

# LES CHEVALIERS DE LA CINQUIÈME À L'ASSAUT DES CHÂTEAUX SLOVÈNES

*Ventre Saint-Quiême*

*Montjoie Saint-Michel*



## Le mot du Chef de Troupe

Cher scout,

À l'après-midi destination, j'étais gavé.

Gavé, d'abord parce que le jour de l'après-midi où on est censé annoncer la destination à tout le monde, on n'a même pas encore la destination. Pendant que les membres du Staff, presque tous en retard, arrivent tant bien que mal au réfectoire, j'ai confié à Bongo la mission d'explorer les fichiers top secrets de la Troupe qui sont censés contenir des destinations potentielles. Évidemment, les fausses pistes s'enchaînent et, un à un, les anciens Chefs de Troupe nous interdisent de réutiliser « leur » destination. Même la destination mystère, connue dans les staffs de la Cinquième pour être l'ultime recours en cas de camp à l'étranger, avait déjà été prise par un CT dont je tairai le nom.

Gavé, parce qu'alors que tous les autres chefs sont arrivés, Bontebok manque à l'appel, tout ça parce qu'il a décidé d'explorer une piste à laquelle on n'avait même pas osé penser jusque-là : la soi-disant magie d'une voyante. Bon, je dois avouer que j'étais un peu moins gavé quand j'ai appris la destination grâce aux pouvoirs de la voyante. La Slovénie, ça a l'air pas si mal... Mais gavé quand même de ne pas avoir eu mon mot à dire.

Gavé aussi par ces gens encagoulés, ou plutôt en-sacàpainés, qui m'attendaient chez moi à mon retour quand tout ce que je voulais, c'était un bon petit plat de ma maman. Surtout que ces drôles de types se sont auto-proclamés intendants et que, à ce qu'il paraît, il y a un lône dans le tas. Eh bien braavos !

La bonne nouvelle, c'est que ça, c'est comment les choses se sont passées dans les vidéos. En réalité, tout s'est passé bien différemment, et je transformerais bien le mot « gavé » en « ravi ».

Ravi, d'abord parce que le secret de la destination a tenu jusqu'au 28 février, ce qui n'était pas si facile à garantir... Ravi aussi parce que la destination en question est tout simplement géniale, entre ses fières montagnes, ses paysages à couper le souffle et son climat vacancier.

Ravi, parce que l'annonce de la destination a été suivie par une *sitting ovation* qui me donne encore des frissons les soirs de grande pluie.

Ravi parce que ces drôles de types en-sacàpainés sont tout simplement géniaux et que nous sommes fiers de les avoir comme intendants cette année. (Mais malgré cela, ravi de pouvoir vous annoncer qu'il y aura un quatrième intendant.)

Et puis, il y a de quoi être fier de la Troupe, vu ce qu'elle a encore réalisé après l'après-midi destination. Avec une belle prestation au Gamelle Trophy et une folle course de cuistax d'Unité derrière nous, la réunion du premier mai à la mer n'est qu'un cadeau amplement mérité.

Une fois adoubé chevalier de la Table Pentagonale de la Cinquième Troupe, tu vas en juillet pouvoir t'essayer aux arts guerriers que sont la joute équestre et le maniement de l'acier. Dans les pages suivantes de ce carnet de camp, tu en sauras plus sur le système féodal qui régira cette nouvelle Cinquième de cape et d'épée ; tu découvriras les secrets du repérage et de l'après-midi destination ; enfin, pour peu que cela te siée, tu auras ta dose annuelle d'infos pratiques pour le camp.

Cher scout, tiens-toi prêt, car cette année, nous allons à l'assaut de la Slovénie !

Axis  
Chef de Troupe

## Aperçu

L'An de Grâce 1348 .....	4
Les Chefs de Guerre.....	5
Les 7 Familles.....	11
La prairie !.....	13
Veggie time.....	14
Le Moment Athlétique de Bontebok.....	15
Compte rendu du repérage .....	16
Les alentours de Mirna Pec .....	18
La Slovénie.....	19
Le Hike à l'Étranger.....	20
Petit Lexique.....	21
Vidéos Destination : le making of ! .....	23
Anecdotes Grèce 2013 .....	27
Vie de Staff .....	32
Renseignements pratiques.....	33
Affaires à emporter .....	36
Sur toi .....	36
Dans ton sac .....	36
Divers.....	36
À ne PAS emporter au camp .....	36
Équipement de patrouille.....	37
Matériel de campisme.....	37
Matériel pour cuisiner .....	37
Matériel prohibé .....	38
Autorisation Parentale.....	39

## L'An de Grâce 1348

*Oyez oyez habitants de Mirna Pec !*

Nous voilàmes projetés 7 siècles en arrière... Entourés de châteaux, de gents damoiseaux et de gentes dames, mais le moment n'est pas de se mêler à la foule ! Des décisions doivent être prises pour savoir si votre place en ce monde est dans la rue avec le tiers état, ou bien au chaud à nos côtés près de l'âtre millénaire qui, déjà, chauffait les pères de nos pères durant les longs hivers.

Néanmoins, la tâche ne sera pas aisée, et certaines familles n'auront pas la chance de pouvoir brandir fièrement leurs écussons et seront jetées aux oubliettes.

Préparez votre meilleure armée et dressez vos meilleurs étalons. De nombreuses pertes auront lieu, et il faudra se soutenir pour ne pas sombrer dans la folie. Néanmoins, une fraternisation trop marquée pourra susciter le courroux de Notre Seigneur, car les relations intimes ne sont point désirées au sein du monde chevaleresque.

La guerre étant une affaire d'hommes, les fillettes et autres pleutres ne sont point destinés à manier l'acier trempé. C'est pourquoi nous demanderons à ceux auquel le courage de verser leur sang manque, de rester croupir au fond de leurs tanières. Seuls auront leur place sur le champ d'honneur, les hommes sortis du rang de par leur hardiesse et leur talent.

Pour être opérationnelle à tout moment, chaque famille devra désigner son Jacquouille et son écuyer pour s'occuper des besoins des cavaliers. D'autres seront forgerons et armuriers pour permettre à sa famille d'abattre l'ennemi, et d'autres encore devront chapeauter le tout pour, si Dieu le veut, emporter la victoire et être sacré empereur d'Occident.

Espérons que chacun d'entre vous aura les qualités requises pour être assez digne d'honorer sa maison !

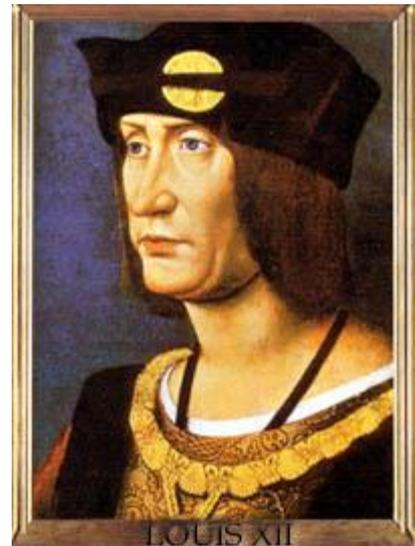
Nous vous attendrons de pied ferme du haut de notre donjon et nous espérons que suite à notre expédition ce donjon sera votre donjon !

## Les Chefs de Guerre

Tout d'abord, laissez-moi vous présenter d'illustres chevaliers qui marquèrent de leurs empreintes nos villes et nos campagnes. Des personnalités dont nous louons encore le courage et la bravoure à travers les chants des ménestrels, que ce soit dans les palaces seigneuriaux les plus luxueux ou dans les plus petites bicoques de manants.

### Le roi Louix IX (dit Saint Louix)

Ce grand roi du XIIIe siècle est issu de la lignée directe des Capétiens. Succédant à son père Serpulin-Le-Crochu, il hérite du territoire extrêmement vaste qu'est le Royaume des Francs. De façon très minutieuse et réfléchie, celui-ci arriva à fédérer tous les seigneurs locaux afin d'asseoir son influence sur le royaume tout entier. Arpentant souvent les ruelles de son royaume, ses concitoyens avaient du mal à le reconnaître, du fait de sa coupe de cheveux aérienne et contenant des boucles infinies. C'est souvent dans ces occasions qu'il s'écriait « *Chui en jour deux ma vieille !* ». Il fut canonisé un siècle après sa mort pour son attitude très pieuse et pour avoir défini son royaume comme « Γαλλια χριστιανων », autrement dit Terre des Chrétiens, auprès du Saint-Siège.



### Munk d'Arc (dit la pucelle d'Orléans)



Cette jeune fille, issue d'un milieu aristocrate très fermé, passa la majeure partie de sa vie à s'affirmer comme socialement supérieure aux paysans qui entouraient originellement la bourgade d'Orléans. L'âme bucolique, elle passa sa jeunesse à s'occuper des chevaux de son père, le prince Alinge. Elève très consciencieuse, ses précepteurs ne tarissaient pas d'éloges à son propos. A l'âge de 15 ans, celle-ci reçut un message divin lui demandant d'aller mettre une gamelle à ces roastbeefs d'outre-manche. Elle devint rapidement l'emblème du soulèvement français contre l'occupant anglais et, à la tête d'une armée pléthorique, elle se mit en route pour affronter l'envahisseur. Capturée, la pauvre fille finit par être condamnée à brûler vive sur un bûcher à Rouen. Avant de périr au milieu de la fournaise, la légende veut qu'elle se soit mise à crier « Grenadaaaa !!! » en guise de dernière parole.

## Alastrix de Tudèle

Ce vieux chevalier de Navarre a vécu au XIIe siècle à la cour espagnole. De nature très gourmande, il décida de faire le tour du monde, en permanence à la recherche de nouvelles saveurs gustatives. Il fut le premier voyageur européen à atteindre la Chine. Cet aventurier fit escale dans des lieux tels que Tasnan (actuellement Taiwan), Sinjapoux (actuellement Singapour) et, finalement, revint sur notre continent en passant par les contrées d'Arabica (actuellement l'Arabie). Malgré son grand âge, il fit tout le périple à pied, ce qui lui valut comme surnom « Ala le Marcheur ». Il est à noter que celui-ci avait la manie de scander le même « Allez, Salut hein ! » chaque fois qu'il prenait congé d'une peuplade.



## Bonfroid de Guillon



Ce chevalier du XIe siècle doit sa renommée au fait qu'il ait été l'instigateur de la Première Croisade. En effet, celui-ci, plutôt véloce, décida du jour au lendemain de traverser tout un continent de long en large pour une cause sacrée à ses yeux, le Saint-Graam. Il s'illustra sur les champs de bataille grâce à son agilité sans égale et sa force de taureau. On dit même qu'il snipait les ennemis grâce à ses légendaires lancés de poules. Toujours fidèle à ses principes, il fut couronné Roi de Jérusalem après une lutte sanglante. Shame sur celui qui osait le défier, il terrassait en duel tout opposant. Aucun obstacle n'aurait pu freiner son ardeur, même si c'eût été des barbelés.

