

SOMMET DE VILLERS LE TEMPLE

2025 - 2026



Table des matières

1. Informations pratiques	6
2.1 Quand ?	6
2.2 Où ?	7
2.3 Prix :	8
2.4 Bagages :	9
2.5 Contacts ministres (animateurs)	12
2.6 Adresse pour les lettres	14
2.7 Déguisement	15
2.8 Visite des parents au sommet de Villers	16
<i>2. Documents administratifs</i>	<i>16</i>
<i>3. Programme du sommet</i>	<i>16</i>
4.1 Woodcraft	16
4.2 Les badges	17
4.3 Badge alpha	18
4.4 Totem	19
4.5 Quali	19
4.6 Promesse	19
4.7 Concours cuisine	20
4.8 Hike	20
4.9 Fanions	21
<i>4. Les rappels utiles pour le camp</i>	<i>21</i>

Grump, Président des États Unis de
Combliland
Maison Brune

Le 6 mai 2026

À l'attention des Gouverneurs des États
Fédérés et de leur Cabinet,

Convocation urgente au Sommet de
Villers - Ordre suprême n°2026-05-06

Chers Gouverneurs, Gouverneures,

La situation dans notre glorieuse nation, Combliland, exige une réaction immédiate et unie. Depuis plusieurs semaines, des rumeurs persistantes circulent : des groupes de révolutionnaires, inspirés par des idéaux dangereusement démocratiques, osent s'organiser dans l'ombre. Leurs meetings clandestins, leurs tracts subversifs et leurs appels à la rébellion menacent l'ordre que nous avons si ardemment construit. Je pense qu'il est inutile de vous rappeler que les grèves, les

manifestations de l'opposition au régime, les révoltes, la trahison, la complicité avec notre ennemi, la propagande révolutionnaire ou toutes autres idéologies opposées à l'idéologie Grumpiste sont prohibées et sanctionnées par le Code Grumpien. C'est inacceptable. Ainsi, par la présente lettre, je vous ordonne de vous présenter, accompagnés de l'intégralité de vos cabinets, au Sommet Exceptionnel de Villers, qui se tiendra le 16 juillet 2026 à 11h00 précises. Ce sommet aura pour but de :

- Renforcer notre stratégie contre ces agitateurs.
- Coordonner nos efforts pour maintenir la stabilité (et mon pouvoir, bien sûr).
- Partager des informations sur les cellules rebelles identifiées dans vos états.

Aucune absence ne sera tolérée. Les gouverneurs absents sans justification valable (et par

"valable", j'entends "approuvée par moi") seront remplacés sans délai. Les frais de déplacement seront, comme d'habitude, à votre charge - la grandeur de Combliland a un prix, et ce n'est pas moi qui le paierai.

Mot de la fin :

Rappelez-vous : Combliland est forte parce qu'elle est unie sous mon commandement. Ne me décevez pas.

MAKE COMBLAIN GREAT AGAIN !

Grumpement vôtre,

Grump

Président à Vie, Commandant Suprême des Armées, et Accessoirement Votre Meilleur Ami (si vous êtes sages)

P.S. : Les repas seront servis. Prévoyez vos propres gamelles - le budget de l'État ne couvre pas la vaisselle en argent.

1. Informations pratiques

2.1 Quand ?

On se donne rendez-vous sur le camp :

-Pour les CP/SP et les 4ème :

Le mardi 14 juillet dès 13h (en ayant mangé)

-Pour les autres scouts :

