



*La Cinquième
à la conquête
du Nouveau
Monde*



V  ILES SUR

Villers – Sainte – Gertrude



Sommaire

Le mot du Chef de Troupe.....	3
Cap sur le nouveau Monde !	4
Le clan des contrebandiers.....	7
Six équipages en trop dans cette course contre-la-montre.....	11
Le chantier naval	14
Semi nariste, semi scout.....	16
Quel genre de hike passeras-tu ?	19
Vie de Staff.....	24
Journée des parents	25
Renseignements pratiques.....	26
Affaires à emporter	27
Équipement de patrouille.....	29

Le mot du Chef de Troupe

Chers scouts,

Nous y voilà déjà, cette réunion clôture un second quadrimestre et une année riches en émotions.

Jetons tout d'abord un regard sur l'année qui vient de s'écouler... On se souviendra d'une réunion Mario Kart en octobre et d'une folle course à l'énergie lors du camp de Toussaint au premier quadrimestre. Le second quadrimestre fut lancé par les camps de patrouille, puis par un WE vélo. Vint ensuite le WE spirituel, dont on se souviendra entre autres du témoignage d'Harfang (premier chef de Troupe à la Cinquième), du WE technique, où les cinquième années ont pu découvrir les bases du secourisme, d'un Gamelle Trophy récompensé d'une gamelle d'argent au classement général et d'une gamelle d'or au jeu dans le jeu et finalement d'une revanche sportive face à la III^e et aux Troupes du Tison et des Dragons.

Dans 70 jours déjà, la Cinquième Troupe aura l'occasion de vivre une quinzaine qui restera dans les mémoires sous le nom de « Villers-Sainte-Gertrude 2014 ». Ce petit village, à prononcer *Viyé-Sinte-Djetrou* en wallon, situé dans la commune de Durbuy, accueillera donc la Troupe sous le signe de la conquête du Nouveau Monde.

Transformés en conquistadors, votre mission sera de sillonner les mers à la recherche de l'or tant attendu de l'autre côté de l'Océan. Mais attention aux pirates ! Et, à l'époque dans laquelle nous nous plongeons, les pirates ne sont pas des gringalets à lunettes recroquevillés derrière un écran d'ordinateur : ce sont de fervents guerriers, et il faudra prendre gare, dans votre quête, à ne pas croiser une de leurs galères en haute mer...

Le grand camp se situant à nouveau à l'intérieur de nos frontières, ce sera l'occasion de renouer avec la traditionnelle journée des parents. Celle-ci aura lieu le samedi 19 juillet et vous offre l'opportunité de venir voir les constructions de vos enfants tout en passant un agréable moment en notre compagnie. Les mamans (et papas !) cuisiniers y auront l'occasion d'aider leurs enfants à préparer les mets les plus gourmands pour le concours cuisine. Les papas (et les mamans ?) qui le désirent pourront ensuite défendre leur honneur dans un match de football contre le Staff surentraîné. À bon entendeur...

Vous trouverez dans ce carnet de camp toutes les informations pratiques quant au grand camp et surtout vous découvrirez plus en profondeur le thème qui va venir rythmer la vie du camp.

D'ici le 13 juillet, je me joins à tout le reste du Staff pour vous souhaiter bon courage pour les examens qui arrivent à grands pas. Nous sommes impatients de vous retrouver pour ce grand camp d'ores et déjà inoubliable.

De la gauche,

Serpentaire, Chef de Troupe

Cap sur le nouveau Monde !

Messires les Conquistadors !

Il est de bon aloi, nous semble-t-il, de vous envoyer militairement à la conquête du Nouveau Monde, dès le **treize juillet** prochain. Nous n'avons que peu d'informations sur ce nouveau continent à explorer. Mais cela n'a aucune importance, car une seule information suffit : **de l'or** ! Il y a de l'or au Nouveau Monde ! Et nous aimons l'or, comme vous le savez.

Nous vous proposons un marché simple : nous fournissons les matières premières ; vous **construisez vos frégates** pendant quelques premiers jours, au chantier naval où nous aurons établi notre campement ; sans trop attendre, vous naviguez jusqu'au pays mystérieux ; vous faites travailler les locaux (pourquoi s'en priver, s'ils sont dociles ?) ; vous ramenez de l'or. Nous vous en laisserons une partie, le reste allant à la prospérité de l'État.

Si vous réussissez, et qu'au passage vous affirmez par là la supériorité du Royaume belge, nous vous promettons des titres de noblesse à foison ; en voulez-vous, en voilà ! On se baignera bientôt dans vos titres de noblesse, tellement vous en aurez. Et puis même, on en aura tellement, qu'on en donnera bien un ou deux aux États (pauvres) qui nous entourent ; car la Belgique dominera ! Permettez-moi de me laisser aller un instant à mon instinct premier, qui est ici de rire. Hahahahohohu. Voilà.

N'oubliez surtout pas : la Belgique est encore dans l'ombre de cette histoire. Espagnols, Portugais, et deux-trois Français, se disputent ce qu'ils appellent l'Amérique. Nous ne savons pas bien d'où vient cette appellation, mais toujours est-il que nous vous demandons d'opérer en toute discrétion : si les autres pays se doutent que nous aussi participons à cette « ruée vers l'or », ils se ligueront à coup sûr contre nous.



Lââm - Eric

J'y pense : mis à part être discrets, vous rencontrerez peut-être une ou deux autres difficultés, pendant votre **périple maritime**... En haute mer, comme ailleurs, il y a des pirates à foison. Ils n'hésiteront pas, sitôt qu'ils vous apercevront, à (télé)charger votre navire, sabre dans une main, crochet à la place de l'autre, goéland sur l'épaulière, cache-œil misérable sur la tête, et une jambe toute en bois. Hé bien ! Ne fuyez jamais ce genre de danger. Car je vous

l'affirme : il y a un moyen simple pour vaincre tout équipage de pirates. Si vous appliquez bien ce qui suit, vous vous en tirerez sans une seule perte.

1. D'abord, laissez-les venir. Profitez du déséquilibre naturel qu'ils rencontreront à l'abordage pour les prendre sur le contrepied. Vous verrez qu'avec leurs jambes en bois, ils auront du mal à atterrir correctement sur votre bateau. D'ailleurs, soit ils laisseront celui-ci intact (puisque leur but est de s'en emparer au final), soit ils enverront des coups de canon dedans (ce qui serait parfaitement stupide, mais ne devrait pas vous arrêter : s'ils détruisent votre galère, prenez la leur !). De toute façon, je vous répète que nous aurons pris du temps auparavant à construire votre navire ; sa solidité, et son originalité, en épatera plus d'un !



2. Ensuite, emmenez des chats avec vous. D'une part, parce que les chats sont de petits animaux adorables comme tout et pleins d'affection. D'autre part, parce que les goélands détestent les chats. Ils quitteront les épaulières des pirates, deviendront fous, hurlant sur le champ de bataille. Vos ennemis en seront désemparés, étonnés que leurs compagnons habituels les délaissent dans un accès commun de désertion. Quant à vous, je viens de vous prévenir de l'affaire, hors de question donc d'être désemparés ! Vous devrez profiter du moment de folie adverse pour attaquer fort à coup d'estoc, mais aussi pour effectuer une feinte imparable, décrite au point 4.

3. Ici, je ne sais pas bien quoi vous dire, étant donné que la feinte est censée, d'après mes propres dires, être décrite au point 4.

