

LES POTINS DE LA CINGQ

NEW LOOK

découvrez un journal « new look » qui pourrait bien vous surprendre...

MARS 2014

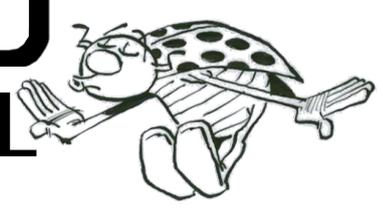
Touraco & N'Go

24^{vé}h^o
du Bois de la Cambre



PRÉPARATION
GAMELLE
TROPHY 2014

DOSSIER SPÉCIAL



Mot des rédacteurs...

Chers lecteurs,

Après ces belles vacances de carnaval ensoleillées voici quelques nouvelles recueillies par notre équipe de journalistes renommés pour votre magazine préféré, que vous avez l'habitude de mouillez en le lisant dans votre bain débordant de mousse...

En passant par le weekend spirituel, le weekend vélo et bien d'autres nous arrivons dans le futur grâce au gamelle trophy et les 24 h vélos et les totems farfelus de la troupe.

Une bonne manière de forger notre troupe est cette revue qui nous apporte quelques nouvelles sur nos activités communes et centres d'intérêts (sport et tricot).

Nous vous demanderions de garder cet exemplaire unique, entre vos mains, comme témoignage authentique de votre passage parme les meilleurs des meilleurs : La Cinquième.

Nous avons également rajouté un nouveau sponsor au potin (l'insecte devenait trop petit), c'est Le Chat qui nous a rejoint.



Je vous souhaite une bonne lecture et pleins de fous rires en lisant ce Potin New Edition (et d'instruction...).

L'équipe de rédaction du NGo et du Touraco



Table des Matières :

<i>Présentation du Ngo</i>	4
<i>Le weekend spirituel</i>	5
<i>Les exploits du Touraco (la tente)</i>	6
<i>Le saviez-vous... ?</i>	7
<i>Quand l'expert se penche sur les totems...</i>	9
<i>Touraco VS Riss</i>	11
<i>Les jeux olympiques</i>	14
<i>Connais-tu l'équipe de foot Belge ?</i>	15
<i>Petites énigmes...</i>	16
<i>Quart d'heure blague</i>	17
<i>Comment se chauffer dans une tente ?</i>	19
<i>Farces et blagues</i>	20
<i>Dossier spécial Gamelle Trophy 2014</i>	22



Présentation de ma patrouille (le N'GO)



Bonjour,

je m'appelle Charles et je suis le petit nouveau de la patrouille du N'GO.

Voici une courte présentation des membres de ma patrouille :

Galago : Notre CP, un scout super sympa et accueillant qui a toujours beaucoup d'imagination pour organiser des jeux.

Akita : Un SP très motivé et très actif pour la patrouille et au sein de la troupe...jamais le temps de lever le pied avec lui!

Springer : Notre scout " glandu de service", super sympa, mais je ne le connais pas encore assez bien.

Sapajou : Que dire de lui? Tantôt speedé tantôt crevé il faudra m'y adapter ;)

Pierre-Guillaume : Un scout dynamique et joyeux, toujours prêt à mettre l'ambiance, avec lui on peut se marrer!

Gérald : Un chouette scout ouvert qui m'a tout de suite accueilli et avec qui je me suis vite senti à l'aise.

Ignacio : Il apporte un paquet de bonne humeur à la patrouille car il ne se prend pas au sérieux, il me fait bien rire.

Chez les N'GO on est peut-être pas toujours gagnants mais on est certainement jamais les perdants!!!!!!

Le weekend spirituel



Vu par un deuxième année :

Bonjour, je vais vous expliquer le camp de patrouille 2014 avec les 2^{ème} années et les CP. Tout d'abord nous avons été dans une classe du collège Saint-Michel pour expliquer les 10 lois scouts avec le père castor : les 2^{ème} années et les CP étaient séparés. Nous avons aussi reçus un beau carnet pour nous accompagner dans notre chemin vers la promesse. Ensuite nous, les 2^{ème} années, avons été rejoindre Etienne pour expliquer ces lois scouts, ensuite nous nous sommes dirigés vers Woluwe Saint Pierre pour écouter Harfan le tout premier CT de la cinquième qui nous a expliqué comment il avait passé sa vie à aider les plus démunis. Enfin, nous avons dormi dans la cabane de son jardin pour enfin retrouver toute la troupe au collège Saint-Michel.

Merci aux chefs, aux prêtres et à Etienne pour ce magnifique camp,

Pierre-guillaume

Feed-back journée spirituelle

Vu par un CP :

Lors de la journée spirituelle du 15 février dernier, les deuxième années, les CP's et le staff se donnèrent rendez-vous au collège pour une après-midi qui s'annonçait d'ores et déjà hors du commun. En effet, accompagnés de Castor, Colibri et Etienne, et séparés en groupe, nous eumes l'occasion de discuter, avec du recul, de ce qu'est ce bel engagement : La Promesse. Quelle place a-t-elle dans notre troupe, que représente-t-elle ? Pourquoi s'engager ? Est-ce une nécessité ? Un besoin ? Nous rend-elle dépendante ou au contraire plus libre ? Nous pourrions résumer l'enseignement de Colibri, Castor et Etienne en quelques lignes : la promesse est un engagement vis-à-vis de Dieu, de la troupe et de son prochain. L'engagement ne nous contraint pas dans nos mouvements mais au contraire, les favorise en y imposant des règles de vie, que le scout vit au quotidien en appliquant les 10 lois (ou commandements) scouts. Cet investissement est là pour vivre le scoutisme pleinement, même après avoir quitté la troupe. Nous sommes frères scouts pour nous aider à tenir nos promesses, à les améliorer et à les vivre.

La soirée fût aussi rehaussée par le témoignage du premier CT de la cinquième, qui fût émouvant et poignant par son dynamisme envers les autres, d'abord en s'impliquant de cette manière dans le scoutisme et ensuite en choisissant une vie professionnelle dans l'humanitaire.

En espérant que les deuxièmes années ont mieux compris ce qui les attendait à la fin de leur année comme nouvelle étape scout, je leurs souhaite bonne réflexion.

Réducca

Les exploits du Touraco : la tente

Je vais donc vous raconter en quelques lignes la formidable aventure du Touraco au camp de Toussaint. Il s'est passé une chose inimaginable, chiante mais qui restera à jamais forgé dans nos mémoires : la tente s'est tout simplement déchirée :



La 3^{ème} nuit du camp, le vent souffle sur la prairie à Paliseul. Il y a beaucoup de vent en bas mais en haut, les chefs se sont mis à l'aise. Vers 2 heures (du matin), des rafales réveillent et inquiètent la patrouille du Touraco (comme toutes les patrouilles). Bobac et Redunca vont donc regarder tous les ¼h si les tendeurs sont bien tendus. Personne ne dort : à chaque rafale, la patrouille tient solidement les poteaux pour éviter que la tente ne s'envole.

Tout d'un coup, une rafale de vent de huitmille¹ km s'abat sur la tente. La patrouille tient les poteaux mais Bobac regarde sous le pan de la tente pour être sûr que les tendeurs n'aient toujours pas lâché. Il voit alors un morceau de toile par terre. Il pense d'abord que c'est un morceau d'une autre tente... il sort de sa paillasse, ouvre la tente et ... PLUS D'AUVENT !

