

Magnes 2010

L'Ecosse

TM
Scouts de Grey





Avant-propos

Le mot du Staff

Encore une année de passée ! L'ensemble du staff est bien d'accord là-dessus :
« C'est passé vite... » !

Cela fait déjà un paquet de mois que des nouveaux (plus si nouveaux que ça d'ailleurs) scouts (et chefs) nous ont rejoint. On les voit encore passer le pont de singe au dessus du train...

Et Dieu sait qu'on ne s'est pas embêté durant ces 9 mois : un Grand Jeu du Changement d'Heure, des 24 Heures vélo du Bois de la Cambre, des réunions normales, des réunions plus spéciales, ... Il ne manque plus qu'un grand camp !

Car oui, il va être l'objet de beaucoup d'attention et d'impatience, ce camp ! Avant cela, il faudra en effet attendre : il va d'abord falloir passer par la case « examens » (pour nous aussi, ne t'imagines pas que nous n'en avons plus !)

Cette année, nous partons une fois encore en France. Dans le département des Ardennes plus exactement. Mais n'ayez pas trop peur, nous ne serons pas trop loin de notre pays chéri : nous sommes seulement à 8 kilomètres de Florenville ! Nous pourrions donc venir chercher des nouvelles fiables sur notre nouveau gouvernement quand nous en aurons envie (ou pas...)

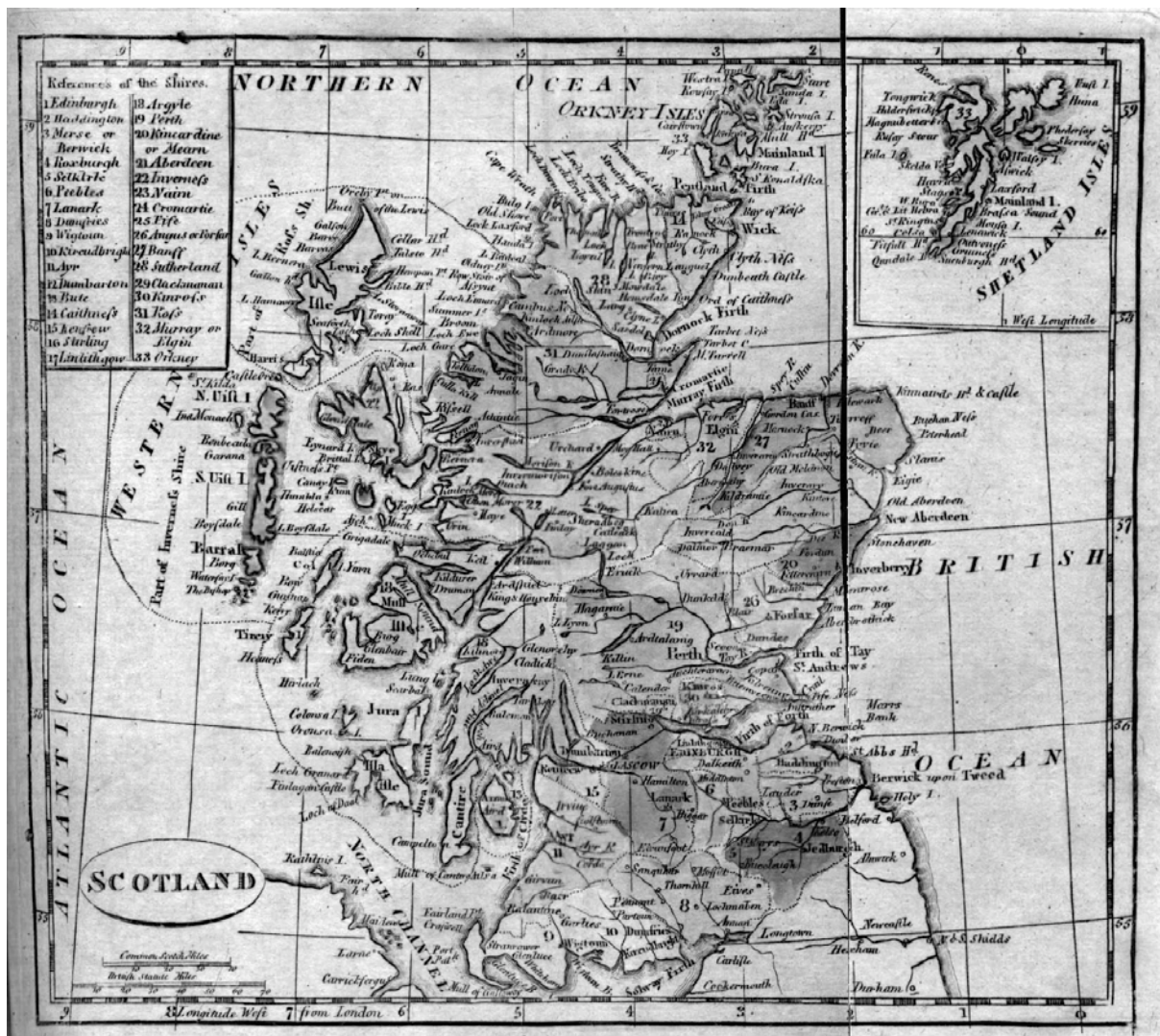
Pourquoi pas la Belgique ? ~~Au risque de nous répéter~~, En nous répétant : nous partons en France parce que d'abord, il ne faut plus de passeport pour y aller, mais surtout parce que « l'industrie des camps » n'a pas encore atteint le pays et que de ce fait, les fermiers ne nous demandent pas un montant colossal pour la prairie. Ensuite, l'administration française est moins stricte en ce qui concerne les camps scouts et surtout envers les gens qui accueillent des Scouts, donc on trouve plus facilement notre bonheur en France qu'en Belgique.