4. Envoyez votre cape sur le pirate qui vous affronte, du côté de son œil valide. Ce crétin, dans un réflexe pas bien malin (et, pour rappel, sous le choc devant la débandade des oiseaux), lèvera ce qu'il prendra pour un bouclier : son crochet. Votre cape s'y accrochera, formant un voile entre votre ennemi et vous, son cache-œil l'empêchant de vous voir de l'autre côté. Mais, alors que lui ne comprendra rien, déséquilibré et en plein affolement, vous pourrez le repousser dans la mer. À ce moment, il est essentiel que vous récupériez votre cape au passage. Un crochet n'est pas un porte-manteau, et qu'est-ce qu'un homme sans sa cape ?

Voilà qui devrait vous faire gagner toute confrontation avec des pirates. Tout ceci doit se dérouler en un instant, et vous devez rester maître de vous-mêmes si vous voulez être celui de l'affrontement.

Sautant sur les bienfaits d'une telle victoire, envahissez toujours les navires ennemis. On peut souvent y trouver des aliments exotiques, permettant de **cuisiner des plats particulièrement originaux**. Après avoir brûlé ce qui deviendra l'épave des pirates, vous retournerez sur votre bâtiment. Sauf, bien sûr, si vous voulez devenir pirates à votre tour ; auquel cas, laissez le drapeau noir bien là où il est ! Je dois être en forme aujourd'hui, mais je n'arrive pas à m'empêcher de rire. Excusez-moi donc. Hahahahohohu.

Même après la terreur de la bataille, poursuivez votre route. Ne faites jamais d'arrêt (ce qu'on appelle en anglais faire du « stop ») c'est interdit ! Vous aurez, du reste, des vivres en suffisance pour toute la durée du voyage. Le retour devra se faire en redoublant de vigilance, car vous serez chargés d'or ; et ce métal est fort prisé par plus d'un corsaire.

Ah ! en fait ! Il vous sera donné un jour, avant votre départ en océan, pour voir vos proches une ultime fois avant le départ, sur le chantier naval où nous aurons établi notre altier campement. Cela prendra place deux jours avant la fête nationale, afin que vous soyez à flot pendant celle-ci, drapeau belge hissé et brabançonne sifflant entre vos dents. Le 19 juillet donc, rendez vos proches fiers de votre vaisseau tout juste construit. Prenez dans cette **visite familiale** les forces psychologiques dont vous aurez besoin pour la suite. Car une fois en phase de navigation, nous ne pouvons prévoir combien de temps vous serez partis...

Je me fais une réflexion. Si on appelle ce territoire Nouveau Monde, cela signifie que nous sommes ici, en Belgique, dans l'Ancien Monde. Intrigant.

N'oubliez pas ces précieux conseils.

Messires les Conquistadors, faites honneur au Royaume qui vous envoie. Il est hors de question que nous soyons démasqués par les autres pays, ou coulés par des brigands de haute mer.

Au nom de l'État belge, messires les Conquistadors, je vous souhaite le bon périple. Revenez-nous les bras pleins d'or, ou ne revenez pas.

Monsieur l'Amiral Princier de Belgique, pour l'ensemble du ministère de la Navigation

Le clan des contrebandiers

Des contrebandiers... célèbres !

Vous ne vous en doutez certainement pas ; ou plutôt, ils le cachent bien... Les quelques personnages que nous allons décrire ci-dessous, qui sont des figures célèbres et déjà quasi historiques, cachent en réalité un terrible secret.

Ils se sont en effet unis secrètement, pour former le **clan des contrebandiers**. Pendant leur temps libre, ces hommes dangereux quittent leurs casquettes de célébrités pour enfiler le chapeau bien plus sombre de... **pirates** !

Évidemment, tout ceci devant se faire dans la plus pure diplomatie, ils feignent de ne même pas se connaître en public. De plus, ils sont tous haut placés : difficile, pour de simples matelots comme vous, de déjouer leurs plans, dans de telles circonstances...

Jacques Serpier

Grand explorateur qui découvrit avec son équipage le Canada. C'est grâce à une approche méthodique et hyper rigoureuse qu'il découvrit cette terre riche qui fit la fortune du royaume de France. Son franc-parler sans précédent et son sens de l'observation affûté lui permirent de déjouer plusieurs mutineries lors de son expédition, restant sans pitié pour les crapules qui avait comploté dans son dos.

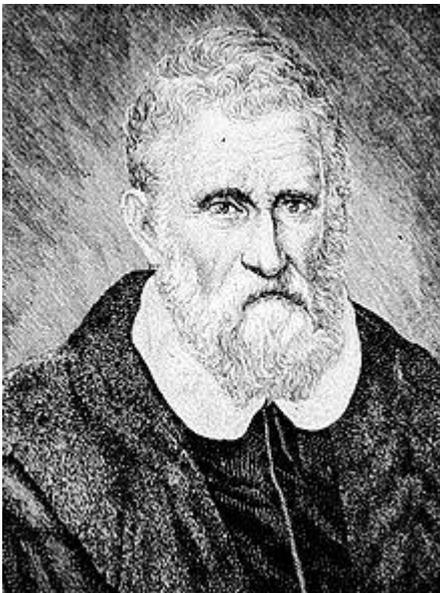


Dingonimo

C'est un chef apache un peu primitif mais très apprécié des siens. Il se démarqua d'ailleurs dès sa naissance par sa faculté à déraciner, élaguer et découper tous les arbres qui lui passaient sous la main. Le bucheron le plus rapide de l'Ouest, tel était le surnom que lui ont donné ses contemporains. A côté de ça, il mit tout son cœur à rassembler et défendre sa peuplade contre les colons voulant s'accaparer les richesses de son territoire. Les apaches pouvaient avoir confiance en lui, et il donna énormément de fil à retordre au congrès américain.

Axward Teach

Axward Teach, dit Barbe Noire, fut un des pirates les plus respectés et les plus redoutés par les flottes des grandes nations occidentales. Il était fortement admiré par les autres pirates pour son intelligence, l'ingéniosité de ses plans et surtout pour son sens de l'humour : il n'hésitait pas à railler les commandants anglais dont il avait coulé le bateau par une phrase restée mythique : « Je crois que t'as touché le fond ma vieille ». Et c'est avec tous ses compagnons pirates qu'il partageait le butin et qu'il fêtait la victoire.



Marco Pollocyon

Marchant vénitien très connu qui partait à la découverte du monde à la recherche de pierres précieuses et qui faisait ensuite le tour d'Italie (Le Giro) pour revendre sa cargaison à prix d'or. Assez opportuniste, il n'aurait jamais dépensé un écu dans une affaire douteuse. Droit dans ses bottes, il gérait sa flotte avec une rigueur inégalée et exhortait sans cesse ses matelots afin que le commerce soit fait dans les règles. Cependant, il avait du mal à coordonner tous ses membres (d'équipage) simultanément, ce qui avait pour conséquence certaines situations de désordre plutôt cocasses.

Ferdinant II d'Hysxtrixion

Roi de Castille, réputé pour sa force physique et son grand cœur, il envoya à sa solde des explorateurs aux quatre coins du monde pour lui ramener de nouvelles saveurs exotiques. C'est par exemple lui qui affréta les bateaux de Christophe Colomb. En retour, les explorateurs lui rapportaient des épices, du café mais aussi une substance très convoitée alors par toutes les royautes d'Europe : **de la sauce andalouse**. Roi bon vivant, il passait sa journée à table à mélanger tout type d'aliment avec ce nectar. C'est ainsi qu'il reçut le surnom de « petit porc » par toute la cour.