## Tangabert d'Artois

Ce prince de sang est le frère du roi Louis IX. Malgré une longue formation donnée par les plus grands mathématiciens du royaume, celui-ci préférait rester dans l'ombre de son frère et se complaire de banquets en banquets pour se goinfrer de mets divers. Car oui, il avait une qualité incroyable : un appétit à toute épreuve. Ses journées se résumaient à de longues siestes entrecoupées de repas gargantuesques. Pour sa sécurité, il était chef de poussifs gardes qui se remplissaient la panse allègrement en sa compagnie. Cependant, c'était un homme très convivial qui n'hésitait pas à accueillir royalement ses invités. Après ses siestes, on le voyait souvent débattre avec ceux-ci, vouté en deux, les yeux mi-clos et l'index pointant vers le ciel.



## Guibok de Conchamp



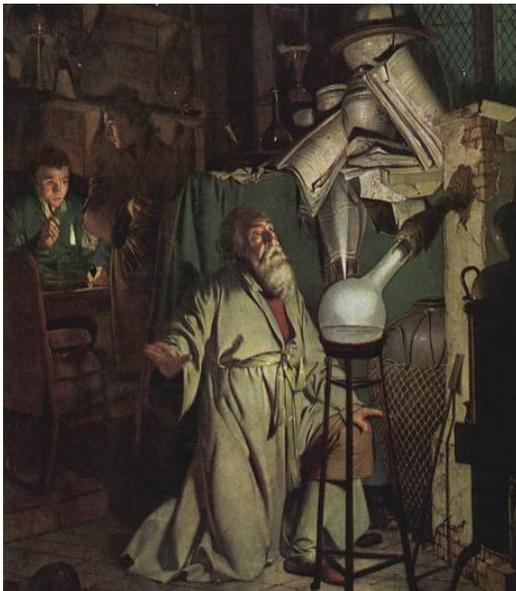
Ce vieil ermite de l'abbaye de Fontdouce vécut au XIIe siècle dans les forêts alpines. Se nourrissant de plantes et de champignons sauvages, il faisait fuir les enfants des villages alentours à cause de son apparence sauvage et de sa chevelure hirsute. Cependant, dès que celui-ci sortait sa viole de gambe, il faisait l'unanimité au sein de la populace grâce à sa voix douce et ses mélodies harmonieuses. A force d'user non-stop de son instrument, son majeur commença doucement à se gangréner, ce qui l'amena à consulter le médecin de l'abbaye. Celui-ci lui dit d'un ton machinal « si tu veux pas le perdre, tu joues pas ». C'est ainsi que Guibok décida d'abandonner la viole de gambe pour se concentrer sur la confection d'autres instruments plus loufoques les uns que les autres. Il s'éteignit dans sa grotte un soir de décembre en s'étouffant avec une feuille de salade, dans les pires des pires des souffrances.

## Henripex de Brabant

Ce jeune duc, issu d'une école de chevalerie où le pantalon était de rigueur, ne s'est jamais vraiment fait remarquer pour ses qualités au combat mais bien plus pour son ingéniosité en terme de technique et de construction. Au lieu de s'acquitter de son rôle politique et militaire, il préférait s'adonner à des jeux divers, en particulier certains divertissements dont il se vantait avoir rejoint la ligue des légendes en la matière. Toujours en quête de nouveautés, il sortait de sa capitale et écumait les quatre coins de son duché dans son petit carrosse blanc pour assouvir sa curiosité grandissante. Un soir cependant, son convoi fut attaqué par des brigands de noir vêtus sur un boulevard désert alors qu'il rentrait à Bruxelles. On lui planta lâchement un coutelas dans le dos. Ce soir-là, tel Henripex, le respect était mort...



## Brynxnard de Trèves



Cet alchimiste allemand du XVe siècle était réputé pour passer ses journées au laboratoire afin de mettre au point des décoctions dont les effets étaient plutôt aléatoires. A force de casser des verres et d'ébrécher des fioles, ses collègues décidèrent de lui ôter sa grande toge de l'ordre des alchimistes pour sa maladresse récurrente. C'est à cette occasion que celui-ci prononça cette citation qui reste encore célèbre dans certains pays germaniques « Achhh !! Sie arbeiten, ich habe mein Andalous, zouffen ! ». C'est à partir de cet épisode que celui-ci se reclus au fin fond des forêts eupennoises et finit sa vie en menant diverses expériences et en partageant son savoir avec ses apprentis.



Ces figures de légende étaient bien sûr entourés en permanence de braves commis qui se démenaient pour leur assurer des victuailles en nombre et pour leur préparer des mets dignes des plus grands banquets médiévaux. Au nombre de trois, leurs talents culinaires n'avaient d'égale que la noirceur de leurs cagoules.

### **Aloryx le Rageux**

Ce cuisinier, d'une dévotion sans égale et d'une motivation à toutes épreuves, avait un caractère bien trempé et avait une seule hantise dans sa vie : perdre. Il ne supportait pas perdre, ce qui le mettait de temps en temps dans une rage terrible et incontrôlable.

### **Bonipalace l'Illuminé**

Partant toujours d'une bonne attention, ce serviteur se perdait souvent dans les intitulés des plats qu'il apportait à table. Se lançant alors dans une improvisation complètement loufoque, il tentait tant bien que mal de retomber sur ses pattes, à la grande joie de tous les convives du banquet.

### **Bassalix la Mondaine**

Venue d'une famille huppée, cette jeune gouvernante arpentait les pièces du château avec son foulard noir et son sifflet en or pour appeler les convives à table. Malgré des rumeurs folles qui disaient que sa maison avait été construite grâce à un hélicoptère ou que celle-ci faisait ses courses en limousine, elle était irréprochable lorsqu'elle effectuait ses tâches quotidiennes.

**Enfin, chargé par le Saint-Siège de faire régner la paix de Dieu au sein de ce chaos médiéval, un pieux bénédictin assurait seul la mission d'évangéliser les barbares vaincus. (Ainsi que les barbares vainqueurs.)**

### **Benedictus-Franciscus de Theresapolis**

Eternel étudiant, Bénédictus, malgré son âge avancé, est toujours en plein blocus, étudiant des matières aussi diverses que la philosophie, Saint Thomas d'Aquin, le Légionnaire, l'Epiphanie, les belgicismes... Très apprécié des laïcs, son calme olympien lui a valu le surnom de Benedictus Jamènemus auprès des sanglants seigneurs de guerre qu'il conseillait. Partie intégrante de l'establishment médiéval, il a néanmoins une faculté à se mettre au niveau (et ce, malgré son impressionnante carrure) des plus analphabètes, ce qui saura se révéler un atout crucial le moment venu. Grand marcheur, il est chuchoté dans les milieux évangélistes que son rêve serait de faire le tour de la terre à pied, avec pour point de départ et but final le Mont-Cassin, et ce malgré les nombreux obstacles jalonnant le chemin de ce lieu saint.



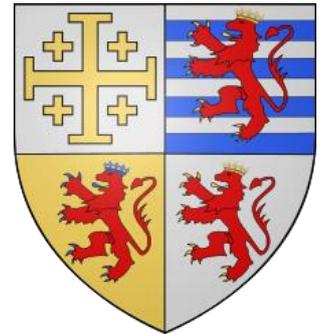
Ici, on peut voir Benedictus répétant le salut scout, lorsqu'il était encore peu accoutumé à celui-ci, et qu'il avait pour réflexe d'y ajouter un « *Allez salut hein des saintes familles !* »

## Les 7 Familles

7 des plus grandes familles d'Europe vont devoir user de tous les stratagèmes pour essayer de s'accaparer le pouvoir. Ils vont devoir se battre, créer des alliances, rompre des traités, trahir des engagements,... pour atteindre la suprématie des familles. Tout se jouera dans un petit village près de Novo Mesto.

### La Maison de Leosuignan :

La famille de Leosuignan est sur le devant de la scène depuis déjà plus de 13 générations, l'ancêtre de Saint Miri, Guy, ayant combattu auprès de certains empereurs romains. Saint Miri est l'ainé de famille, il sait la lourde difficulté qu'il doit assumer et mettra tout en place pour conquérir ce qu'il reste à conquérir. Jadis, Miri était loin d'être un saint homme, il festoyait de trop. Mais une chute à cheval le transforma totalement. Saura-t-il mener sa bande de gais lurons vers le pouvoir suprême ?



### Maison Impallace

La Famille Impallace venant d'Ecosse, est une famille qui, on peut le dire, n'a pas peur de se mouiller. William Impallace aurait tout appris à son neveu Warichard Cœur de Lion. On dit des Ecossais qu'ils sont adultes assez jeunes, Warichard n'échappe pas à cette règle. La légende dit qu'il avait déjà de la barbe à 6 ans. Cette famille est réputée pour être de fins gourmets, mais sauront-ils abandonner leurs Haggis en pleine cuisson pour se battre et défier des ennemis plus rusés et forts qu'eux ?

### Maison de Kissillé

Sir Koalancelot du Lac vient juste de remplacer son frère, parti être sénéchal auprès du Roi Louxis IX. Il n'est en rien comparable avec son prédécesseur. D'un air timide et peu sûr de lui, sa volonté de vaincre énorme lui permettrait de renverser des montagnes. Avec son oreille absolue, il est à l'écoute de ses hommes et prend en compte tout ce qu'ils lui disent. Pour amadouer ses adversaires il n'hésite pas à sortir un de ses instruments, que ceux-ci soient musicaux ou martiaux, lesquels lui permettent de vaincre n'importe quel ennemi. Mais est ce que Koalancelot du Lac, le crollé au cœur d'or, saura se montrer cruel envers ses ennemis le moment venu ?





### Maison de Tourconzié :

La reine Austrid d'Anjou n'est peut-être pas le plus fort des guerriers ou guerrières, mais elle a cette capacité à se surpasser le moment venu. Lors d'un tournoi organisé par la fédération des chevaliers, cette maison réussit à conquérir le 3ème prix devant toutes les autres familles ici présentes. Ils n'hésitent pas à manger avec leurs gamelles avec les gens du peuple, au lieu de manger dans leurs plats de bronzes au château. L'on dit qu'Austrid, avant de devenir chef de famille, fût bannie par ses parents et accueillie par de joyeux saltimbanques. C'est ainsi qu'elle est devenue une narratrice hors pair. Mais ses belles paroles seront-elles suffisantes pour duper les autres maisons ?

### Maison N'gilassau

Tel la plupart des Néerlandais, cette famille venant des Pays-Bas n'est pas grande par la taille, mais se différencie par sa ruse et sa joie de vivre. Pajerin Le Bref en est le parfait exemple, sa tignasse rousse et son visage de jeune puceau, nous induisant facilement en erreur. Chef exemplaire et meneur d'hommes aguerris, il arrive facilement à rassembler ses hommes autour d'un même objectif. Vu son physique peu imposant, il préfère utiliser d'autres armes, comme la ruse. Mais sera-t-il assez fort au moment de réellement se battre ?