Il ne te reste plus qu'à t'installer bien confortablement pour pouvoir lire ce carnet, mine d'informations pour quiconque désire avoir quelques précisions en attendant ce fameux camp qui se prépare !

Cet été, le camp sera un Grand Camp !

Bonne lecture

Le Staff



Livre Premier :

La conquête de l'Écosse

C'est en 55 avant notre ère que Jules César débarque au sud de l'île de Grande-Bretagne, alors appelée la «Bretagne» ou *Britannia* (en latin). L'occupation romaine en Ecosse couvre une période comprise entre l'arrivée des légions en 71 et leur départ en 213. Durant cette époque, la zone géographique de l'Écosse est occupée par plusieurs tribus utilisant les techniques de l'Âge du fer et entretenant des relations les unes avec les autres mais aussi avec la Rome antique. Les Romains donnent le nom de Calédonie aux terres situées au nord de la province de Bretagne, par-delà les frontières de l'Empire.

Dans cette violente conquête de territoires, les batailles font rage. Les romains progressent rapidement mais se heurtent vite à un obstacle de taille : les valeureuses tribus écossaises. La bravoure de leurs guerriers ne connaît pas de pareil.

Afin de consolider leur position, les romains décident donc de construire le « mur d'Hadrien ». Les armées tentent alors régulièrement de conquérir des terres au nord de cette ligne, épisodes au cours desquels fut notamment construit le mur d'Antonin et marqués entre autres par de sévères et sanglantes campagnes.

La conquête romaine incomplète de l'île obligea les envahisseurs à y stationner un fort contingent de légionnaires, le plus important d'Occident, voire de l'Empire. Les Romains estimaient que les «indigènes» étaient à un stade de développement et de civilisation moins avancé que le leur, et qu'il était de leur devoir de les amener à adhérer à leur genre de vie et à leurs valeurs culturelles.

Vous aurez sans doute compris que les différentes patrouilles incarneront ces tribus guerrières, résistant courageusement à l'envahisseur romain.

Les Castors défendront le territoire des **Caledoni**. Les Caledoni étaient une tribu située dans la région que l'on appelle maintenant la Calédonie.

Les Sangliers se battent au nom des **Damnoni**. Les Damnonii étaient un peuple Breton qui habitait le sud de l'Écosse et qui faisait partie de la vague des Damnonii.

Les Aigles incarneront la valeureuse tribu des **Novantae**. Les Novantae étaient un peuple celte localisé près de Galloway dans le sud-ouest de l'actuelle Écosse. Leur base était autour du Rhins of Galloway, péninsule de Dumfries and Galloway, en bordure de la mer d'Irlande. Ils avaient pour voisins les Selgovae à l'ouest, les Votadini au nord-ouest et les Damnonii au nord.

Les Espadons défendront fièrement les couleurs des **Selgovae**. Les Selgovae constituaient une tribu brittonique d'Écosse, établie dans la zone centrale des Borders. Ils étaient les voisins, et peut-être même une ramification, des Votadini qui habitaient plus à l'est. Leur capitale se situait sur la colline d'Eildon Hill, près de Melrose, juste à côté du lieu où les Romains construisirent plus tard le castrum de Trimontium.

Les Pumas représenteront le peuple des **Votadini**. Le territoire des Votadini faisait partie de la province romaine de Bretagne. Il s'étendait entre le sud-ouest de ce qui est aujourd'hui l'Écosse et le nord-est de l'Angleterre.



Livre Second :

Les préparatifs avant le départ

Horaire et contact

Le gong sonnera à 09h45 le samedi 03 juillet 2010 à la gare d'Ottignies.

La récupération de votre fils (que nous aurons entretemps transformé en valeureux guerrier) s'effectuera au même endroit à 17h45 le 17 Juillet.

Les CP's partiront en précamp le mardi 29 juin dans la matinée. L'heure exacte leur sera communiquée ultérieurement.

Vous aurez l'occasion de constater les premiers changements morphologiques le dimanche 11 juillet à partir de 12 heures à l'occasion de la traditionnelle « visite des bambins ».

Si jamais vous n'avez pas l'occasion de venir faire un câlin au(x) bambin(s) lors de la journée spéciale câlins, vous pouvez toujours lui envoyer des lettres (et des sucreries **en quantités raisonnables**) à l'adresse suivante :

Autruche caractérielle

C /O M. Henry Hervé

Rue de la Saule, 13

08110 Mogues

France

Les paiements

Malheureusement pour vous (et pour nous aussi), un camp Scout, ça coûte de l'argent...

La Troupe peut se permettre de couvrir une partie des activités que nous proposerons durant ce camp avec ses fonds propres. C'est à cela que sert une partie de l'argent récolté par exemple au souper scout. Cela ne suffit évidemment pas à fournir une animation de qualité durant tout un camp. Par conséquent, une participation vous est demandée.

