

Troupe des 4 vents 34 BW
Houtain-Le-Val
Scouts Baden-Powel de Belgique

Mai 2016



Belvaux 2016

Veillez nous excuser pour le retard du dossier de camp, mais le voilà enfin !

INTRO

« Autrefois il n'y avait rien, ni sable ni mer, ni vague froide. Ni terre ni ciel non plus, seul existait l'abîme béant. »

Lieu et adresse

Cette année, nous plantons nos pilotis près de Rochefort, dans le petit village de Belvaux.

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

Troupe 34BW – Nom de l'enfant **Rue de Bure 4, 5580 Belvaux**

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 le camp commencera 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 **28 juin à 9h** (l'heure est susceptible de changer nous vous tiendrons au courant). Pour le retour, nous donnons rendez-vous le **15 juillet à 11h** à Belvaux. Nous demandons à tous les scouts de venir décharger le camion au local à Houtain (l'heure est encore à préciser).

Transport

Le trajet aller et le trajet retour seront donc fait par les parents cette année, par manque de moyen de transport entre les différentes gares et notre endroit de camp. Le staff scout vous pousse néanmoins à vous arranger entre vous pour faire du covoiturage. Voici l'adresse de la prairie : **Rue des Pairées, 5580 Belvaux.**

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 : 0496/665673
Comète : 0477/300318
Caracal : 0498/402708
Corsac : 0494/803936
Baribal : 0478/312654

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 2016 + Nom et prénom(s) de votre ou vos enfant(s).

Pour les scouts participant au pré-camp (CP et SP), nous demandons une participation supplémentaire de 20€ à remettre à un de tes chefs lors de l'arrivée au camp. La date du début du pré camp vous parviendra dans les prochains jours (il est également possible qu'il n'y en ait pas cette année).

Fiche médicale

Pour être sûr 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 un chef en même temps que l'autorisation parentale en début de camp.

Dernière réunion

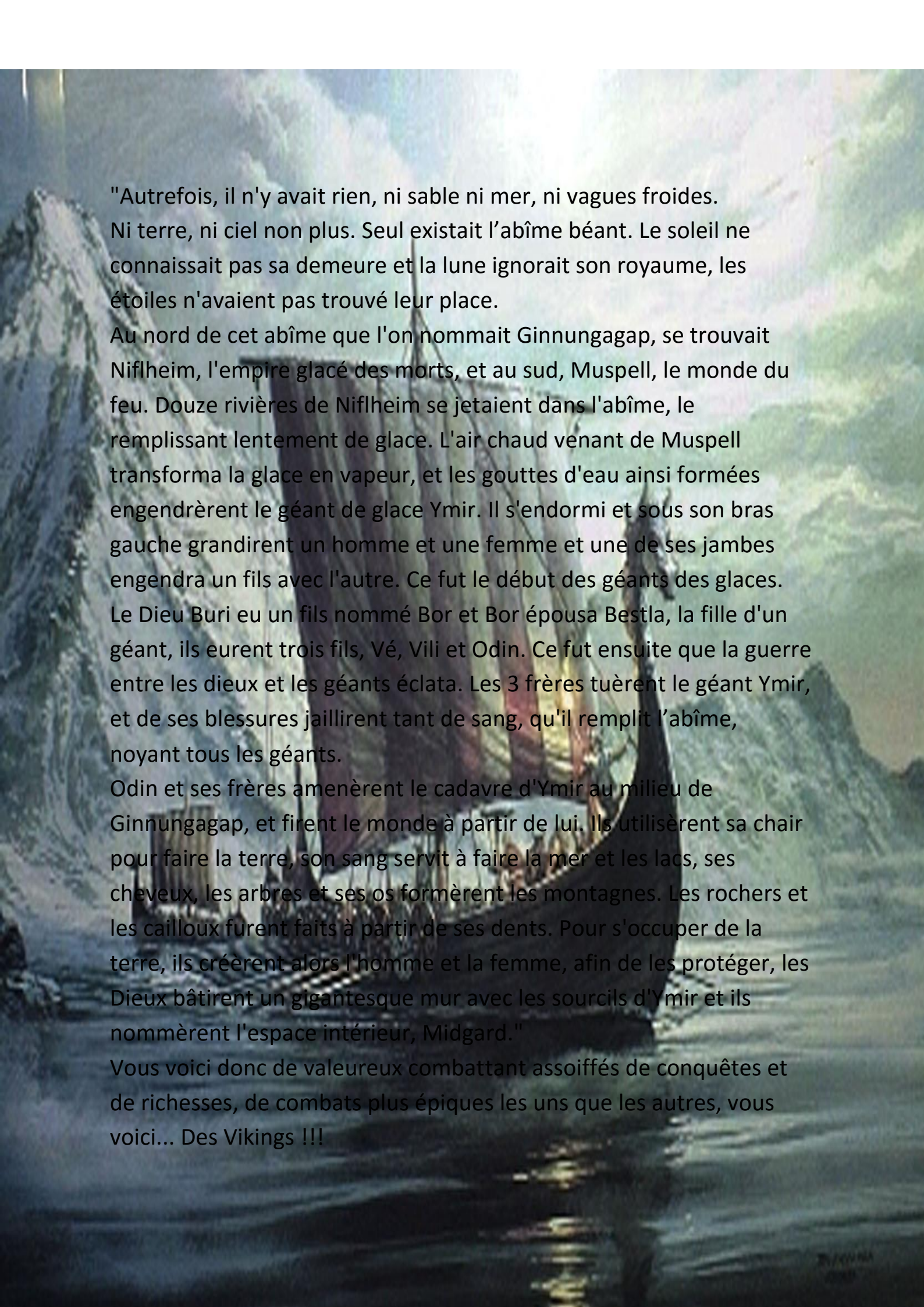
Une dernière et ultime réunion sera organisée le samedi **25 juin de 14h à 18h** pour finaliser la préparation du matériel de camp.