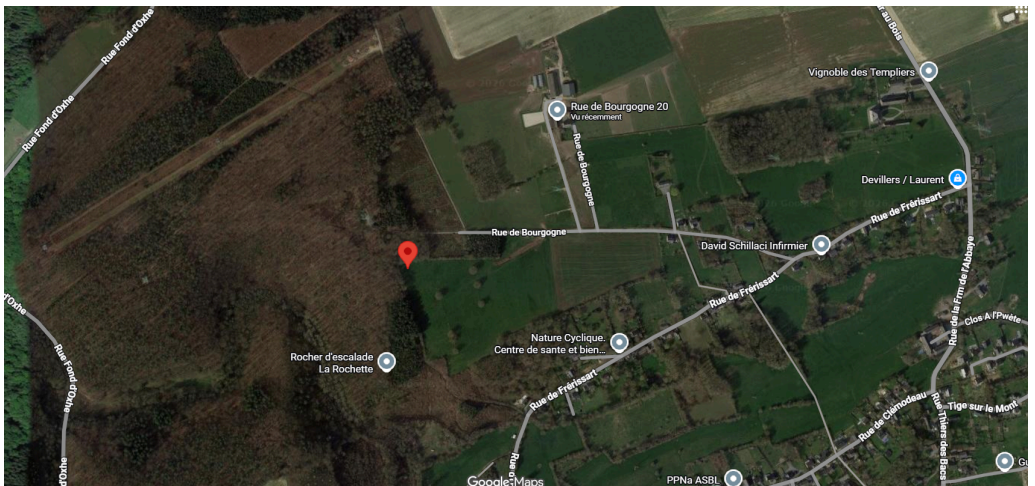
Le jeudi 16 juillet dès 13h (en ayant mangé)

-Pour le départ du camp :

Le vendredi 31 juillet. Nous souhaitons organiser un moment avec les parents afin de finir le camp en beauté autour d'un verre et d'un pain saucisse. c'est pourquoi nous vous proposons de venir sur la prairie vers 12h pour avoir le temps de papoter et de clôturer correctement le rangement avant le rassemblement final. Un message confirmant votre présence sera demandé plus tard afin que nous puissions prévoir les quantités nécessaires. Le dernier rassemblement de fin de camp est prévu à 14h.

2.2 Où ?

Le Sommet aura lieu à l'adresse suivante: **Rue de Bourgogne 20, 4550 Nandrin** (adresse de la ferme), mais la prairie est un peu plus loin, pour vous guider nous placerons quelques panneaux indicatif. Voici une vue du haut avec une indication du pré et les coordonnées exacte: 50°30'57.9"N 5°20'55.8"E



2.3 Prix :

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

Nous vous demanderons de verser un **acompte** de **50 euros avant le 15 juin**, sur le compte des éclaireurs.

Le solde, c'est-à-dire **200 euros**, devra être versé avant le 5 juillet sur le compte des éclaireurs.

En cas d'éventuels problèmes, des aides sont mises en place. N'hésitez pas à contacter Foudi (0478 16 55 19) pour toute demande d'aide au paiement. Nous insistons, l'argent **ne doit pas** être un problème.

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

avec en communication:

Acompte camp + totem/ nom + prenom

Solde camp + totem/ nom + prénom

2.4 Bagages :

Pour que le sommet se passe à merveille, voici une petite liste qui te permettra de t'aider à ne rien oublier malgré que tu sois un(e) grand(e) fonctionnaire prêt(e) à affronter le rêve comblilandais ☺

Nous **EXIGEONS** que tout le monde écrive son nom sur ses affaires afin de ne pas nous laisser une tonne d'affaires abandonnées comme l'année dernière !!!!

- 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 !!!!!!!)
- Essuie 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 (et des piles si tu veux)
- 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 !)
- Ta bonne humeur 😊

- 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 objet 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 paraît inapproprié

2.5 Contacts des ministres (animateurs)



Lucie Mosdzianowski alias Aïdi

0476 87 30 13

Première ministre (responsable)



Jeanne Schenk alias Tamatia

0471 74 42 71

Ministre de la santé (pharmacie et administratif)



Isaline Vanaertenryck alias Kevin

04 79 09 74 70

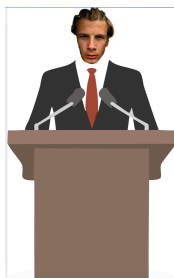
Ministre du logement et de la culture (prairie et photos)



Odelin Gémis alias Odoudou

0474 12 39 34

Ministre des finances (comptabilité)



Eliott Vangeebergen alias Callimico

0476 17 39 21

Ministre de l'alimentation (responsable bouffe)



Otte van der Knaap alias Foudi

0478 16 55 19

Ministre des médias (responsable communication)



William Donnay alias Orignal
0491 55 13 24
Ministre de la construction (polyvalent)

2.6 Adresse pour les lettres

Si les fonctionnaires de l'administration Grump (vos enfants adorés) souhaitent recevoir du courrier professionnel ou de la plus haute importance, les correspondants devront utiliser l'adresse de la ferme.