Super étonné mais inquiet, Bobac s'empresse alors chez les chefs, là où GérénuK est déjà pour se plaindre du vent. Les chefs arrivent, constatent les dégâts et ordonnent à tout le monde d'abattre la tente. La phrase mythique d'Hystrix donne d'avantage de stress : « *Abattez, les gars, sinon la Troupe fait faillite !* » La suite de l'histoire, vous la connaissez aussi bien que moi : les chefs ont dit qu'il fallait remonter tout, une fois 4 des 7 tente remontées, il y avait trois sortes de scouts :

1. Les baisés : ceux-ci n'avaient pas de tente (elle était déchirée) et devait dormir dans la boue de la tente mammoth. Ils avaient froid et la tente perçait de partout.
2. Les baiseurs : ceux-ci avaient une tente et l'ont tout simplement remontée plus haut. Ils avaient chaud et ont relativement bien dormi.
3. Les putes : Ceux-ci n'avaient plus de tente mais ont squatté chez les autres et avaient donc une place au chaud. Ils ont donc ABANDONNÉ leurs patrouilles.

Devinez dans quelle catégorie je me trouvais ?

Made by Bobac

¹ Ouitmille= 8000 au sens propre, au sens figuré 5^{ème}, cela veut tout simplement dire : beaucoup





Le saviez-vous... ?

Chaque année des milliers de scouts, guides, louveteaux et baladins participent à des événements tels que les 24 heures vélos dont vous avez sûrement déjà entendu parler ou même participé. Ces événements se déroulent chaque année sur la commune d'Uccle le même jour. Cette année ces événements se dérouleront le weekend du 29 et 30 mars.

Cette année la Cinquième n'y participe pas car elle compte bien remporter quelques gamelles d'or et sûrement aussi un sifflet au GAMELLE TROPHY ! Mais la Troisième y sera ! Elle nous a même proposé de venir l'aider le jour même, donc si vous le pouvez... n'hésitez pas.

D'autre part, notre Unité est très réputée pour ces excellents résultats à ces activités : notre Troupe vélo très redoutée aux 24h vélos sans oublier nos guides qui ont obtenus plusieurs fois la première place. Mais aussi notre sarabande des Nautilus qui obtiennent la première place aux 3 heures trotinettes les deux dernières éditions soit dit en passant que si ils le gagnent encore une fois avant 2015 ils remportent le trophée ce qui ne c'est encore jamais passe jusu'a ce jour (NB : cet événement n'existe que depuis 6 ans)... Ces 3 événements parallèles (Les 24 heures vélo, Les 5 heures VTT et les 3 heures Trotinettes) sont donc des fiertés de notre unité.

Vous voilà un peu plus instruits sur notre unité et ses événements scouts.

by Galago



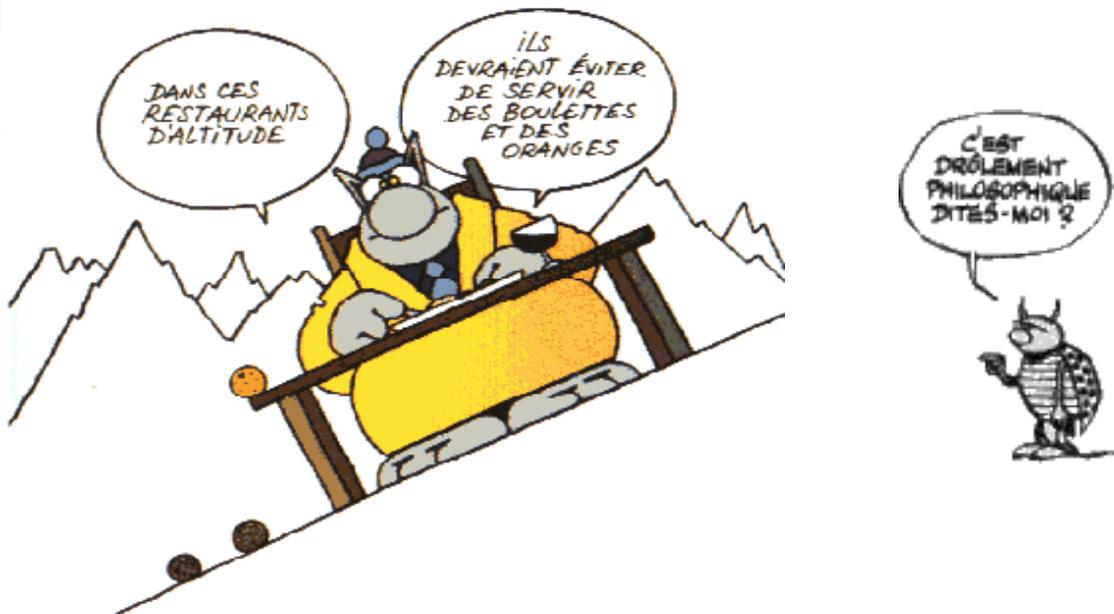
Le saviez-vous ?

- Durant la guerre 14-18 et 39-45, les scouts de plusieurs pays d'Europe rendirent de nombreux services, tel l'accueil des blessés dans les rangs de la Croix-Rouge, la collecte de renseignements dans les lignes ennemies, garde-côtes pour les scouts marins... Et ceci toujours au péril de leur vie !

- De quand date le morse ? ☺

Réponse : ●---- /---●●/●●●--/●●---

Redunca



LES POTINS DE LA CINO



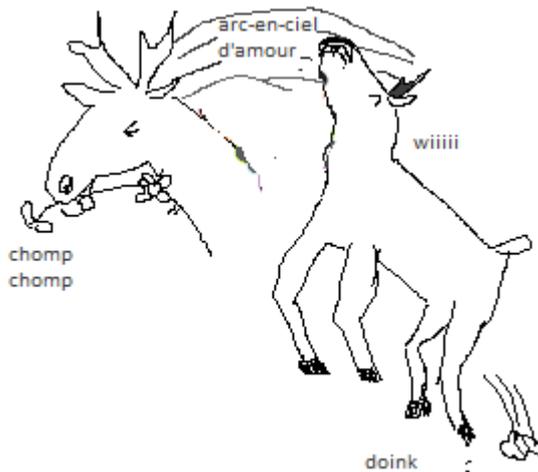
Quand l'expert se penche sur les totems...

Au cours de mes quelques années passées à la Troupe (3), j'ai pu remarquer que certaines espèces de totems revenaient plus souvent que d'autres. Enquête et hypothèses sur les raisons de ce fait (je ne citerai pas tous les totems appartenant à ces catégories, juste des exemples...).

1) Il me semble que la catégorie la plus représentée est celle des gazellidés.

(Toutes ces joyeuses gazelles telles que les Reduncas, oryx, bongos, koudous, et autres)

Une petite explication: C'est clair que quand on me dit « 5ème Troupe », je pense directement à ces joyeux animaux.



2) Les chiens, aussi : Aussie, Springer, Akitas.

Une petite explication: l'amicale des chasseurs de condé-les-choux ne m'autorise pas à publier cette information.

3) On peut trouver aussi pas mal de rongeurs : des capybaras, picas, cinomys.

Une explication: les rongeurs, c'est mignon. Pour 5ème Troupe® inc. ltd. industrial, c'est tout bénéf.





Des catégories dans lequel le Staff pourrait puiser pour les prochaines totémisations : (pas trop, hein, je dois encore y passer, moi).

1) les poissons : ces fiers animaux issus tout droit des premières formes de vies sur terre semblent totalement absents des rangs de la Troupe.

Une explication: je suis d'accord, la pêche c'est badi-badant.

2) les protozoaires : des petits animaux à 1 cellule, beaucoup d'amour.

Une explication: Eimeria ninakohlyakimovae, c'est un peu long à écrire sur la liste nominative pour le surnom, je n'ai pas trouvé autre chose que "Nina".