Matériel à emporter

- Ton uniforme impeccable
- Un carnet et un Bic (qui fonctionne)
- Un canif ou un couteau
- Ta carte d'identité
- 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 shampoing
 - 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)

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 !



"Autrefois, il n'y avait rien, ni sable ni mer, ni vagues froides.
Ni terre, ni ciel non plus. Seul existait l'abîme béant. Le soleil ne
connaissait pas sa demeure et la lune ignorait son royaume, les
étoiles n'avaient pas trouvé leur place.

Au nord de cet abîme que l'on nommait Ginnungagap, se trouvait
Niflheim, l'empire glacé des morts, et au sud, Muspell, le monde du
feu. Douze rivières de Niflheim se jetaient dans l'abîme, le
remplissant lentement de glace. L'air chaud venant de Muspell
transforma la glace en vapeur, et les gouttes d'eau ainsi formées
engendrèrent le géant de glace Ymir. Il s'endormi et sous son bras
gauche grandirent un homme et une femme et une de ses jambes
engendra un fils avec l'autre. Ce fut le début des géants des glaces.
Le Dieu Buri eu un fils nommé Bor et Bor épousa Bestla, la fille d'un
géant, ils eurent trois fils, Vé, Vili et Odin. Ce fut ensuite que la guerre
entre les dieux et les géants éclata. Les 3 frères tuèrent le géant Ymir,
et de ses blessures jaillirent tant de sang, qu'il remplit l'abîme,
noyant tous les géants.

Odin et ses frères amenèrent le cadavre d'Ymir au milieu de
Ginnungagap, et firent le monde à partir de lui. Ils utilisèrent sa chair
pour faire la terre, son sang servit à faire la mer et les lacs, ses
cheveux, les arbres et ses os formèrent les montagnes. Les rochers et
les cailloux furent faits à partir de ses dents. Pour s'occuper de la
terre, ils créèrent alors l'homme et la femme, afin de les protéger, les
Dieux bâtirent un gigantesque mur avec les sourcils d'Ymir et ils
nommèrent l'espace intérieur, Midgard."

Vous voici donc de valeureux combattant assoiffés de conquêtes et
de richesses, de combats plus épiques les uns que les autres, vous
voici... Des Vikings !!!

Déguisement

Voici de valeureux vikings, n'hésitez pas à vous en inspirer pour vos déguisements, surprenez-nous !!! (À noter que le déguisement est obligatoire !!)



En attendant de te retrouver pour ce nouveau camp de folie, ton staff te souhaite bon courage et bonne chance pour ta session d'examens !!

PS : n'oublie pas de lire la partie historique, cela pourrais t'aider l'or d'éventuelles péripéties durant le camp ;-)