

# L'âge de Pierre

Camp éclaireurs  
2022



# Table des matières

<b>Introduction au thème .....</b>	<b>3</b>
<b>Infos pratiques .....</b>	<b>4</b>
Quand ?.....	4
Où ? .....	4
Prix .....	5
Bagages .....	5
Contacts animateurs.....	8
Adresse où envoyer vos lettres .....	9
Déguisement .....	9
Visite des parents .....	9
<b>Documents administratifs .....</b>	<b>10</b>
<b>Sur le camp .....</b>	<b>10</b>
Woodcraft .....	10
Les badges .....	11
Le badge Alpha .....	11
Le Totem .....	11
Le Quali .....	11
La promesse .....	12
Le concours cuisine .....	12
<b>Les petits rappels utiles sur le camp .....</b>	<b>13</b>
Le morse .....	13



# Introduction au thème

Il y a 35 000 ans, à l'âge de pierre, la tribu des Pierres vivaient paisiblement. Dans une immense prairie verdoyante peuplée de mammoths, de Damas , de Palominos , de Redunca et bien d'autres. (Un vrai zoo...)

Les principaux protagonistes, une jeune femme appelée Anne et un homme appelé Yann, rencontrent une tribu connue et nommée les Pierres, ou Chasseurs de pierres, avec laquelle ils vont vivre quelque temps.

Ils s'installent au foyer de la Pierre du camp de la chauve-souris, qui réunit un certain nombre de Pierres respectées. Le plus sage de leur nation est le vieux Pierrot, leur sorcier le plus âgé, chef de tous les prêtres Pierrois, qui devient le mentor d'Anne et son collègue dans les champs de pensée visionnaires et ésotériques. Ayant observé les affinités d'Anne avec les pierres précieuses et de lunes, Pierrot commence à l'initier dans les degrés des Perrities.

Anne se prit d'une passion dévorante pour cette pratique. Elle décida de se préparer pour la grande cérémonie des pierres brûlantes.

Le grand jour arrive. Tous se rassemblent près du lieu de cérémonie. Ils y découvrent alors un corps gisant. Qui est-ce? Qui a pu faire ça?



# Infos pratiques

## Quand ?

Arrivée sur le camp :

- **Pour les CP/SP :**

Nous vous attendons le 15 juillet dès 10h.

- **Pour les autres scouts :**

Nous vous attendons pour le 17 juillet dès 10h.

- **Départ du camp :**

Nous aimerions que les parents viennent le 31 juillet à 11h pour aider à la déconstruction.

Un pain saucisse sera prévu pour vous au prix coutant.

Pourriez-vous nous avertir de votre présence ? Nous pourrons ainsi adapter les quantités.

La fin officielle du camp avec un rassemblement de tous les éclaireurs est prévu à 16h.

## Où ?

Rue de Bourgogne 11/9, 4550 Nandrin (Ferme Rigo)



## Prix

Le coût du camp est de 200€ par scout.

Nous vous demandons de verser ce montant sur le compte des éclaireurs avant le camp.

Si problème, contactez Grison.

Numéro de compte : BE04 0689 3004 6131

## Bagages

Voici une « petite » liste de ce qui est nécessaire voir même vital pour que le camp te soit agréable :



### L'essentiel :

- Uniforme impeccable (chemise, foulard, short, bottines de marche)

### Pour dormir :

- Matelas pneumatique une personne ou une galette
- Sac de couchage + plaid
- Coussin
- Doudou
- Pyjama/grenouillère

### Pour ta toilette :

- Ta trousse de toilette (dentifrice, brosse à dent, brosse à cheveux, ...)



- Bain douche et shampoing (biodégradables ! Donc de marque ecovert, biotop ou autres)
- Essuies de bain, gants de toilette, ...
- Une bassine

### **Vêtements :**

- Shorts en suffisance
- T-shirts en suffisance 2 pantalons
- 2 pulls
- Des sous-vêtements (slips, chaussettes, ...)
- Un sac à linge sale
- Des baskets
- Des tongs/crocs
- Maillot
- Bottes

### **À ne pas oublier :**

- Un chapeau pour le soleil (ton bob s'tu veux frère)
- Un vêtement de pluie
- Tes lunettes de soleil
- La crème solaire
- Des gants (pour les constructions)
- Lampe de poche (chargée)