Cela nous permet de conclure par cette citation: « La nature a créé des différences, l'homme en a fait des inégalités. » Lidia , sur Citations.com

Je vais transmettre toutes ces infos à la NSA, qui me paiera cher, très cher. MOUHAHA

By Artur du Touraco

LES POTINS DE LA CINQ



Touraco VS Kiss



Comme vous le savez déjà tous, lors des deux dernières réunions, le Touraco a gagné les jeux.

Mais nous n'avons pas gagné les jeux haut la main, à chaque fois la rivalité entre le Kiss et le Touraco fût énorme.

Cela se joue tout le temps entre la force du Kiss et la ruse du Touraco.

L'avant dernière réunion, c'était le jeu du cyclisme, le Touraco devançait le Kiss, mais le Kiss a failli rattraper de peu le Touraco lors de la course du Rouge Cloître jusqu'à St-Mich.

Et lors du dernier jeu, créé par les CP's, Augustin le plus rusé et le plus futé du Touraco poursuivait Oryx, cherchant le drapeau, qui était sur le point de le trouver, mais qu'Augustin a su lui chipper sous le nez. Un grand merci aussi à Etienne pour son dévouement lors du jeu !

Pour prouver que le Touraco mérite de gagner contre le Kiss et que le Kiss n'a pas à chercher d'excuses, je vais établir des cartes Pokémon, qui vont juger le scout sur quatre qualités différentes : la ruse, la force, l'intelligence et l'agilité.

Vous pouvez aussi découper ces cartes et jouer avec à l'école, en la famille,...

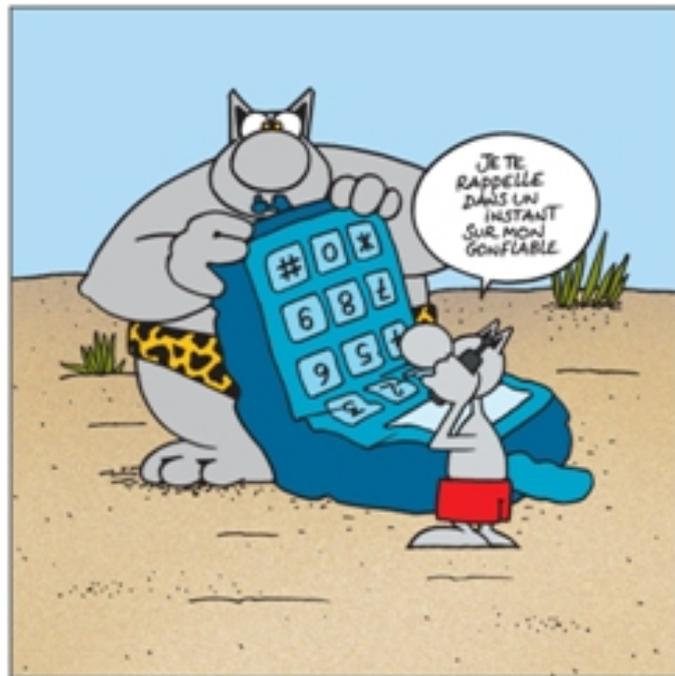




Redunca : Ruse : ++ Force : +++ Intelligence : ++++ Agilité : +++	Coati : Ruse : ++++ Force : ++± Intelligence : + Agilité : +
Bobac : Ruse : +++ Force : + Intelligence : +++ Agilité : +++++	Oryx : Ruse : ++++ Force : +++++ Intelligence : ++ Agilité : ±
Cynomys : Ruse : ++++ Force : +++ Intelligence : ++ Agilité : ++++	Koala : Ruse : ++ Force : ++± Intelligence : +++++ Agilité : +++
Pika : Ruse : ++++ Force : ++ Intelligence : +++ Agilité : +++	Gauthier : Ruse : ++ Force : +++ Intelligence : + Agilité : +++
Pieter : Ruse : + Force : ++++ Intelligence : + Agilité : +++++	Yann : Ruse : ++ Force : +++ Intelligence : +++ Agilité : +



<p>Arthur :</p> <p>Ruse : +++++</p> <p>Force : ++</p> <p>Intelligence : +++++</p> <p>Agilité : +++++</p>	<p>Henry :</p> <p>Ruse : +++</p> <p>Force : ++</p> <p>Intelligence : ++</p> <p>Agilité : +++++</p>
<p>Augustin :</p> <p>Ruse : +++</p> <p>Force : ++</p> <p>Intelligence : +++++</p> <p>Agilité : +++++</p>	<p>Thomas :</p> <p>Ruse : ++</p> <p>Force : +</p> <p>Intelligence : +++++</p> <p>Agilité : +++++</p>
<p>Elias :</p> <p>Ruse : +++</p> <p>Force : +++++</p> <p>Intelligence : ++</p> <p>Agilité : ++</p>	<p>Cyril :</p> <p>Ruse : ++</p> <p>Force : ++</p> <p>Intelligence : +++++</p> <p>Agilité : ++</p>



Les jeux olympiques



Cette année les jeux olympiques nous ont apporté quelques surprises, mais d'abords voici les résultats finaux de ces JO.

1. Russie	13 or / 11 argent / 9 bronze	Total : 33 médailles.
2. Norvège	11 or / 5 argent / 10 bronze	Total : 26 médailles.
3. Canada	10 or / 10 argent / 5 bronze	Total : 25 médailles.
4. Usa	9 or / 7 argent / 12 bronze	Total : 28 médailles.
5. Pays-Bas	8 or / 7 argent / 9 bronze	Total : 24 médailles.
6. Allemagne	8 or / 6 argent / 5 bronze	Total : 19 médailles.
7. Suisse	6 or / 3 argent / 2 bronze	Total : 11 médailles.
8. France	4 or / 4 argent / 7 bronze	Total : 15 médailles.
9. suède	2 or / 7 argent / 6 bronze	Total : 15 médailles.
10. Belgique	0 or / 0 argent / 0 bronze	Total : 0 médaille.

Au total cette année il y aura eu 99 médailles d'or, 97 médailles d'argent et 99 médailles de bronze offertes au gagnants et en tout il y en aura eu 295. Ces JO auront été assez particuliers car pas mal des engagements tenus par la Russie n'ont pas été respectés qu'ils soient d'ordre écologique ou politique, n'oublions pas que cela a été les jeux les plus chers de l'histoire avec près de 50 milliards de dollars investis dans ce projet. Les associations écologiques ont dénoncé plusieurs problèmes, Vladimir avait dit que les JO seraient faits écologiquement mais il n'en a rien été. Les associations ont vu que toutes les rivières ainsi que les fleuves ont été pollués. Tout cela dû aux travaux titanesques qu'ils ont entrepris. Notons aussi qu'apparemment les russes se seraient shootés aux gaz (si, si) et que cela aurait augmenté leurs capacités physiques.

Par Akita.





Connais-tu l'équipe de foot Belge ?

Ce quiz vous aide à savoir si tu connais vraiment ton équipe préférée... Fais le quiz et regarde tes résultats !

1. Nomme 10 joueurs des Diables Rouges.
2. Nomme tous les gardiens de l'équipe.
3. Site trois clubs dans lesquelles Fellaini a joué.
4. Quel âge a Thibaut Courtois ?
5. Dans quel club joue Radja Nainggolan ?
6. Quelle est l'année création l'équipe ?
7. Contre quelle équipe la Belgique a-t-elle joué pour son premier match officiel ?
8. Quelle est la meilleur performance de la Belgique en coupe du monde ? (1^{er} tour, quart de finale, demi de finale, finale,...)
9. Quelle émission a tourné VRT sur Lukaku ?
10. Cite trois hommes qui ont entraîné les Diables Rouges.