George Calpex dit le Baron de Baltimore

Ce fut un des premiers colons anglais qui s'installa définitivement dans le nouveau monde. Celui-ci y fonda les Etats du Maryland et de la Virginie. Venant d'une caste peu aimée de Grande Bretagne, il dut s'adapter à ce milieu qui était nouveau pour lui. Assez patriotique, il aimait profiter de sa nouvelle situation et faire de grands banquets pour tous les colons présents sur place. « Teille est mo plesiir » s'exclamait-il alors avec son accent anglais plutôt prononcé.

L'alliance des contrebandiers

Le navire des contrebandiers, appelé de façon rusée – afin de donner l'impression qu'il ne paie pas de mine, et d'ainsi attirer tous les voyageurs téméraires – le « Bâton » (*staff* en anglais), arborant d'étranges voiles, sillonne les mers, et il est évident qu'aucun bâtiment les ayant croisés en haute mer jusqu'ici n'en est ressorti. On dit même que le clan des contrebandiers serait à l'origine du triangle des Bermudes, et que récemment encore il s'est arrangé pour faire disparaître un avion tout entier.



Ce monopole qu'ils semblent avoir sur l'Océan serait impossible sans trois de leurs alliés, des larbins dont le surnom, *nains sans dents*, n'est même pas à la hauteur de la terreur qu'ils inspirent...

Dans le Bâton, ce sont ces trois sous-fifres qui s'occupent de tout ce que les contrebandiers considèrent comme une perte de temps : cuisine, vaisselle, lessive, repassage, et surtout... hisser le drapeau noir !



Tangoro Vespucci

Navigateur florentin travaillant à la solde du roi du Portugal ; c'est lui qui, après de savants calculs digne de son rang d'ingénieur, comprit que Christophe Colomb n'avait pas été dans les Indes mais avait découvert un nouveau continent. Fin gourmet, il partait toujours en expédition avec une malle contenant plein d'épices et de citronnade pour ne pas souffrir du scorbut une fois au milieu de l'océan.

Chippe de Munkayak

Ce célèbre matelot s'est reconverti ouvertement, après plusieurs années de travail honnête, en arpenteur des mers. Il a juré vengeance à son ancien régiment nommé, d'après lui, « flotte des solitaires » (ou encore *loners* en anglais). Ni pirate, ni corsaire, ni bien sûr dresseur de chameaux, ce jeune marin navigue à son compte. D'abord seul sur un kayak (d'où son nom), il a ensuite trouvé une galère plus imposante, qu'il a volée en pleine nuit dans le port de Bruxelles (c'est en tout cas ce que la rumeur dit). Nul ne saura jamais ce qui l'a ainsi épouventé chez les *loners* ; ce terrible secret lui prodigue une aura impressionnante, et sa soif de vengeance en fait un danger redoutable.



Sir Eduart de la Brigue

Cette fois, ne jouons pas sur les mots ! Celui-ci est clairement un corsaire. Il s'est même autoproclamé « Brigand des mers ». Il agit officiellement au service de Sa Majesté ; en réalité, il s'est créé un véritable réseau de piratage des mers, qu'il a baptisé la Toile. Si vous le croisez, ne vous fiez pas aux apparences... Il est le seul parmi les contrebandiers à ne pas avoir d'animal fétiche, mais c'est pour une raison toute simple : il est lui-même bien assez féroce...

Six équipages en trop dans cette course contre-la-montre...

Oyez oyez ~~gentes dames et~~ nobles damoiseaux !

Ainsi, le Royaume de Belgique vous envoie, tous plus valeureux les uns que les autres, chercher dans Le Nouveau Monde ce qui a longtemps passionné les hommes, j'ai nommé : L'OR.



Vous vous dites sans doute que le choix du titre de cette section n'est pas approprié, puisque l'État compte sur votre association mutuelle afin de le rendre opulent et surtout invincible. Eh bien que Nenni ! Il se murmure que certains équipages ont la ferme intention d'en doubler (= « ken », suivant la traduction en langage pirate) d'autres. Des routes maritimes alternatives sont déjà étudiées afin de filer à l'anglaise et certaines tensions semblent palpables. Inquiétant. Préoccupant.

Alors, bien que nos ennemis soient théoriquement les Empires coloniaux et leurs arrogantes richesses, il vous faudra composer avec une multitude d'adversaires afin de vous parer d'or.

Les Léo-Pas-peur de l'eau

Crée il y a des décennies par un visionnaire, cette flottille – que dis-je, cette véritable armada – ne laissera sans doute que des miettes à ses concurrents, si confrontation il devait y avoir. Les rumeurs laissent entendre que leur amiral se serait d'abord laissé tenter dans sa jeunesse par des courses d'orientation dans des forêts vierges, particulièrement inhospitalières selon les témoignages recueillis. Leur vice-amiral est mondialement reconnu pour sa poigne légendaire, qu'il exhibe lors de compétitions géantes de bras-de-fer. On raconte que son dernier adversaire serait reparti avec un bras en moins et une humiliation en prime. Rude. Info ou intox ? Autant de mystère et de rumeurs qui firent leur réputation de tout temps. Il est bon de mentionner également leurs motivations légendaires pour un curieux sport nommé Mondialité'eau dans lequel ils aiment performer.

Les Impa'abordage

Cette agréable flotte s'est toujours distinguée par sa bonne ambiance ; mais que cela ne vous endorme pas, ils sont au moins tout autant déterminés à atteindre le Saint Graal que les autres équipages ! La ruse de leur second de pont, combinée à un capitaine polyglotte et réfléchi tenteront de vous faire jouer du violon, de telle façon qu'il risque d'être difficile de les accorder ! Pas pour rire. Aussi, il vous faudra redoubler de prudence afin que votre frégate tienne encore la route après une de leurs balade inspirée. Car, comme le disaient les vénérables de l'époque, un bateau coulé, ça ne fait pas de vagues mais c'est quand même un peu la mer à boire... (Le disaient-ils vraiment ?) Bref vous avez compris le message, Prudence !



Les Con'Kiss'Tadors

Ethnie quelque peu particulière descendante d'une longue tradition culinaire et à cheval sur les principes, elle se révèle redoutable quand il s'agit d'endormir ses opposants. Leur amiral, facilement reconnaissable à sa crinière légèrement (?) orangée, semble être passé maître dans la maîtrise de la gratte, qu'il a d'ailleurs surnommé « appétit pour la destruction » ce qui illustre parfaitement son état d'esprit vis-à-vis de ses prétendus alliés. Il est solidement épaulé par son second, intelligemment appelé Auryxum, qui quant à lui manie parfaitement la crosse (de préférence pour finir sur la caboche de ses ennemis).

Les Toura Colomb

Si le scorbut fit des ravages pendant de très nombreuses années sur la plupart des navires au long cours, il ne se manifesta jamais sur le rafiote de cet équipage. En effet, leur incroyable propension aux mets léchés, savoureux et riches en vitamine C, les a rendus célèbres dans



tout le Royaume. On accourt volontiers de l'ensemble du Plat pays pour venir goûter leurs préparations des plus variées. Il se murmure même qu'une compétition tacite annuelle relevant du culinaire ne leur échappe jamais. Avis aux fins gourmets ! Néanmoins, je serais vigilant si j'étais vous, puisque récemment, on a relevé des tentatives d'empoisonnement, dont une fructueuse, il y a de ça presque un an du côté du bassin hellénique. Préméditée ? Quel micmac !