Nom + Prénom de l'éclaireur

Troupe de Comblain-Pulseur

Rue de Bourgogne 20, 4550 Nandrin

2.7 Déguisement

Comme vous l'aurez compris, notre président attend de vous que vous fassiez rayonner Combliland, que vous montriez toute sa superbe. Pour ce faire, nous souhaitons que vous mettiez en avant la culture de votre État, ses traditions, son histoire,... que vous soyez un état de magnats du pétrole, de businessmen ou encore d'adeptes de théories du complot ???? Bref, ce que Combliland et ses états ont de plus beau à nous offrir. Nous aurons l'occasion à plusieurs reprises de découvrir ce que vous avez préparé en patrouille; ce qui permettra de sélectionner l'état vainqueur du **fanion** thème. Nous mettons un point d'honneur sur l'investissement et surtout la créativité dont vous ferez preuves. Lâchez vous, que ce soit un drapeau, un hymne, un habit traditionnel, peu importe. nous comptons sur vous pour ne pas vous limiter afin de rendre notre président heureux et fier.

2.8 Visite des parents au sommet de Villers

Cette année, nous avons pris la décision de ne pas faire de visite de camp. Cependant, comme dit plus haut, nous organiserons un repas à midi le dernier jour pour

finir ce sommet en beauté avec les parents. (les infos suivront en juillet)

2. Documents administratifs

Lors de votre arrivée 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 !

3. Programme du sommet

4.1 Woodcraft

Durant le sommet, nous n'allons pas dormir à même le sol, ce ne serait pas digne d'un fonctionnaire de l'administration Grump. Nous allons créer des constructions en bois, plus habituellement nommées 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 le président Grump attendra de vous que vous soyez créatif afin de nous mettre des étoiles dans les yeux afin de montrer toute la grandeur de notre glorieuse nation car à la fin, un **fanion** sera à remporter pour la patrouille ayant le pilotis le plus beau.

4.2 Les badges

À partir de ta deuxième année en tant que fonctionnaire comblilandais, tu peux choisir une spécialisation pour pouvoir servir le Président Grump mieux que jamais.

Ces quinze 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.

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 « Bison », « Grison », « Belette » ou encore « Fouine », 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 !



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 !



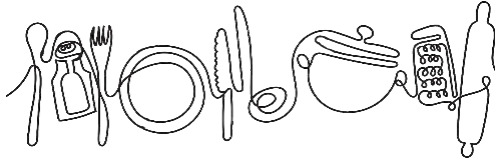
4.6 Promesse

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 État de montrer sa supériorité aux autres à travers sa culture culinaire. Et l'État qui aura su plaire à Grump et ses

ministres, 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 ...



4.8 Hike

Le Hike, qu'est-ce que c'est ? C'est une marche qui dure trois jours durant laquelle vous allez, en patrouille, marcher et loger autre part que sur la prairie. C'est un moment où tu pourras profiter d'être juste avec ta patrouille sans les animateurs (on vous garde à l'œil quand même ;)).

4.9 Fanions

Mais c'est quoi les fanions dont nous parlons depuis le début ? Les différents États de Combliland seront en compétition pendant toute la durée du sommet de Villers dans différentes disciplines. Pour récompenser les citoyens comblilandais les plus braves qui feront rayonner les USC (United States of Combliland), notre président Grump remettra des prix à la fin du sommet. Parmi les fanions vous pourrez, par exemple, retrouver :

le fanion Woodcraft, le fanion jeu ou encore le fanion cuisine pour ne citer que les plus connus.

4. 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)	-----

A	•■	U	••■
B	■•••	V	••■
C	■•■•	W	■■
D	■••	X	■••■
E	•	Y	■•■
F	••■•	Z	■■••
G	■■•		
H	••••		
I	••		
J	•■■		
K	■•■	1	■■
L	■••	2	••■
M	■■	3	••■
N	■•	4	••■
O	■■	5	••••
P	•■■•	6	■•••
Q	■■•■	7	■■••
R	•■•	8	■■■•
S	•••	9	■■■•
T	■	0	■■■