TROUPE DES QUATRE VENTS 34BW
HOUTAIN-LE-VAL Belgique

MAI 2017

DOSSIER DE CAMP

MARCOURAY 2017

« En premier naquit Chaos; puis Gaïa aux larges flancs,
assise toujours sûre pour tous les immortels qui sont maîtres de
l'Olympe enneigée et du sombre Tartare au fond de la terre aux larges
routes,
et Eros, le plus beau des dieux immortels, celui qui affaiblit les membres,
et qui dompte, dans la poitrine de tous les dieux et de tous les hommes,
le cœur et la sage volonté.

De Chaos naquirent Erèbe et Nyx, la Nuit noire.

Et de Nyx, à son tour, Ether et Lumière du jour, qu'elle engendra après
une union d'amour avec Erèbe. »

Lieu et adresse

Cette année, nous plantons nos pilotis près de Jupille, dans le petit village (ou gros Hameau) de Marcouray. Nous serons installés dans une grande praire.

Voici l'adresse où vous pourrez nous envoyer du courrier :

Troupe 34BW – Nom de l'enfant
Chemin des monthys n°31,
6980 Cielle

Dates et heures

Comme chaque année, le camp se déroulera du 1er juillet au 15 juillet pour l'ensemble de la troupe. En ce qui concerne les CP et SP (Tamarin, Hermine, Wombat, Nyala, Linsang, Amadine, Gerboise et Hibou), le camp commence pour eux le 28 juin et se terminera le 15 juillet comme le reste de la troupe.

Le rendez-vous est fixé le 1er juillet à 14h.
Pour les CP et les SP, rendez-vous le 28 juin vers 13h.

Chaque scout sera aussi attendu pour le chargement du camion qui aura lieu le 27 juin, l'heure est encore à préciser.

Pour le retour, nous donnons rendez-vous le 15 juillet à midi à Marcouray. Nous demandons à tous les scouts de venir décharger le camion au local à Houtain aux alentours de 12h le 16 Juillet.

Transport

Le trajet aller et le trajet retour seront donc fait par les parents. Le staff scout vous pousse néanmoins à vous arranger entre vous pour faire du covoiturage. Vous trouverez un itinéraire joint à ce dossier de camp, celui-ci vous mènera directement à notre prairie. Vous pouvez néanmoins utiliser l'adresse suivante pour votre GPS : Rue des Buissons 6987 Rendeux. Des panneaux seront placés pour vous diriger vers le camp.

Téléphone

Pour tout contact avec votre enfant, le courrier reste le meilleur moyen de communiquer. Néanmoins, il vous est possible de nous contacter par téléphone en cas de problème.

Warrigal : 0496/66.56.73
Baribal : 0478/31.26.54
Bengal : 0474/22.35.07
Capucin : 0496/94.57.98

Prix

Cette année, le prix du camp est fixé à 160 €. Nous vous demandons de payer cette somme pour le 15 juin afin que nous puissions nous organiser au mieux.

Nous vous rappelons que certaines mutuelles ou certains emplois permettent le remboursement partiel voir intégral du camp de votre ou de vos enfants et que ces frais sont déductibles des contributions.

Nous vous demandons de bien vouloir effectuer ce versement sur le compte de la troupe : **BE19 0688 9634 6412**

Veuillez aussi noter en communication : Camp scout 2014 + Nom et prénom(s) de votre ou vos enfant(s).

Pour les scouts participant au pré-camp, nous demandons une participation supplémentaire de 20€ à remettre à Bengal en main propre lors de l'arrivée au camp.

Fiche médicale

Pour être sur que le camp se passe au mieux, il est primordial pour nous de recevoir la fiche médicale de tous les scouts. De plus, si votre enfant a des allergies particulières à certains aliments, merci de nous prévenir avant le 15 juin pour que nous puissions concocter nos menus à l'avance. Si ces allergies ne sont pas conséquentes, veuillez tout de même remplir la fiche médicale ci-jointe et la donner à Bengal en même temps que la carte SIS et l'autorisation parentale en début de camp.

Dernière réunion

Une dernière et ultime réunion sera organisée le Dimanche 25 juin de 10h à 18h pour finaliser la préparation du matériel de camp.