Toutefois, le scoutisme se voulant être ouvert à tous, un arrangement est sûrement possible. Si c'est nécessaire, n'hésitez pas à prendre contact avec Mungo le plus rapidement possible (tout sera fait dans l'anonymat s'il le faut !)

Prix unique et individuel : 130,00 €

Comme chaque année, après avoir reçu des menaces, des saisies,... certains n'ont toujours pas payés l'intégralité de ce que nous leur avons demandé lors de certaines réunions. Pour eux, la facture est donc plus salée :

Camp	130€
Insignes	
LGJCH 2009	
24H Vélo 2010	
<u>Total à payer</u>	€

Nous vous demandons de payer la somme en une fois avant **le 11 juin 2010** au numéro de compte : **652-8116107-05** avec en communication le nom et le totem du Scout pour qui vous payez.

Cette année, nous serons intraitables sur les délais de paiement. La Troupe ne peut pas se permettre d'avancer de l'argent pour les retardataires. De plus, le Staff aura autre chose à faire à cette période de l'année que de traquer les mauvais payeurs. Ce n'est pas notre rôle,

c'est la tâche la plus pénible d'un chef Scout et hélas, nous devons chaque année courir après quelques euros par-ci par-là.

Alors nous comptons sur votre ponctualité car comme le dit le proverbe : « Pas de versement, pas de camp ! » Nous n'aimerions pas en arriver là.

Néanmoins, nous ne sommes humains et il se peut donc qu'une erreur se soit glissée dans notre livre des comptes et donc sur cette facture. Si tel était le cas, n'hésitez pas à contacter **Mungo** à ce sujet, et veuillez d'avance nous excuser.



Livre Troisième :

L'équipement

Le baluchon

Dans ton baluchon, tu prendras de quoi tenir le coup pendant 16 jours, à savoir :

Indispensable

- Ton Piste
- Une couverture (pour les veillées)
- Tes 5 objets

Pour te changer

- 16 caleçons (même si tu n'en mettras que 3)
- 16 paires de chaussettes
- Quelques paires de grosses chaussettes
- 2 shorts d'uniforme & un autre qui y ressemble très fort
- Des t-shirts et shorts en quantité et auxquels tu ne tiens pas trop
- Des gros pulls bien chauds et des sweat-shirts pas trop beaux
- Une veste imperméable en cas de pluie
- Des bottines ou chaussures de marche
- Une paire de chaussures de sport
- Ton chapeau scout ou si tu n'en n'a pas, ta casquette Shell ou ton bob l'éponge

Pour dormir

- Un pyjama
- Un sac de couchage
- Un matelas pneumatique, pas de lit de camp
- Une couverture chaude (qui peut être la même pour les veillées)

Pour te laver

- 2 gants de toilette avec autant de sortie de bain
- Ta trousse de toilette avec tout pour te faire beau
- Quelques sparadraps pour le cas où

Pour des activités diverses

- Une paire de gants de travail (indispensable pour les constructions !)
- 1 maillot short et un maillot slip (moule-cou***e) + Essuie

- Une gourde et une gamelle (pour manger tes raviolis)
- Une lampe **de poche** ou frontale (avec des piles chargées et de rechange)
- Deux essuies de vaisselles
- Ton papier feillée
- Ton couteau de taille raisonnable
- De quoi écrire à papa et maman (ils seront contents d'avoir de tes nouvelles)

Tu oublies

Tout ce qui commence par i (Pod, Phone, Touch ou encore Pad) et autres gadgets inutiles à un camp scout.

Le GSM, on s'en est passé pendant 50 ans et ce n'est pas maintenant que ça va changer ! Le but d'un camp, c'est de passer 15 jours isolés du reste du monde afin de créer un véritable esprit de groupe sur la prairie.

Apporter ton GSM au camp, cela implique souvent ne pas te laisser chez toi les problèmes qu'un camp scout te permettent de fuir. Nous comptons donc sur toi **et tes parents** pour que nous n'ayons pas à te confisquer ton GSM et prendre d'autres sanctions.

Tout devrait normalement tenir dans un seul sac à dos donc pas de sac plastique (on sait qu'il n'y en a plus, mais c'est pour la blague) accroché à la va vite sur le gros sac ni de paire de godasses reliée aux sangles du sac (que quand tu te retournes, le voisin se fait assommer) !

Administrativement parlant

Tu rappelles à tes parents qu'ils doivent compléter et te donner pour le jour du départ (pas de départ sans ces papiers !) :

- La fiche médicale
- L'autorisation parentale et communale (Formulaire Eurocross E111)
- Le paiement du camp (pour le 11/06, sauf dérogation du Staff).
- Et avoir vérifié que tu as **ta carte Mutuelle SIS et une carte d'identité valable**

Les coffres

Le CP prévoira, dans ses coffres de patrouille

Le coffre à outils (max. 100 Kg = soulevable à deux)

- 4 scies
- 4 haches
- 1 masse
- 1 cognée
- 3 barres à mine / à béton
- 1 grille pour le feu
- 2 bâches de ± 4X4 mètres
- 2 bûches
- 2 lumogaz avec bonbonne de recharge
- ...

Le coffre à vaisselle (max. 50 Kg = mathématiquement soulevable seul)

- 2 grandes casseroles pour la cuisine de tous les jours
- 2 poêles pour les crêpes
- Des couverts, assiettes, gobelets pour chaque membre la patrouille et deux chefs
- 2 essuies de vaisselles par Scout dans la patrouille.
- ...

