Une image contenant texte, théâtre, Théâtre, Panneaux lumineux

Description générée automatiquement

Camp éclaireurs 2024

Table des matière

[1. Introduction au thème 3](#_Toc134691100)

[2. *Informations pratiques* 5](#_Toc134691101)

[2.1 Quand ? 5](#_Toc134691102)

[2.2 Où ? 6](#_Toc134691103)

[2.3 Prix  7](#_Toc134691104)

[2.4 Bagages  7](#_Toc134691105)

[2.5 Contactes animateurs 10](#_Toc134691106)

[2.6 Adresse pour les lettres 10](#_Toc134691107)

[2.7 Déguisement 10](#_Toc134691108)

[2.8 Visite des parents sur le camp 1](#_Toc134691109)1

[3. Documents administratifs 1](#_Toc134691110)1

[4. Sur le camp 1](#_Toc134691111)2

[4.1 Woodcraaft 1](#_Toc134691112)2

[4.2 Les badges 1](#_Toc134691113)2

[4.3 Badge alpha 1](#_Toc134691114)3

[4.4 Totem 1](#_Toc134691115)3

[4.5 Quali 1](#_Toc134691116)4

[4.6 Promesse 1](#_Toc134691117)4

[4.7 Concours cuisine 1](#_Toc134691118)5

[4.8 Hike 1](#_Toc134691119)5

[5. Les rappels utiles pour le camp 1](#_Toc134691120)6

# Introduction au thème

Bonjour, et bienvenue dans votre émission de l’été, « Bienvenu chez les Scouts » ! Cette année encore, 5 factions venues des 4 coins du monde vont s’affronter pour voir qui peuvent obtenir le trophée de Meilleur Scout !

Comment l’obtenir ? En découvrant les secrets honteux de ses concurrents et en reportant le plus d’épreuves qui mettent en avant les valeurs scouts !

Présentation des différentes factions :

- Les Marseillais : que serait une émission sérieuse sans de dignes représentants de la beaufitude du vieux port ? Pas grand-chose… (groupe incarné par les Ornithorynques)

- Les Belges : les meilleurs barakis de Belgique ont décidés de se réunir pour représenter le Royaume et ses Diables ! (groupe incarné par les Panthères)

- Les Américains : ou ‘Ricains comme ils aiment s’appeler. Biberonné aux Kardashians, ces Rednecks sont prêts à ne plus voter Trump pour gagner. (groupe incarné par les Faucons)

- Les Parisiens : Ils descendent enfin de l’appartement de papa dans le 16ème pour montrer qu’ils savent s’en sortir sans la « CB de pap’s ». (groupe incarné par les Condors)

- Les Chtits : fidèles rivaux des Marseillais, ils se présentent juste pour éviter que ces derniers ne gagnent quelque chose. (groupe incarné par les Scorpions)

Cette année, les factions recevront, en plus du trophée, une cagnotte qu’elles pourront offrir à une association de leur choix. Nous comptons sur vous pour trouver une association de qualité supérieur (en gros imaginez en une bien loufoque), la meilleure comptera dans le décompte des points !

Nous vous attendons donc nombreux devant cette nouvelle saison pleine de rire, de larmes, de sueurs et d’apprentissage ! A très vite !

NB : Vous devez avoir au moins 5 secrets par patrouilles, et ces secrets devront être incarnés pendant le camp, choisissez les avec humour et sagesse…

## Informations pratiques

## 2.1 Quand ?

On se donne rendez-vous sur le camp :

**-Pour les CP/SP** **et les 4ieme** :

Le samedi 13 juillet dès 13h (en ayant mangé)

-**Pour les autres scouts** :

Le lundi 15 juillet dès 11h

-**Pour le départ du camp** :

Le mercredi 31 juillet. Nous aimerions que les parents viennent à 10h afin de pouvoir participer à la déconstruction avec les enfants.

Un repas à midi sera prévu au prix coutant. Pouvez-vous nous prévenir au plus vite de votre présence ? (0477955443) Nous pourrions ainsi prévoir en suffisance. Le dernier rassemblement de fin de camp est prévu à 15h.

## 

## 2.2 Où ?

Comme il n’y a pas d’adresse exacte, nous vous proposons d’aller à Cetturu (ou Cèturu, orthographe variable) 27A, 6662 Houffalize, puis de suivre le petit plan ci-dessous. Nous vous y attendrons pour vous montrer le chemin où vous parker.

Une image contenant capture d’écran, carte, texte

Description générée automatiquement

## Prix :

Le prix du camp est fixé à **275 euros** par scout.

Nous vous demanderons de verser la somme **avant le 5 juillet**, sur le compte des éclaireurs.

En cas d’éventuels problèmes, des aides sont mises en places. N’hésitez pas à contacter Samoyède ( 0478 69 71 58) pour toute demande d’aide au payement.