Les N'Gil Eanes

Equipage sympathique et réputé pour son étrange aptitude à connaître et reconnaître tout le beau monde et le gratin belge, ses matelots habiteraient littéralement dans un palace, le long d'une plage de palmiers. Leur amiral ne serait pas bien costaud selon la rumeur, mais terriblement fouine. Oui, oui, fouine. Ayant bien retenu la devise nationale de mère patrie, il s'efforce de rassembler pour mener à bien ses plus sombres desseins. On raconte qu'il se serait néanmoins aguerri en suivant des entraînements intensifs qui consisteraient à franchir des espaces virtuels circulaires protégés par ses sbires, et qu'il adore ça.



Les N'gORs

Forte de son hétérogénéité, cette flotte est dirigée par un amiral irréprochable qui manie le gouvernail comme personne. On raconte que derrière ce technicien, se cachent aussi bien des tireurs d'élite suédois que de petits humains, dont la généalogie ne doit sans doute pas être très éloignée du primate, en passant par des tozs. Ils se sont reconvertis dans de curieuses épreuves durant exactement une journée et qui les opposeraient aux autres castes belges. Ce qui est certain, c'est que les N'gORs sont plutôt friands de petites gemmes et pierres précieuses en tout genre : exactement celles que l'on trouve typiquement au Nouveau Monde... ce qui les rendra féroces dans la course acharnée que se livreront les sept équipages !

Les Mamb'Aragon

Capitalisant sur leur physique, on raconte que ces valeureux guerriers s'entraînent littéralement au mental, n'écartant pas la possibilité d'un entraînement matinal dit « De pompes triangulaires ». Affreux, n'est-ce pas ? Leur amiral, véritable force de la nature, a su booster ses hommes et peut aujourd'hui tirer la quintessence de son groupe afin de mener à bien ses plus folles épopées. Des bruits courent sur une prétendue affection de l'équipage pour de perfides reptiles sans pattes et qui n'hésitent pas à faire sonner les cloches ou les sonnettes, c'est selon. Leur passion pour les revolvers achève d'en faire de talentueux marins.



Le chantier naval

Après la prairie venteuse de Cetturu, notre grande plaine d'herbe verte de Normandie et enfin notre champ aride de Grèce avec vue sur mer, nous nous dirigeons cette année dans les Ardennes belges, du côté de Durbuy et plus précisément à Villers-Sainte-Gertrude.



Cette année, nous serons logés sur une prairie étirée toute en longueur ; ce sera le **chantier naval** où vous construirez vos belles frégates en bois. Le long de cette prairie coule un agréable petit ruisseau qui vous permettra de puiser de l'eau afin de vous laver ou de faire vos vaisselles. À quelques pas seulement de vos constructions, la rivière sera un atout certain en cas de canicule. Et, quel que soit le temps, nous comptons également dessus pour limiter certaines odeurs qu'un camp peut engendrer.

Grosse différence avec les autres années jusqu'à présent : la plaine n'est pas bien large ; sa longueur compense. Du coup, chaque patrouille pourra bénéficier de sa petite partie de rivière. Qui dit rivière, dit aussi dégâts des eaux. Eh bien, bonne nouvelle : nous nous sommes bien évidemment assurés d'être à l'abri de toute inondation. Aucune crue ne pourra atteindre notre chantier naval. Rassurés ?

(Coordonnées géographiques pour plus de précisions : 50°21'59.88" N -5°34'41.452" E)



Nous passons des paysages idylliques de la Grèce aux terrains verts et boisés des Ardennes. Bien sûr, la mer ne se situe pas à portée de vue, mais le terrain nous offre beaucoup d'autres possibilités.

Les taillis situés de part et d'autre de la prairie faciliteront énormément les corvées bois. La terre en bord de rivière semble propice pour creuser des trous et faire des pilotis de folie. Les feuillages environnants permettront de s'abriter aisément du soleil.



Non, tu ne rêves pas, c'est bien ici qu'a été prise la photo de la carte de vœux !



La rivière est domesticable : vous pouvez l'intégrer à vos constructions, y aménager un petit frigo, ou construire des ponts pour passer de l'autre côté.

Vous l'aurez sans doute remarqué : cette prairie atypique (on est habitué aux grands prés où on peut voir tous les pilotis d'un seul coup d'œil) est propice à une ambiance de patrouille plus forte encore que d'habitude. En effet, chaque patrouille aura son petit coin de paradis, entre la rivière d'une part et les bois d'autre part. Chaque patrouille aura sa parcelle de rivière, sa parcelle de bois, et sa parcelle de terrain. Ce sera donc à vous, lors des constructions, d'approprier au mieux vos parcelles de patrouille, prouvant par là que vous êtes les meilleurs bateliers que la Cinquième ait connus.

Le Staff a déjà en idée d'organiser des concours de radeaux, des courses de canards et des sessions de plongée intensive. Préparez vos radeaux, dressez vos canards, et amenez vos bonbonnes d'oxygène : qui sera le maître des eaux ?

Semi nariste, semi scout

Depuis le début de cette année, Étienne nous accompagne lors de nos camps et réunions. Ce jeune séminariste (c'est-à-dire futur prêtre) nous a accordé un peu de temps pour que nous lui posions des questions, à la Maison Sainte-Thérèse, juste à côté de Saint-Michel, où il fait ses études (à l'IET, Institut d'Études Théologiques).



Tu préfères...

- Les pommes, ou les fraises ?** Les fraises.
- Les fraises, ou les bananes ?** Les fraises toujours.
- Les pommes, ou les bananes ?** Les bananes, c'est moins pénible à éplucher.
- Les oranges ou les fraises ?** Toujours les fraises.
- Les fraises, c'est ton fruit quoi !** Ouais, disons que c'est toujours sympa, et c'est le printemps, c'est le côté euh... le côté la vie qui reprend ; et puis c'est bon.
- Et la place du kiwi là-dedans ?** Au-dessus de l'orange, mais en-dessous de la banane.
- Les chiens ou les chats ?** Les deux.
- Un renard ou une oie ?** Les renards, c'est trop bien. Si je pouvais apprivoiser un renard, je serais trop fan. C'est trop mignon.
[Voix d'Alopex : *Alopex c'est un renard.*]
- Les spaghettis ou les lasagnes ?** Question horrible, je pourrais passer deux heures là-dessus ! Écoute, je reviens de Rome, et j'ai mangé de très bons spaghettis avec des champignons. Je suis très fan des champignons.
- Quelle sauce ?** Plutôt carbo que bolo.
- Plutôt quatre fromages ou...** Oh complètement. J'suis un grand fan de fromage.
- Un « tiens » ou deux « tu l'auras » ?** Ha ! En théorie j' préfère un « tiens ». En pratique j'suis souvent en train de faire deux « tu l'auras ».
- Ton évangéliste préféré ?** [Rires.] C'est une très bonne question. Ils sont tous bien, et il faut tous les lire. Mais disons qu'il y a un texte qui m'a touché chez Marc [ndlr : l'évangéliste, pas le séminariste].
- Les pirates ou les navigateurs ?** Navigateurs, j'suis un gentil moi.
- Jean XXIII ou Jean-Paul II ?** Les deux, mon général.

