux mais faut pas pousser non plus)
- ⊖ Lunettes de soleil (le scout veut pleinement admirer la nature)
- ⊖ Radio (le scout favorise le chant joyeux des oiseaux)
- ⊖ GSM (sauf les CP qui le donneront au staff début du camp)
- ⊖ Tout objet qui n'est pas scout (parce que le scout est scout)

Par patrouilles :

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

Informations pratiques

Pour envoyer du courrier :

Prénom Nom - Troupe Okavango
 c/o Baron et Baronne Henry d'Otreppe de Bouvette
 Cierreux, 23
 6670 Gouvy

Lieu d'arrivée et de départ :

Nous vivrons un scoutisme tellement pur qu'il n'y a pas d'adresse ! (C'est bien Okavango ça)
Des panneaux indicatifs seront placés les jours d'arrivée et de départ depuis l'église de Rogery (pas de nom de rue).

Depuis l'église de Rogery : en venant de Cierreux, laisser l'église sur sa gauche et prendre la première rue à gauche (au niveau de l'église). Continuer sur la rue (qui tourne vers la droite, ne pas prendre à gauche derrière l'église), pour passer devant une chapelle-reposoir (ne pas prendre à droite). Continuer sur la gauche jusqu'à un croisement en croix sur les hauteurs. Là, continuer encore tout droit et descendre dans le bois. Continuer le chemin durant 200 mètre environ jusqu'à un croisement et prendre vers le gauche (à 90°). Continuer le chemin durant 500 mètres à travers bois (le chemin tourne vers la droite)...et la prairie se trouve sur la droite.

Ne rentrez pas en voiture sur la prairie ! Un chef vous indiquera où vous garer.

Itinéraire :

- En venant de Bruxelles :

Prendre l'E40 en direction de Liège.

À l'échangeur de Loncin, serrer à droite et suivre Liège/Luxembourg/E25.

Continuer durant 59 kilomètres sur l'E25.

Prendre la sortie 50-La Roche et la Baraque de Fraiture.

Prendre à gauche la N89 en direction de Vielsalm durant 13 km.

À Salm-Château, prendre à droite sur la Route de Cierreux (N68), en direction de Luxembourg, Gouvy et Beho.

Après 3 km, prendre à gauche vers Cierreux.

Après 750 mètres, continuer légèrement à droite vers Rogery (passer le village de Cierreux et monter la grosse côte).

À Rogery, continuer la route et arriver à l'église : suivre les panneaux ou l'itinéraire ci-dessus.

Prévoir environ 1h45 de route depuis Bruxelles. Pensez au covoiturage !

- En venant de Louvain-la-Neuve :

Prendre l'E411 vers Namur/Luxembourg.

Prendre la sortie 18-Marche pour rejoindre la Chaussée de Luxembourg/N4 en direction de Marche.

Continuer 36 Km sur la N4 et prendre la sortie La Roche – Waha (un peu après Marche).

Continuer sur la gauche et suivre La Roche (19 Km).

À l'entrée de La Roche, descendre vers la gauche en direction de Vielsalm (32).

Passer l'eau et prendre à gauche après le pont vers Vielsalm et la Baraque de Fraiture.

Continuer de suivre la N89, passer la baraque de Fraiture en direction de Vielsalm durant 30 Km depuis La Roche.

À Salm-Château, prendre à droite sur la Route de Cierreux (N68), en direction de Luxembourg, Gouvy et Beho.

Après 3 km, prendre à gauche vers Cierreux.

Après 750 mètres, continuer légèrement à droite vers Rogery (passer le village de Cierreux et monter la grosse côte).

À Rogery, continuer la route et arriver à l'église : suivre les panneaux ou l'itinéraire ci-dessus.

Prévoir environ 1h30 de route depuis LLN. Pensez au covoiturage !



Dates et heures de rendez-vous :

Début :

Les 4 CP et 4 SP sont attendus le lundi 13 juillet à 10h (avec pique-nique).

Le reste de la troupe est attendu le mercredi 15 juillet à 10h (avec pique-nique).