- Un petit couteau style Opinel
- Gourde (à ton nom !)
- Gamelle (à ton nom !)
- Ton déguisement

**Les petits plus (donc ce n'est pas obligatoire) :**

- De quoi écrire à tes parents (oublie pas tes timbres)
- Une boussole
- Un petit carnet
- De quoi t'occuper (livre, BD, ...)
- Papier journal (pour sécher tes chaussures)

**À NE surtout PAS emporter :**

- Alcool
- Tabac
- Appareils électroniques et tout objet de valeur
- Les Smartphones ou autres téléphones
- Objets dangereux (on compte sur toi pour être prudent si tu prends ton couteau de poche)

Nous n'hésiterons pas à confisquer tout ce qui nous paraît inapproprié.



## Contacts animateurs

- Sylvain Arnone alias Grison

04 93 71 07 05

- Thomas Rebeix alias Zokor

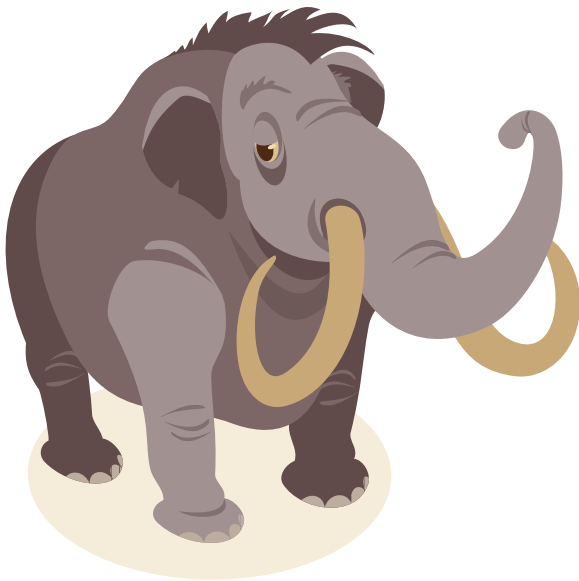
04 71 07 15 56

- Romy Hella alias Clumber

04 71 50 06 73

- Maxime Maka alias Boomslang

04 91 20 19 91





## Adresse où envoyer vos lettres

Voici l'adresse du propriétaire si vous désirez écrire à vos enfants :

Nom + Prénom de l'éclaireur

Troupe de Comblain-Pulseur

Jean-Francois Rigo

Rue de Bourgogne 11/9

4550 Nandrin



## Déguisement

Cette année le thème est donc la préhistoire. Nous te demandons de créer un déguisement original d'homme préhistorique qui aurait pu vivre dans la tribu des Pierres.

Cette année, nous te recommandons de créer ton déguisement. Sois créatif, assemble de vieux tissus, crée toi une lance ou un gourdin...

## Visite des parents

Cette année, nous pourrons enfin organiser la visite parents. Elle aura lieu le dimanche 24 juillet et commencera à 15h. Les parents pourront souper avec nous.

Que-ce que c'est une «visite parents»? C'est le seul moment où papa, maman, tonton, tata, mamy, papy... sont autorisés sur le camp. Ils pourront découvrir tes constructions, comment la préparation d'un souper scout se passe et même, s'ils ont le courage, découvrir ou redécouvrir une veillée scoute.



# Documents administratifs

Voici une liste des documents que nous vous demandons de remplir puis de mettre dans une fiche plastique à nous remettre en arrivant sur le camp.

- La fiche médicale
- L'autorisation parentale
- Nous vous demandons également de ne pas oublier la carte d'identité

## Sur le camp

### Woodcraft

Pendant le camp, nous n'allons malheureusement pas dormir à la belle étoile, mais nous allons faire encore mieux : créer notre logis en woodcraft ! C'est à dire que nous allons faire des constructions en bois plus communément appelées pilotis.

Ces pilotis que vous allez construire seront votre lieu de vie pendant les 15 jours de camp (et t'as pas envie que Doudou dorme n'importe où aussi). L'arrangement de base d'un pilotis confortable comporte : une table, de bancs, une petite cuisine, des lits de qualité supérieure, ... et bien sûr d'autres idées aussi fantastiques les unes que les autres dont votre imagination fera preuve. Et de plus, un superbe fanion est à remporter pour la patrouille qui fera le plus beau des pilotis !