Résultats : Tu as su répondre entre

0 et 3 questions ? → Tu es aussi nul que moi

3 et 5 questions ? → Tu ne connais pas bien les Diables

5 et 7 questions ? → Tu connais suffisamment des diables !

7 et 9 questions ? → Bravo ! Tu connais les diables très bien !

10 sur 10 ? → Félicitations ! Tu vas réussir ta vie en connaissant les Diables tellement bien !





Petites énigmes...

1. Une fermière possède 7 enfants. Un jour elle va dans son jardin et cueille des pommes sur son pommier. Malheureusement, elle n'en ramène que 5. Pourtant elle arrive quand même à répartir les pommes équitablement pour chacun de ses enfants. Comment a-t-elle fait ?
2. Une femme possède 8 enfants (oui ça recommence). Un jour, elle voit qu'il reste 8 biscuits dans une boîte. Chacun de ses enfants veut un biscuit mais comme ses enfants sont assez bizarres, ils disent qu'il doit rester au moins un biscuit dans la boîte. Comment la femme doit-elle faire ?
3. Quel volume de terre y'a-t-il dans un trou de 5m de hauteur et de 2m de diamètre sachant que le volume d'un cylindre est de : $\pi.r^2.h$
4. Deux garçons jouent avec une balle en osier (si t'sais pas ce que c'est va sur wiki) dans leur jardin. Malheureusement, la balle tombe dans un trou au bout d'un moment. La balle a un diamètre de 5cm, le trou a un diamètre de 5,5cm et une hauteur de 5cm. Comment vont-ils faire pour faire remonter la balle hors du trou sachant qu'ils disposent d'une fronde, d'un sabot, d'une aiguille et d'un fer à cheval?
5. Un homme sort de chez lui et se dirige vers le centre commercial. En chemin il croise 6 femmes, chacune accompagnée de leur mari. Chacune tient 2 enfants par la main. Chaque enfant tient 1 chat dans ses bras (oui ils adorent les animaux) et chaque chat a dans sa bouche 2 souris (ils sont très affamés). Combien de personnes et d'animaux se rendent au centre commercial?
6. Un homme conduit dans la campagne avec sa voiture sans que rien n'éclaire sa route: ses phares ne marchent plus, il n'y a pas de Lune et aucun éclairage public. Un noir habillé entièrement de noir traverse la route devant lui. L'homme le voit, s'arrête, laisse passer le noir avant de continuer sa route. Comment c'est possible?
7. Un train électrique roule sur les rails à une vitesse de 300km/h en direction du sud-ouest. Sachant que le vent souffle à 10m/s en plein nord, dans quelle direction ira la fumée de la locomotive?
8. Dans un cours de rattrapage, il n'y a que deux élèves: Thomas et Julie. Malheureusement, comme ils ne s'entendent pas très bien, Julie demande au prof si elle peut être derrière Thomas. Ce dernier, en revanche, veut être derrière Julie. Comment le prof doit-il faire?



Solutions :

1. Elle a fait une compote
2. Elle donne un biscuit pour les 7 premiers enfants, laisse le dernier biscuit dans la boîte et donne la boîte au dernier enfant.
3. Il n'y a pas de terre dans un trou
4. Ils pissent dans le trou pour faire remonter la balle en osier à la surface.
5. Un seul. C'est l'homme
6. Qui a dit qu'il faisait nuit?
7. Un train électrique ne produit pas de fumée.
8. Il les met dos à dos

Made in Pica

Quart d'heure blague

- Pourquoi les gorilles ont de grosses narines ?
Parce qu'ils ont de gros doigts.
- Que cherche une blonde dans une pièce ronde ?
Les coins.
- Pourquoi le dico s'appelle Larousse ?
Parce que s'il s'appelait Lablonde, il n'y aurait rien dedans.
- Que font deux hommes dans un sac de couchage ?
Un twix.
- Qu'est-ce qu'une feuille coupée en deux ?
Un puzzle pour blonde.
- Comment noyer une blonde ?
Mettre un miroir au fond d'une piscine.
- Un mec dit à une blonde : « J'aimerais pas être dans ta tête. » L'autre répond : « Pourquoi ? »
Parce que j'ai peur du vide.
- C'est quoi une blonde dans un arbre ?
*Une **** en moins sur terre.*
- Comment appelle-t-on des chaussures d'enterrement ? *Des pompes funèbres*

- Que fait une fraise sur un cheval ?
Tagada tagada tagada.
- Pourquoi les français vont à la toilette avec un fusil ?
Pour tirer la chasse.
- Notre Dieu créa le ciel, mais après, tout le reste est made in China.
- Qu'est-ce qu'une blonde avec un cerveau ?
Une espèce en voie de disparition ?
- Comment se nomme un policier qui conduit un tracteur ?
Un poulet fermier.
- Qu'est-ce qui est jaune et qui court très vite ?
Un citron pressé.
- Un chien gris se baigne dans la Mer Rouge, comment ressort-il ?
Mouillé.
- Quelle est la salade la plus explosive ?
La roquette.
- Que fait une blonde pour éteindre la lumière ?
Elle ferme les yeux.
- Dans le monde il y a 3 sortes de personnes : ceux qui savent compter et ceux qui ne savent pas.
- Comment faire pour sauver les arbres ?
Manger un castor.
- On demanda à David de guetter et David Guetta.
- Comment s'appelle la femme du hamster ?
Amsterdam.

By Augustin





Comment se chauffer dans une tente ?

Pour le camp de Toussaint de l'année prochaine j'ai trouvé (sur internet) un moyen de se chauffer avec quelques brindilles et plusieurs canettes et des boites de conserve vides.

Il s'agit de créer un courant d'air qui alimente un petit feu de brindilles.

En gros vous devez vous arranger pour que de l'air entre par-dessous la boîte et ressorte par dessus. Cet air prendra part à la combustion que vous aurez créé avec des brindilles sèches et créera de la chaleur pour chauffer le cul de votre CP qui sera dans Ton sac de couchage parce que c'est le plus chaud) et demandera à avoir chaud (NDLR : ça sent le vécu...).

Tout ceci est évidemment contrôlé pour éviter de brûler la tente... si l'on respecte quelques consignes de base comme :

- 1) Ne pas le laisser allumé la nuit (sauf ordre contraire de ton CP, et, si c'est le cas dormez en dehors de la tente et dit adieu à ton CP...).
- 2) Ne pas laisser à votre père de manipuler l'appareil béni de ton CP.
- 3) Avoir un seau d'eau pour quand quelqu'un l'aura fait tomber .

On peut évidemment aussi cuisiner avec...



by Ignacio



Farces



1. Dieu inventa la Belgique, un beau pays avec la mer mais où il fait un peu froid. Ensuite il inventa l'Italie, un grand pays avec des montagnes, la mer mais quand il fait chaud il fait trop chaud. Ensuite il inventa la Russie, un énorme pays avec beaucoup de montagnes, de magnifiques vues et la mer mais la mer est glaciale. En dernier, il inventa la France, un magnifique pays avec des montagnes, une mer où il fait chaud, et une autre mer un peu plus froide mais avec des grandes plages. Il regarda ses créations et vit que la France était le seul pays sans défaut. Alors il inventa les Français. Et Dieu vit que c'était bien.

2. Un homme qui ne sait pas bien prononcer le « b » va dans un café.

- Je voudrais une be ... be ... bi... euh... un café.

Le lendemain il revient après s'être exercé devant son miroir à dire bière. Mais au café :

- Je voudrais une be ... be ... bi... euh... un café.

Le troisième jour après s'être longtemps exercé il va au café.

- Je voudrais une be ... be ... bière.

- Une brune ou une blanche ?