Fin : Les parents sont invités pour le rassemblement final le jeudi 30 juillet à 16h. Celui-ci sera suivi par un goûter, aimablement fourni par les parents (merci !).

Contacts:

GSM d'Aego: 0478/88.76.25

GSM d'Axis: 0477/24.57.40

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

Administratif :

Le prix du camp est de 157€ (172€ pour les CP-SP), à verser AVANT LE 15 JUIN sur le compte de la troupe (pas de cash !) : 732 - 0253446 - 36. Avec la mention : Nom + Prénom + GC Cierreux 2015.

(Si le cœur vous en dit, merci de penser à la petite contribution pour l'unité Notre-Dame de la Chapelle, voir ci-dessous)

La cotisation ne doit en aucun cas constituer un obstacle à la participation de votre fils au scoutisme. Si vous avez le moindre souci, n'hésitez pas à contacter notre staff ou un membre du staff d'unité.

DOCUMENTS IMPORTANTS à envoyer à Aego AVANT LE 15 JUIN !

- Autorisation parentale
- Fiche santé (si vous estimez qu'il faut renouveler celle que vous avez rendue au mois de septembre !)

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 !

Contribution unité Notre Dame de la chapelle

Comme l'année passée, nous avons reçu une demande un peu particulière d'une jeune troupe scout de dont le QG est situé dans les Marolles à Bruxelles. Ils nous ont demandé de joindre à notre carnet de camp un court texte qui décrit leur projet et leurs besoins :

Chers parents,

Nous partageons une même joie: voir des enfants s'épanouir grâce au scoutisme. Nous nous sommes engagés cette année comme animateurs dans l'unité Notre-Dame de la Chapelle (BH21) dans les Marolles à Bruxelles, ce très typique et sympathique quartier dans le centre que vous devez sûrement avoir déjà eu l'occasion de silloner lors d'une visite à la capitale. Notre unité se compose à la base d'une meute de louveteaux, garçons et filles, entre 7 et 12 ans. Nous nous sommes cependant agrandis il y a deux ans sous la forme d'une troupe scout, et cette année sous la forme d'une compagnie guide, afin de toucher également les plus grands et d'assurer ainsi un meilleur suivi. De même, nos staffs se composent actuellement de jeunes, principalement du Brabant Wallon, mais nous sommes en contact avec ATD Quart Monde afin d'ancrer à terme notre staff dans la jeunesse du quartier. Inutile de vous le préciser, la population que nous touchons est fortement précarisée.

Le projet existe maintenant depuis quelques années et gagne petit à petit en popularité. En tout cas, l'enthousiasme des loups, des scouts, et des guides pour les activités que nous organisons toutes les deux semaines nous détermine à nous investir encore davantage. Nous sommes affiliés à la fédération 'Les Scouts' et recevons de leur part une aide pédagogique, et de manière très limitée financière. Il appartient aux animateurs de trouver le reste des fonds nécessaires à la réussite du projet. C'est donc pour cela qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous. En contribuant 2 euros supplémentaires aux frais de camp de votre enfant, cette aide, mise en œuvre à grande échelle, nous fournit les moyens de leur offrir un beau camp dans les Ardennes, un cadre plus naturel que les rues de Bruxelles. De plus, cela permet de financer le matériel nécessaire au développement de notre jeune compagnie guide. Ci-dessous une photo de nos différentes sections lors de camps précédents. D'avance merci, Les animateurs de la 21ème unité Notre-Dame de la Chapelle des Marolles (BH21).

Concrètement, si vous souhaitez participer à leur projet soutenu par le Staff Okavango, nous vous invitons à verser 2€ supplémentaires (ou tout autre montant) au prix total du camp, que nous reverserons à l'unité Notre-Dame de la Chapelle en votre nom avant leur Grand Camp de juillet. D'avance merci pour votre générosité !



Mot de la fin

Vous voici fin prêts pour ce GC, n'oubliez rien, surtout pas votre bon sourire. Cette année ce seront 34 scouts, 7 chefs et des intendants...on ne va donc en tout cas pas s'ennuyer...

Le Staff