Le coffre intendance (plus petit que les 2 autres ≈ 30 Kg = 3/5 de Scout)

- De quoi assaisonner les plats
- De quoi nettoyer les plats
- De quoi faire la lessive
- ... (parce que la vie c'est bien plus que faire la vaisselle...)

Cette liste est bien entendu exhaustive. Libre à toi d'ajouter ce que tu estimeras utile dans tes coffres. Veille cependant à ne pas dépasser le poids prévu.

Il n'y a plus grand-chose à ajouter. Te voila fin prêt à partir.

Uniforme

L'uniforme, c'est tout sauf un calvaire qui t'est infligé. Si nous insistons autant sur « l'uniforme impeccable » c'est parce que, à nos yeux, celui-ci représente la fierté que tu as d'être chez les Scouts.

Voici à peu de choses près ce à quoi nous souhaiterions que ton uniforme ressemble dorénavant.

Retiens aussi qu'il ne faut jamais mettre ses mains en poche car si tes c**illes explosent, t'es manchot !

LE CHAPEAU SCOUT, MAIS PAS DE
BÉRET (CE N'EST PAS OBLIGATOIRE
MAIS C'EST MIEUX)

LA TÊTE DE L'HOMME HEUREUX (ON TE
FAIT CONFIANCE POUR LA COMPLÉTER)...

TES FLOCHES DE PATROUILLE
ET DE TOTEM, AINSI QUE LES
INSIGNES BW ET DE L'UNITÉ

LE FOULARD DE L'UNITÉ
AVEC LE NŒUD DE
FOULARD

LE CEINTURON

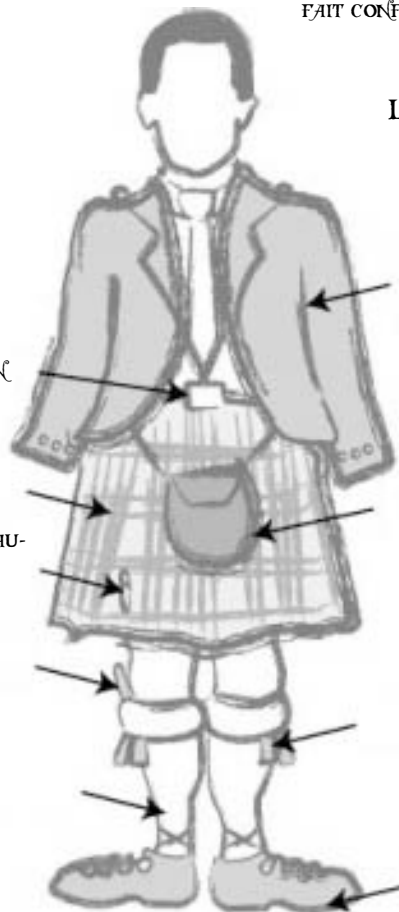
LA CHEMISE BLEUE MARINE AVEC SES
MANCHES RETROUSSÉES PARCE QU'ON EST
TOUJOURS PRÊT !

LE SHORT BLEU MARINE EN VELOURS, AU-
DESSUS DES GENOUX

TES 5 OBJETS (TU PEUX LAISSER LA
PELLE-PIOCHE DANS UN COFFRE...)

LES PASSANTS VERTS

LES BOTTINES CIRÉES AVEC TES 2 PAIRES DE
CHAUSSETTES GRISES





Livre Quatrième :

Le Grand Camp

La dure vie de camp

Le camp, ce n'est pas un concours de sieste, de bronzage, de pêche et de glande. Le camp, c'est un tout petit peu plus physique et dynamique que ça...

Il faut d'abord savoir que les chefs n'aiment pas nécessairement hurler et préfèrent user de leurs sifflets afin de se faire comprendre à distance. Le langage utilisé est bien sûr le morse. On vous entend déjà réclamer: « Chef, chef, le morse n'est plus d'application depuis l'an 2000 ». Et nous de répondre : « Ailleurs oui, mais pas chez les Scouts, mon petit ».

Vous retrouverez ci-dessous un tableau reprenant les principales significations morses utilisées pendant le camp.

Avertissement	. -
Rassemblement	. - .
Intendance	. .
Veillée	. . . -
Conseil CP	- . . . /
Couvre feu	-
Ton Totem / - - - / . . . / - - / . .

Sachez qu'un point signifie un temps court (tit) et qu'une barre signifie un temps long (ta...at).

Il va de soi qu'à chaque fois qu'un totem est sifflé, il est précédé d'un avertissement pour susciter l'attention de chacun d'entre vous.

Si par le plus grand des hasards quelques notions de morse vous restent encore floues, n'hésitez pas à consulter la page 141 de votre Piste.

Mis à part une obéissance au doigt et à l'œil ainsi qu'une soumission totale au Staff, vous devrez aussi accomplir quelques tâches telles que :

Inspection : La plus importante de toutes les tâches ! Vous veillerez à ce que chaque matin, vos coins de patrouilles soient impeccables. Ordre dans la tente qui sera tendue correctement, malles rangées, vaisselle sèche, Scouts propres, ... Nous serons impitoyables en ce qui concerne l'inspection car même si on est en camp, un minimum d'hygiène doit être respecté !