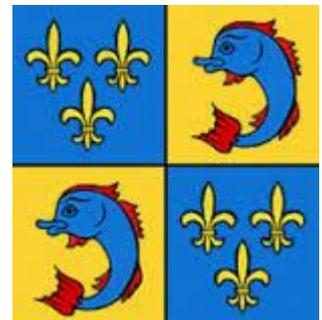
### Maison de Gogaret



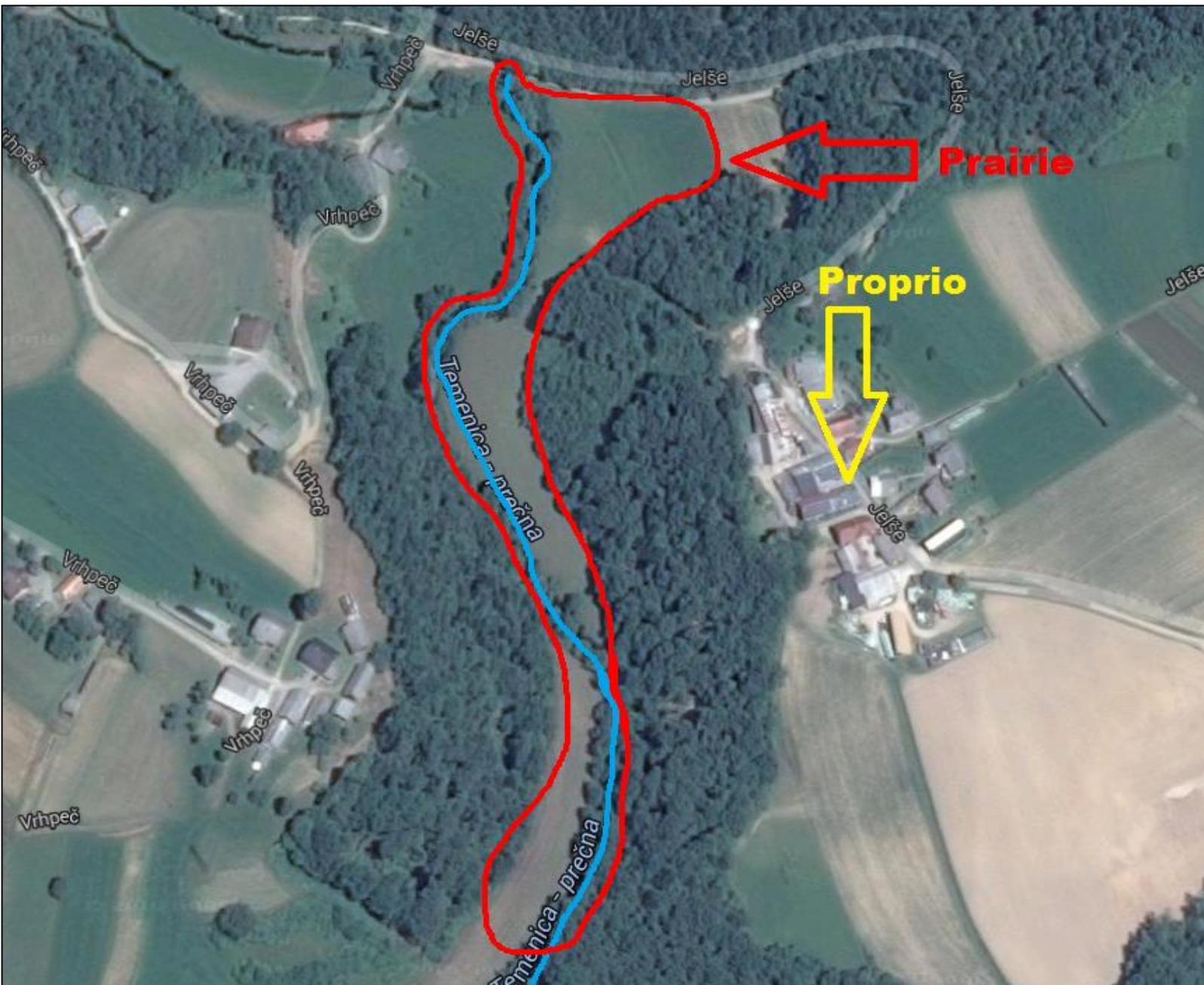
Cette famille vient du Sud de la Croatie, là où l'eau est de couleur turquoise. Son chef, Saladinger, vient d'encore plus au Sud, près de la Perse. On dit de Saladinger que sa force est égale à celle d'Hercule. Sa Maison aurait amené des plats typiques de la ville de Gogaret, tel un de ces mets délicieux nommé la moutrouilloute. Saladinger venant de contrées lointaines, il parle ce que les sages supposent être un mix entre le Latin et le perso-croate. Sans doute est-ce un langage codé pour tromper l'ennemi, espérons pour lui que ses ennemis ne pourront déchiffrer son langage avant la fin.

### Maison Mac Mabeth

Cette famille venant aussi d'Ecosse est la plus grande rivale des Impallace, son chef est Saint Mang le Sage. Durant une année en tant que second de famille, il a su mettre de côté tous ses méfaits pour se concentrer sur son rôle de leader. Loin d'avoir de tout temps été un enfant de cœur (il aurait volé la promesse de Saint Miri), il a bien changé depuis. Tous les membres de sa famille sont des forces de la nature, et sont encore plus robustes que la plupart des Ecosseis. Mais la force est-elle la seule façon de conquérir un empire ?



## La prairie !



Comme on peut le voir sur ce magnifique cliché pris lors du repérage, pendant que nous arpentions la région en hélicoptère, voici notre belle prairie en long et en large (surtout en long). On peut y voir la *Temenica - precna* qui longe et traverse la prairie et dans laquelle nous aurons le plaisir, que dis-je, le privilège de nous baigner et parfois même (pour certains), nous laver... Ce joli cours d'eau est de profondeur tout à fait raisonnable, si bien qu'un plongeur y a été construit !

Vous pouvez aussi voir que nous ne manquerons pas de petit bois pour démarrer nos feux, ni de plus gros pour les entretenir. Et si tout ça ne vous enchante pas déjà assez, sachez que nous aurons même accès à l'eau courante sur la prairie !

Par contre, attention aux proprios car ils ont dans l'idée de venir voler notre fier étendard, un "jeu" apparemment courant chez les scouts slovènes !

## Veggie time

Cher scouts,

L'heure est grave... Mes plus sages conseillers m'ont averti qu'il était presque 20h et que je n'avais toujours pas mangé... Mais en plus de ça, askip l'hiver approche ça craint (enfin je pense)...

Les brebis et agneaux, les vaches et tourtereaux, les lièvres et les tortues, les saumons et les dinosaures se font rares, comme vous le savez, depuis la terrible catastrophe entraînant la mort de 83% de nos pauvres bêtes, causé par l'appel du gain qui entraîna notre bon roi Louixis à commettre l'irréparable lors d'un pari contre lui-même... Qu'il perdit... On ne peut donc plus tuer une seule de nos bêtes sous peine de voir leur espèce s'éteindre définitivement.

On va devoir se serrer la ceinture si on veut survivre à cet hiver qui, si on en croit toutes les prophéties d'antan et les avertissements de nos ancêtres, sera quand même vachement froid.

La nouvelle loi est sortie hier : "Interdiction formelle de tuer le moindre animal jusqu'à nouvel ordre sous peine d'emprisonnement à vie, plus quelques jours!"

Heureusement, notre expert en diététique, *aka* BONTBOK, est là pour nous aider! Végétarien depuis peu, il pourra nous livrer ses conseils contre maigre rançon. Il est maintenant le chef cuisinier royal, c'est lui qui a soigneusement décidé de tous les délicieux plats du grand camp (que nous ne manquerons pas de trop cuire pour ensuite servir froid aux nobles seigneurs qui se joindront les yeux pleins d'innocence à notre tablée).

### **Premier grand camp veggie de l'histoire de la Cinquième !**

Ça semble fou mais il ne faut pas avoir peur. Selon Bontebok, c'est plus simple qu'il n'y paraît, comme le dit son slogan : "A chaque jour suffit sa peine, à chaque viande suffit son légume".

Mais en fait, pourquoi est-il devenu végétarien?

C'est simple : "10 bonnes raisons de devenir végétarien"

1. Parce que manger de la viande nuit à l'environnement
2. Parce que les animaux sont doués de sensibilité
3. Parce qu'un poulet n'est pas moins bête qu'un chien
4. Parce qu'élevage industriel = souffrance animale
5. Parce que manger de la viande est mauvais pour la santé
6. Parce que la déforestation !
7. Parce que l'élevage consomme trop d'eau
8. Parce que la consommation de viande contribue à la famine
9. Parce qu'être végétarien, ce n'est pas si compliqué
10. Parce qu'être végétarien, c'est cool !

## **Le Moment Athlétique de Bontebok**

Avoir des plaques de chocolat à la fin du grand camp, **c'est possible!**

Tu veux être fit comme moi ?!!!?? **C'est possible!**

Chaque jour de grand camp (dans la mesure du raisonnable), j'organiserai une séance sportive de renforcement musculaire !

Certain jours (annoncés la veille), Bongo et moi irons courir quelques kilomètres dans la belle nature slovène. Tu pourras nous accompagner, pour ça tout ce qu'il te faut c'est ta tenue de sport, ta motivation sans bornes et de bonnes chaussures de course.

*N'hésite pas* à déjà commencer ton entraînement chez toi dès maintenant.

**C'est facile!**

1. Commences par 15 secondes de gainage sur les coudes, enchaîne avec 15 seconde sur le côté puis 15 seconde sur l'autre et enfin 15 seconde sur le dos. Fais plusieurs séries ! Si tu sais tenir plus longtemps *n'hésite surtout pas !!*

2. Couches-toi sur le dos avec les mains le long du corps, lève les jambes et dessine de grands chiffres dans le vide avec (de 1 jusque 10). Fais plusieurs séries. Si tu sais aller jusque 15, *n'hésites surtout pas !!*

3. N'hésites surtout pas à faire quelques séries de pompes, c'est idéal. Commence par 5 pompes en écartant fort les mains, puis c'est reparti pour 5 en rapprochant tes mains, et ainsi de suite jusqu'à avoir les mains collées. Si tu sais en faire plus que 5 à chaque fois, *n'hésites surtout pas !!*

4. Mets tes plus belles chaussures de course, enfile ton maillot de foot de la Belgique, prends toute la motivation que tu peux trouver, mets-la dans ta poche, et vas courir dehors pour quelques kilomètres. S'il fait beau c'est idéal !!!! S'il ne fait pas beau ce n'est pas idéal mais c'est pour ça que je t'ai dit de prendre toute ta motivation avec toi dans ta poche. Si tu as des copains ou mieux des copines avec qui aller courir, *n'hésites surtout pas !!*

5. N'oublie jamais de t'étirer avant et surtout après chaque séance sportive, s'ils sont polis, tes muscles t'en remercieront!

6. Après tout ce sport, tu dois être bien trempé de sueur, *n'hésites surtout pas* à prendre une douche revigorante, ou même un bain si le cœur t'en dis. N'oublies pas que tu n'es pas seul à la maison.

7. Si en fait tu es seul à la maison tu peux sauter la phase 6, *n'hésites surtout pas !*

Ces 7 étapes ne sont que le début très basique de ton entraînement, nous verrons ensemble des dizaines d'autres exercices au grand camp lors de nos petites séances journalières !

# ***Idéal !!***

## Compte rendu du repérage

Alors que le blocus arrivait à grands pas, votre staff décida de s'envoler pour la Slovénie afin de trouver d'une part une prairie pour camper en juillet, mais aussi afin de dénicher les meilleurs plans pour VOUS LES SCOUTS ! Nous sommes partis du 4 au 7 décembre et nous avons prévu de louer une voiture pour pouvoir joindre nos contacts sur place et visiter un peu le pays.