- Euh ... un café

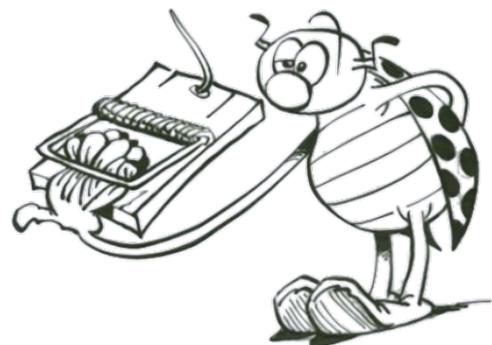


3. Comment mets-tu quatre éléphants dans une deux-chevaux ?

Deux devant et deux derrière.

4. Comment sais-tu que quatre éléphants sont dans un magasin de porcelaines ?

La deux chevaux est garée devant.



DOSSIER GAMELLE TROPHY 2014



À 34 jours de la 25^e édition du Gamelle Trophy, il est peut-être bon d'expliquer aux nouveaux ce qui les attend et de vous donner à tous de bons conseils pour remporter les Gamelles d'Or !

C'EST QUOI LE GAMELLE TROPHY ?

Le Gamelle Trophy est un grand événement scout qui rassemble, chaque année depuis 1987, près 1.500 éclaireurs venus d'une septantaine de Troupes. Pendant plus de 16 heures, les scouts, rassemblés en patrouilles, évoluent sur un immense terrain de jeu privé à l'aide d'une carte. Au fil de leur parcours, ils auront l'occasion de s'illustrer dans les trois composantes du jeu : la course d'orientation, les postes et le jeu dans le jeu. Avec au bout de cette grande aventure, l'espoir de peut-être récolter un trophée.



WWW.GAMELLE.ORG

La course d'orientation

L'orientation est le fil rouge du Gamelle Trophy. En effet, les scouts en patrouille sont livrés à eux-mêmes sur un grand terrain privé fait de bois, de prairies et de rivières avec pour seul guide une carte au 1/25.000. Mieux vaut donc savoir s'orienter ! Pour les aider à se repérer, il y a bien sûr les postes tenus par les chefs, les camps de zone, relais de l'organisation sur le terrain, mais il y a aussi et surtout... des balises. Concrètement, des dizaines de balises sont réparties sur tout le terrain et pour les retrouver, les scouts doivent faire appel à leurs compétences en orientation : azimut, boussole... ou même leur sens de l'orientation. Mais les retrouver tout simplement ne suffira pas, il faudra aussi qu'ils les décodent pour remporter les points mis en jeu.

Les postes

Près d'une septantaine de postes, inventés et concrétisés par les chefs, sont répartis sur tout le terrain et sont accessibles aux scouts pendant toute la durée du jeu. Ils rencontrent tour à tour des postes plus physiques, où ils doivent mettre en avant leur cohésion et leur esprit de groupe. Ou des postes plus techniques, où ils devront rivaliser d'ingéniosité pour mobiliser ou acquérir les techniques de base du scoutisme. Les Staffs innovent chaque année et les scouts ne savent jamais à quoi s'attendre. A l'issue de chaque poste, les patrouilles seront cotées par les Staffs, pour la réussite et l'épreuve et le bon esprit de patrouille dont ils ont fait preuve durant l'activité proposée.

Le jeu dans le jeu

En plus de la course d'orientation et des postes, les scouts participent à un grand jeu qui a pour objectif de favoriser la rencontre entre les patrouilles. Le jeu dans le jeu varie est chaque année différent mais nécessite toujours de l'interaction entre les scouts. Chacun fait donc son bout de chemin de son côté mais est aussi amené à créer des liens avec les autres patrouilles des autres Troupes.

LES POTINS DE LA CINO

Les trophées

A la fin de cette longue journée (et pendant que les scouts dorment paisiblement), l'organisation fait le compte des points engrangés par la patrouille et établit plusieurs classements. Et lors de la cérémonie de clôture, des prix sont attribués aux patrouilles victorieuses. Ce sont des gamelles - l'accessoire indispensable à tout bon scout - d'or, d'argent et de bronze. Ils peuvent également remporter un fanion de patrouille, qui soulignera leur excellent esprit de patrouille tout au long de l'activité. Et enfin, les vainqueurs du jeu dans le jeu se verront remettre une récompense digne de ce nom.

LES RÈGLES DU JEU ET LES TROPHÉES

Comment récolter des points ?

Il y a plusieurs façons de récolter des points :

- **En récoltant des balises** : À chaque fois que vous décoderez une balise, vous récolterez des points. Chaque type de balise vaut un certain nombre de points (en fonction de leur difficulté) et il y a même certains bonus (par paliers, par zones...).
- **En participant à des postes** : Lorsque vous participerez à un poste, les chefs vous donneront une cote à l'issue de l'activité : une cote pour la réussite et une pour l'ambiance de la patrouille. Inutile donc d'être les plus forts ou les plus rapides, si vous ne faites pas preuve d'un bon esprit de patrouille.
- **En validant le doublement des points** : Si vous passez dans un camp de zone après 21h30, vous aurez la possibilité de valider le doublement de vos points. Cela veut dire qu'à partir de ce moment-là, toutes les balises décodées et tous les postes effectués vaudront le double de points.
- **En dormant sous bivouac** : Si vous passez la nuit sous bivouac et non sous chapiteau dans le camp de zone proche du QG, vous récolterez un bonus de point important.

Les classements

Il y a 4 classements distincts :

- **Général (*Gamelle Quest*)** : il récompense les patrouilles ayant récolté le plus grand nombre de points cumulés avec les balises, les postes et le jeu dans le jeu (*points de bravoure*).
- **Postes (*Quêtes d'action*)** : il récompense les patrouilles ayant récolté le plus grand nombre de points en participant aux postes (*points de combativité et de solidarité*).
- **Orientation (*Quêtes de magie*)** : il récompense les patrouilles ayant récolté le plus grand nombre de points en décodant les balises (*points de magie*).



LES POTINS DE LA CINO

- Jeu dans le jeu (*Quête d'équipement*) : il récompense les patrouilles ayant équipé tous leurs personnages en un minimum de temps (*points d'équipement*).



Lors de l'établissement des classements, le principe de la "gamelle exclusive" est appliqué. Pratiquement, cela veut dire qu'une patrouille ne peut remporter qu'une seule gamelle et qu'en priorité, les patrouilles concourent pour le classement général. Si la patrouille ne figure pas sur le podium au général, elle peut alors prétendre à une gamelle dans le classement Orientation, Postes ou Jeu dans le Jeu.

LE JEU DANS LE JEU

En plus de l'orientation et des balises, le Gamelle propose un troisième axe : le jeu dans le jeu. Complètement dissocié de la course aux postes et aux balises, ils offrent aux patrouilles qui le souhaitent la possibilité de se lancer dans un autre challenge. L'objectif du jeu dans le jeu est de favoriser au maximum les échanges entre les patrouilles. Seules, elles n'arriveront à rien, il faudra absolument interagir avec les autres pour progresser.

L'histoire

Arrivés en *Terra Pandoria*, les compagnies d'aventuriers (c'est-à-dire les patrouilles d'éclaireurs) sont presque démunies et bien mal équipées dans ces contrées où règne l'incertitude quant à son propre destin. La région, divisée entre les Grandes Races depuis des décennies, n'est pas une terre propice à la détente : orques, gobelins et trolls rôdent, toujours en recherche de quelques menus larcins à effectuer.