Animation : En principe, il y aura une veillée chaque soir où nous serons au camp, s'il ne pleut pas. C'est pourquoi, chaque matin, nous demanderons à une patrouille de mettre le feu (dans les deux sens du terme). Ce sera cette patrouille qui animera la veillée par des sketches hilarants, des chants entraînants, des blagues à se pi**er dessus, ...

Feu de Veillée : Comme le dit un vieux proverbe inca, « Pas de veillée sans feu ». Pour cela, plusieurs Scouts se verront recevoir le privilège de préparer le feu de veillée en le montant, en préparant les fagots pour l'allumer et pour éclairer au moment des sketches. Ils prépareront aussi la réserve de bois avec des bûches débitées en taille raisonnable.

Intendance : Enfin, même si le Staff prévoit des intendants vachement cool qui font bien le porridge, il se peut que quelques fois, ceux-ci soient absents ou fort occupés. Et c'est ici que vous intervenez. Là aussi, vous agirez à plusieurs à la fois.



La journée type

Il s'agit du déroulement d'une journée ordinaire au camp. Et comme il n'y a pas deux journées identiques, vous pouvez être certains qu'on essaiera de nous en rapprocher le plus :

7h50 : . -

7h57 : . - (bis)

7h58 : . - .

8h00 : Gym : Un marathon, 50 longueurs dans la piscine, 200 pompes, tranquille.

8h20 : Petit-déjeuner CCCB (Cacao, Choco, Confiotte, Baguettes, et oui, on va en France)

9h00 : Les tâches sont terminées, car c'est l'heure du lever du drapeau, de la citation pour la cordelière et de l'explication de l'activité du matin qui suit.

12h00 : Déjeuner : Saucisson, fromage, pinard et baguette (et oui, on va en France)

12H25 : Micro sieste, histoire de digérer et de dire qu'on se repose parfois

12h30 : Activités de l'après-midi

16h00 : Le goûter, avec des gâteaux comme des Choco BN's (et oui, on va en France)

18h00 : Fin des activités, Quel jeu ! Nos Chefs ont encore assurés... Retour au camp, préparation du dîner et de la veillée

19H29 : « Chef, vous avez de la grenache? »

19h30 : Dîner avec les légumes en entrée, puis la viande, puis du fromage (et oui, on va en France)

20H29 : La dernière Patrouille s'apprête à manger avec le Chef de Troupe...

20h30 : Tout le monde doit avoir fini de manger. Lavage de la vaisselle et des Scouts, on écrit à ses proches, on fait des petites joutes entre Patrouilles, ...

22h00 : La tant attendue et démentielle Veillée

00h00 : Extinction des feux

02H17 : Pipi s'il fait froid, sinon dodo

04h06 : (De temps en temps) VIREE ! ! !

Le planning du camp

Cette année, de manière pédagogique, et afin de vous éviter toute surprise désagréable, nous avons décidé de vous donner le planning de camp. Nous comptons sur vous pour participer à toutes les activités et pour être ponctuel, car si nous avons des retards sur cet horaire, nous serons obligés de modifier la fin du camp.

Du 29/06 au 03/07 : Pré-camp

03/07 : Départ de la Troupe de Grez-Doiceau, Constructions

03/07 : Constructions, inauguration choucroute à 16H, départ en Jeu de 36H

04/07 : Jeu de 36H

05/07 : Fin du Jeu de 36H, Messe, après-midi karting, soirée cinéma

06/07 : Virée du Staff Farfadets à 03H, Concours cuisine, départ en Hike

Du 06/07 au 11/07 : HIKE

11/07 : Retour au camp, après-midi badges

12/07 : Journée des parents, Promesses

13/07 : Virée Staff d'U + anciens à 03H30, Journée olympique

14/07 : Journée Fête Nationale + Journée à l'envers

15/07 : Journée cadres (CP's, SP's)

16/07 : Journée crade

17/07 : Retour à Grez, distribution des fanions, fin du camp.



La visite des parents

Vous voulez voir de quoi vos garçons sont capables ?
Vous voulez vous assurer qu'ils sont toujours en vie, qu'on les nourrit suffisamment et qu'ils se lavent ? Nous vous proposons de venir vérifier tout cela lors de la journée consacrée aux parents, c'est-à-dire, le Dimanche 11 Juillet 2010 à partir de midi.

Au programme :

- Distribution de bonbons, caleçons, bisous, ...
- Visite des coins de Patrouilles
- Grand Barbecue (nous vous demandons d'apporter votre viande, nous nous occuperons du reste)
- Visite des alentours
- Promesses dans l'après-midi

Afin d'assurer le bon déroulement de la suite des événements, nous vous demanderons de quitter le camp peu après la cérémonie des Promesses. Il ne faudrait pas que vos bambins s'habituent à votre présence au camp !

L'endroit de camp sera fléché à partir du centre de Mogues (dans lequel il y a peu de risque que vous vous perdiez...). Nous faisons confiance à Tomtom pour qu'il vous guide correctement jusqu'à Florenville et puis Mogues !

Le Hike

Cette partie du camp tant appréciée par les scouts les plus âgés (ce que vous comprendrez très bien après avoir lu cette explication) consiste en une promenade d'à peu près 3 jours en patrouille. Durant ces 3 jours, vous serez presque totalement livrés à vous-même.