### 1er jour de repérage : Départ à Charleroi

Que l'aventure commence ! Après avoir caché la destination à la plupart de nos proches et après avoir fait de fausses photos d'avions Ryanair dans le terminal de Charleroi, nous nous envolons enfin avec Wizzair pour la Slovénie. Sur place, il est déjà temps de récupérer la voiture et d'aller à la première ville qui se trouve sur notre route : Bled. Nous y logerons la première nuit. Chose curieuse à noter : les Slovènes ont tendance à crier « Karkarooooov » quand ils vont aux toilettes. En tout cas, c'est l'expérience un peu douteuse à laquelle nous avons assisté au McDonald de Ljubljana.

### 2ème jour de repérage : Bled et ses alentours

C'est de bon matin que nous nous réveillons pour nous rendre à l'office de tourisme de Bled. Là-bas, on nous renseigne d'une part des terrains qui sont propriété des scouts locaux, et d'autre part quelques visites à faire dans les alentours. Nous passons donc notre journée à arborer la région à la recherche de prairies. Nous nous sommes ensuite dirigés vers les gorges de Vintgar où nous avons passé toute l'après-midi. L'intrépide Bok s'est jeté dans une eau certes azur mais glaciale : il l'a regretté pendant toute l'après-midi... Après la visite, il est vite temps de reprendre le large vers la réserve naturelle de Triglav.



### 3ème jour de repérage : TOUS AU SKI !

Nous baladant dans le parc naturel qui est très montagneux, nous décidons de prendre de la hauteur grâce à un téléphérique. « On aura de belles prises pour les vidéos annonçant la destination » se dit-on. Quelle est notre surprise de tomber tout en haut sur une véritable station de ski. On apprend assez rapidement que le Skipass est gratuit et que le matériel coûte à peine 10 euros par personne pour la journée. Et voilà que, un instant plus tard, le staff se retrouve sur les skis en train de slalomer sur l'unique piste ouverte ce week-end-là. Même si la neige n'était pas incroyable, même si le domaine « skiable » n'était rien à côté de ce que nous connaissons en France, skier en short et avec son foulard restera une expérience tout à fait étonnante et inoubliable ! A noter que Bok (encore lui) qui avait la dégaine d'un skieur allant chercher sa flèche d'or, a misérablement cassé son bâton en voulant prendre le 1er télésiège.



L'après-midi s'est achevée par une promenade le long de la cascade de Savica, toujours dans le parc naturel.

### 4ème jour de repérage : Temps de trouver une prairie !

C'est un peu fébriles que nous quittons notre logement le lundi. Certes, nous avons vu de magnifiques endroits, nous avons skié, mais nous n'avons toujours pas de prairie pour le camp. Heureusement, nous avons des contacts avec qui la communication est laborieuse mais efficace grâce à un bon vieux Google Traduction. Nous arrivons donc à Mirna Peč pour voir ce qu'on peut nous proposer. On tombe sur une bourgade médiévale où les poules courent en liberté dans la rue et où le village se limite à une rue. Nous sommes cependant accueillis comme des rois. Toute la famille se réunit dans le salon pour nous recevoir : des enfants par dizaines nous sont présentés. On nous offre des boissons chaudes, ressemblantes à du café, mais qui s'avèrent finalement être un piège... Et on discute détails pratiques ! En fin d'après-midi l'affaire est conclue à notre grand soulagement, et il est déjà temps de foncer à Ljubljana pour reprendre notre avion retour.

## Les alentours de Mirna Pec

Très chers scouts,

Comme vous le savez déjà depuis l'après-midi destination, nous partons en Slovénie. La Slovénie est un magnifique pays mais ça je ne vous apprends rien de nouveau. Cependant on ne vous a certainement pas parlé en détail de la magnifique région où nous allons. Nous serons dans la région sud-est de la Slovénie, très connue pour ses pittoresques massifs de *Gorjanci* (Alpes Doctraki à la jonction avec la plaine de Panoramix). La commune urbaine la plus proche de notre endroit de camp est Novo Mestro qui veut dire en allemand : "Neustadt" (j'espère que vous avez compris que je disais « nouvelle ville »!). Le Maire de cette commune s'appelle Alojz Muhic (en français c'est : « Alors on danse »). Les habitants de cette commune ne roulent qu'en Renault Twingo III car c'est la seule usine automobile de Slovénie.



Notre magnifique endroit de camp est situé au nord de cette petite commune et comporte approximativement 19 habitants donc aucune fille car elles ont compris qu'il n'y avait aucun avenir à rester dans un trou perdu comme celui-là. Notre camp se situe à côté de la fameuse *Temenica-precna* qui est la rivière tributaire du plus grand fleuve de Slovénie : la *Krka* (aussi appelé dans le film culte "Le Crocodile du Botswana" : le Kala Kala).

Les magnifiques paysages montagnards ne manquent pas à l'appel : trois églises (Tri-Fare) complètement gothiques (celles-ci n'ont pas de piercings) au milieu de nulle part et également un magnifique sanctuaire où beaucoup de Romains sont morts après l'arrivée de Spartacus. Ce dimanche 1er mai il devrait faire entre 15 et 5 °C (déjà beaucoup mieux que le temps pourri qu'on se tape ici...) et lundi et mardi il devrait y avoir grand soleil et les températures vont grimper jusqu'à 21 °C! N'oubliez donc pas votre magnifique maillot et surtout de la bonne humeur au camp qui s'annonce d'ores et déjà incroyable. Et comme dirait Sir Godefroy de Montmirail: *Montjoie, Saint-Denis, que je conquise la Slovénie !*

*Tinquième*

*Loves*

*Slovenia*

## La Slovénie

Après un très long trajet de carrosse, la Cinquième débarquera en Slovénie !

Qui des scouts, des parents ou des anciens auraient misé un centime sur la Slovénie ? La Slovénie, ce pays méconnu en Belgique. Etes-vous capable de me citer plus de 2 villes de Slovénie ? Pourtant ce pays regorge de paysages plus beaux les uns que les autres. La Slovénie est aussi appelée « la Suisse des Balkans », avec des montagnes magnifiques et des gens incroyables.

La Slovénie n'est pas un pays énorme, elle fait presque 2/3 de la Belgique et ne compte que 2.000.000 d'habitants. Au final il est vrai qu'au moment de choisir la destination du grand camp, la Slovénie n'était pas un pays aussi Bling-Bling que la Grèce ou l'Italie. On s'imaginait la Slovénie comme un pays de l'ex-URSS, où le moyen de locomotion préférentiel est encore le cheval (dommage pour vous le cheval-stop est tout aussi interdit que l'auto-stop). Vous les preux chevaliers devrez faire sans vos fidèles destriers. Après que Gorbatchev et ses potes soient partis de Slovénie, le pays s'en est plutôt bien remis, ils ont su s'adapter et se remettre à l'ordre du jour.

Bien que la superficie totale de la Slovénie ne soit que d'environ 20.000 km<sup>2</sup>, il y a près de 10.000 km<sup>2</sup> de forêt (hyper chill pour trouver du bois pour le feu), 7000 km de sentiers de montagne balisés (hike de folie non ?). Plus de 56% du territoire est couvert de forêts, ce qui place la Slovénie parmi les 3 pays d'Europe les plus boisés. Ne vous en faites pas, les cartes ne datent pas du Moyen Age, ce n'est pas la Grèce. Si vous vous perdez et que vous vous retrouvez face à un grizzli, ce sera de votre faute et vous saurez que vous n'êtes point sur le bon chemin, chers chevaliers.



Mais donc une fois que vous êtes perdus et que vous ne savez pas rejoindre un village avant la tombée de la nuit, ne vous inquiétez pas la Slovénie compte 10000 grottes, vous ne devrez pas dormir dans des toilettes publiques. De par leur expérience et la sagesse inhérente à leur fonction, les chefs savent très bien que le hike est la meilleure partie du camp. Mais un hike à l'étranger, c'est encore plus folie et si en plus de ça on voit des paysages de dingues comme en Slovénie, là c'est le *top deck*.

Aux bilingues parmi nous qui pensaient pouvoir parler anglais à la populace locale, unlucky pour vous le niveau d'anglais des Slovènes n'est pas fou, ils parlent mieux allemand qu'anglais. Il va donc falloir baragouiner pour draguer les locales. En partant vous pourrez les saluer en disant *iti hi eh* (« allé salut hein »).

Et comme dit le proverbe slovène *Naj petelin čez prag , boste kmalu videli na bife.* (utilisez Google Traduction pour les noobs)

## Le Hike à l'Étranger

A l'approche du grand camp, je suis sûr que vos sacs sont déjà faits et que votre liste de matériel à préparer est terminée. En tant que bons scouts que vous êtes je ne remets pas ça en doute. Par contre, avez-vous pensé à emporter votre boussole adorée ?

Et oui, les hikes à l'étranger ont la réputation d'être les plus chaotiques. Certains se souviendront des histoires en Grèce où des parties de cartes manquaient et que certaines patrouilles finissaient leur marche vers 23 heures après s'être perdu plusieurs fois sur la journée. Cette année avec les cartes topographiques haute qualité, digne des plans les plus précis de la NASA, l'orientation prendra un tout nouvel élan. Utiliser les courbes de dénivelés comme chemin, traverser des rivières à la nage... tout ça c'est du passé.

Comme vous le savez probablement le hike, surtout à l'étranger, représente une grande partie du grand camp et crée une toute aussi grande partie des souvenirs que vous en garderez sachant qu'il dure plus longtemps qu'un simple camp en Belgique.

Cette année plusieurs possibilités se proposent à nous pour l'itinéraire.

Cette année le staff déborde d'imagination mais n'arrive pas à se décider. C'est pour cela qu'on vous propose quelques idées ci-dessous pour vous donner un avant-gout de ce qui vous attend en juillet. Alors vous pensez quoi du fait de terminer votre hike sur les plages croates au sable blanc ? Tous avec son petit maillot cinquième à faire bronzette et admirer l'horizon. On pourrait aussi imaginer de se diriger vers la capitale Slovène (Ljubljana) et en profiter pour aller visiter cette splendide ville, rencontrer des scouts locaux comme le staff l'avait fait à Venise lors du camp en Italie en 2010. Ou bien on pourrait tout simplement profiter de la région magnifique autour de la prairie. Une région connue pour les parcs nationaux remplis d'ours, d'anciens châteaux un peu partout, les petits villages historiques... Le staff réfléchit toujours à quelles options prendre mais ne vous inquiétez pas, un hike de folie vous attendra cet été.

Comment réussir son hike :

Préparer son sac comme un chef :

- Sac de couchage
- Boussole
- BOTINES
- Affaires de rechange en suffisance

Ce n'est pas grand-chose mais cela vous assure de passer un hike sans stress, même lors du moment où votre SP vous annoncera qu'il a perdu la carte.

## Petit Lexique

Pour les motivés, n'hésitez pas à déjà vous avancer dans l'apprentissage de cette magnifique langue qu'est le Slovène.