Alors que les capitales de chaque race (c'est-à-dire les camps de zone), dont l'emprise s'étend à des lieues à la ronde, sont des havres de paix et de prospérité, le reste de la *Terra Pandoria* est aux mains de peuplades ou groupes épars, qui font régner l'inquiétude. Pour devenir plus brave encore que Glorfindel le Grand, chaque compagnie, composée de 8 aventuriers, devra parvenir à s'équiper le mieux possible.

Les règles du jeu

Pour chacun des 8 aventuriers d'une compagnie, il existe 6 éléments d'équipement. L'objectif final du jeu dans le jeu consiste à récupérer les 48 cartes d'équipement différentes. Pour cela, chaque compagnie recevra au début du jeu 48 cartes d'équipement identiques. Elle devra alors échanger ses cartes avec les autres compagnies pour compléter son équipement. Lorsqu'une compagnie sera parvenue à équiper entièrement l'un de ses aventuriers (donc lorsqu'elle aura récupéré les 6 éléments d'équipement de cet aventurier), elle devra faire valider son équipement dans l'une des capitales de chaque race. Les compagnies étant parvenues à

LES POTINS DE LA CINO

équiper le plus rapidement la totalité de leurs aventuriers et à les faire valider pourront clamer avoir réussi la Quête d'équipement.



DÉROULEMENT DU WEEK-END

SAMEDI

06h00 – 08h00 : Départ en car

Des départs groupés en car sont organisés depuis plusieurs grandes villes (Bruxelles dans notre cas). A votre arrivée au lieu de rendez-vous, vous vous rassemblez en patrouille et votre CP se rend auprès d'un des membres de l'organisation sur place pour recevoir votre roadbook de patrouille. Lorsque le signal du départ est donné, vous embarquez dans le car qui vous a été attribué.

09h30 : Arrivée sur le terrain

A votre arrivée sur le terrain, vous êtes déposés à proximité de votre camp de zone de départ. Tour à tour, chaque patrouille est accueillie par le camp de zone qui lui remet le matériel nécessaire pour le jeu et la journée (carte du terrain, grille de décodage des balises, goûter...) et lui explique tout ce qu'il y a à savoir.

10h00 : Début de l'activité

Aux environs de 10 h, lorsque toutes les patrouilles auront été accueillies, le lancement du jeu est donné. A partir de ce moment, vous êtes libre d'organiser votre Gamelle Trophy comme vous le souhaitez, en répartissant librement votre temps entre les balises, les postes et le jeu dans le jeu. N'oubliez pas non plus de prendre votre pique-nique pour votre repas de midi.

19h00 – 22h00 : Repas

Entre 19 et 22 h, vous devez obligatoirement vous rendre dans votre camp de zone nourriture (qui sera inscrit sur votre roadbook) pour prendre votre repas chaud. N'oubliez pas de bien vous présenter d'abord à l'accueil du camp de zone pour recevoir votre cachet de validation. Sachez également que, pendant la journée, chaque camp de zone a toujours de l'eau potable et une boisson chaude en fonction de l'heure.

21h30 : Doublement des points

A partir de 21 h 30, vous avez la possibilité de vous rendre dans n'importe quel camp de zone pour pouvoir bénéficier du doublement des points. Cela signifie que, qu'après avoir reçu le cachet de validation, tous les points obtenus grâce aux balises et aux postes comptent double. C'est à ce moment-là que le jeu se gagne ou se perd, redoublez donc d'efforts !

00h00 – 02h00 : Fin du jeu

A partir de minuit (et de minuit seulement), vous pouvez vous rendre dans le camp de zone de votre choix et faire enregistrer votre roadbook, ce qui marquera, pour votre patrouille, la fin du jeu. Et vous aurez jusqu'à 2 h du matin, heure maximale d'arrêt du jeu, pour effectuer cette procédure. Ensuite, vous pourrez installer votre bivouac pour la nuit à proximité du camp de zone. Sachez que vous pouvez également passer la nuit sous chapiteau dans le camp de zone qui se situe à proximité du QG de l'activité. Mais, à l'inverse des patrouilles qui dorment sous bivouac, vous ne remporterez alors aucun point supplémentaire.



DIMANCHE

07h30 : Réveil et petit déjeuner

Le dimanche matin, le lever est prévu vers 7 h 30 dans les camps de zone. Rendez-vous alors à l'accueil du camp de zone pour recevoir votre petit déjeuner. Dès que vous serez rassasiés, il ne vous reste plus qu'à ranger impeccablement votre endroit de bivouac et à vous rendre vers la zone d'attente près du chapiteau du QG.

08h30 : Agora Game

Dès 8 h 30, vous rejoindrez les autres patrouilles et vos animateurs à la zone d'attente, où vous serez accueillis par la musique et les animations de l'Agora Game. Le Gamelle ne nous a pas encore dévoilé de quoi il s'agissait, mais soyez sûrs que l'ambiance sera assurée jusqu'à la cérémonie.

10h30 : Cérémonie de clôture

Pour célébrer la fin du Gamelle et les patrouilles victorieuses, vous participerez à une grande cérémonie de clôture dans le chapiteau. De nombreuses surprises seront au programme, et bien entendu les gamelles et les fanions pleuvront.

12h30 : Repas en troupe

Après la cérémonie de clôture, vous pourrez profiter, en Troupe, d'un repas chaud préparé par l'équipe d'intendance.

14h00 - Retour en car

Vers 14h, vous embarquerez dans le même car qu'à l'aller. Vous veillerez à respecter les directives des responsables et à nettoyer vos chaussures avant de monter dans le car. Le retour est prévu aux alentours de 16h30 aux endroits de départ.



LE RÈGLEMENT



VOUS DEVREZ...	VOUS NE POURREZ PAS...
 Être en uniforme durant toute l'activité Foulard et chemise seront de rigueur durant toute la durée du Gamelle Trophy.	 Evoluer avec une autre patrouille Vous ne pourrez pas vous rassembler avec une autre patrouille durant le jeu.
 Toujours évoluer au complet Vous ne pourrez jamais être séparés, vous ferez toute l'activité en patrouille.	 Faire un feu sur le terrain Tout feu sur le terrain est strictement interdit, sauf dans les camps de zone.
 Être ponctuels aux rendez-vous fixés Vous devrez vous présenter à temps aux rendez-vous fixés par l'organisation.	 Ramasser du matériel militaire Vous ne ramasserez pas le matériel militaire qui pourrait se trouver sur le terrain.
 Rester polis avec les autres participants Vous traiterez les scouts, les animateurs et les organisateurs avec courtoisie.	 Fumer ou boire de l'alcool La consommation de tabac, d'alcool ou de substance illicite est formellement interdite.
 Être respectueux du terrain Vous respecterez le terrain de jeu et le matériel mis à votre disposition.	 Entrer dans les zones interdites Vous ne pourrez pas entrer dans les zones interdites notées sur la carte du terrain.
 Trier et jeter vos déchets Vous jeterez vos déchets aux endroits prévus à cet effet, et à ces endroits seulement.	 Sortir du terrain de jeu Vous ne pourrez pas sortir des limites du terrain de jeu.
 Obéir aux consignes de l'organisation Dans toutes circonstances, vous obéirez sans discuter aux consignes de l'organisation.	 Utiliser une tente pour votre bivouac Seules des baches et de la corde sont autorisées pour la construction de votre bivouac.

L'ESPRIT DE PATROUILLE

Le temps d'un week-end, vous allez vivre à fond, en patrouille, le Gamelle Trophy. C'est une aventure unique tant par la diversité des épreuves que vous allez rencontrer que par le rythme du challenge. Et c'est en patrouille que vous serez assez forts pour aller jusqu'au bout ! Vivre en patrouille signifie maintenir une ambiance au top. En effet, c'est ensemble et en mettant en avant les qualités de chacun que vous pourrez profiter au maximum de votre Gamelle Trophy et progresser vers les objectifs et valeurs choisis lors de l'élaboration de votre contrat de patrouille. Les différentes activités que vous pourrez vivre durant ce Gamelle Trophy seront à la fois surprenantes, époustouflantes et intenses. Et elles auront toutes un objectif bien précis : celui de vous aider à vous dépasser, à aller plus haut, plus loin.