Compte des éclaireurs : **BE04 0689 3004 6131**

## Bagages :

Pour que ton camp se passe à merveille, voici une petite liste qui te permettra de t’aider à ne rien oublier ☺

* L’indispensable :
  + Ton uniforme complet !!!! (foulard, chemise, short et bottines)
* Pour ta toilette :
  + Ta trousse de toilette (brosse à dents, dentifrice, …)
  + Bain douche et shampoing (attention biodégradables !!!!!!!)
  + Essuies de bain, gants de toilette,..
  + Une bassine
* Pour dormir :
  + Matelas pneumatique une personne ou une galette
  + Sac de couchage + plaid
  + Coussin
  + Doudou (très important !)
  + Pyjama
* Tes vêtements :
  + Bob/Casquette
  + Lunette de soleil
  + T-shirt en suffisance
  + 3 pulls
  + Une veste de pluie
  + Short en suffisance
  + Des sous-vêtements (slips, chaussettes, ...) en suffisance
  + Un sac à linge sale
  + Tongs/crocs
  + Maillot (un short maillot si tu veux mais il faut un short collant aussi)
  + Bottes
  + Baskets
  + Chaussures d’eau (sinon pas de rivière !)
  + A ne pas oublier !!!!
  + Ta crème solaire
  + Tes gants (pour la construction)
  + Lampe de poche (chargée)
  + Une petit couteau style opinel
  + TA gourde (à ton nom !!!)
  + TA gamelle (à ton nom !!!)
  + Ton déguisement
  + Un VRAI sac de hike !!! (pas un sac à dos !)
* En plus dans tes bagages si tu le souhaites
  + Des lettres pour envoyer à tes parents (attention n’oublie pas les timbres)
  + Un carnet d’écriture
  + De quoi t’occuper (livres, bd, ...)
  + Papier journal (pour sécher tes chaussures)
* **Attention à ne surtout PAS emporter !!!**
  + **Alcool** ou tout autre produit stupéfiant
  + **Tabac**
  + Appareils électroniques et tout objet de valeur
  + Les **smartphones** ou autres téléphones
  + Tout object dangereux (on compte sur toi pour veiller à ta sécurité mais aussi celle des autres, en cas d’hésitation, tu peux toujours nous contacter)

Nous n’hésiterons pas à confisquer tout ce qui nous parait inapproprié

## Contactes animateurs

* Celik Tebache alias Samoyède
  + 0478 69 71 58
* Robin Dumoulin alias Siamois
  + 0477 95 54 43
* Justine Tortolani alias Araçari
  + 04 79 09 74 70

## 2.6 Adresse pour les lettres

Voici l’adresse à laquelle vous pouvez envoyer vos lettres :

Nom + Prénom de l’éclaireur

Troupe de Comblain-Poulseur

Cetturu 36, 6662 Houffalize

## 2.7 Déguisement

Cfr thème détaillé plus haut, soit imaginatif !

## 2.8 Visite des parents sur le camp

La visite des parents aura lieu le dimanche 21/07 à 11H. Des activités seront prévues jusque 17h, et les parents qui veulent manger avec leurs enfants pourront rester un peu si ils réservent.

Qu’est-ce qu’une visite parents ? C’est le seul moment où papa, maman, tonton, marraine, frère, sœur, … sont autorisés à venir sur le camp. Ils pourront découvrir les constructions, la préparation d’un repas scout et s’ils ont envie de découvrir ou de revivre une veillée scout, ils seront les bienvenus.

Nous vous demandons de réserver votre nourriture avant le 5 juillet (sms au 0477955443 de préférence) pour le repas du midi ET/OU le repas du soir !! Ce dans un but d’éviter le gaspillage alimentaire et économique.

# Documents administratifs

Lors de votre arrivé sur le camp, nous vous demandons **impérativement** de venir avec :

* Votre carte d’identité
* L’autorisation photos
* Votre fiche médicale remplie et en ordre

Pas d’entrée sur le camp sans ces papiers !

# Sur le camp

## 4.1 Woodcraaft

Durant le camp, nous n’allons malheureusement pas dormir à même le sol ☺ Nous allons créer des constructions en bois, plus habituellement nommé pilotis.

Ce pilotis, vous allez le construire en patrouille, celui-ci sera votre lit pour 15 jours (et celui de votre doudou). Ce pilotis contient des lits de qualité supérieur, des bancs, une table, une petite cuisine, … et bien sûr je vous laisse être créatif afin de nous mettre des étoiles dans les yeux car à la fin, un fanion sera à remporter pour la patouille ayant le pilotis le plus beau.

## 4.2 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 » !).

Une image contenant capture d’écran, cercle, Police, vert

Description générée automatiquementCes dix badges complémentaires vont vous permettre d’approfondir les connaissances déjà̀ 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.

## Badge alpha

Une image contenant clipart, Graphique, art

Description générée automatiquementCe badge alpha va vous apprendre des techniques relative aux scouts mais aussi à la vie de tous les jours. Il va vous apprendre d’énormes choses comme, des nœuds, des brelages, les premiers secours… Lors de votre arrivée sur le camp, vous recevrez un super carnet reprenant toutes les épreuves ☺

## Totem

Une image contenant dessin

Description générée automatiquementVous avez déjà entendu parler de ces fameux et mystérieux totems. Que ce soit « Siamois », « Beluga », ou encore « Calimico », 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 !

## 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 !

Une image contenant dessin, art, clipart, Graphique

Description générée automatiquement

## 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 scoutes. Un moment symbolique qui permet aux éclaireurs de graver leur implication dans le scoutisme.

## Concours cuisine

Comme chaque année, un concours cuisine sera organisé. 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 …

Une image contenant croquis, dessin, écriture manuscrite, texte

Description générée automatiquement

## Hike

Nouveau !!! Cette année nous allons vous mettre au défi pour le Hike.

Le Hike qu’est-ce que c’est ? C’est une marche qui dure trois jours pour laquelle vous allez devoir en patrouille réaliser l’itinéraire. La patrouille ayant été la plus courageuse, la plus débrouillarde, la plus volontaire,… ! La patrouille victorieuse remportera le fanion Hike !

# Les rappels utiles pour le camp

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 | **I**ntendance | •• |
| R | **R**assemblement | •-• |
| F | Allumer les **F**eux | ••-• |
| P | Ins**P**ection | •--• |
| C | Conseil **C**P | -•-• |
| 0 | Au dodo (TAPS) | - - - - - |