Matériel à emporter

- Ton uniforme impeccable
- Un carnet et un Bic (qui fonctionne)
- Un canif ou un couteau
- Ta carte d'identité
- Ta carte SIS
- Un sac à dos pour le hike et l'explo

- Pour la nuit :
  - Un matelas pneumatique, pas de lit de camp !
  - Un sac de couchage
  - Une vieille couverture
  - Un pyjama

- Pour la gymnastique matinale :
  - Une paire de baskets
  - Un short

- Pour la toilette :
  - Trois essuies
  - Trois gants de toilette
  - Un savon et du shampooing
  - Peigne, brosse
  - Brosse à dents et dentifrice
  - Crème solaire (indispensable)

- Linge de rechange :
  - Shorts
  - Pantalons
  - Sous-vêtements en suffisance
  - T-shirts
  - Un pull chaud et deux pulls légers
  - Une veste imperméable style K-way, poncho ou parka
  - Un maillot et un bonnet de bain
  - Une paire de bonnes chaussures de marche ! Attention, pas de nouvelles chaussures !
  - Une paire de chaussures d'eau
  - Une casquette, bob ou autre chapeau (indispensable)
  - Un sac à linge sale

- Divers :
  - Un gilet fluorescent
  - Des mouchoirs
  - Une lampe de poche
  - Une boussole (si tu en as une)
  - Une montre
  - Une gourde (indispensable)
  - Un vieil essuie de vaisselle (indispensable)
  - Appareil photo

Règlement du camp

• Article 1 : tout éclaireur doit porter sa chemise :
- lorsqu'il sort du camp
- lors de tout rassemblement
- lors de l'inspection

• Article 2 : tout éclaireur doit porter son foulard à partir du moment où il se lève jusqu'au moment où il se couche.

• Article 3 : tout éclaireur doit respecter l'environnement, être fair-play et prendre soin du matériel.

• Article 4 : il est interdit de fumer, de consommer de l'alcool et de détenir des armes (genre couteau de survie).

• Article 5 : il est interdit de faire du bruit ou de se déplacer entre les tentes après l'heure du couvre-feu.

• Article 6 : tout éclaireur doit garder le silence lors des rassemblements.

• Article 7 : toute escapade est interdite, aussi bien de jour que de nuit !!!

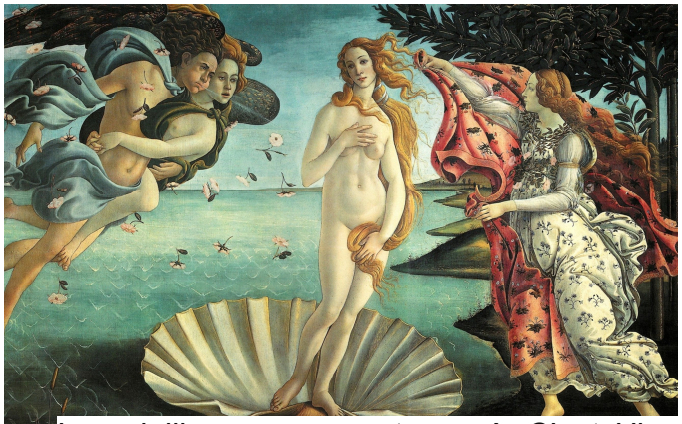
• Article 8 : il est interdit de faire du stop !!!

• Article 9 : il est interdit d'apporter son GSM au camp. Cette interdiction ne concerne pas les CP auxquels nous demandons d'apporter le leur. Nous le garderons et leur rendrons pour les activités spéciales telles que le hike.

• Article 10 : toute infraction à ce règlement sera sanctionnée sévèrement !

Il est des plaines qui vivent la nuit ; vivent des hurlements du vent, des poissons silencieux qui se meuvent sous l'eau, des champs laissés par les hommes, leurs pas écrasés dans la boue, des sauterelles et des grillons et des fourmis et des libellules et puis des chiens errants et des tiques sur eux, et des lézards qui serpentent dans les creux des roches des temples anciens. Avant que ne viennent les flammes, les déchirures et le sang, notre voyage nous conduit en Grèce antique. Pays d'Homère, d'Eschyle et de Périclès, pays qui s'ouvre sur le monde en la Méditerranée.