[Cinquieme.be prépare le dispositif d'enregistrement]

Étienne, *prenant l'enregistreur* : C'est bon, ça marche ? J'voudrais dire un petit bonjour à ma maman et à mon papa qui peuvent m'écouter ; je vous aime très fort. [Rires.]

Cinquieme.be : Salut Étienne ! Parle-nous de toi.

É. : J'peux vous parler de toits ! Alors, y a des toits pointus, des toits plats, des toits de tuiles, des toits d'ardoise. Je pourrais parler de beaucoup de toits.

Cinquieme.be : Au niveau des études, quel est ton parcours ?

É. : J'ai fait un bac économique et social : peu de sciences, plutôt de l'économie, de la philosophie, des langues. Après, j'ai fait une école de commerce pendant quatre ans. Et puis, j'ai travaillé pendant un an.

Cinquieme.be : Travaillé ?

É. : J'avais fait mes études à Reims. C'est une ville très connue pour sa cathédrale : là où Clovis a été baptisé ! Et puis, aussi, parce qu'on fabrique une boisson assez bonne, avec des petites bulles, qui s'appelle le champagne. La région de Reims s'appelle la Champagne. Il n'y a de vrais champagnes produits qu'en Champagne. J'ai fait du marketing pour une maison de champagne, qui s'appelle Bollinger. C'est le champagne préféré de James Bond. Si on prend les livres de James Bond, Bollinger est déjà présent, et on est autorisés à dire que c'est le champagne préféré de James Bond.

Cinquieme.be : On peut dire que tu tiens à ton pays, la France ?

É. : Et au champagne.

Cinquieme.be : Après ces études de commerce, qu'est-ce qui t'a amené ici ?

É. : Comment dire... disons que, c'est une question – la question d'être prêtre – qui m'habite depuis très longtemps : depuis l'âge de 8-10 ans. Et à l'âge de l'adolescence, c'est une question qui m'a saoulé. C'était trop *badant* de penser à ça. Au fur et à mesure, je me suis orienté, et j'ai assez vite lié ça à : « tiens, je suis un garçon comme les autres, je vois pas pourquoi moi j'aurais pas droit à une petite copine non plus ». C'est l'histoire de cette question qui évolue, qui continue de me travailler en relation avec Jésus, et de faire l'expérience que j'avais une soif d'absolu. J'ai aussi eu un Erasmus en Autriche, où j'ai rencontré une demoiselle. C'était assez sympa. Ça a duré six mois à un an. C'est au cœur de cette période où j'avais vraiment un super métier, une demoiselle extraordinaire à mes côtés, que en fait... j'aspirais à plus. D'un côté, je me sentais pas vraiment à ma place, et de l'autre... je voulais aimer plus encore : pas seulement cette jeune fille. Plus encore, quoi ! J'ai pris une semaine de retraite en silence, à côté de Lyon. C'est à cette occasion que j'ai été touché par ce texte de l'évangéliste Marc : l'histoire d'un jeune homme qui accourt vers Jésus et qui demande : « qu'est-ce qu'il faut pour être heureux ? ». Et Jésus répond : « Une seule chose te manque. » J'étais ce jeune homme à genoux devant Jésus. Et quand j'entends Jésus qui dit ça... qu'est-ce que c'est cette chose qui me manque ? Ensuite Jésus dit : « Va, vends toutes tes richesses, puis viens et suis-moi. » Mon premier réflexe (j'avais fait une école de commerce), était de négocier avec Jésus : est-ce que je peux pas garder quelque chose quand même ? Est-ce que je peux pas garder une richesse un peu blonde avec les yeux bleus qui parle allemand ? Mais finalement j'ai acquiescé, accepté d'y réfléchir. Ça a été

une grande paix, la fin d'un combat qui m'habitait tous les jours, et une grande joie, même si il a fallu dire assez vite au revoir à la demoiselle en question.

Cinquieme.be : Tu as aussi un parcours dans le scoutisme ?

É. : Oui ! Alors j'ai commencé avec les Scouts de France, quatre ans chez les louveteaux et deux ans de scouts. Je me souviens notamment du premier camp louveteaux, où il avait grêlé, et c'était un peu la panique parce que c'était un des premiers jours, j'étais tout petit et il grêlait, il grêlait, il grêlait... C'est comme ça que j'ai appris la prière scout : on la récitait en boucle avec ma sizaine. Puis je me suis arrêté un an, parce qu'en fait, chez les Scouts de France, la patrouille est divisée en deux tranches d'âge, et ça me correspondait pas tout à fait. J'ai repris le scoutisme un an après, chez les Scouts Unitaires de France, où l'unité de la patrouille est conservée, comme à la Cinquième : 12-17 ans, et j'ai été à Reims en tant que chef, un an assistant et un an chef de Troupe.

Cinquieme.be : Est-ce qu'il y a quelque chose qui te frappe à la Cinquième, qui t'inspire ?

É. : J'ai été très touché par l'accueil, à la fois de la part du Staff, et de la part des jeunes... On se sent vraiment accueilli, on n'est pas juste un numéro, un mec qui vient nous saouler, on est quelqu'un qui arrive, qui est accueilli, et j'ai été très touché par ça.

Cinquieme.be : C'est dans quel cadre exactement que tu nous suis ?

É. : Chaque année, quand on arrive à la Maison Sainte-Thérèse, on a une mission qui nous est confiée. J'ai donc pris la suite de Marc à la Cinquième, pour aider le côté « aumônier », et puis pour être présent, être soudé avec les scouts, pouvoir discuter avec eux, échanger sur tous les sujets, pas que sur le plan spirituel... et puis, pouvoir de temps en temps aider les chefs, et échanger avec eux aussi.

Cinquieme.be : Le thème du camp cette année, c'est « À la conquête du Nouveau Monde ». Est-ce que tu as quelque chose à dire à ce sujet ? Une anecdote ?

É. : Eh bien, je suis ravi qu'on parte à la conquête du Royaume des Cieus, parce que c'est un nouveau monde qui est vraiment fabuleux et qui vaut le coup, et effectivement ça se prépare dès maintenant, faut pas passer à côté parce qu'après on a plus le temps !

Cinquieme.be : Une question que beaucoup de scouts se posent : est-ce que tu croises souvent Castor et Colibri ?

É. : Je les croise régulièrement, oui. Ils ont de sacrées questions, ces scouts !

Cinquieme.be : Est-ce qu'il y a encore quelque chose qui te passe par la tête ? Une anecdote, peut-être ?

É. : J'ai été hyper enthousiaste à la journée des CP's [ndlr : jeu organisé par les CP's le 16 février], je crois que ça s'est vu, de passer du temps avec les scouts, et de les découvrir un peu plus. J'avais un peu les boules quand on s'était donnés tout l'après-midi pour avoir le drapeau, puis qu'on se l'est fait prendre... [Alopex ricane.] Mais c'était super, c'était vraiment une journée bon esprit, et j'ai beaucoup aimé. Je serai content de camper avec les scouts ; mais c'est vrai que je suis encore un peu nul sur les prénoms.

Cinquieme.be : Mille mercis, Étienne ! On se revoit au Grand Camp pour la suite des aventures !

Quel genre de hike passeras-tu ?



Te voilà maintenant plongé dans un jeu où tu vas toi-même faire ton hike. Apprends à découvrir et forger ta personnalité pendant ces quelques jours mémorables. Ce hike est l'occasion pour toi et ta patrouille de souder des liens intarissables mais surtout de vivre une aventure extraordinaire. Commence l'aventure en **1**.