Le 1^{er} article de la loi scout est « *Le scout fait et mérite confiance* ». Ce n'est pas le fruit du hasard si la relation de confiance constitue le fondement de notre loi, c'est une valeur essentielle dans notre quotidien. Pour le bon fonctionnement du Gamelle Trophy, il est indispensable que vous respectiez les règles établies par les Staffs et par l'équipe d'organisation.

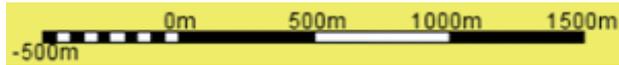
N'oubliez pas que le Gamelle Trophy est un moment fort pour votre patrouille et que vous sortirez tous grandis de cette fabuleuse aventure. Pendant deux jours, vous irez au bout de vos capacités et vous resterez solidaires pour mener à bien ce beau projet de patrouille. Profitez de l'occasion qui vous est offerte de vivre ensemble un moment extraordinaire, en donnant à chacun la chance d'être entendu et respecté !

LES TECHNIQUES À CONNAÎTRE

Comment se repérer sur la carte du Gamelle ?



La **rose des vents** indique toujours l'orientation de la carte, à savoir vers le Nord. Pour plus de simplicité, tiens la carte dans le sens du chemin que tu suis.



Connaitre **l'échelle de la carte** et savoir la transposer est le plus important. Sur une carte qui est à 1/50.000, 1 cm ou un échelon équivaut à 500 m. Sur la carte du Gamelle, réfère-toi à l'échelle graphique. Un "carré sur la carte" (quadrillage UTM) fait 1 km de coté.

Entraîne-toi à estimer approximativement une distance, car la distance estimée n'est souvent pas celle qu'on a parcourue. En moyenne, une patrouille se déplace à 2 ou 3 km/h. Il est toujours utile d'avoir des références de distances comme : maison - école = 1 km.

Légende:

- Poste
- ☆ Poste LIVE (ferme à 20h)
- ▲ Camp de Zone
- QG - Chapiteau - Infirmerie
- Balise Classique (parcours jaune)
- ~ Chemin
- == Route Ca
- == Tank-Trail
- Feuillus
- Conifères
- Bois Mixt
- Sable

Pour te situer au mieux sur la carte, observe ce qui t'entoure et assure-toi que tu le retrouves sur la carte (Sommes-nous à un carrefour ? Avons-nous passé un cours d'eau ? Sommes-nous au coin d'une forêt ?). La **légende** représente par des symboles les différents éléments du terrain. Tous sont autant de points de repère pour t'assurer que tu prends la bonne direction.

Les courbes de niveau sont représentées par des traits bruns. Chaque trait rejoint les points de même altitude de manière à pouvoir représenter le relief. Elles sont réparties tous les 10 mètres.

La rose des vents indique toujours l'orientation de la carte, à savoir vers le Nord. Pour plus de simplicité, tiens la carte dans le sens du chemin que tu suis.

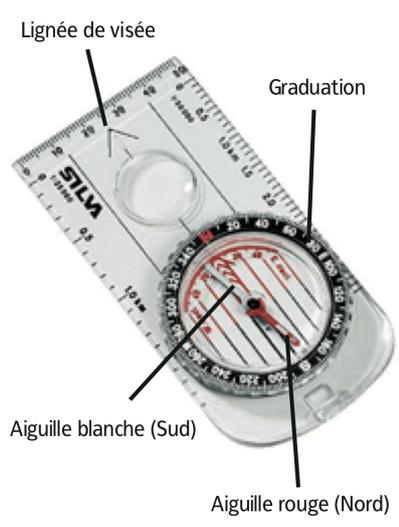
Connaitre l'échelle de la carte et savoir la transposer est le plus important. Sur une carte qui est à 1/50.000, 1 cm ou un échelon équivaut à 500 m. Sur la carte du Gamelle, réfère-toi à l'échelle graphique. Un "carré sur la carte" (quadrillage UTM) fait 1 km de coté. Entraîne-toi à estimer approximativement une distance, car la distance estimée n'est souvent pas celle qu'on a parcourue. En moyenne, une patrouille se déplace à 2 ou 3 km/h. Il est toujours utile d'avoir des références de distances comme : maison - école = 1 km.

Pour te situer au mieux sur la carte, observe ce qui t'entoure et assure-toi que tu le retrouves sur la carte (Sommes-nous à un carrefour ? Avons-nous passé un cours d'eau ? Sommes-nous au coin d'une forêt ?). La légende représente par des symboles les différents éléments du terrain. Tous sont autant de points de repère pour t'assurer que tu prends la bonne direction. Les courbes de niveau sont représentées par des traits bruns. Chaque trait rejoint les points de même altitude de manière à pouvoir représenter le relief. Elles sont réparties tous les 10 mètres.

LES POTINS DE LA CINO



Comment utiliser ma boussole ?

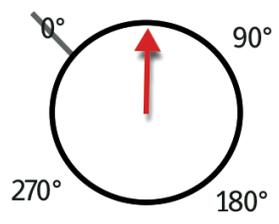


L'aiguille s'oriente vers les pôles magnétiques de la Terre. L'aiguille rouge s'oriente vers le Nord et la blanche vers le Sud. Le cadran de la boussole est complété par une graduation de 360° qui sert à suivre un cap précis. On retrouve aussi sur la boussole une ligne de visée qui passe par le centre du cadran. Les graduations sont utiles pour faire des azimuts ou pour connaître le cap d'un élément dans le paysage. Pour faire un azimut, il faut faire attention à deux points très importants. Est-ce une boussole à aiguille ou à plateau ? Autrement dit, est-ce que l'aiguille qui bouge ou est-ce tout le plateau avec les graduations ? Et la seconde chose encore plus importante est de ne pas se tromper car les graduations sur la boussole peuvent être faites dans deux sens différents selon qu'on tourne par la droite ou par la gauche. La question est alors de savoir si ta boussole est Est ou Ouest.

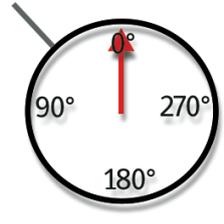
Boussole Est ou boussole Ouest ?

Si pour faire monter l'aiguille (la flèche rouge) dans les graduations (0°, 90°, 180°, 270°), tu dois orienter ta ligne de visée (le trait gris) vers la gauche, c'est-à dire vers l'Ouest, alors tu as une boussole Ouest.

Boussole à aiguille

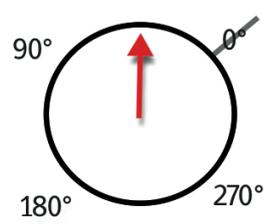


Boussole à plateau

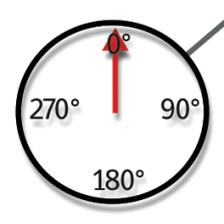


Si pour faire monter l'aiguille (la flèche rouge) dans les graduations (0°, 90°, 180°, 270°), tu dois orienter ta ligne de visée (le trait gris) vers la droite, c'est-à dire vers l'Est, alors tu as une boussole Est.

Boussole à aiguille



Boussole à plateau



LES POTINS DE LA CINO



L'azimut, à quoi ça sert ?