## Les badges

À partir de ta deuxième année éclaireur, tu peux choisir quel(s) badge(s) passer (et ouais t'as bien vu les « s » !).

Ces dix badges complémentaires vont vous permettre d'approfondir les connaissances déjà acquises lors du badge alpha.

Ces badges seront réalisés en petits groupes, les animateurs vous aideront à atteindre les objectifs que vous vous donnez pour réussir ce badge.

### Le badge Alpha

Ce badge va vous apprendre des techniques qui vous seront utiles lors du camp et aussi pendant toute votre vie de scouts. Il vous apprendra entre autres à faire des noeuds, des brelages, les premiers gestes de secours, ...

### Le Totem

Vous avez déjà entendu parler de ces fameux et mystérieux totems. Que ce soit « Tarpan », « Grison », ou encore « Ocicat », ce sont des noms peu communs qui sont attribués aux éclaireurs de première année au terme d'un moment particulier... Et qui restera secret jusqu'à ce moment !

### Le Quali

À la fin de la deuxième année, le quali vient compléter le totem de l'éclaireur. Le principe est le même : il est attribué lors d'un moment particulier durant le camp, et ça restera secret !



## La promesse

À partir de la deuxième année, l'éclaireur a l'opportunité de faire sa promesse. Celle-ci n'est pas obligatoire mais vivement recommandée. Il aura ainsi l'occasion de choisir un parrain/marraine, c'est-à-dire un éclaireur ayant déjà fait sa promesse. Elle consiste concrètement à remettre en question une partie de sa personnalité et de s'identifier aux lois scouts. Un moment symbolique qui permet aux éclaireurs de graver leur implication dans le scoutisme.

## Le concours cuisine

Comme chaque année, un concours cuisine sera organisé, mais cette fois-ci dans des mesures d'hygiène plus strictes. Ce sera l'occasion pour chaque patrouille de mettre à profit ses talents culinaires dans un duel acharné. Et la patrouille victorieuse, en plus de s'élever parmi les légendaires gagnants du concours cuisine, remportera le fanion cuisine. À condition cependant de bien réussir la cuisine durant le reste du camp ...



# Les petits rappels utiles sur le camp

## Le morse

Un camp, c'est grand ! et souvent, il est difficile de communiquer à l'autre bout de la prairie (ce serait quand même dommage que tu ne nous entendes pas quand c'est l'heure de manger...).

Pour résoudre ce problème, les chefs utilisent le morse et un sifflet. Le morse est un code de l'alphabet composé de points et de barres (donc dans le cas d'un sifflet, ce sont des sifflements courts et longs).

Il te sera donc utile de connaître au moins ces lettres afin de comprendre ce que l'on attend de toi :

I	Intendance	••
R	Rassemblement	•-•
F	Allumer les Feux	••-•
P	InsPection	•--•
C	Conseil CP	-•-•
O	Au dodo	- - - - -



A ● ■■■  
 B ■■■ ● ● ●  
 C ■■■ ● ■■■ ●  
 D ■■■ ● ●  
 E ●  
 F ● ● ■■■ ●  
 G ■■■ ■■■ ●  
 H ● ● ● ●  
 I ● ●  
 J ● ■■■ ■■■ ■■■  
 K ■■■ ● ■■■  
 L ● ■■■ ● ●  
 M ■■■ ■■■  
 N ■■■ ●  
 O ■■■ ■■■ ■■■  
 P ● ■■■ ■■■ ●  
 Q ■■■ ■■■ ● ■■■  
 R ● ■■■ ●  
 S ● ● ●  
 T ■■■

U ● ● ■■■  
 V ● ● ● ■■■  
 W ● ■■■ ■■■  
 X ■■■ ● ● ■■■  
 Y ■■■ ● ■■■ ■■■  
 Z ■■■ ■■■ ● ●

1 ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■  
 2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■  
 3 ● ● ● ■■■ ■■■  
 4 ● ● ● ● ■■■  
 5 ● ● ● ● ●  
 6 ■■■ ● ● ● ●  
 7 ■■■ ■■■ ● ● ●  
 8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ●  
 9 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●  
 0 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