Vous sillonnerez la région autour de notre bel endroit de camp. Cette fois-ci, ce ne sont plus vos mains qui seront mises à rude épreuve mais bien vos pieds (et oui, les cloches ça fait mal) et vos jambes (forcément, quand on marche 15 à 20km par jour ça fatigue).

Vous dormirez à la belle étoile, dans une ferme ou encore chez un habitant sympathique.

Vous transporterez également votre nourriture : les traditionnelles boîtes de conserves, les très appréciés pots de confiture ou de choco et encore bien d'autres mets des plus délicats.

Le hike c'est aussi le moment où vous passerez le plus de temps en patrouille, vous apprendrez à mieux vous connaître, vous (re)découvrirez des scouts de votre patrouille. D'avis de connaisseurs, c'est donc le moment idéal pour instaurer, renforcer l'esprit de la patrouille!

Que les nouveaux ne s'inquiètent pas, ce n'est pas parce qu'on monte une côte de 2km de long à 15% qu'on ne peut pas s'amuser. Les chants, les blagues, l'apprentissage des techniques scouts (cartographie, observation de la nature, secourisme, ...) ont une grande place durant cette ballade. Le hike t'aidera donc énormément à comprendre la vie scout.

Les quelques seules contraintes que nous vous imposerons sont bien connues par les CP's qui veilleront bien entendu à ne pas les transgresser...

Pour finir, ceux qui s'inquièteraient de ne pas voir leurs chefs préférés pendant 3 jours, pas de panique! Chaque soir, tes chefs fixeront un lieu et une heure de rendez-vous afin de vérifier si tout va bien, de soigner les éventuelles petites blessures et de vous donner à manger pour la journée suivante.

La Totémisation

Petit frère scout,
Voilà maintenant presque un an que tu as intégré notre belle et valeureuse troupe et que tu es passé dans le monde des « grands » de notre Unité St Georges. Une année, pleine de changements pour toi : tu as troqué ton pull vert contre une chemise bleue (avoue que « ça le fait » beaucoup plus), tu salues avec trois doigts, et, tu es aussi passé du stade d'aîné à celui de cadet.

Une année donc, où tu as enfin découvert la vraie vie des Scouts de Grez, rythmée par des activités toutes plus folles les unes que les autres, par de nombreux défis, tantôt sportifs, tantôt techniques, mais aussi par de nombreuses lois et traditions qui sont perpétrées au fil des années.

Parlons-en justement de ces traditions ! Tu auras certainement pu remarquer que les scouts ne s'interpellent pas par leur prénom, mais bien par un nom d'animal, leur totem !

Le terme de « totémisation » ne t'est sans doute pas étranger. En effet, tu as déjà sûrement eu vent de ce rite dont tout le monde parle mais qui reste pourtant secret et bien mystérieux à tes yeux.

Bien que les rites de la totémisation soient secrets et ne peuvent se partager qu'entre totémisés, dis-toi que ce n'est pas du tout ce que peuvent en raconter les langues fourchues, mais qu'il s'agit d'un accueil fraternel, par une joyeuse communauté de coureurs d'aventure qui veulent que ce passage soit gravé à jamais dans ta mémoire et qu'il t'inspire fierté et assurance chaque fois que tu y repenseras.

Mais soyons clairs, son but n'est en aucun cas de t'humilier ou de te rabaisser mais bien de te donner l'occasion de nous prouver ton sang-froid et ta bonne humeur.

Que le grand sorcier et tous les esprits de la forêt soient avec toi, qu'ils te donnent courage et surtout humour pour « jouer le jeu » des épreuves, et qu'ils soufflent aux grands sachems le totem qui te convient et que tu porteras fièrement toute ta vie.



La Promesse

A toi, futur promettant, mais à toi aussi qui t'es déjà engagé il y a de nombreuses années.

Tu auras sans doute relevé à travers une lecture approfondie de la loi scout que «l'essentiel» du scoutisme se manifeste par des gestes (au diable les mots!). Le scoutisme se vit ; le scout met son honneur à mériter confiance, est courtois, prend soin du bien d'autrui sourit et chante dans les difficultés, ... et bien sûr, ceci se reflète aussi dans ta devise, dans ton salut, etc.

La promesse est l'occasion pour tous, anciens et moins anciens, de réfléchir à ces choses que l'on vit pour mieux se relancer.

La promesse est, te diront les anciens, une acquisition aidant à devenir un scout bon dans ses actes et paroles. C'est bien joli tout ça, mais qu'est-ce que ça peut réellement signifier ?

Ce scoutisme t'a sûrement fait, et nous l'espérons de tout cœur, découvrir un certain nombre de valeurs, c'est-à-dire certaines choses qui sont importantes pour toi.

La promesse est un engagement devant la Troupe, le monde qui t'entoure, et (selon ton choix) devant Dieu. Mais rassure toi, respecter la promesse étant bien difficile (à moins d'être un sur scout), il s'agira plutôt de faire de ton mieux pour **La** respecter.

La promesse doit se faire la deuxième année. Si tu as des questions concernant celle-ci, n'hésite pas à rencontrer un chef (celui avec lequel tu as le plus d'atomes crochus).

L'éthique peut être comparée à l'horizon : on s'en approche toujours sans jamais l'atteindre.

Le Qualificatif

Te voici arrivé à une étape importante de ta vie scout : la qualification. Pourquoi est-ce si important ? Ce qualificatif t'est donné par tes chefs, qui ont également été encadrés et qualifiés par d'autres chefs. Il représente ta personnalité d'après toutes ces personnes qui s'occupent de toi depuis le début de ta vie scout.