L'azimut est l'angle entre le Nord et une direction donnée. C'est une indication très utile qui te permet de suivre cette direction en l'absence de chemin ou de sentier. Au Gamelle, cela te permettra de gagner un temps précieux pour te rendre le plus rapidement aux postes. De plus, certaines balises ne sont indiquées que par leurs coordonnées d'azimut au départ d'une balise d'origine.

Comment faire un azimut ?

La technique à employer diffère selon le type de boussole (Est ou Ouest, à aiguille ou à plateau).

- Ouest, tu peux faire directement ton azimut en suivant les indications renseignées.
- Est, tu dois d'abord faire un rapide calcul : $360^\circ - \text{la valeur de l'azimut}$. Ex : Si l'azimut est de 45° , tu dois faire le calcul suivant : $360^\circ - 45^\circ = 315^\circ$. Alors, tu dois pointer 315° .

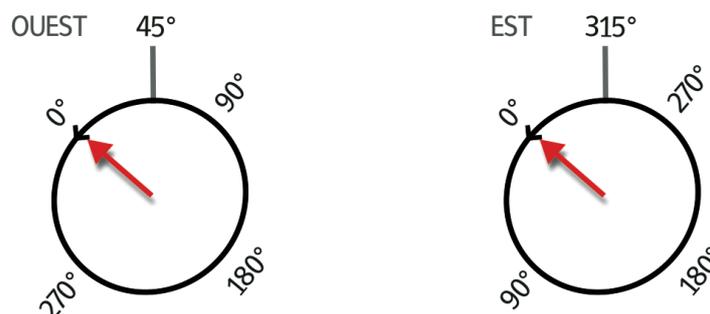
Faire un azimut avec une boussole à plateau :

- 1) Place la valeur de l'azimut dans la ligne de visée (le trait gris) de la boussole.
- 2) Détermine un repère (un arbre, un piquet ou un scout) le plus éloigné dans ton axe de visée.
- 3) Suis le cap jusqu'à ton repère.



Faire un azimut avec une boussole à aiguille :

- 1) En tournant le cadran gradué, place la valeur de l'azimut dans la ligne de visée (le trait gris) de la boussole.
- 2) Place l'aiguille indiquant le Nord (la flèche rouge) devant 0° .
- 3) Détermine un repère (un arbre, un piquet ou un scout) le plus éloigné dans ton axe de visée.
- 4) Suis le cap jusqu'à ton repère.



COMMENT DÉCHIFFRER UNE BALISE ?



- 1) Repérer le numéro de la balise trouvée.

une suite de lettres. Pour terminer, il vous suffit de noter dans votre road-book le numéro de la balise et l'heure à laquelle vous l'avez trouvée et la suite de lettres correspondante.

Toutes les balises sur le terrain sont numérotées. C'est grâce à ce numéro que vous saurez quel code chercher sur votre grille de décodage. La première chose à faire est donc de repérer ce numéro.

- 2) Reporter le numéro de la balise sur votre grille de décodage.

Reportez-vous à nouveau sur la balise et cherchez-y le code correspondant. En face de ce code, vous trouverez une suite de lettres. Pour terminer, il vous suffit de noter dans votre road-book le numéro de la balise et l'heure à laquelle vous l'avez trouvée et la suite de lettres correspondante.

Prenez à présent votre grille de décodage et cherchez le numéro de la balise trouvée. En face de ce numéro, vous trouverez un code. C'est ce code que vous allez devoir retrouver dans la grille de codes de la balise.

- 3) Repérer le code correspondant et le reporter dans le road-book.

une suite de lettres. Pour terminer, il vous suffit de noter dans votre road-book le numéro de la balise et l'heure à laquelle vous l'avez trouvée et la suite de lettres correspondante.

Reportez-vous à nouveau sur la balise et cherchez-y le code correspondant. En face de ce code, vous trouverez une suite de lettres. Pour terminer, il vous suffit de noter dans votre road-book le numéro de la balise trouvée, l'heure à laquelle vous l'avez trouvée et la suite de lettres correspondante.

LE BIVOUAC

Le bivouac, c'est quoi ?

Un bivouac est un campement rudimentaire permettant de passer la nuit en pleine nature. En effet, durant le Gamelle Trophy, ta patrouille et toi avez le choix de dormir à l'extérieur à proximité d'un camp de zone (ce qui vous rapportera des points bonus) ou alors de dormir à couvert sous le chapiteau (mais dans ce cas, pas de points bonus). À vous de choisir !

Le matériel

Pour réaliser un bivouac, vous aurez besoin de :

- 2 bâches assez grandes pour accueillir tous les scouts de la patrouille.
- De la corde (pour tendre les bâches).

Les instructions

- 1) Trouvez un espace dont le sol est bien dégagé et entouré de deux arbres.
- 2) Préparez deux morceaux de corde, dont la longueur est égale à deux fois la distance qui sépare les deux arbres.
- 3) Tressez et torsadez les deux morceaux de corde, afin d'obtenir une seule corde épaisse et solide.
- 4) Tendez la corde entre les deux arbres à 50 cm du sol (plus la bâche du toit sera proche du sol, plus il fera chaud dans le bivouac).
- 5) Installez la bâche du toit en utilisant la corde comme faitière, c'est-à-dire que la bâche doit être répartie de part et d'autre de la corde afin de former un toit (la corde tendue sera alors le sommet de ce toit).
- 6) Tendez alors les extrémités de la bâche aux autres arbres environnants en faisant attention à ce que les nœuds soient plus bas que la corde porteuse.
- 7) Déblayez un maximum le sol en dessous de la bâche, en prenant soin d'enlever toutes les pierres et les branches.
- 8) Recouvrez ensuite le sol d'un maximum de feuilles mortes.
- 9) Placez la seconde bâche au sol sur le matelas de feuilles.
- 10) Une fois que vous vous serez assurés que tous les membres de la patrouille aient une place sous le bivouac et qu'ils soient confortablement installés, vous n'avez plus qu'à passer une bonne nuit.

CE QU'IL FAUT PRENDRE DANS SON SAC

Pour affronter le Gamelle Trophy et ses conditions parfois un peu rudes, mieux vaut être bien équipé. Chaque scout devra donc apporter son propre matériel et chaque patrouille devra en plus veiller à rassembler collectivement quelques éléments supplémentaires.

Pour chaque scout

- Une gamelle ou une assiette creuse et des couverts.
- Un pique-nique pour le samedi midi (dans un emballage écologique).
- Une gourde remplie.
- Ton uniforme et ton foulard.
- Une lampe de poche (avec des piles de rechange).
- Une veste imperméable (un k-way ou un poncho).



LES POTINS DE LA CINO

- Des vêtements chauds et imperméables.
- De bonnes chaussures de marche (pas de baskets).
- Des chaussettes de rechange.
- Ton sac de couchage (pas de matelas pneumatique).
- Ta carte d'identité et ta carte SIS (ou une copie).
- A ne pas prendre : objets de valeur, gsm, mp3...

Pour chaque patrouille

- Votre contrat de patrouille.
- Votre carnet de patrouille.
- Le matériel de cartographie (boussole, papier, crayons, latte...).
- Une montre.
- Une trousse de premiers secours.
- Le matériel de bivouac (au moins 2 bâches de 4m x 3m et de la corde).
- A ne pas prendre : tentes.

Conseils

- Pense à emballer tes affaires dans un sac poubelle avant de les mettre dans ton sac à dos, pour les protéger de la pluie.
- Veille à ce que ton sac à dos ne soit pas trop lourd, car tu l'auras sur le dos toute la journée.
- Évite les sacs de voyage ou les valises, c'est loin d'être pratique.



Toutes ces informations sont à retrouver sur : www.gamelle.org.

Le STAFF.