« À ce moment, la brillante lumière du soleil tomba dans l'Océan, entraînant la nuit noire sur la terre. Les Troyens virent à regret disparaître la lumière, mais les Grecs, eux, accueillirent la nuit avec joie. »



Les vieilles guerres ont passé. C'est Ulysse qui s'en va, flottant sur l'eau loin de Pénélope, pour des années encore. C'est Achille qui s'élance, au contact des glaives et des boucliers. C'est Hercule, que l'on disait de Zeus, qui tranche les cous des serpents. C'est Léonidas qui conduit ses hommes à la falaise. C'est Icare qui s'élance, porté par les plumes récoltées une à une. C'est Thésée qui s'enfonce entre les murs sombres du labyrinthe. Tous les héros sont morts, aujourd'hui, légendifiés.

Mille dieux se partagent alors l'Olympe, d'un Panthéon à l'autre, d'une cité à l'autre. Mille dieux festoient avec Dionysos, face à ce qu'on leur offre, du théâtre à la boisson des vignes pures qui arpentent la terre. Ils descendent parmi leurs créatures, aveuglées par de prières.

« Bientôt, entre les vaisseaux et le fleuve, des feux brillèrent dans la plaine, aussi nombreux que les étoiles dans le ciel. Autour de chaque feu se tenaient cinquante hommes, tandis que leurs chevaux étaient debout, près des chars, à manger le bon grain. »

Mais aujourd'hui, une ombre s'étend lentement sur la Grèce, pour éteindre cet âge d'or… Il s'agit de l'Olympe, il s'agit des armes, il s'agit des murmures.

Déguisement

Comme vous l'avez constatée, le thème du camp est la Grèce antique, nous vous demandons de vous déguisez en conséquence, que ce soit guerrier spartiate, philosophe Athénien ou simple esclave.

Vous devrez également vous équiper d'une arme pour vous permettre de vous défendre et de faire face à toute éventualité. Vous devrez donc vous confectionner une épée, construite à partir d'un morceau de bois enroulé d'une protection en mousse. Votre épée sera constituée :

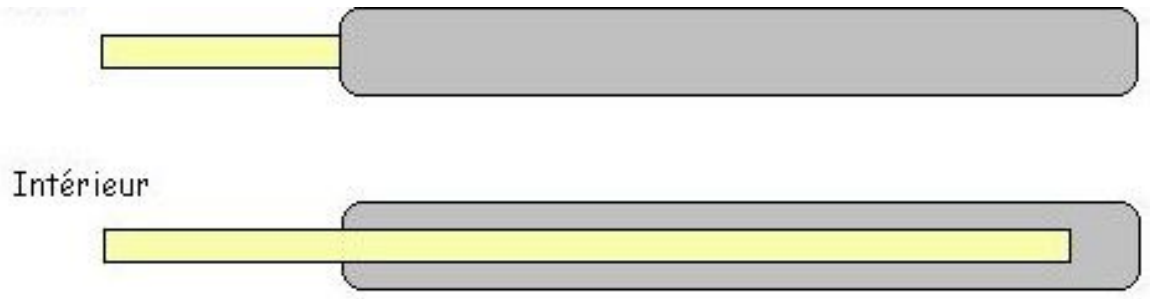
- d'un manche vous permettant de tenir l'épée à une ou deux mains

- éventuellement d'une garde, empêchant une autre épée de venir toucher vos mains

- d'une « lame » qui devra impérativement faire 80 cm de long (ni plus ni moins)

- d'une protection en mousse qui enveloppera toute la lame. L'idéal est d'utiliser un gros tube d'isolation en mousse pour les tuyaux de chauffage de la plus grande épaisseur possible (environ 2 cm d'épaisseur, en général de la mousse verte).

Il ne vous reste plus qu'à scotcher le tout, à vous assurer que la mousse ne puisse pas partir accidentellement et que la lame ne dépasse pas de la protection.



Vous trouverez peut-être plus d'inspiration à ce sujet sur le site suivant :

http://gnvillage.forumperso.com/t40-fabrication-d-une-epee-de-mousse

BONNE CHANCE POUR TES EXAMENS