Tout d'abord la prononciation :

c se prononce *ts* comme dans *tsar*  
č se prononce *tch* comme dans *tchèque*  
g se prononce toujours *gu* comme dans *guitare*  
h comme si on soupirait fortement  
j toujours prononcé *y* comme dans *yoyo*  
l comme en français, mais il peut parfois se vocaliser en *ou*  
r toujours roulé comme en italien  
s toujours *ss* comme dans *slovène*  
š correspond au son *ch*  
u toujours prononcé *ou*  
v comme en français, mais il peut parfois se vocaliser en *ou*  
ž s  
e prononce *j* comme dans *jeu*

---

Ensuite quelques mots qui vous pourraient être utile pendant le grand camp :

Oui	<i>ja / da ya / da</i>
Non	<i>ne / nè</i>
S'il vous plait	<i>prosim / prossim</i>
Merci (beaucoup)	<i>hvala (lepa) / hvala lépa</i>
De rien	<i>malenkost / malènkost</i>
Tenez	<i>izvolite / izvolitè</i>
Bonjour !	<i>Dober dan! / dober da-n</i>
Bonsoir !	<i>Dober večer ! / dober vèchèr Dobro</i>
Bonjour (matin) !	<i>jutro! / dobro youtro</i>
Au revoir !	<i>Na svidenje! / na svidènye</i>
Comment allez-vous ?	<i>Kako ste? / kako stè</i>
Comment vas-tu ?	<i>Kako si? / kako si</i>
Bien, merci.	<i>Dobro, hvala. / dobro, hvala</i>
D'accord.	<i>V redu. / ou rédou</i>
Je ne sais pas.	<i>Ne vem. / nè vèm</i>
Bon appétit !	<i>Dober tek! / dober ték</i>
Excusez-moi, monsieur / madame...	<i>Oprostite gospod / oprostitè gospodd gospa... / gospa</i>
Pardon !	<i>Pardon! / pardo-n</i>
Avec plaisir !	<i>Z veseljem! / zvèssèlyèm</i>
Enchanté(e)	<i>Me veseli! / mè vèssèli</i>
Ça me plaît beaucoup	<i>Zelo mi je všeč / zélo mi yé ouchètch</i>
Ouvert / fermé	<i>odprto / zaprto / odpèerto / zapèerto</i>

Tirez - Poussez  
Chien méchant  
Je t'aime

### Quelques questions :

est-ce que ? / *ali* ? / **ali**  
qui ? / *kdo* ? / **kdo**  
quoi ? / *kaj* ? / **kai**  
avec qui ? / *s kom* ? / **skom**  
avec quoi ? / *s čim* ? / **stchim**  
à qui (possessif) ? / *čigav* ? / **tchiga<sup>ou</sup>**  
où ? / *kje* ? / **kyè**  
vers où ? / *kam* ? / **kam**  
d'où ? / *od kod* ? / **otkott**  
pourquoi ? / *zakaj* ? / **zakai**  
comment ? / *kako* ? / **kako**  
combien ? / *koliko* ? / **koliko**  
quand ? / *kdaj* ? / **kdaï**  
jusqu'à quand ? / *do kdaj* ? / **do kdaï**

### Si tu n'as toujours rien compris :

*Slabo govorim slovensko.*  
**slabo govorim slové-nsko**  
Je parle mal le slovène.  
*Ali lahko ponovite ?*  
**ali laHko ponovitè**  
Pouvez-vous répéter ?  
*Kaj pomeni... ?*  
**kai pomèni**  
Que signifie ?  
*po slovensko / po slové-nsko / en slovène*  
*po francosko / po fra-ntsosko / en français*  
*po angleško / po a-ngléčko / en anglais*

**Allez salut hein !**

*Vleči - Rini / vlétchi / rini*  
*Hud pes / houdd pæss*  
*Ljubim te / lyoubim tè*

### Comment s'orienter :

tout droit / *naravnost / nara<sup>ou</sup>nost*  
à droite / *na desno / na désno*  
à gauche / *na levo / na lévo*  
derrière / *za / za*  
devant / *pred / prèdd*  
près / *blizu / blizou*  
loin / *daleč / dalètch*  
rue / *ulica / oulitsa*  
feu de signalisation / *semafor / semafor*  
nord / *sever / sévoer*  
est / *vzhod / ouzHodd*  
ouest / *zahod / zaHodd*  
sud / *jug / youg*

*Ne razumem.*  
**nè razoumœem**  
Je ne comprends pas.  
*Počasi, prosim!*  
**potchassi, prossim**  
Lentement, s'il vous plaît !  
*Kako se reče... ?*  
**kako sè rètchè**  
Comment dit-on... ?  
*po slovensko / po slové-nsko / en slovène*  
*po francosko / po fra-ntsosko / en français*  
*po angleško / po a-ngléčko / en anglais*

**Iti hi eh !**

## Vidéos Destination : le making of !

Vous avez regardé les vidéos de l'après-midi destination en boucle<sup>1</sup>, mais certaines choses vous intriguent encore ? Les effets spéciaux sont trop bien ficelés, les changements de plans bluffants et les acteurs trop doués pour être naturels ? Voici en exclu l'explication de quelques tours de passe-passe épatants...<sup>2</sup>

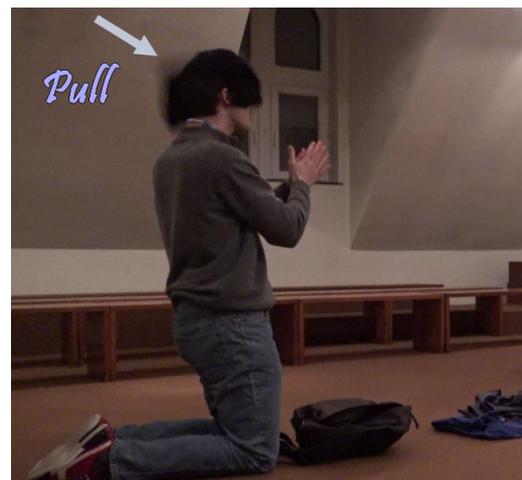
### 1. L'uniforme de Benoît



Cet effet est sans doute le plus bluffant de tous. Dans la vidéo d'arrivée du Staff, Benoît ne trouve plus son uniforme qu'il croyait avoir mis dans son sac. Il se met alors à prier et son uniforme tombe du ciel !

Nous avons longuement hésité à dévoiler ce truc qui est clairement le plus élaboré de tous. Le milieu du cinéma risque d'ailleurs de nous faire un procès s'il apprend que nous avons dévoilé ce tour très connu dans le milieu. Si vous ne voulez pas vous « spoiler », arrêtez de lire directement !

En réalité, Axis se trouvait en hauteur (il y a des escaliers à gauche du cadre de la caméra) et a jeté l'uniforme de Benoît au moment où ce dernier priait. C'est pour cette raison que l'uniforme tombe d'en haut ! C'est aussi pour cela que la caméra est fixe pendant toute la scène : Axis ne pouvant pas la tenir (il devait jouer le rôle d'artificier), il l'a déposée dans un coin ! Dans la même veine, quelques secondes plus tard, Axis lance le dernier élément de l'uniforme qui manque : le pull scout de Benoît, qui assomme ce dernier. Mais pas de panique, tout cela était prévu. Benoît est un formidable acteur, il n'a évidemment pas été réellement assommé. On sait que ça fait beaucoup d'informations à digérer d'un seul coup... Prenez donc votre temps et relisez ce paragraphe pour être certains d'avoir bien compris tout ce qui se cache derrière cet effet spécial. :-)



<sup>1</sup> [www.cinquieme.be/videos/apres-midi-destination-2016](http://www.cinquieme.be/videos/apres-midi-destination-2016)

<sup>2</sup> Ce sont souvent des trucs secrets, des « ficelles du cinéma ». Veille à ne pas les divulguer au grand public.

## 2. Le faux périple de Bontebok

Toujours dans la vidéo d'arrivée du Staff, c'est cette fois une séquence de Bontebok qui illustrera un autre truc très connu dans le milieu du cinéma : le « faux changement de décor ». Souvent, dans les grands films, on tourne plusieurs scènes différentes au même endroit, mais en donnant l'illusion d'être à des kilomètres de là. Voyez pas exemple ici : trois plans différents du départ en scooter de Bontebok sont tournés dans la même rue et, par d'astucieux choix de montage, le spectateur croira jusqu'au bout qu'en réalité, l'aventurier parcourt une distance colossale.



Scène de départ de Bontebok. Il prend le virage vers la droite. On peut apercevoir une voiture à gauche...



À gauche : arrivée de Bontebok depuis une autre rue... Il passe devant la voiture !

À droite : dans la vidéo d'annonce de la destination cette fois, on retrouve Bontebok qui enlève son casque avant d'entrer dans la caravane. On peut apercevoir, en toile de fond, la même voiture que précédemment.

Et **en exclu** une info toute neuve : cette voiture, c'est la voiture avec laquelle Axis était venu pour le tournage chez Bontebok !!!!!!!!!!!!!!!<sup>3</sup>

## 3. Deus ex machina

En théâtre (et, par analogie, au cinéma), on appelle « deus ex machina » l'apparition d'un événement imprévu et « sorti de nulle part » qui vient régler un problème de façon à peu près magique (typiquement un dieu dans l'Antiquité). C'est ce qui arrive dans la vidéo d'annonce de la destination, lorsqu'apparaît magiquement une carte d'Europe dans la tunique de la voyante. C'est, pour rappel, grâce à cette carte que Bontebok trouvera quelques instants plus tard la destination du grand camp...

<sup>3</sup> NDLR : Le CT vous fait ainsi très fièrement (et subtilement) part de sa réussite au permis pratique



À gauche : la voyante lorsqu'elle vient d'être assommée.

À droite : la voyante quelques instants plus tard, quand Bontebok cherche (justement) une carte sur laquelle il pourra essayer le pendule qu'il vient de trouver dans un sombre recoin de la roulotte.

#### 4. Effets spéciaux de type « synchronisés »

Dans la vidéo « The Intendants », Bassaris fait deviner son totem avec un jeu de pendu. Cependant, à cause des restrictions budgétaires, l'équipe de tournage n'a pas pu se procurer d'écran télé tactile. Il a donc fallu imaginer une solution pour qu'au moment où Bassaris appuie sur l'écran avec son petit bassaris en peluche (true story !), la bonne lettre soit enregistrée dans le jeu du pendu.

Eh bien, croyez-moi ou ne me croyez pas, mais en réalité, Pallas était en coulisse (c'est-à-dire derrière la caméra, NDLR) et tenait en main



une tablette électronique sur laquelle tournait le jeu. Il appuyait sur la même lettre que Bassaris au même moment que ce dernier ! C'est exemple type d'effet spécial synchronisé. Imaginez-vous : une seule erreur, et c'est foutu, il faut tout recommencer. Il paraît que plusieurs scènes des « Visiteurs » et de « Gladiator » ont été réalisées de cette façon.



#### 5. La télékinésie

Dans la vidéo d'annonce de la destination, Bontebok utilise ses pouvoirs secrets pour assommer la voyante en faisant tomber une mappemonde sur cette dernière. Comme vous le savez, tout bon magicien garde ses meilleurs tours pour lui, aussi ne dévoilerons-nous pas le jeu d'effets spéciaux qui a permis de réaliser cette scène.

## 6. Quelques faux raccords

Un autre truc très connu dans le monde du 7<sup>e</sup> art est le « faux raccord ». Il s'agit de raccorder deux plans l'un avec l'autre mais *en laissant une incohérence entre les deux plans*. Cela permet aux films à grand budget de faire parler d'eux dans les critiques et sur les réseaux sociaux et donc d'engranger des rentrées. Quelques exemples.