1. Il est 5 heures du matin, les lueurs matinales commencent à pointer le bout de leur nez. Tout le monde dort paisiblement, enfin presque... Tu te fais réveiller par les hurlements du clan des Tigres qui gueule « Départ en hike ! Faites tous votre sac ! ». Péniblement, tu sors de ton sac de couchage bien douillet et tu commences à faire ton sac en n'emportant que le strict nécessaire. Et quand il parle du strict nécessaire, le clan des Tigres ne mâche pas ses mots. Pour ton argent personnel, soit :

- tu as les 10 € réglementaires, va en **17**.
- tu as trop et tu vas résolument le confier au Staff, va en **31**.
- tu as trop et tu tentes de le planquer, va en **7**.

2. Toute la patrouille monte dans la charrette à foin et René (c'est le nom du fermier) – à prononcer « Renaie » - qui vous emmène jusque chez lui où il va chercher son thermos avant de vous amener toi et ta patrouille au village suivant. Malheureusement, René est un peu dur de la feuille et il n'a pas très bien compris votre destination. Bref, il vous amène dans le sens opposé du vôtre. Finalement tu descends de la charrette et il ne te reste plus qu'à marcher, marcher et... encore marcher ! Râlant sur toi-même et l'imprudence de ton CP, tu te dis que ça aurait encore pu être pire. Pour te faire pardonner, va en **5**.



Nous rappelons que toute forme de stop (auto-stop, camion-stop, tracteur-stop...) est formellement interdite. Tout scout (ou patrouille) surpris(e) entrain de faire du stop sera sévèrement sanctionné(e).

3. On s'en fout complètement. Va en **29**.

4. Après deux kilomètres, tu décides d'enfin faire une pause : tu en profites pour regarder les alentours et déballer ton crayon et ton tally pour en faire un croquis et écrire quelques mots en souvenir de ces moments formidables passés en patrouille. Ensuite, en chemin, tu retrouves la trace d'une patrouille de guides. Tu as une bonne idée pour aller plus vite et les rattraper. Va en **28**.

5. Après une longue marche, vous êtes enfin arrivés. Tu décides que cette longue marche mérite bien une petite récompense. Tu décides de :

- faire une petite sieste réparatrice qui te mettra d'aplomb pour la marche du lendemain, va en **19**.
- rentrer dans un magasin, va en **15**.

6. Elle t'embrasse mille fois, elle pense beaucoup (trop) à toi. Elle a fait de la confiture de groseille, elle a tondu la pelouse tant qu'il faisait beau, parce que dans l'ensemble il fait nuageux à Bruxelles. Ce week-end, elle ira avec ta sœur et le chien à la mer. Va-t'en en **27**.

7. Après un rappel des sanctions encourues, tu continues à nier. Le Staff entame alors une fouille corporelle approfondie. Évidemment, tu n'as pas été très malin, on retrouve l'argent en surplus. Te voilà sans argent pour ton camp. Et toute ta patrouille est également pénalisée par ta faute. Va donc en **10** pour te faire pardonner.

Nous rappelons la politique du Staff concernant l'argent au camp : en cas de tentative évidente de « fraude », toute somme trouvée sera confisquée et gardée pour la Troupe. Les 10 € réglementaires seront confisqués et rendus en fin de camp. 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.

8. Trop tard ! Ton CP a été plus rapide que toi. Il ne te reste plus qu'à choisir entre :

- Chemin de vie, va en **11**.
- FootMag, va en **26**.

9. La camionnette, c'était celle des chefs. Retour au camp pour toute la patrouille. Ton CP et les scouts à l'initiative de cette bêtise seront lourdement sanctionnés. Tu aurais dû y réfléchir à deux fois avant de prendre un tel risque. Faire du stop est DANGEREUX et donc formellement INTERDIT ! Ton hike s'arrête ici.



10. Après t'être rendu compte qu'être plus malin que le clan des Tigres n'était pas possible, tu reçois les quelques consignes habituelles et termines de ranger l'endroit de patrouille. Ceci fait, te voilà parti ! Trois pistes s'offrent à toi :

- la piste Rambo, va en **22**.
- la piste des troubadours, va en **4**.
- la piste féminine, va en **18**.

11. C'est un magazine « d'enfer », sans images et pas drôle. La seule photo est celle du pape François qui prie. Le libraire se fâche car tu touches à la photo de François. Tu décides de garder le magazine pour soudoyer Étienne lors de la notation du concours cuisine et tu t'en vas en **5**.

12. Tu téléphones pendant trois quarts d'heure à ton grand-père et à ta tante (celle qui n'aime pas le camping mais qui sait rester des heures au téléphone à te poser mille questions). C'est là que tu es bien heureux qu'elle ne soit pas en face de toi, vu que sinon, elle te pincerait les joues comme elle sait si bien le faire. Elle te demande si tu as bien reçu son post-pack avec des caleçons propres, puis tu poursuis en **30**.

14. Tu marches, tu marches et... tu marches. Sur ta route, tu trouves une librairie où tu t'arrêtes pour remplir ta gourde. Tu te rends compte qu'il y a trois magazines en français. Tu décides d'investir quelques euros de ton pécule de hike pour acheter :

- le dernier Voici avec Emma en cover dans une tenue fort légère, va en **8**.
- le dernier chemin de vie, va en **11**.
- le dernier FootMag, va en **26**.

15. Tu t'achètes quelques bonbons avec le reste de tes 10€ et tu penses aux patrouilles du N'Go et du Mamba qui ont choisi l'itinéraire rambo. Tu t'en vas ensuite en **16**.



16. Après avoir dégusté un à un les bonbons qui avaient survécu au partage avec toute ta patrouille, tu rencontres une patrouille :

- de guides de la 13^{ème}, va en **34**.
- du Patro hollandais, va en **3**.
- de Huskys, va en **21**.

17. T'as vraiment pensé qu'on allait te croire ? Après avoir donné ton éventuel argent excédentaire au Staff, tu t'en vas en **10**.

18. Espèce de petit pervers ! À ton âge ?! N'as-tu pas honte ? Retourne vite au **10** choisir un des deux autres itinéraires ! Tssss... cette jeunesse !

19. En attendant les autres, tu t'endors sur la place du village. Tu rêves de ton lit et de ton petit confort belge... quand soudain tu te rends compte que deux horribles chiens sont entrain de te lécher, tu te lèves aussitôt et te rends en **15**.

20. Mais oui, tu penses vraiment qu'il y aura un karaoké dans le bled où tu fais ton hike ??? Et puis même... quel est le fun de chanter des chansons néerlandaises si tu n'as toujours pas réussi ton examen ? Not ok ! Va donc en **35**.

21. Ah ben ils dorment... rien d'intéressant à voir ici ! Retourne en **16**.

22. Tu laisses ta carte au camp, tu pars en azimuth dans les bois avec une demi-allumette et un pavé dans ton sac. Pendant cinq jours tu vis comme



les vrais navigateurs d'autre fois avec pour seule nourriture ce que t'offre la mer. En marin tu t'assumes, une morsure de loutre ne te fait plus aucun effet. Tu ne dors pas. Tu as des ampoules dans tes Combat Shoes. Tu reviens exténué au camp. Tu es fier d'avoir réalisé un vrai hike... Tu te diriges vers ta tente en **35**.

23. Quelle absurdité ! Tu n'as pas de carte proton et, si quand bien même elle s'était retrouvée dans ton sac « par hasard », l'œil affuté d'un membre du clan des Tigres l'aurait directement localisée et, par la même occasion, ce dernier aurait confisqué tout l'argent de patrouille. Retourne maintenant en **33**.