Il ne faut pas prendre cette étape de la qualification à la légère, tu porteras cet « adjectif » toute ta vie, c'est donc une part importante de ta personnalité scout.

Nous avons décidé de te dresser une liste des questions fréquemment posées. Cela nous paraît la meilleure manière de t'expliquer cette étape de ta vie scout.

Pourquoi ce cheminement arrive-t-il en troisième année ?

Tu es déjà en 3^{ème} année scout, tu vis avec la troupe et tes chefs depuis ce long moment, et tu en es à la moitié de ta vie scout à la troupe de Grez-Doiceau. Nous décidons donc d'un peu plus t'intégrer dans la vie de Troupe en t'accordant ce si précieux qualificatif qui aura été trouvé par tes chefs et tes CP's. Trois ans sont nécessaires pour observer ton comportement, et te choisir le qualificatif optimal, car c'est une décision très importante pour nous, tu porteras ce qualificatif toute ta vie. Hé oui, lors d'un souper d'anciens scouts, lorsqu'on te demandera de te présenter, il ressortira, et tu en seras fier ! (nous l'espérons).

Que se passe-t-il lors de cette qualification ?

Comme pour la totémisation, cette tradition est tenue secrète. Nous ne pouvons pas t'en dire plus. Sache seulement qu'il ne faut pas toujours écouter toutes les bêtises que te racontent les autres scouts. Lors de cette épreuve, tu devras faire preuve d'une grande réflexion sur toi-même et ta vie scout. Commence déjà à y réfléchir. Là où ton totem représente plus ton côté physique, ton qualificatif sera quant à lui l'image que tu donnes à la troupe de ton caractère. C'est donc une étape de plus dans la connaissance que les autres ont de toi, le franchissement d'un pas de plus pour ton intégration.

A quel moment du camp arrive cette qualification ?

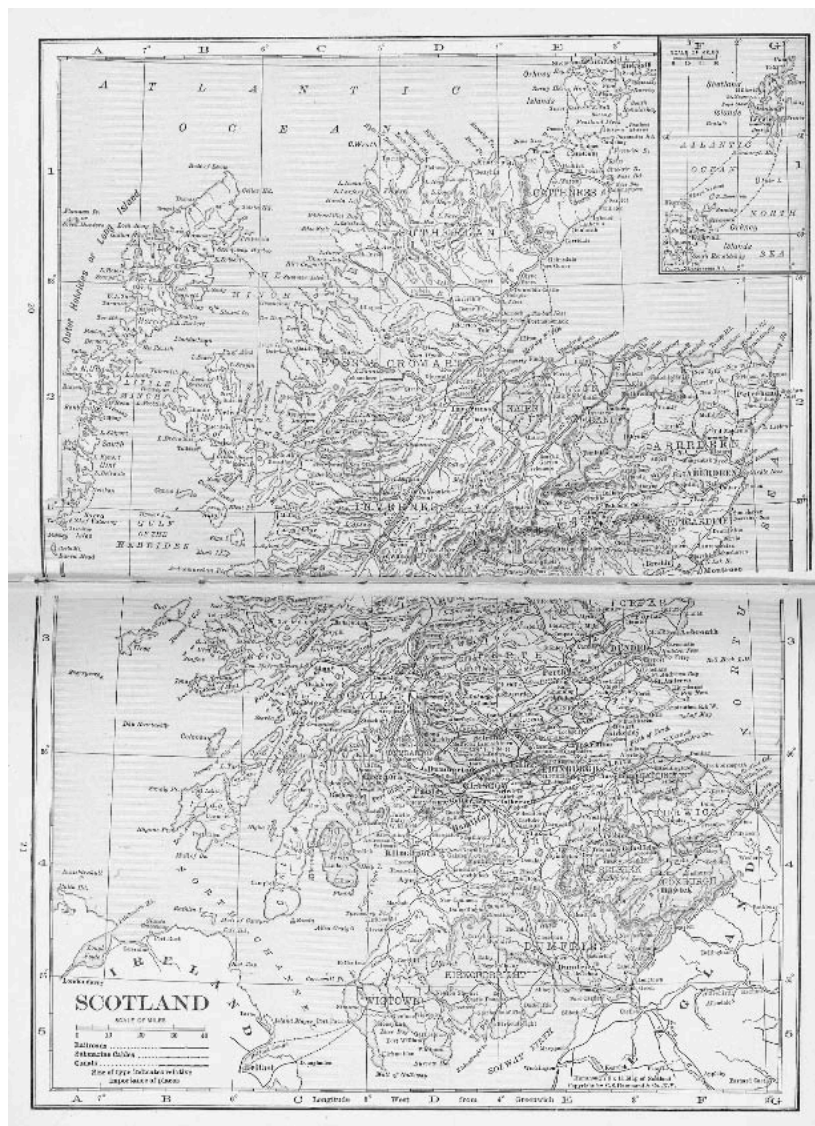
Après la soirée cinéma et karting Allons, un peu de sérieux, tu sais bien que tes chefs adorés tiennent à garder le planning du camp le plus secret possible. La qualification arrivera quand elle arrivera.

Ai-je des raisons de stresser ?

