

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 ■ ■ ■ ■ ■ ■

Camp Eclaireurs 2024-2025



Table des matières

1. INTRODUCTION AU THÈME	4
2. INFORMATIONS PRATIQUES	7
2.1 QUAND ET OÙ ?	7
2.3 PRIX :	8
2.4 BAGAGES :	8
2.5 CONTACTS ANIMATEURS	11
2.6 ADRESSE POUR LES LETTRES	12
2.7 DÉGUISEMENT	12
3. DOCUMENTS ADMINISTRATIFS	14
4. SUR LE CAMP	15
4.1 WOODCRAFT	15
4.2 LES BADGES	15
4.3 BADGE ALPHA	16
4.4 TOTEM	16
4.5 QUALI	17
4.6 PROMESSE	17
4.7 CONCOURS CUISINE	17
4.8 HIKE	18
5. LES RAPPELS UTILES POUR LE CAMP	19

5. LES RAPPELS UTILES POUR LE CAMP

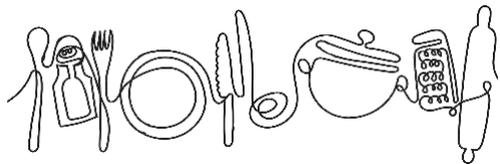
Un camp, c'est grand ! Et souvent, il est difficile de communiquer à l'autre bout de la prairie (ce serait quand même dommage que tu ne nous entendes pas quand c'est l'heure de manger...).

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

condition cependant de bien réussir la cuisine durant le reste du camp ...



4.8 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.

Ce moment particulier permet de partager des instants uniques avec les membres de sa patrouille, de créer des liens, de réfléchir à son implication dans le scoutisme, etc.

Chers parents, chers éclaireurs,

Le temps de clôturer l'année est arrivé, et nous comptons bien, comme à notre habitude, marquer le coup ! C'est non sans une certaine réjouissance que nous vous transmettons, par l'intermédiaire de ce carnet, toutes les informations nécessaires pour la participation de chaque éclaireur au camp de fin d'année.

Dans ce carnet, vous pourrez retrouver :

- Le thème du camp ;
- Les informations pratiques (lieu, dates, participation aux frais, ...) ;
- La liste des papiers officiels essentiels pour le bon déroulement du camp ;
- Les coutumes et traditions auxquelles chaque éclaireur aura l'occasion de participer durant le séjour ;
- Une liste du matériel à emporter/à ne pas emporter ;

Conservez ce carnet bien précieusement, car c'est l'unique document reprenant l'entièreté des informations primordiales dont vous aurez besoin. Sans plus attendre, nous vous laissons découvrir une partie de ce que le Staff vous a préparé cette année...

A très vite !

Le Staff Eclaireurs.

1. INTRODUCTION AU THÈME

Jules Azazel part à la conquête de l'empire !

Alors que les escouades se retrouvaient au beau milieu d'un lac gelé, le général et ses plus fidèles subordonnés se retrouvèrent dans le château surplombant la région. Très vite, ils se rendirent compte que le major avait pris possession des lieux, en éliminant le précédent propriétaire. Voyant cela, le général prit la fuite, mais malheureusement, il fut le seul à y parvenir à temps. Se retrouvant seul, il prit la décision de se préparer à l'arrivée de ses escouades en rassemblant des hommes et des engins de siège, afin de pouvoir attaquer le Major le moment venu. Durant toutes ces préparations, il entendit des rumeurs disant que le seigneur du château avait signé un contrat avec une sorcière, et qu'une des clauses de ce contrat était de voler les voix de ses nouveaux "esclaves". Entendant cela, le général redoubla d'effort, ruminant sa fureur et préparant sa vengeance. Lorsqu'enfin, deux de ses escouades le rejoignirent, il commença l'attaque sur le château, déployant machines de guerre, catapultes, mages, loups-garous, etc. Surpris, le Major n'eut pas trop l'occasion de se défendre, et très vite, on entendit le bruit de pierre tombant au sol : le château tombait en ruine. Après quelques jours de siège, ils entendirent une explosion, et purent observer le château s'effondrer. L'explosion qu'ils avaient entendue était en fait la machine à voyager dans le temps qui avait explosé suite à l'effondrement du château. Heureusement, elle se déclencha une dernière fois avant de cesser d'exister.

Toute la troupe se retrouva d'un coup au milieu d'une plaine, à une époque inconnue. En observant les alentours, ils comprirent rapidement qu'ils n'avaient pas avancé dans le temps, mais plutôt reculé. Alors qu'ils étaient concentrés sur autre chose, une ombre se

4.5 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 !