Nous rappelons que si une carte bancaire devait être retrouvée, le scout ne pouvant être sanctionné, c'est tout l'argent de patrouille qui sera confisqué et gardé pour la Troupe.

24. Tu es trop content : pleins de bonbons... tu es le héros de ta patrouille. Tout le monde est super gentil avec toi, t'incitant à partager. Va donc en **27**.

25. Tu joues une partie de cartes contre ton CP. L'enjeu est de taille : la prochaine vaisselle (sans savon ni eau chaude, sinon c'est pas du jeu !). Tu le ratiboises sans problème. Comme tu as gagné, ton CP est super vexé et décide d'aller se coucher. Fonce donc en **35**.

26. Tu reconnais Wilmots sur la cover du magazine. En l'ouvrant, tu vois écrit « Lokeren gewinner ». Tu réalises non seulement qu'il est en allemand, mais en plus qu'il date de 1980. Dégoûté, tu décides de repartir en **5**.

27. Le Staff reprend la route... après avoir apporté les trois conserves de raviolis. C'est Dingo qui conduit et Hystrix qui s'occupe de mettre de la vilaine techno, tout en baissant les vitres. Après un « À demain les blaireaux ! » de Serpentaire, ils sont partis. Sur ce, toi tu es fatigué et tu vas te coucher en **33**.

28. Afin d'aller plus vite...

- tu décides de marcher plus vite encore ; ainsi, tu seras plus vite à l'endroit de camp... Va en **14**.
- tu décides de faire du stop et tu te fais prendre par une camionnette en **9**.
- tu te fais prendre par un tracteur en **2**.

29. C'est la fin de la journée, le soleil ne va pas tarder à se coucher... Le Staff arrive avec la bouffe (raviolis ou cassoulet, ça dépend de l'humeur des intendants) et le courrier. Il y a une lettre pour toi ! C'est...

- une lettre de ta maman, va en **6**.
- une lettre de ta copine, va en **32**.
- un post-pack, va en **24**.



30. Pour le dernier soir, tu décides de :

- jouer à un jeu intelligent, va en **25**.
- faire une soirée karaoké avec des guides du Patro hollandais, va en **20**.

31. C'est bien ! Tu montres l'exemple, continue comme ça : Serpentaire sait qu'il peut te faire confiance et t'invite à aller en **10**.

32. Trop cool ! Elle est à son camp et toutes ses copines (que tu ne connais pas) ont signé et laissé un petit mot sur la carte. Elles disent aussi bonjour à ton CP, qu'elles trouvent toutes « trop beauuuu quiiii » ! T'es trop fier d'avoir reçu une carte et passe au numéro **27**.

33. Le matin tu te lèves à 5h59 et tu reprends la route... L'après-midi, après une bonne marche à un bon pas de scout, tu trouves un plan d'eau et tu vas te baigner. En fin de journée, tu trouves une cabine téléphonique (certainement la dernière du pays) et tu te dis que tu vas :

- recharger ta carte proton, va en **23**.
- insérer les quelques pièces qu'il te reste pour téléphoner à tes parents et leur raconter l'ambiance de malade du hike, va en **12**.



34. Mais oui bien sûr... une patrouille de guides de la 13^{ème}... et puis quoi encore ? C'était une hallucination ! Va-t'en en **29**.

35. Mais toutes les bonnes choses ont une fin ; il va falloir rentrer au camp... Et faire la vaisselle du concours cuisine ! Voilà, c'est la fin de l'aventure.

Vie de Staff

Dimanche 20 avril. Il est 14h. C'est la fin du Gamelle... pour les scouts. Le Staff de la Cinquième est prié d'attendre jusqu'à 17h pour aider à ranger durant deux heures sur place. Bilan, nous sommes de retour à Bruxelles à 20h30. Le temps de décharger le matériel, il est déjà 22h quand on retrouve notre lit douillet. #VDS

Durant les travaux au local, la tâche m'est donnée de détruire un banc dans le commu. Je prends la scie sauteuse et je m'y mets à cœur joie. C'était sans compter le clou, traînant par terre, qui est venu se planter dans mon pied, malgré ma bottine. « Allô maman ? Est-ce que tu sais si je suis en ordre de vaccination pour le tétanos ? » #VDAlopex

Être responsable du chargement de la camionnette pour le Gamelle Trophy et, une fois sur place, se rendre compte qu'on a tout pris... sauf l'armature de la canadienne. #VDOtocyon

Après un module donné par Colibri lors du WE spirituel, il est temps d'aller dormir. C'est à ce moment-là que je me rends compte que j'ai oublié mon matelas pneumatique et que tous les matelas plaiz sont pris par les scouts à l'étage. Bon ben une table fera l'affaire ! #VDS

Prendre appui pour rentrer dans la camio et commencer à hurler parce qu'Hystrix a décidé de claquer la portière sur ses doigts... #VDSerpentaire

Pendant les travaux au local, n'ayant pas les qualités de bûcheron de Dingo, on me propose de décorer le commu du local avec les photos de Grèce. Tout content, je prends ma tâche très au sérieux. Après une heure, toutes les photos s'étaient déjà décollées. #VDAxis

Mettre une heure pour grimper dans un arbre et installer une épreuve dans les airs pour le raid au camp de Toussaint. Avoir fini et voir arriver des nuages très menaçants. Ne pas pouvoir faire passer l'épreuve parce que les cordes sont trempées. #VDS

Il est 19h30, le coup de main à donner pour le Gamelle est terminé, direction le local... enfin ! Ah ben non, « le Collège est fermé à cette heure-ci ». Bon eh bien on n'a plus qu'à tout déposer chez Alopex et tout ramener un autre jour... #VDS

Essayer de trouver un endroit à l'abri de la pluie en attendant que les scouts viennent passer ton épreuve alors que tu sais qu'Axis est chez lui en train de faire jouer les scouts à la Wii... #VDS

Vendredi soir, on prend la direction du camp de patrouille du Léo. Arrivés sur place, avant de sonner, on observe incognito comment ça se passe par une petite fenêtre donnant sur le salon. L'ambiance est toute bonne, ça rigole bien. On sonne, on entre et... on plombe l'ambiance. #VDS

Aller repérer, seul, le trajet dans la forêt de Soignes pour le WE vélo. Se perdre, GPS en main, et passer sa journée dans les bois. #VDHysrtrix

Journée des parents

Qui dit grand camp en Belgique, dit journée des parents ! Il est dans les traditions de la Troupe de permettre aux parents (frères, sœurs et poissons rouges sont également les bienvenus !) de passer une journée au camp lorsque celui-ci se déroule sur le territoire national. Traditionnellement organisée le jour de la fête nationale, elle aura cette année lieu, pour une question d'organisation de camp, le **samedi 19 juillet**. Cette journée vous permettra d'admirer les prouesses techniques de vos fils qui auront sué durant de longues heures pour se construire un pilotis digne de ce nom. La journée des parents est traditionnellement la journée durant laquelle est organisée la messe des Promesses. Cette journée a également pour but d'organiser un grand concours cuisine inter-patrouilles, avec l'aide des parents respectifs.