N'y pense pas, tu n'as aucune raison de stresser. Cette épreuve restera bien sûr fixée dans ta mémoire toute ta vie. Profite donc de ce moment qui te sera agréable.

Dois-je adopter un comportement particulier durant ce camp ?

Tu es en troisième année scoute, tu es sensé t'investir encore plus que les années précédentes. Prends des engagements, des initiatives, investis toi et aide ton CP. C'est important de s'investir dans la vie de la Troupe. Après cette étape de qualification tu rentreras dans le cercle des qualifiés, représentatif des plus vieux de la troupe. Ceux-ci ont une grande responsabilité et doivent transmettre les rudiments de la vie scoute aux plus jeunes. Prends ce rôle au sérieux car la qualification est un énorme présent de la part de la Troupe vis-à-vis de toi, cela montre la reconnaissance de la Troupe à ton égard, sois en digne.





Livre dernier :

Les récompenses acquises
au combat

Un camp qui se passe bien cela se construit. Que chacun vienne mettre sa pierre à l'édifice et qu'ensemble on puisse vivre durant ces 15 jours. Pour vous montrer l'importance de certains aspects du camp, nous avons décidé de vous récompenser à la fin de l'aventure.

Durant tout le camp, le staff vous jugera sur les différentes prouesses que vous aurez effectuées durant celui-ci.

Ne soyez pas trop compétitifs : le but de ces récompenses est simplement de vous pousser à donner le meilleur de vous même pour que ce soit tout un groupe qui passe 14 jours de bonheur !

Le fanion construction :

Cette année, nous comptons sur votre imagination et votre investissement afin de perpétuer cette belle tradition de la troupe qui se veut fière d'être bâtisseuse. Nous vous demandons d'être rapides, efficaces et originaux. Voyez plutôt des constructions utiles et solides et non des gratte-ciel qui pourraient s'écrouler après un coup de vent! N'hésitez pas à utiliser votre Piste ou d'autres manuels scouts pour revoir vos techniques ou découvrir de nouvelles idées... Bref, étonnez-nous!

Le fanion cuisine journalière.

Encore un fanion très important! Certains demandent "Quand est-ce qu'on mange?" Nous rajouterions, "Quand est-ce qu'on mange bien?" Lors de la plupart des repas, deux chefs viendront dans ta patrouille. Si vous voulez que vos chefs soient de bonne humeur, faites leur bien à manger de manière rapide (pour rester dans le timing de la journée), et faites nous surtout passer un bon moment en votre compagnie!!!

Le fanion concours cuisine :

Comme chaque année, nous comptons sur vous pour nous concocter un petit régal de tonnerre de Dieu ! Que les CP's n'oublient donc pas de remettre aux intendants la liste des courses à faire pour **le 15 Juin au plus tard**. Prévoyez vous-même un minimum d'épices et autres produits non périssables. Cette année, nous voulons que vous prépariez un plat composé d'une viande et de deux sauces avec comme d'habitude une entrée et un dessert (Nous nous occupons de l'apéro). Nous attendons de vous un dîner... disons, presque parfait!

Le fanion activité :

Comme son nom l'indique, ce fanion récompensera la patrouille qui aura su se montrer la plus forte lors de la journée olympique dans les épreuves telles que la course de char, le parcours Hébert, le lancer de troncs d'arbres, les prises foulards,...

Le fanion olympiades :

Ce fanion récompense la patrouille qui, dopée d'un bon esprit de patrouille et de motivation, se distinguera au cours de nombreux jeux durant toute la durée du camp. Ce fanion se joue à travers un fameux scoutball, lors du jeu de 24H ou toutes autres activités surprises...

Le fanion veillée :

Trois images du scoutisme?

La tente, l'uniforme,... et le grand feu de veillée! Après une dure journée, on passe un bon moment en Troupe, à son aise, autour de la lumière fantastique des flammes magiques, en chantant et rigolant! Chaque patrouille préparera une veillée avec chansons, sketches, histoires,...

Le fanion rapidité :

Etant donné que nous ne voulons pas passer notre camp à attendre que tout le monde soit prêt en rassemblement, que le repas soit cuit pour pouvoir manger, que le feu de veillée soit allumé,... nous allons booster votre rapidité par ce fanion. Il vous faudra donc toujours être la première patrouille prête. Attention, cela ne veut pas dire que tout doit être bâclé!

Le fanion campisme :

Comment garder un endroit de patrouille propre (pour ne pas dire vivable) lorsqu'on y passe quinze jours à sept??? Grâce aux inspections bien évidemment!
Tes chefs adorés contrôleront ainsi la propreté et le rangement de vos malles de votre uniforme, de votre tente, ainsi que vos WC, votre vaisselle, votre trou à détritrus,...

Le fanion honneur :

Ah, le fanion le plus important!!!

Ce fanion se base sur les bases du scoutisme: la bonne humeur dans la patrouille, la fraternité, le respect des autres, les valeurs scouts,... en un mot, l'**essentiel**. Pas facile tous les jours mais c'est cela apprendre à vivre avec les autres!

Le fanion participation aux veillées :

Fort proche du fanion veillée, il récompensera la patrouille qui aura le mieux mis l'ambiance lors des veillées. En effet, on peut très bien organiser une veillée parfaite et n'avoir pas beaucoup de scouts qui chantent, rigolent,...

Ce fanion est fait pour empêcher un tel désastre.