1 À gauche : Alopex se dirige vers la voiture pour ouvrir à Tangara, mais il n'y a personne à la place passager.

À droite : quelques instants plus tard, Tangara est sur la place passager et attend impatiemment qu'Alopex vienne le délivrer.

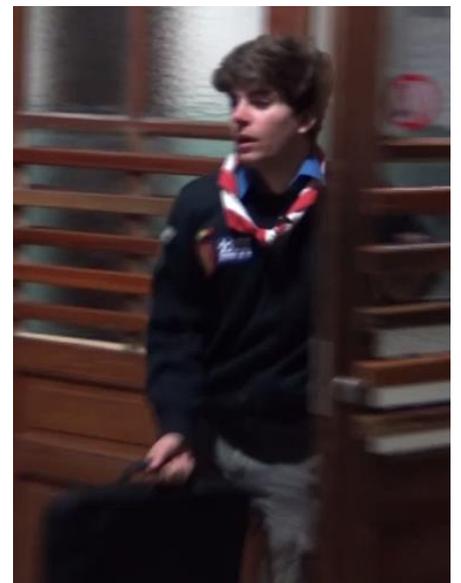


2 Quand Alopex part en voiture, son uniforme est comme sur la photo de gauche ; quand il revient prendre ses affaires, son foulard a changé de place.



3 L'entrée de Bongo dans le petit hall devant le réfectoire est assez impressionnante : de dos, on dirait qu'il prend sa malette de la main gauche. De face cependant, tout indique qu'il a la malette dans la main droite...

+ Il y a d'autres effets spéciaux et faux raccords dans les vidéos. Si tu vois quelque chose, viens le dire au Staff ! Chaque élément trouvé sera un point bonus pour le jeu de 24h. Toutes les vidéos sont ici : [www.cinquieme.be/videos/apres-midi-destination-2016](http://www.cinquieme.be/videos/apres-midi-destination-2016)



## **Anecdotes Grèce 2013**

*Un grand camp à l'étranger, c'est souvent la folie... dans les deux sens du terme. Retour sur quelques moments forts du Staff en Grèce.*

### **Tombera, tombera pas ?**

En pleine nuit, retour des visites quotidiennes des patrouilles en hike. Serval conduit la camionnette, Otocyon est sur le siège passager. Tout se passe bien, jusqu'à ce qu'une route grecque fasse un tournant en épingle à cheveux. Une fois embarqués dans le tournant, les deux aventuriers voient avec effroi une roue avant de la camionnette suspendue dans le vide : le tournant était trop étroit ; Serval avait heureusement mis la pédale du frein au plancher. « Maintenant, plus le choix », dit-il, « soit j'arrive à faire un beau démarrage tout en lâchant le frein, soit je foire et... » Otocyon a bien fait d'avoir confiance en son aîné. #AuBordDuGouffre #CourageHonneurBravoureEtCompétence

### **Un guerrier possédé**

En pleine nuit, Serpentaire se lève : « Les gars, les gars, qu'est-ce que je fais avec mon sac de couchage dans la camionnette ? ». Quelques têtes à moitié endormies se dressent dans les ténèbres, visiblement gavées. « Serp', t'es encore en train de faire un de tes drôles de rêves.

- Mais, les gars, arrêtez de vous moquer de moi, je vous jure, on est en train de dormir dans la camionnette !
- Serp'... on est dans la tente là, en pleine nuit. T'en es conscient ?
- Ah, euh...
- Rendors-toi. » #LeSoleilTapeTropFort

### **Fatigue et sagesse**

Le camp en Grèce était très chargé de trajets en voiture : dès qu'il fallait aller faire le tour des patrouilles en hike, on n'était pas revenus sur la prairie avant deux ou trois heures du matin au moins, alors que le rendez-vous était fixé à 22h avec les scouts. Difficile, dans ces circonstances, de ne pas être crevé... surtout quand on est le seul conducteur de sa team. Otocyon, consciencieux, remarque à un moment que les paupières d'Husky (CT à l'époque, ndr.) s'alourdissent dangereusement. « Hey, Husky, tu t'endors au volant, faisons une pause !

- Ouais... tu veux pas conduire toi ?
- Quiiiiiiid ? J'ai pas mon permis, et je sais à peine la différence entre la pédale d'accélération et la boîte de vitesse...
- Pas grave, prends le volant je te dis !
- OK, on va se calmer et on va faire une pause. » #VoixDeLaSagesse

### **Camp de jeunes de Nea Peramos**

Pour la journée olympique, le Staff voit grand, et envisage une rencontre avec des jeunes grecs dans un camp de vacances voisin. Hovawart, Axis et Alopex vont rencontrer les animateurs locaux pour voir ce qui est faisable. Tout semble plutôt bien, jusqu'à ce que l'animateur grec ajoute : « Ah, encore une chose. Les jeunes ne peuvent pas aller aux toilettes seuls. Il faut de temps en temps demander qui doit y aller, former des rangs deux par deux, et les faire vous suivre jusque-là en silence. Ils doivent être accompagnés par un adulte » Hovawart et Axis se regardent : ça commence à devenir bizarre... Mais enfin, pas de quoi s'inquiéter outre mesure. « Ah, et aussi, si on perd une balle, par exemple si la balle du terrain de volley sort du terrain et est introuvable, le jeu est fini.

- Mais, répond Hovawart, si vous n'avez pas assez de balles, on peut amener les nôtres.
- Non, le règlement est clair : il faut des documents administratifs si on veut changer la balle associée à un terrain. »

Là, ça devient vraiment space. L'inquiétude commence à monter dans le Staff ; mais enfin, toujours pas de quoi pleurer. Quand on dit au revoir, Hovawart veut satisfaire sa curiosité sur un dernier point « Une dernière question : ces barreaux, du côté de la plage voisine, ça sert à quoi ? et pourquoi y a-t-il des grilles qui empêchent de se balader avec vue sur mer ?

- Ça, monsieur, c'est parce que les vues sur la mer, ça fait trop penser à la liberté. Il faut que nos jeunes se souviennent bien qu'ils sont enfermés. Allez, à la semaine prochaine ! » #JO2013

### **You had one job**

Pendant le hike, plusieurs patrouilles ont eu l'occasion de dormir près d'un sommet montagneux, dans un chalet réservé par le Staff pour l'occasion et à plus d'une heure de route (des lacets) depuis la prairie. Après avoir été voir la dernière de ces patrouilles, Serval et Axis annoncent fièrement : « Tout est en ordre, la patrouille a bien pris soin du chalet et on a remis les clés dans l'endroit secret à côté de la...

- QUOI ? Il fallait ramener les clés, je vous l'ai dit mille fois, vous aviez un seul job les gars !
- Oups, désolé Husky, mais comme tu parles beaucoup, on n'écoute pas tout...
- Bon, qui a le permis et deux heures devant lui ? Serpentaire, t'es parti ! » #Punition #AssumageDesErreursDesAutres

« Ok », dit Serpentaire, « Hystrix, tu viens avec moi ? » #DoublePunition

### **Même les scouts ont de l'honneur**

En précamp, et même pendant le camp lui-même, le Staff devait régulièrement se rendre chez les propriétaires, qui habitaient une maison du village d'Elefthères. Au début, les propriétaires nous avaient proposé de laver nos vêtements, mais évidemment, le Staff avait répondu que pas besoin, qu'on a l'habitude, qu'on est des scouts, etc.

Arrive un jour où Husky va chez la propriétaire ; celle-ci lui pose la question une énième fois. « Tu es sûr que tu ne veux pas que je lave tes vêtements ? Non mais, je sais bien que vous êtes scouts, j'ai moi-même été guide et je connais le principe, mais je n'ai jamais vu quelqu'un porter un T-shirt autant de jours que cela, Pierre... » Regard gêné du CT. #PolitesseGrecque

### **Julie nous trahit**

Tout se passe bien, le hike vient d'être lancé et le Staff en profite pour rendre visite aux propriétaires. La conversation va bon train, jusqu'à ce qu'une des deux filles glisse : « Ah tiens, on a vu certains de vos scouts tantôt, les pauvres, ils devaient beaucoup marcher, et avec des grands sacs tout ça ! Évidemment, je leur ai proposé de les amener en voiture à leur destination. Mais ils ont refusé catégoriquement. Bizarres, vos scouts... » #IlsOntRéussiLeTest

### **Le jeu de nuit 2013, une œuvre incomprise**

Au programme pendant le camp en Grèce : un jeu de nuit dont le responsable en chef est Serpentaire. Quelques repérages dans le coin, deux-trois farces pendant le hike (« mais qui a bien pu mettre du ketchup sur vos malles ? »), une poignée de rumeurs lancées avec tact (« on a vu des drôles de types dans le coin de la prairie avec des pots de ketchup et pas contents... »), un complice grec prêt pour débarquer à une heure précise sur la prairie et crier des trucs en grec : tout était prévu pour que le jeu de nuit soit une réussite. Tout, sauf la fatigue.

Cela faisait des jours qu'on n'arrêtait pas : à peine le hike fini, la Troupe est partie sur Thassos pour le jeu de 24h ; le lendemain, les visites culturelles s'enchaînaient dans la région ; le lendemain encore, c'était les jeux olympiques. Et le soir des jeux olympiques, ça devait être le jeu de nuit.

Mais quelques heures avant le lancement prévu de ce jeu de nuit, il fallait voir l'intérieur de la mammoth : deux chefs dormaient sur un banc, un autre venait de s'endormir par terre juste parce qu'il a oublié, à ce moment précis, de garder ses yeux ouverts. Et dehors, la prairie, ou plutôt le champ de bataille, que des corps fatigués jonchaient à gauche à droite ; les seules conversations étaient à sens unique, et c'est mieux comme ça, car personne ne voudrait entendre ce que la fatigue allait encore faire dire à ces scouts.

Réunion Staff de crise (avec les réveillés). « Bon, ce jeu de nuit. On annule ?

— On annule. T'inquiète Serp', t'en auras d'autres. » #TantPisPourLesRumeursEtLeKetchup

### **Thassos, l'enfer du paradis**

Le précamp est l'occasion de faire du repérage pour toutes les activités, y compris le jeu de 24 qui se déroulera sur l'île de Thassos. C'est avec ces simples mots que Serval et Axis arrivent à convaincre Husky qu'ils doivent passer un jour sur l'île, connue pour sa production de marbre blanc. Une fois arrivés sur place, ils louent un scooter pour explorer les recoins de l'île paradisiaque et trouver des endroits parfaits pour les épreuves. Enthousiasmés par les superbes paysages et les villages pittoresques de l'île, les deux aventuriers sont plutôt contents d'avoir réussi à décrocher ce job dans le Staff. Découvrant de magnifiques carrières de marbre blanc, ils décident de suivre cette piste, qui les mènera finalement sur un joli site d'extraction de marbre. Petit problème, le scooter commence à faiblir. Pas grave : dans les pentes, Axis court à côté, et c'est réglé (ça lui fera du sport). « Serval, on retournerait pas en arrière ?

— Bonne idée ! Mais en fait, on vient d'où ? Et on est où sur la carte ?