Programme de la journée

10h00 : arrivée des parents ; câlins de retrouvailles

10h30 : messe et cérémonie des Promesses

12h00 : grand concours cuisine

15h30 : match de football contre les quelques courageux papas qui oseront défier le Staff

16h00 : le match est gagné haut la main par le Staff ; câlins d'adieux

Grand concours cuisine

Les scouts sont des fins gourmets, qui savent nous préparer des délicieux plats et mettre une ambiance de folie. Est-ce que leurs parents seront à la hauteur de leurs enfants ? C'est à vous de le prouver !

Le Staff passera dans chaque patrouille deux fois : la première pour le plat, la seconde pour le dessert. Il est évident que c'est à la suite de ce concours cuisine que nous élisons nos parents préférés.

Itinéraire

Adresse de destination : Rue du Pont le Prêtre, 6941 Villers-Sainte-Gertrude (Durbuy)

Coordonnées GPS : N 50°21'59.88" – E 5°34'41.452"

50.366633, 5.578181

L'itinéraire vers la prairie sera fléché depuis cet endroit.

Renseignements pratiques

Départ – Retour

Le pré-camp pour les **CP's** aura lieu dès le jeudi **10 juillet**. Nous vous attendons en un seul groupe vers midi à la gare de Barvaux. Pour tous les autres scouts, le rendez-vous est fixé à **09h30** dans la cour 1-2 du Collège le dimanche **13 juillet**. Le retour se fera au même endroit le mardi **29 juillet** à 12h00.

Nous remercions la commune d'Etterbeek pour la mise à disposition d'un bus de 53 places. Étant donné que nous serons 54 scouts à l'aller et 61 au retour, les scouts supplémentaires feront le trajet aller en voiture avec Hystrix et le trajet retour en train avec un membre du Staff. Ce système D nous permet d'économiser plusieurs centaines d'euros de frais de location de bus auprès d'une compagnie privée.

Prix du camp

Le prix du camp s'élève à **120 €** par scout (105 € pour le 2^e et 3^e fils à la Troupe). Cette somme est à verser avant le **1^{er} juin** sur le compte **IBAN BE77 3770 1796 4942** avec la communication « **VSG 2014 – nom du/des fils** ».

Attention : si vous avez commandé un t-shirt de Troupe supplémentaire pour votre fils en troisième année ou plus, ou si votre enfant a un jour oublié son titre de transport STIB, regardez vos mails avant de faire le virement ! Axis vous y aura indiqué la somme exacte attendue de votre part (prix du camp + prix du t-shirt éventuel + somme payée à la STIB).

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

Administratif

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

Plus besoin de nous envoyer d'autorisation parentale étant donné que vous l'avez déjà remplie en début d'année. Pas besoin non plus de nous envoyer de fiche santé, sauf s'il devait y avoir un changement important par rapport aux données fournies en septembre.

S'il devait y avoir la moindre interrogation à ce sujet, nous vous invitons à contacter Hystrix, chef pharmacie, via l'adresse mail de Troupe (cinquieme@hotmail.com).

Adresse

5^{ème} Troupe des Ardents de Saint-Michel
Monsieur Alain Proviste
c/o Monsieur René Robert
Rue du Millénaire, 5
6941 Villers-Sainte-Gertrude (Durbuy)



Numéros de GSM en cas d'urgence

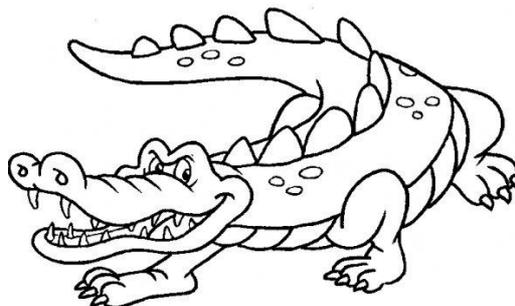
GSM de Troupe : 0478 57 33 77.
Richard Coulie (Serpentaire) : 0473 18 57 16.
Gonzague Yernaux (Axis) : 0473 75 75 87.

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 en seriez évidemment les premiers avertis !

Politique relative à l'argent en hike

Tout comme l'année passée, 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, nous l'espérons, d'éviter ces travers.



Ce crocodile représente la justice.

Affaires à emporter

Sur toi

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

Dans ton sac

- Foulard
- Chemise
- Veste imperméable
- Matériel de couchage : matelas pneumatique ou mousse, sac de couchage
- Affaires de toilette (merci de privilégier les 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, pulls, sac à linge en toile...)
- Bonnes chaussures de marche (déjà rodées) et affaires imperméables
- Chaussures de sport
- Tenue de moussaillon
- PAS de pantalon autre que déguisement**

Divers

- 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 ceux concernés)

À ne PAS emporter au camp

- GSM, walkman, radio, baladeur USB, téléviseur
- Toute substance prohibée (alcool, tabac...)
- Vêtements fantaisistes, casquette 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 à titre inutile (style spaghetteria, 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 camionnette) au plus tard pour le **jeudi 3 juillet** au local. Les CP's, arrangez-vous avec Otocyon pour régler cela.

Matériel de campisme

- Tente
- Manteau, 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 » (type *Ecover*)
- 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 !)

Matériel pour cuisiner

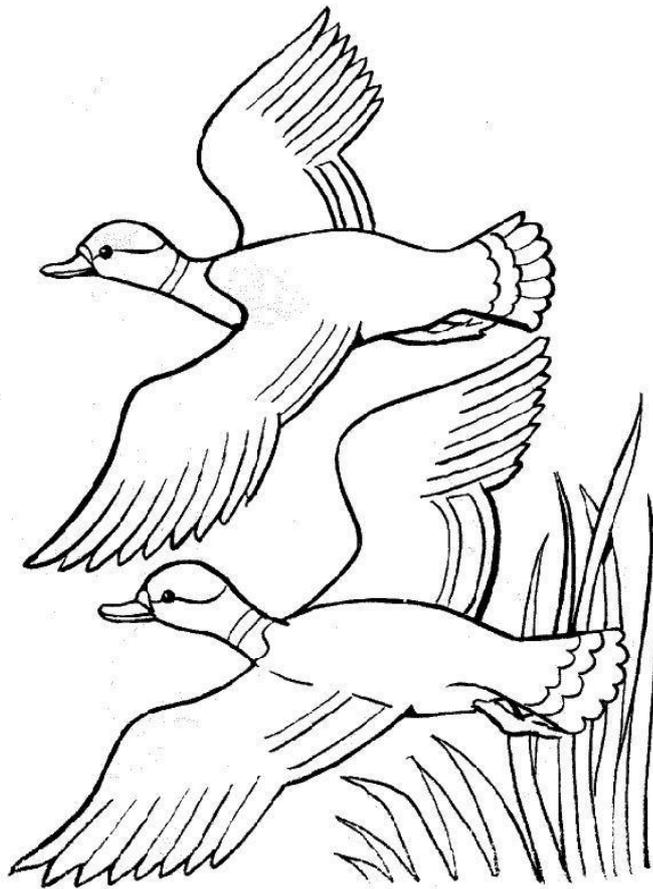
- 15 assiettes
- 15 gobelets et/ou verres
- 15 couteaux, fourchettes, cuillères à soupe et à café
- 2 couteaux de cuisine
- 1 pèle pommes de terre
- 3 cuillères en bois
- Louche, fouet, récipient gradué, passoire
- 2 poêles
- 3 casseroles + couvercles
- Carafe et cafetière
- Essuie-tout
- Papier aluminium
- 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's, 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.



Lequel va le plus vite ?
Colorie-les vite (là où c'est nécessaire) pour savoir !