4.6 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.

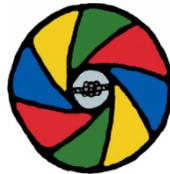
4.7 CONCOURS CUISINE

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. De surcroît, la patrouille victorieuse, en plus de s'élever parmi les légendaires gagnants du concours cuisine, remportera le **fanion cuisine**. À

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

4.3 BADGE ALPHA

Ce badge alpha va vous apprendre des techniques relatives 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 😊



4.4 TOTEM



Vous 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 !

déplaça silencieusement, et finit par disparaître de leur champ de vision : le major avait réussi à s'enfuir. Se regroupant autour de leur général, les soldats commencèrent à discuter de la situation. Leur conclusion arriva vite car ils étaient entraînés à réagir à ce genre d'événement. Ils prirent la décision d'établir un camp, de monter des murailles en perches, d'établir des tours de gardes, etc. Après quelques semaines, la situation avait pas mal changé, leur camp se transformait petit à petit en village, et les différentes escouades se spécialisèrent chacune dans une tâche particulières : les chasseurs pour l'escouade des Panthères, les marchands pour les condors, les guerriers pour les pumas, les explorateurs pour les ornithorynques, les constructeurs pour les faucons et les cuisiniers pour les scorpions.

Dès leur arrivée, le général avait envoyé l'éclaireur en exploration pour essayer de comprendre ce qu'il se passait, et après ces semaines d'attente, elle revint finalement avec des informations intéressantes. Il semblerait qu'ils se soient retrouvés au beau milieu de l'Antiquité, dans le territoire de la Gaule. Elle rapporta également que la situation géopolitique de celle-ci était tendue, car l'empire romain se préparait à les attaquer afin d'étendre son territoire à nouveau. Même s'ils s'y attendaient un peu, ils furent tout de même surpris d'apprendre que le Jules César de leurs livres d'histoire avait disparu, et avait été remplacé par Jules Azazel, qui s'était bien établi et n'avait pour seul objectif que d'anéantir la Gaule, où se trouvait ses ennemis jurés. Apparemment, il était entouré de 6 généraux, chacun responsable d'une partie du territoire de l'empire. Le général responsable du territoire limitrophe à leur village était en réalité quelqu'un qu'ils connaissaient bien : le major. Celui-ci n'avait pas attendu qu'ils finissent de s'installer avant de passer à l'action. Il était désormais un gouverneur craint de tous et ne répondant qu'à Lord Azazel. Comme ce dernier, il voulait rentrer chez lui, mais avant cela, ils devaient éliminer toute irrégularité dans la trame

temporelle, incluant la troupe OA021, qui pourraient changer le futur à cause de leurs actions et de leurs connaissances. Heureusement, l'éclaireuse n'était pas revenue qu'avec des mauvaises nouvelles, elle était notamment accompagnée de 2 nouvelles personnes, de potentiels alliés qui pourraient changer la donne dans la guerre qui risquait de se déclencher à n'importe quel moment. Ces deux personnes étaient Cumukix, druidesse de rare talent capable de fabriquer la potion magique semblant sortir tout droit des légendes de cette époque, et Capunix, un forgeron un peu fou, créateur d'épées légendaires et maître de la forge. Apprenant cela, le général leur donna chacun une tâche à mener à bien, et ils s'installèrent dans le village. A la fin du rapport de l'éclaireuse, tous étaient un peu abasourdis de l'ampleur des problèmes auxquels ils faisaient face...

Bref, tout ça n'annonçait qu'une période mouvementée pour ce petit camp...

4. SUR LE CAMP

4.1 WOODCRAFT

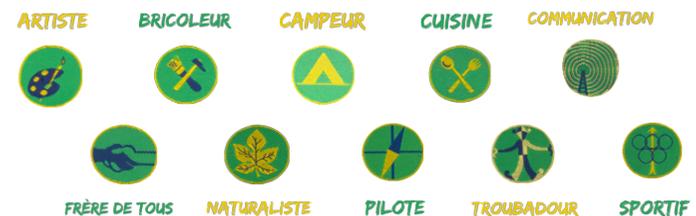
Durant le camp, nous n'allons heureusement pas dormir à même le sol 😊 Nous allons créer des constructions en bois, plus habituellement nommé pilotis.