— On vient de ce chemin. Regarde. »



Ils empruntent le chemin, qui les fait sinuer dans les bois alentours. Au bout, le chemin émerge devant un paysage qui leur donne depuis des cauchemars une nuit sur deux : la *même* carrière de marbre blanc. « Bon, essayons par là cette fois », dit Serval avec une boule au ventre en indiquant un petit chemin qui se dirige vers la mer. Axis ne répond même pas et le suit. Le moteur fait des drôles de bruits et indique être en surchauffe ; il faut l'éteindre au bout d'un moment et le pousser sur une vieille route qui n'est recensée sur aucune carte actuelle de l'île.

Pris au piège entre l'heure du dernier ferry vers le continent qui approche et un scooter bizarrement recouvert d'une couche blanche de poussière de marbre, Axis et Serval gardèrent espoir en silence. Dans le dernier ferry de la journée, qu'ils auront tout juste réussi à avoir, aucun des deux ne dit grand-chose. Et le pire, c'est que les autres chefs se moquent d'eux depuis lors, refusant de croire à l'enfer qu'ils ont vécu... Pauvres. #SiVousNeTrouvezPasQueCestLenfer #DemandezDesDétailsÀAxis

### **Faux départ**

Un soir, Husky dit à Hystrix : « n'oublie pas, c'est demain qu'il faut amener Bongo à l'aéroport de Kavala, d'où il prendra un avion pour je-ne-sais-plus-où. Réveil 6h00. »

Hystrix obéit mais, c'est bizarre : pas d'avion prévu aujourd'hui... Le temps qu'Husky se réveille, Hystrix était déjà de retour. Mais il était accompagné... non seulement par Bongo, mais aussi par sa gavitude. Husky : « Oups, désolé les gars, j'ai confondu les dates. Ça vous dérange pas de faire la même demain ? » #SiCaMeDérage

### **Qu'est-ce qu'elle a ma chèvre**

Plein de nostalgie après le camp malgré le dernier jour fort en émotions (la moitié de la Troupe étant en train de subir les suites d'un empoisonnement au festin final), Axis garde contact avec la propriétaire, à qui il envoie un mail plein d'enthousiasme : « ... Au passage, je vous joins le montage photos d'après camp. »

La réponse ne se fait pas attendre : « Dans le montage, vous parlez de la "chèvre empoisonnée" du festin. C'était ma chèvre. Vous m'accusez donc d'avoir empoisonné toute la Troupe. J'ai vérifié et mes chèvres sont en parfaite santé. » Ah oui, pardon... #SorryTata

### **Vive la technologie !**

Lors du hike, Marc (séminariste cette année-là, ndlr.) avait demandé de pouvoir accompagner les scouts. Pour varier les plaisirs, il passait chaque journée avec une patrouille différente. Il fallait donc que chaque soir, des membres du Staff le transfèrent d'une patrouille à l'autre. En ce troisième soir de hike, c'était la team de Serpentaire et Hystrix (alors intendant) qui devait s'en charger, à l'aide de la camionnette. Les cartes routières grecques n'étant pas celles que nous connaissons en Belgique, ils avaient décidé de sagement suivre le GPS.

Après un quart d'heure de route, celui-ci les conduit sur une petite route de campagne, mêlant cailloux et sable. Les routes grecques étant ce qu'elles sont et le GPS n'indiquant que quelques kilomètres restants, ils ne s'inquiètent guère. Mais ces quelques kilomètres vont s'avérer interminables ! Au soleil couchant, Serpentaire et Hystrix se retrouvent à rouler dans des hautes herbes, ne sachant même plus sur quoi ils roulent. Pire : le tableau de bord ne cessait de faire clignoter les voyants lumineux indiquant des problèmes de freins après avoir roulé dans une flaque ou des problèmes de pression de pneus lorsqu'ils devaient manœuvrer à l'aveugle sur des rochers jonchant la route. Mais le GPS indiquait qu'il ne restait plus que quelques centaines de mètres, ils ne pouvaient plus faire demi-tour si proche du but !

À 200 mètres du lieu où ils devaient retrouver la patrouille du Léopard, la route s'arrête ; les phares de la camionnette, maintenant plongée dans la nuit, laissent apparaître un fossé où la nature avait repris ses droits. La team décide donc de finir à pied pour tenter de rejoindre la patrouille et Marc. Serpentaire et Hystrix finissent par retrouver la patrouille, dont le village de destination du jour n'était autre qu'un lieu totalement inhabité, abandonné. Glauque ! Pas de réseau GSM évidemment, or il fallait bien prévenir Husky et le N'Gila (patrouille suivante) qu'ils auraient plusieurs heures de retard ! La team marche donc quelques centaines de mètres et finit par tomber sur une splendide nationale... pourquoi le GPS n'a-t-il pas voulu les emmener par là ?! Serpentaire, quelque peu paniqué par la situation de la camionnette (il ne savait pas comment faire pour rentrer, tellement le chemin emprunté à l'aller était catastrophique), appelle Husky :

« Ouais Husk' on est bien arrivé au Léo là, c'est un peu la merde.

- Quoi ? Vous êtes seulement au Léo ? Mais qu'est-ce que vous avez foutu ?
- Ouais c'est un peu long à expliquer mais en gros le GPS nous a emmené dans le chemin de l'enfer. La camionnette est bloquée dans les bois, je ne sais même pas comment je vais faire pour aller au N'Gila ! On hésite à dormir ici et voir comment on s'arrange demain matin, quand il fera jour...

- Quoi vous avez dégommé la camio ?
- Non non pas dégommé. Mais bon on est sur un chemin sans issue... c'est compliqué ! Je ne sais même pas si j'arriverai à faire demi-tour ! Et la marche arrière sur tout ce chemin en montée, dans le noir... pas chaud ! »

Husky, ne se rendant pas tout à fait compte de la situation, répond :

« Attend Serp', tu vas pas dormir là ! Le N'Gila t'attend en plus ! Prend le temps qu'il faut mais amène Marc au N'Gila puis rentre au camp ! »

Après avoir proposé à la patrouille du Léopard d'aller dormir ailleurs, l'endroit n'étant clairement pas accueillant et le CP n'étant pas plus rassuré que ses nouveaux, Serpentaire, Hystrix et Marc décident de retourner à la camionnette pour voir ce qu'ils peuvent faire. Après une petite analyse de la situation, ils décident finalement d'essayer de faire demi-tour sur place, la « route » étant un petit peu plus large sur la fin, avant le fossé. Serpentaire au volant, toutes fenêtres ouvertes et musique éteinte, tente alors d'entamer la manœuvre. Hystrix et Marc, tous deux à l'extérieur, l'un à l'avant, l'autre à l'arrière, tapaient tour à tour sur la carrosserie pour avertir Serpentaire qu'il ne pouvait plus aller plus loin. C'est finalement après d'interminables minutes qu'ils réussirent à placer la camionnette sur le sens du retour.

Il était maintenant temps de faire tout le chemin inverse. Pour pimenter le trajet, le GPS était évidemment tombé en panne après 5 minutes (ils avaient pris le mauvais câble de chargement !). À plusieurs endroits sur le trajet, la route se divisait en « Y ». Serpentaire et Hystrix choisissaient donc, à l'aveugle, s'il fallait prendre à droite ou à gauche, en espérant que leurs souvenirs du trajet aller étaient bons. Pendant ce temps-là, la concentration étant au maximum dans le cockpit de la camionnette, ils essayaient de discuter un peu pour se changer les idées. Serpentaire, pas tout à fait dans son assiette après toutes ces péripéties, se tourne alors vers Marc et lui demande :

« Tu pries dans ce genre de situations, typiquement ?

- Là ? Oui là je prie oui. » Alliant le geste à la parole, il couronne son inquiétude par un signe de croix qui donne encore aujourd'hui des frissons à Serpentaire.

#PlusJamaisDeCheminEnSable

## Vie de Staff

Chanter du Louane à tue-tête sur la place des Sciences de Louvain-la-Neuve, ça va tant qu'on est entre nous... mais se faire *spotter* par un chef de la Troisième qui avertit en temps réel tous les staffs de l'Unité : moins drôle. #VDS

À Toussaint, l'endroit de camp étant à quelques kilomètres de la gare de Dinant, on se dit « une petite phase de jeu avec des épreuves sur le chemin et c'est caisse, les scouts remarqueront même pas qu'ils doivent marcher ». Arrivés à l'endroit, on a dû entendre au moins cinq fois parler de comment les scouts étaient crevés après le grand raid de Toussaint. #VDS

Tourner quelques scènes à l'unif pour l'après-midi destination, prendre confiance en soi, se découvrir des talents d'acteurs, rentrer dans son rôle à fond, courir à grande vitesse dans un couloir vers la caméra, prendre le tournant un peu trop vite et... se ramasser par terre. « Tu t'es pas fait mal ? — Si, mais c'est ça, être acteur. » #VDLynx

Deux jours avant l'après-midi destination, au téléphone avec la gestionnaire des salles du Collège : « On est d'accord, vous ne mettez pas de musique dans le réfectoire, hein ? Un réfectoire, c'est fait pour manger, pas pour écouter de la musique et regarder des vidéos. » Elle aurait essayé de provoquer une crise cardiaque chez le CT qu'elle n'aurait pas pu trouver mieux. #VDS

Se rendre compte quand les gens quittent le réfectoire qu'un tiers des quiches ont été oubliées sur l'appui de fenêtre extérieur... oups. #VDS<sup>4</sup>

Devoir aller en Thaïlande pour filmer des vidéos pour l'après-destination. #VDHystrix

Se rendre compte 2 jours avant de remettre ses articles pour le carnet de camp que le Thème est loin de faire l'unanimité parmi le staff et donc devoir changer en vitesse de thème. #VDS

Se rendre compte au moment de mettre en page le Carnet de Camp, qu'à 20 ans et son CESS (enfin) en poche, Chipmunk ne sait toujours pas comment activer l'option « correcteur orthographique » dans Word. #VDS

Prévoir dans la table des matières un pur jeu de mots pour le titre de l'article de Bontebok sur les constructions, puis recevoir un pamphlet vegan à la place. #VDS

Laisser son numéro dans le Contrat de Patrouille de la patrouille des Kangourous au Gamelle, recevoir un SMS une semaine plus tard : « Salut, c'est les Kangourous ! ». Renvoyer direct : « Hey comment tu vas ? C'est Ava ? ». S'apercevoir que ce n'est pas elle, mais l'unique mec de la patrouille. #VDTangara

Donner le coup de main « Phase 2 » au Gamelle Trophy. Charger un camion de divers matériels lourds et encombrants. Le remplir totalement, souffler un coup, puis voir le camion faire 50 mètres et entendre « Ok les gars, maintenant on va tout décharger sur le parking puis le recharger dans l'autre camion. » Etre extrêmement gavé. #VDS

Etre super content de partir en camp scout en Espagne. Se rendre compte à l'après-midi destination qu'en fait on part en Slovénie. #VDChipmunk

Arriver au début du Q2. Entendre un nouveau : « Tiens il y a des intendants aux réunions maintenant. » #VDHystrix

---

<sup>4</sup> Pas de regrets cependant, les quiches ont fait de nombreux heureux lors du Verre des Anciens qui a suivi l'après-midi destination !