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 supérieure, des bancs, une table, une petite cuisine, ... et bien sûr toute votre créativité afin de nous mettre des étoiles dans les yeux car à la fin, un **fanion woodcraft** sera à remporter pour la patrouille ayant le pilotis le plus beau.

4.2 LES BADGES

À partir de ta deuxième année éclaireur, tu peux un badge que tu souhaites passer pendant le camp. Les badges proposés pendant le camp sont tous différents de ceux qui ont été donné durant l'année.

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



3. DOCUMENTS ADMINISTRATIFS

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

- Votre carte d'identité
- Votre fiche médicale remplie et en ordre (en bas de ce mail se trouve la version vierge)

Pas d'entrée sur le camp sans ces papiers !

2. INFORMATIONS PRATIQUES

2.1 QUAND ET OÙ ?

On se donne rendez-vous sur le camp :

Rue de Tellin 66, 6927 Tellin

-Pour les CP/SP :

Le lundi 14 juillet dès 18h (on mangera tous ensemble)

-Pour les autres scouts :

Le mercredi 16 juillet dès 13h (en ayant mangé)

-Pour le départ du camp :

Le jeudi 31 juillet. Dans la mesure du possible, nous aimerions que les parents viennent à 10h afin de pouvoir participer à la déconstruction avec les enfants.

Un repas à midi sera prévu gratuitement ainsi que de quoi boire. Pouvez-vous nous prévenir au plus vite de votre présence ? (Capucin : 0470 47 67 28). Nous pourrons ainsi prévoir en suffisance. Le dernier rassemblement de fin de camp est prévu à 15h.

2.3 PRIX :

Le prix du camp est fixé à **250 euros** par scout.

Nous vous demanderons de verser la somme **avant le 1 juillet**, sur le compte des éclaireurs. Nous vous demandons également de verser un acompte de **50 euros avant le 30 mai**.

En cas d'éventuels problèmes, des aides sont mises en place. N'hésitez pas à contacter Aïdi (0476 87 30 13) pour toute demande d'aide au payement.

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

2.4 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 biodégradable !!!!!!!)
- Essuies de bain, gants de toilette, ...
- Une bassine

2.8 VISITE DES PARENTS SUR LE CAMP

La visite des parents aura lieu **le samedi 19/07 à 17H**. Les parents sont invités à prendre avec eux leur nourriture pour un moment barbecue que vous pourrez partager avec vos enfants. Une veillée chant sera organisé jusqu'à 21h ensuite.

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 scoute, ils seront les bienvenus.

2.6 ADRESSE POUR LES LETTRES

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

Nom + Prénom de l'éclaireur
Troupe de Comblain-Pulseur
Rue de Tellin 66, 6927 Tellin

2.7 DÉGUISEMENT

Nous demandons à chaque patrouille se s'habiller en fonction du métier qui lui a été imposé.

Pour rappel :

- Les chasseurs pour l'escouade des Panthères,
- Les marchands pour les condors,
- Les guerriers pour les pumas,
- Les explorateurs pour les ornithorynques,
- Les constructeurs pour les faucons,
- Les cuisiniers pour les scorpions.

❖ 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

❖ 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**
- Tout objet **électroniques** (sauf MP3 pour le hike seulement pour le CP ou SP), **de valeur** ou **dangereux** (on compte sur toi pour veiller à ta sécurité mais aussi celle des autres, en cas d'hésitation, tu peux toujours nous contacter)
- Les **smartphones** ne sont pas autorisés. Seuls les CP/SP peuvent en prendre un mais le téléphone doit être sans carte Sim ni jeu, simplement avec de la musique téléchargée (genre un vieux téléphone).

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

De plus, nous insistons sur le fait qu'il n'est pas utile d'arriver au camp avec des quantités de nourriture (bonbon, chips, etc) astronomique. L'idée n'étant pas de se nourrir de chique et de chocolat alors que nous prévoyons de bons petit plat 😊

2.5 CONTACTS ANIMATEURS

- Yohan Stas alias Saki (responsable)
 - 0478 69 71 58
- Constance Madarbukus alias Cumatanga (responsable intendance)
 - 0498 48 60 37
- Jeanne Schenk alias Tamatia (responsable pharmacie)
 - 0471 74 42 71
- Lucie Mosdzianowski alias Aïdi (responsable comptabilité)
 - 0476 87 30 13
- Nathan Louon alias Capucin (responsable administratif et communication)
 - 0470 47 67 28
- William donnay alias Original (responsable location)
 - 0491 55 13 24