## Renseignements pratiques

### Départ-retour

Le précamp pour les scouts de sixième année commencera le vendredi 8 juillet. Nous vous laissons vous arranger entre vous pour le trajet jusqu'à l'aéroport de Charleroi ; nous pourrons en revanche venir vous chercher à Ljubljana quand vous aurez atterri. N'oubliez pas, si vous voyagez avec Wizz Air, de respecter les dimensions du bagage à main qui sont plus contraignantes qu'avec Ryanair (Wizz Air limite les dimensions à 42x32x25 cm et vérifie systématiquement). N'emportez donc que le nécessaire pour le précamp ; le reste de vos affaires sera amené par le car qui conduira le reste de la Troupe en Slovénie.

Pour les autres scouts, le rendez-vous est fixé **à 14h00 pile** devant le local le mardi 12 juillet. Le rassemblement final se fera au même endroit le samedi 30 juillet, aussi **à 14h00**. Nous voyagerons à chaque fois une vingtaine d'heures en car. Pour le départ, prévoyez un pique-nique.

**Attention : le rendez-vous pour les scouts de cinquième année est fixé une heure plus tôt le 12 juillet.** Soyez présents à 13h00 précises pour préparer le matériel à charger dans la remorque du car !

### Prix du camp

Le prix du camp s'élève à 185 € par scout (170 € pour le 2e et 3e fils à la Troupe). Cette somme est à verser avant le 1er juin sur le compte IBAN BE30 3631 3754 3111 avec la communication « Slovénie 2016 – <nom du/des fils> ».

**Attention** : si vous avez commandé un t-shirt Destination supplémentaire et que vous ne l'avez pas encore payé, regardez vos mails avant de faire le virement ! Alopex vous y aura indiqué la somme exacte attendue de votre part (prix du camp + prix du t-shirt éventuel).

Nous insistons sur la ponctualité du paiement étant donné les impératifs financiers d'un grand camp. Cependant, en aucun cas ces exigences ne peuvent être un obstacle à la participation de votre fils au camp. Si le moindre problème surgissait à ce niveau, prenez contact avec Axis pour trouver un arrangement dans la plus grande discrétion.

### Administratif

Chaque scout se doit d'être en possession de sa carte d'identité.

**Important** : étant donné que nous quittons les frontières de la Belgique, il est impératif que nous disposions de **l'autorisation parentale légalisée (par la commune) de chaque scout**. Sans ce document, nous ne pourrions tout simplement pas faire quitter le territoire belge au scout concerné. Nous invitons donc ceux qui ne nous ont pas encore envoyé d'autorisation légalisée, à imprimer une autorisation parentale vierge (voir dernière page du présent carnet de camp) et aller la faire légaliser le plus rapidement possible. Nous vous prions dans ce cas de l'envoyer par courrier postal à l'adresse de Bongo :

Dorpelstraat 25  
1910 Kampenhout

Il n'est en revanche pas nécessaire de nous renvoyer une fiche santé, sauf s'il devait y avoir un changement important par rapport aux données fournies en septembre.

Si vous avez la moindre interrogation à ces sujets, nous vous invitons à contacter Hystrix et Bongo, chefs pharmacie, via l'adresse mail de Troupe (cinquieme@hotmail.com).

### **Adresse**

Cinquième Troupe des Ardents de Saint-Michel  
Madame Laszlo Vayne  
Jelše 4  
8216 Mirna Peč  
Slovénie

Coordonnées géographiques : 45.52343N 15.03592E

### **Numéros de GSM en cas d'urgence**

#### ***Numéros slovènes (à privilégier)***

- « Slo 1 » : 00386 30/341.653
- « Slo 2 » : 00386 30/341.654
- « Slo 3 » : 00386 30/341.664

#### ***Numéros belges***

- GSM de Troupe : 0032 478/57.33.77
- Axis : 0032 473/75.75.87
- Hystrix : 0032 470/86.26.41

L'indicatif téléphonique slovène est bien le (+)386, au même titre que le belge est le (+)32.

Si aucun de ces numéros ne fonctionne, référez-vous aux états nominatifs dans lesquels tous les numéros des chefs sont indiqués.

Nous rappelons que l'appel sur l'un de ces numéros n'est à exécuter qu'en cas d'extrême urgence, merci de bien vouloir le respecter. Si le moindre problème survenait, vous seriez évidemment les premiers avertis !

### **Politique relative à l'argent en hike**

Le Staff autorise chaque scout à avoir sur lui **10 €** pour le camp. Cet argent a pour seul objectif de permettre à votre enfant de vous envoyer des nouvelles, et de faire quelques achats en hike. Vos enfants sont nourris tous les jours et la patrouille a également le droit à un petit pécule pour permettre une activité commune durant le hike. Tout dépassement de cette somme est donc inutile et a toujours été formellement interdit, de même que la possession d'une carte de banque. En cas de distraction, nous rappellerons cette règle aux scouts en début de camp. Dans ce cas de figure, toute somme

déclarée sera gardée par le Staff et rendue à la fin du camp. En cas de tentative évidente de « fraude », toute somme trouvée après ce rappel sera confisquée et gardée pour la Troupe. L'argent de patrouille sera également amputé du double de la somme excédentaire du scout fraudeur. Dans le cas d'une carte bancaire, le scout ne pouvant être sanctionné, c'est tout l'argent de patrouille qui sera confisqué et gardé pour la Troupe.

Nous n'avons aucune envie de tomber dans une de ces situations regrettables. Mais nous pensons qu'il s'agit peut-être là d'une solution pour éviter qu'un scout se retrouve en hike avec 20 ou 50 euros, voire plus, et qu'il les dépense égoïstement dans des choses « non scoutes ». La bonne tenue de ces règles aura, si vous, parents, nous aidez dans ce sens, pour but d'éviter ces travers.

## Affaires à emporter

### Sur toi

- Uniforme impeccable (insignes en ordre !)
- Pique-nique pour le soir
- Carte d'identité** (super important)
- 10 euros (pour petits achats de hike)

### Dans ton sac

- Deuxième foulard
- Veste imperméable
- Matériel de couchage : matelas pneumatique ou mousse, sac de couchage
- Affaires de toilette (merci de n'amener que des savons et shampoings **écologiques** !)
- Maillot de bain
- Essuies
- Crème solaire
- Un chapeau pour te couvrir des méfaits du soleil (pas de chapeau de campeur, ni de bob rose)
- Affaires de rechange en quantité suffisante (shorts (PAS EN JEANS), t-shirts, chaussettes, caleçons, uniforme)
- Sac à linge en toile
- Bonnes chaussures de marche (déjà rodées) et affaires imperméables
- Chaussures de sport
- Cotte de mailles/haubert/tenue de moine/tenue de saltimbanque/...
- PAS de pantalon autre que déguisement**

### Divers

- Timbres pour l'Europe en suffisance** (par équité, le Staff n'en achètera pas sur place !)
- Papier, bic, enveloppes
- Carnet d'observation et de croquis
- Lampe de poche, canif, boussole, gourde
- Instrument de musique (guitare, djembé, harmonica, violon...)
- Pharmacie personnelle
- Carnet de camp
- Petit Cinquième
- Carnet de chant
- Carnet de Promesse (pour les concernés)

### À ne PAS emporter au camp

- GSM, walkman, radio, baladeur USB, téléviseur
- Toute substance prohibée (alcool, tabac...)
- Vêtements fantaisistes, bob ou autres accessoires de touriste
- Herbicides, lectures à l'eau de rose...

## Équipement de patrouille

Pour des raisons d'organisation et de transport, nous vous demandons de vous limiter à **deux malles** par patrouille : une malle avec le matériel de campisme et une autre malle comprenant le matériel de cuisine. Evitez de remplir cette dernière de nourriture inutile (style spaghettaria, etc.) et à fortiori de repas individuels. Ceux-ci seront confisqués sans négociation possible.

Ce **matériel** doit être prêt (c'est-à-dire **prêt à être chargé** dans la remorque) au plus tard pour le **mardi 1er juillet au local**. Les CP, arrangez-vous avec Bontebok pour régler cela et soyez certains que vos 5<sup>e</sup> années sachent exactement quel matériel ils devront embarquer le 12.

### Matériel de campisme

- Tente
- Mature, dans sa housse
- Tapis de sol
- Corde pour le montage tempête
- Bâche
- Piquets de sol en suffisance, en acier si possible (minimum 20 pour la tente verte, 14 pour la tente blanche et 4 pour le montage tempête)
- Grille de cuisson
- Allumettes
- Papier journal en suffisance
- Essuies de vaisselle en suffisance (au moins 6)
- Minimum deux brosses à vaisselle
- Savon de vaisselle écologique
- Minimum deux bassines
- 3 bonnes scies + 1 lame de rechange
- 2 haches
- 2 maillets en acier
- 1 bêche
- 2 pelles-pioches
- 1 barre à mine + grosse masse
- Gants de travail (une paire par scout)
- Ciseaux à bois
- Tarière efficace (vérifier l'usure des mèches !)
- 2 bidouilles (avec bouchons !)
- Grosse corde pour le montage anti-tempête + 4 grandes sardines solides

### Matériel pour cuisiner

- 15 assiettes
- 15 gobelets et/ou verres
- 15 couteaux, fourchettes, cuillères à soupe et à café
- 2 couteaux de cuisine
- 1 pèle pommes de terre
- 3 cuillères en bois
- Louche, fouet, récipient gradué, passoire
- 2 poêles
- 3 casseroles + couvercles
- Carafe et cafetière
- Essuie-tout
- Papier aluminium
- Papier WC
- Sacs poubelle
- 2 lampes à gaz (+ bombonnes et manchons de réserve)
- Sel, poivre, huile et condiments
- Sucre, cacao en poudre, farine
- Thé, café
- Grenadine
- Ingrédients et matériel pour le concours cuisine

## Matériel prohibé

- Rations alimentaires individuelles (de type *Spaghetteria*, *Aïki noodles* ou autre)
- Machettes ou couteaux de Rambo
- Allume-feu
- Tout type de matériel qui va à l'encontre de l'esprit scout (les parents, on compte sur vous !)

Les CP, si vous devez acheter du nouveau matériel, qu'il s'agisse de matériel de campisme ou de cuisine, s'il vous plaît **investissez dans du matériel de qualité** ! Le Staff a plusieurs « bons plans » à vous proposer pour tout type de matériel, n'hésitez pas à nous contacter !

On vous demande également de **marquer votre matériel** avec le nom de votre patrouille (typiquement la vaisselle, vos outils, les sacs de tente, de poteaux, de sardines, etc.), ça nous fera gagner bien du temps ! Nous veillerons à ce que tout cela soit fait avant de charger votre matériel



# AUTORISATION PARENTALE

**Concerne : tous les membres qui ont moins de 18 ans, même les animateurs ou les invités**

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom, nom : Gonzague Yernaux

Adresse complète : Rue Paul Bossu 9, 1150 Woluwe-Saint-Pierre

A compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) : .....

père

mère

tuteur

répondant

autorise (prénom, nom) .....

à participer aux activités des ~~Baladins - Louveteaux~~ - Eclaireurs - ~~Pionniers~~<sup>(1)</sup>

de la Cinquième Troupe de la 35ème Unité des Ardents de Saint-Michel (BC035) qui se dérouleront  
du 01 / 09 / 2015 au 31 / 08 / 2016

Pour cette période :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement.
- Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).
- Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants.<sup>(2)</sup>

Fait à ..... le .....

Signature<sup>(3)</sup>

(1) Biffer les mentions inutiles

(2) Cette dernière phrase est à biffer pour les camps en Belgique

(3) Pour les camps à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale

