



Table des matières



Introduction

Tables des matières.....page 1
Edito.....page 2

Présentation des patrouilles

Description du N'go.....page 3
Description du N'gila.....page 4
Description du Kissende.....page 5-6
Les traditions du N'go.....page 7
L'arrivée au N'gila.....page 8

Les CP's s'expriment

Le Mythe de la Cinquième.....pages 9-12
Questions pour un Champion.....pages 13-14

Fiches techniques

L'Intertroupe et le Gamelle.....page 15
Le GSM.....pages 16-17
Le camp de Toussaint.....page 18
Les jobs de patrouille.....page 19
Comment tricher au casino.....pages 20-22

Blagues

Blagues et VDM.....page 23

Actualité et jeux

Politique actuelle.....pages 24-25
Jeux originaux.....page 26
Faits divers.....page 27
Mots croisés.....pages 28-29
Jeu des mots en trop.....page 30

Potin du premier trimestre

EDITO



Pour ce premier potin de la cinquième de cette année, qui s'annonce formidable, on vous lance sur une affaire qui est placée sous le code ROUGE avec bordures vertes et pointillés de rose (je sais c'est un peu gay). Tout ça rien que pour vous dire que c'est hypermegasupergigaterramonstra important !!! A vous d'en faire bon usage. Voici comment les faits se sont déroulés.

Le samedi 13 novembre 2010 à 00h34 et 28 secondes, dans les sombres rues de Londres, alors que tous les Londoniens dorment paisiblement, le crime qui marquera ce siècle se passe !!

Vous avez donc entre vos mains le document le plus important et le plus TOP SECRET UK du siècle !! En lisant ce document vous deviendrez l'homme possédant les informations les plus importantes qu'un homme n'ait jamais eu dans l'histoire de l'humanité! Si ça c'est pas un truc de ouf ! Bon, revenons au meurtre ; en parcourant ce dossier vous viendrez à savoir tout ce que vous êtes censés savoir.

Dans le dossier de cette affaire vous viendrez à connaître les faits divers les plus importants rassemblés pour vous par Albert et Félicien (avec les jeux d'Albert !!!! Ça c'est trop cool), des infos sur l'Intertroupe et le Gamelle avec Milan, les coutumes porcives du N'go travaillées et retravaillées par Hystrix ou encore une initiation concernant la nouvelle invention d'Alex (Alejandro pour les intimes) le طمسز خنعصظ, ou mieux connu sous le nom de DÜRUM-MITRA !!! Vous aurez aussi droit à une initiation inédite à Questions pour un Champion par Axis ou encore à plusieurs fiches techniques ultrasecrètes qui concernent la vente du masepain ou la triche dans les casinos.

Bonnes recherches chers inspecteurs !

By Gorfou



Description du N'go

Depuis de trop nombreuses années plus personne ne sait ce qu'est un n'go !!! Scandaleux ! Des rumeurs circulent comme quoi le n'go serait un gorille hyper baraqué qui vivrait en Asie mais les mauvaises langues prétendent qu'il serait plutôt un gnou, proie de nombreux animaux et habitant en Afrique. Mais alors qu'est-ce finalement qu'un n'go ? Une proie, un prédateur, un oiseau, un rongeur, un félin, un reptile, un animal domestique,...? Beaucoup de questions mais pas de réponses claires. Même internet et les encyclopédies laissent planer le mystère et ne savent pas très bien ce que c'est ! Nous allons donc procéder par élimination : le n'go serait-il :

-un oiseau ? La patrouille du touraco représente déjà un petit oiseau ce serait donc impossible d'avoir deux oiseaux dans la troupe.

-un rongeur ? Possible car connaissant le n'go ce serait bien possible de venir fouiner chez les autres patrouilles pour venir gratter un peu de bouffe.

-un reptile ? Le mamba étant déjà un serpent, un autre reptile ne conviendrait pas trop à la troupe.

-un félin ? Très probable car un animal athlétique, puissant et redoutable définirait très bien la patrouille.

-un animal domestique ? Catégoriquement non ! A l'image de nos (trop ?) nombreuses cornochouilleries (dont le plus bel exemple est le délicieux bol de Kelloggs tout mou servi aux chefs) le n'go serait très difficile à domestiquer (demandez-en des nouvelles aux chefs!).

-une proie ? Impossible ! Quand un membre du n'go se présente devant le membre d'une autre patrouille pour faire une prise de foulards qu'ils soient jeunes ou aînés ceux-ci ont tellement les boules qu'ils pissent tout le temps dans leur froc. Non ce serait impossible que le n'go soit une proie, au contraire !

-un prédateur ? Pourquoi pas ? Vu le nombre (très élevé) de fanions que le n'go remporte à chaque Grand Camp, il serait bien possible que la patrouille représente un prédateur.

Vous avez maintenant une petite idée de ce que peut représenter un n'go. A vous de choisir l'animal qui nous correspondrait le mieux. Vous pouvez être sûr que dans tous les cas le n'go est un très bel animal bourré de qualités à l'image de tous les membres de sa patrouille. Longue vie au n'go !!!



By Eliott

Description du N'gila

Chers scouts,
Tenez-vous prêts,
Car je vous présente la patrouille des
N'gila ! Oui oui oui !

Le N'Gila est un grand gorille, fort et robuste, à dos argenté, habitant les forêts tropicales.

La couleur du dos des singes est en fait l'indicateur de leur position dans leur groupe : les dos argentés sont les puissants mâles qui mènent le groupe ; les dos noirs sont les sous-chefs, etc.

Dans la troupe aussi, notre dos argenté témoigne de notre supériorité et de notre facilité à prendre les devants en toute circonstance.

C'est un gorille qui est non seulement beau grand et fort et sans limite, mais qui aime surtout bien être le mâle dominant qui surveille toutes ces petites 'chicks'.

Un peu comme la patrouille quoi. Bon, à quelques petites exceptions près que nous ne citerons pas (comme Maxime, par exemple).

Les N'Gilas vivent en Afrique, principalement dans les forêts, les montagnes et les marécages, ce qui prouve que nous pouvons nous adapter à tout environnement. Comme tout gorille qui se respecte, on aime bien manger des bananes, sauf Milan qui préfère des cocos !

Comme en témoigne la photo ci-dessus, le N'Gila possède des muscles bien bâtis. Loin des chimpanzés ou des ouistitis, nous arrivons à mener à bien toute épreuve physique. Heureusement, nous ne sommes pas bêtes pour autant: puisqu'il a un cerveau très développé, l'intelligence du gorille dont nous sommes les dépositaires est sans limite, ce qui explique également notre avantage naturel lors des épreuves intellectuelles.

Les gorilles font partie de la famille des hominoïdes. Dans notre patrouille aussi, nous avons tous un esprit très philanthrope. C'est ce côté humain de nous-mêmes qui ressort lors des réunions et qui, évidemment, vous rend tous jaloux.

J'espère que ce puissant gorille à dos argenté n'a plus de secret pour vous !

By Hermine



ON AURA
TOUT VU
DANS CETTE
RUBRIQUE!

4

LES POTINS DE LA CINO



Description du Kissende

5



Je présente ma patrouille adorée : Le **KISSENDE** (Oui Oui Oui !!!)
Comme je suis nouveau, je vais vous dire mes premières impressions de cette méga-patrouille !!!

D'abord **Jaguarondi**, **C**hef de **P**atrouille: J'attends de lui qu'il nous guide sur le bon chemin, celui de la bonne entente et de la réussite. Son caractère : un grand battant, rigolo, toujours prêt à aider les autres, bref une perfection ...

Ensuite, **Kariama**, **S**econd de **P**atrouille: J'attends de lui qu'il soutienne le CP, qu'il le remplace à fond s'il a des empêchements et qu'il épaula la patrouille. Son caractère : Un très bon joueur de foot, patient et bon copain. Je pense qu'il nous mènera très loin.

4^{ème} Année, **Chamois**: Vraiment un gai luron et grand créatif (plus ... ?? Je ne l'ai vu qu'une fois ...)

3^{ème} Année, **Domitien**: Très créatif et même écrivain, ayant écrit un livre, il est amusant et très bavard (toujours une blague à raconter... même si la majorité sont assez nulles, je l'avoue... Shmet? :P)

2^{ème} Année, **Sébastien**: Très amical, adore rigoler, donne beaucoup de conseils, sûrement un bon copain.

2^{ème} Année, **Quentin**: Très sportif, court très vite, est sympa avec tout le monde et de bonne humeur.

J'espère que les 2^{ème} Années vont nous donner les bons « filons » à nous, les nouveaux, on attend avec impatience !

Nouveau, **Edouard**: Super amical, n'a pas d'ennemis, aime faire rire les autres pour leur plaisir.

Aussi nouveau, moi, **Christophe**, frère de Serval et d'Ailurus, le meilleur pour la fin : Je suis très sportif (foot, basket, baseball et natation), j'aime me faire de nouveaux amis, raconter et faire des blagues (meilleurs que celles de Domitien), participer activement aux activités. J'étais Louveteau à la 37^{ème} BP, Meute Petit d'Homme (Lasne).

J'aime bien ma patrouille, l'ambiance y est géniale et j'espère qu'elle restera comme ça ! Tout le monde y est sympa et je m'y plais beaucoup! :D

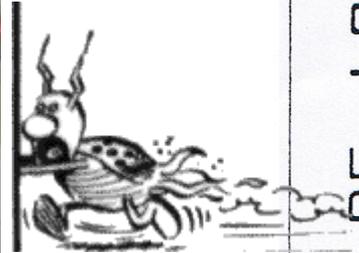


LES POTINS DE LA CINO

By Christophe



Quelques photos du Kissende en ACTION (No Comment...)



LES POTINS DE LA CINO



Les traditions du N'go:

Ahhhhhhhhh
hh le N'go cette toute bonne patrouille de la cinquième qui a des traditions bien à elle. Pour ceux qui ne connaissent pas le N'go: elle est toujours motivée pour les jeux, mais après un certain temps finit par savoir qu'elle n'aura qu'une petite chance de gagner le jeu. Cela vient sans doute de son incapacité à gagner des jeux plus robustes car tout le monde le sait, les types du N'go sont des croquettes ...



Le N'go est une patrouille où la bouffe est sacrée. Une malle bouffe ne sera parfaite que si elle contient de la sauce « La William ».

La règle d'or du N' go est d'avoir toujours plus de bouffe que des vêtements. Les concours cuisine en sont le parfait exemple. Les burgers, mitra, frites, dürüm sont les bienvenus voir même le dürüm-mitra, la nouvelle invention d'Alex un peu aidé par nous. Il est vrai que parfois on exagère, c'est difficile de changer les bonnes vieilles habitudes. Il faut aussi savoir que la malle bouffe est notre priorité et le «winnie» aussi.

C'est ma cinquième année au N' go on a toujours passé des camps de malades mais on a jamais rien gagné sauf le fanion grand camp à Respelt. Mais ça c'est une habitude qu'il faudra vraiment changer car ce n'est vraiment pas bien. Pour nos constructions nous ne ferons jamais une construction très haute vu notre taille assez limite. D ailleurs la dernière construction du N' go a été un vrai fiasco, parce que on à peine dormi une nuit dessus...

On a une réputation de glandeurs, mais ce n'est pas vrai. On prend juste beaucoup de temps pour faire les choses. Il est vrai que parfois on exagère et on tient à s'en excuser mais c'est dur de modifier les bonnes vieilles habitudes. Il est vrai que les aînés de cette patrouille se souviennent de Coyote qui 5 ans plus tôt avait reformé cette patrouille afin de la rendre encore plus trippante. Peut être ne le saviez vous pas mais c'est en fait lui qui a instauré cette tradition de concours cuisine-friterie. Ils le portent toujours dans leur cœur. On tient à s'excuser auprès des chefs qui après 20 repas doivent se farcir nos Vilenies mais c'est par respect des traditions. Sans doute faudrait-il quelque peu les modifier mais cela prendra du temps et beaucoup d'énergie. Il est vrai que nous tenons à quelque peu modifier notre comportement mais tout en restant trippant, ce qui montre bien notre appartenance au N'go.

J'espère vous avoir convaincu à propos du N'go.

By Hystrix

LES POTINS DE LA CINO

Le mot de Maxime

8



J'ai passé mes quatre années louveteaux à la deuxième meute et je vais en faire un résumé :

Première année : j'avais comme sizainier Briec mes il y avait aussi Corentin, Guillaume et Léopold dans cette année j'ai passée une bonne année mais le staff était vraiment nul et l'endroit de camp étai vraiment bof

Deuxième année : l'année que j'aimais le moins car je ne suis pas devenu second parce que j'étais entré dans le tabou mais j'ai quand même continué

Troisième année : chouette année dans l'ensemble et ce n'était pas trop grave que je ne sois pas second. On a eu un endroit de camp super et on s'est bien poilés. Et à la fin de l'année, je suis devenu sizainier !!!

Quatrième année : la meilleure : camp de malade avec un jeu de fou.

Bref quatre super années passée a la deuxième et j'espère que ça continuera comme ça à la Cinquième

Je vais maintenant décrire la patrouille dans laquelle j'ai débarqué cette année, le N'gila :

Axis, le CP : Très sympa, assez « Tozeur », ce qui est parfois très chouette même si j'aimerais bien plus courir pendant les jeux.

Milan, le SP : Venant de la deuxième meute donc par principe sympa (Rapport ??? :p) et je trouve qu'avec Charles, ce sont les plus motivés de la patrouille.

Hermine : je ne le connais pas très bien mais il a l'air plutôt sympathique.

Charles : sympa (aussi de la deuxième meute) ose tout faire (gober des œufs torse nu sous la pluie, choper des indices, ...).

Thomas : un peu dans le genre Axis, « Tozeur » (motivation pour gagner le jeu admirable) et sympa (de la deuxième...)

Albert : globalement chouette (motivé, sympa, ...) et comme les quatre derniers venant de la deuxième !



By Maxime

LES POTINS DE LA CINO

Mythe de la 5 ième

9



Vous avez dû sûrement entendre, ces dernières semaines, parler d'un mythe culinaire qui n'avait jamais été tenté auparavant tant c'était un VILAIN CONCEPT !!! Mais savez-vous ce qui c'est réellement passé le Samedi 2 Octobre après que 8 adolescents ont fini de ranger leurs locaux ? (Était-ce Blanche Neige et les 7 nains ? Non non non)...



Nous ne commencerons pas cette histoire par le traditionnel « Il était une fois » tellement que c'était SCANDALEUX !!! (Pour rappel, toute ressemblance avec des personnages réels est une parfaite coïncidence...). De plus, pour ne pas atteindre à leurs vies privées, nous ne divulguerons pas leurs noms, nous les appellerons donc par des pseudonymes.

Personnages

Il était zéro fois, tandis qu'*Attention* finissait gentiment et gaiement de ranger son local du N'Go, le *Pingouin* taguait ses initiales sur des pauvres détritrus. Enfin *un des chevaliers de la Table Ronde* aidait vaillamment son roi. Le *Touraco*, quant à lui, n'était également pas en reste ; *Toons* et ses potes *Tchéchènes* (Et mais attendez, *Toons* n'est plus à la 5^{ième} !). Revenons non pas à nos massepains mais à notre *Souris* et son *Fidèle Acolyte*. Certains prétendent qu'il n'y si passait rien mais d'autres auraient aperçu ces deux vilains bonhommes entrain de profaner méchamment leur local... Pour l'instant, rien n'est certain mais restez vigilants ! De son côté, *KitKat@* du *Kissende*, *Axe@* du *N'Gila* et le *Chien Australien* du *Mamba* ne glandaient évidemment pas non plus ! Bénéficiant d'un local laissé dans un piteux état... *Axe* s'entraînait de plus belle aux croches pieds pour la saoule sur *Airedale* (Cfr à la réunion du 10 octobre). Quant aux deux autres, ils rangeaient leur local tout en chantant un air de « *Trouver dans ma vie ta présence* », tout en aidant les autres patrouilles en exécutant des culbutes à travers des cercles enflammés (Rapport ???).



Récapitulons pour les lecteurs qui n'auraient pas suivis : Il y a 8 acteurs → *Attention*, *Le Pingouin*, *Le Chevalier de la Table Ronde*, *La Souris*, *Mouse's Acolyte*, *KitKat@*, *Axe@* et *Le Chien Australien*.



MAINTENANT L'HISTOIRE !!!

Vers 14h00, la joyeuse troupe de lurons décidèrent d'aller manger dans un petit resto sain et équilibré qui rentrerait dans la lignée de leur régime. NON J'DELIRE. Ils étaient juste à la recherche d'un « établissement » (Si l'on peut qualifier un local où les conditions d'hygiène n'étaient, ne sont et ne seront JAMAIS respectées), qui remplirait leurs ventres pour pas cher. Après de vives sollicitations de la part de Serval pour qu'ils lui ramènent un vilain Bikki©. Ils se dirigèrent alors vers le lieu officiel du culte de la 5^{ième}, lieu incontournable dans la vie de chaque scout, qu'il soit grand ou petit, gras ou maigre, malade ou en bonne santé, moche ou beau, en bref, vous l'aurez compris : pas d'excuse possible ! Ce lieu est communément appelé « **Le Snack Saint-Michel** » mais en bon pèlerin, vous connaissez sûrement son surnom pour les intimes :

CHEZ ALEX !!!!!!!!!!!!!

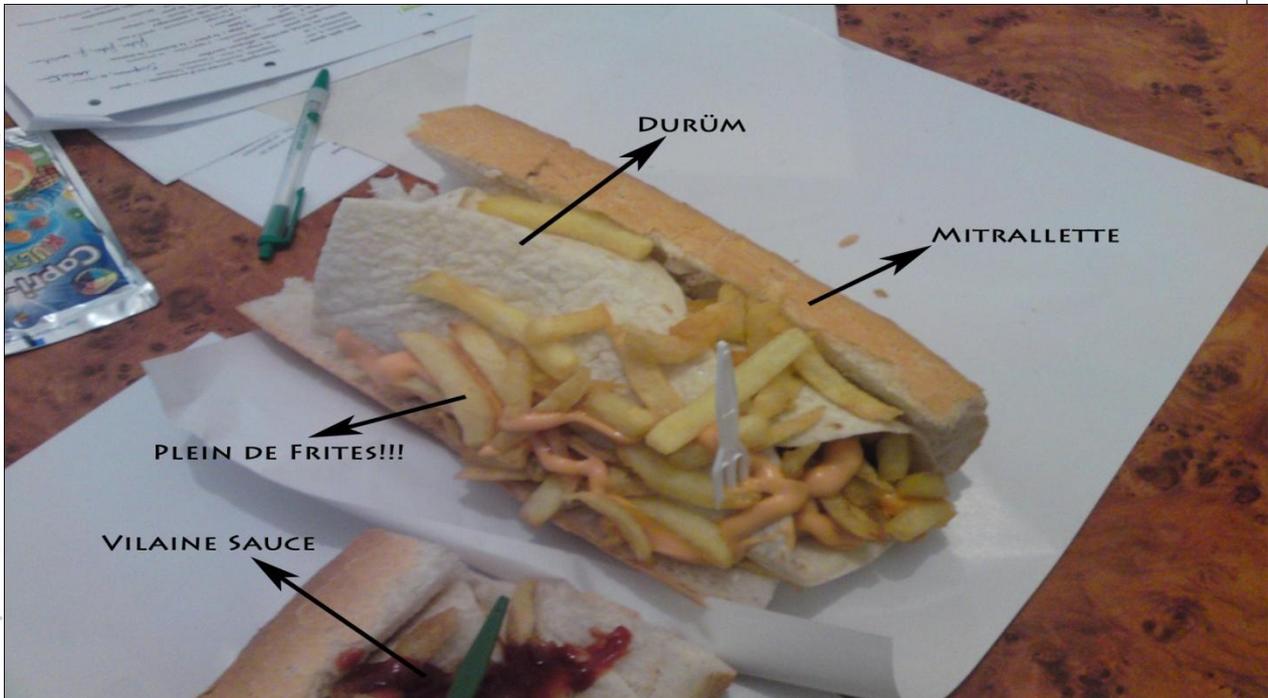
Petite bibliographie du proprio : Alex Ozfaad, né le 15 mai 1970 à Istanbul, vient d'une famille plutôt modeste. Il était en fait le dernier d'une famille de 8. Ses études furent plutôt tumultueuses. C'est pourquoi il se tourna vers la haute gastronomie et ouvrit son snack (Pour plus d'infos, allez vous renseigner sur Wokopedia).

Une fois le pas de la porte franchi, vous n'oublierez plus jamais sa tête ! Muni d'une casquette, c'est en montant le son de sa sono qu'il accueillit ces scouts affamés. Il leur proposa la table du fond. Et Oui, la table VIP fut conquise par la 5^{ième} ! ~~En fait, c'est normal qu'on ait eu la table VIP, on est à la 5^{ième}~~ Le restaurateur vint tozer avec eux faisant leurs connaissances. S'en suivit des quizz de plus en plus absurde sur les maths, sur leurs âges. N'oublions pas non plus ses difficultés à lire et à comprendre les noms de ses convives. [EXTRAIT DE CONVERSATION] « Savez les gars, dans la vie, faut pas être égoïste ». Ils répondirent en cœur : « T'as raison Alex ! ». « Si vous êtes égoïstes, ça retombe sur vous ». Ils lui répondirent de nouveau ensemble : « T'as raison Alex ! ». Soudain le Pingouin : « Et mais Alex, (3 secondes de blanc), t'as pas oublié nos mitraillettes ? ». « Mais non aleZ, elles arrivent !!! » [2^{ième} EXTRAIT] Tour de table sur l'existence de chacun : « Mais Alex, t'as une meuf toi ? ». Il leur répondit : « Mais non, j'en ai DEUX, une ça me suffit pas !!! » (Sic !). Ainsi, pendant près d'1h30, ils conversèrent comme si de vieux potes se retrouvaient. Après une courte séance de dédicace (Voir foulard d'Attention où Alex nous apprend la syntaxe de la langue française), vint la période des DEFIS. C'est alors, avec l'unanimité qu'ils prirent la parole. Leurs voix tremblantes, bien conscients de ce qu'ils étaient sur le point de lui demander. « Alex, on a un THE DEFI pour toi ! Tu prends un pain de mitra, tu y mets les hamburgers, tu y fourres un dürum, puis tu mets des frites et tu appelles ça :





DÜRUM – MITRA !!!



C'est en supportant la pluie pendant 2 jours lors du W-E de rentrée, attendant leurs tours pour aller chercher de vilains hot-dogs qu'ils eurent cette illumination. Ils sortirent alors de la maison dans laquelle ils s'étaient cloîtrés pour annoncer la Bonne Nouvelle aux 4 coins du globe. Celle qui annonçait la fin du choix impossible entre la légèreté du dürüm quoique trop petit chez Alex, et la PORCIVITE de la mitraille.

Il fut alors convenu que le vendredi qui suivait, serait le jour J : Le jour d'inauguration de cette NOUVELLE MERVEILLE DU MONDE ! Et fidèles à leur engagements, ils y retournèrent tout en se calmant, de peur qu'Alex les ait déjà oublié... Ils arrivèrent alors devant le snack Saint-Michel



déjà bien rempli et là, Alex cria : « Ah les gars, faites de la place, ils sont de retour ! ». S'adressant à eux, il leur dit : « Vous dans la salle du fond, j'arrive !!! ».

Ils n'avaient pas du tout pensé qu'il avait pu oublier leurs commandes. Mais qu'importe, à 12h26' 41 sec, il leur amena CE CHEF D'ŒUVRE qui était impossible de manger seul. CETTE IMMONDE VILAINIE ne pouvait et ne peut toujours être mangée à deux (Un de chaque côté).





Croyez-le ou non mais la Souris du Touraco en a finit un à lui tout seul !!! Autant vous dire que la montée de l'escalier en bois de St-Michel fut insoutenable ! (Surtout pour la Souris du Touraco).

Maintenant, je peux vous assurer que certains types qu'ils ne connaissent même pas commandent des Dürum-Mitra© ! De plus, Alex aurait demandé de devenir le sponsor officiel de la 5^{ième}.

J'invite donc tout le monde de notre chère troupe à passer chez Alex et à bien préciser leur appartenance à la 5^{ième}.

Le Staff du Dürum-Mitra© ne tolèrera en aucun cas qu'un scout n'ait pas encore goûté le Dürum-Mitra© avant le GC ! Donc Everybody → Snack Saint-Michel !!!

PS : Vous êtes aussi invités à rejoindre le groupe Facebook du Snack Saint-Michel



By Otocyon & Jaguarundi

LES POTINS DE LA CINO



Questions pour un champion : Quand la culture se fait jeu

J'ai, par expérience, remarqué au fil des années ce fossé, ce creux, ce manque qui sévit au sein de notre Cinquième. Je parle bien sûr de la culture, mais surtout de son déclin. Dans notre société en général, la culture générale se perd avec le temps. De si nombreux trésors intellectuels disparaissent : la langue française et toutes ses beautés culturelles, si on les cherche suffisamment ; les racines de la civilisation, la mythologie et l'histoire gréco-latines ; mais aussi d'autres domaines importants tels que l'actualité, le monde et toutes les connaissances humaines qui lui sont liées...

Il est néanmoins certain que, chez les scouts, on se déconnecte de ce monde cultivé et raffiné. Un scout n'a, tout naturellement, pas toujours envie de se trouver dans un lieu où le savoir est important. C'est aussi ce qui donne son charme aux mouvements de jeunesse : l'absence de jugement porté lors des réunions. Que tu saches ou que tu ne saches pas, tu es membre de la troupe et nous te respectons. Cependant, est-ce une raison pour rester dans l'obscurité qu'est le manque de culture?

En plus des cours à l'école, a-t-on réellement envie de passer du temps à se cultiver? Non non non! On préfère s'amuser. Eh bien, rien que pour vous, j'ai une bonne nouvelle ; j'ai trouvé le moyen de faire l'un et l'autre simultanément. Questions pour un champion. Tout le monde connaît Questions pour un champion, l'émission de télévision présentée par Julien Lepers. Les questions se suivent comme des flèches ; des questions, encore des questions,... Les candidats se bousculent, se battent, jouent sur la vitesse pour battre leurs adversaires.

Questions pour un champion (QPUC) Online vous propose une version sympathique et compétitive du jeu, dans laquelle vous jouez chez vous, sur votre écran d'ordinateur, à la célèbre émission. Contrairement à d'autres jeux, QPUC est gratuit. Il vous suffit de créer un compte sur <http://qpuconline.fr> pour vous lancer à l'aventure. Vous pouvez même jouer avec des amis, après les avoir ajoutés dans votre liste d'amis. Pour vous organiser, fixez une heure de rendez-vous, créez une partie et attendez que vos amis la rejoignent !





Des questions de tous domaines s'ensuivent et ne demandent que vous pour être le premier à « buzzer » et à ressortir vainqueur du concours virtuel. Le jeu suit les trois manches, légèrement adaptées, de l'émission traditionnelle:

1. Le 9 points gagnants: Six candidats, représentés par un avatar, s'affrontent dans un quizz de dix questions. En fonction de la difficulté de celles-ci, les joueurs qui trouvent la bonne réponse reçoivent de 1 à 3 points. Au bout des dix questions, les joueurs sont choisis sur leur rapidité de buzz et leur nombre de bonnes réponses (9 étant le score maximum). Sur les six candidats initiaux, seuls trois passeront l'épreuve et arriveront au 4 à la suite.

2. Le 4 à la suite: Sans doute la plus difficile de l'émission, cette manche propose quatre thèmes précis aux candidats restants qui choisissent par ordre de qualification du 9 points gagnants. Le but est de répondre à un maximum de questions d'affilée. En cas d'égalité, on assiste à un Tie Break, un jeu décisif dans lequel trois questions sont posées et la rapidité sera le premier outil pour se distinguer. Deux des trois candidats participant à cette épreuve en ressortiront afin de faire face à la finale.

3. Le Face à Face: Chacun des deux derniers rescapés ont alternativement le choix entre deux options: prendre ou laisser la main. C'est un jeu de stratégie mêlée à une certaine dose de chance, puisqu'au fur et à mesure que le temps s'écoule, la main passe entre les adversaires. Au fil du temps, l'énoncé de la question est dévoilé selon un « qui suis-je ? ». Le gain des points se fait en fonction du moment où l'on répond: plus on est rapide à trouver la réponse (donc avec moins d'indices), plus on gagne de points. Si le temps est complètement écoulé, aucun des deux candidats n'a de point. Quand les questions sont épuisées ou quand un candidat remporte neuf points, le Face à Face se termine avec un seul gagnant: le champion.



Le jeu est superbement réalisé : pour chaque compte, on a droit à une progression personnelle en fonction du temps joué et des résultats. Il y a aussi un championnat: chaque jour, les meilleurs joueurs s'affrontent dans les Mini-Masters, des compétitions suivant toujours le même principe mais légèrement plus difficiles selon le niveau des candidats. En outre, on peut jouer à tout moment; il n'y a pas d'heure fixe contraignante comme à la télévision. A chaque instant, des centaines d'internautes s'affrontent dans QPUC.

Enfin, je vais vous donner quelques conseils personnels. D'une part, parce que chaque compte n'a droit qu'à une partie par jour, je vous propose d'en créer plusieurs pour participer à plusieurs questionnaires chaque jour. D'autre part, si vous êtes débutant, il est normal de ne pas être infailible dans tous les domaines. Rien ne vous empêche une petite recherche Google (ce qui est certes un vilain manque de fair-play mais aussi une manière d'apprendre).

Bref, j'espère vous avoir convaincu de l'avancée que pourrait faire la Cinquième avec l'apport de la culture. Quelques questions par jour vous mèneront, bientôt, à un bon nombre de connaissances, et peut-être même à la place très recherchée de champion! En attendant 18h sur France 3 pour l'émission de Julien Lepers, j'espère que chacun d'entre vous trouvera le temps de s'inscrire sur Questions pour un Champion Online, une façon ludique et interactive de se cultiver, sans s'ennuyer! Et n'hésitez pas non plus à essayer Tout le monde veut prendre sa place (TLMVPSP) Online, adaptation webdale du jeu de Nagui...



L'intertroupe et le gamelle

1) l'intertroupe



L'intertroupe est une compétition de plusieurs sports comme le football, le rugby,... Chaque troupe rencontre, au foot et au rugby, toutes les équipes soit de sa poule ou de toute la compétition. Celle-ci est une activité sportive, aimée et attendue par tous les scouts de la cinquième, de haute intensité, d'efforts physiques et d'engagement. Les troupes sont séparés en deux catégories : les juniors (12-15) et les seniors (16-18). C'est, entre autres, dans ce but que nous nous entraînons souvent au rugby. L'année passée, nous y avons participé et, évidemment, avons écrasé les autres équipes, en gagnant le général et le classement juniors.

2) Le gamelle



Le Gamelle Trophy est un regroupement de beaucoup de troupes de différentes tranches d'âges et de toute la Belgique. Le but de cette épreuve est de faire un maximum d'épreuves et d'y avoir le meilleur score possible. Dans toute la zone de jeu sont dispersées des balises qui rapportent des points. Le gamelle se déroule en patrouilles ; la patrouille qui a le plus de points gagne la gamelle d'or au général. Mais si une patrouille fait beaucoup d'épreuves et moins de balises, elle peut gagner la gamelle d'or en poste et si elle trouve beaucoup de balises elle peut gagner la gamelle d'or des balises. Au total, il y a donc trois classements différents.

Cette année, c'est le Gamelle que nous avons choisi ! Notre position au dernier gamelle auquel nous avons participé avait été brillante : nous sommes rentrés alourdis de 3 gamelles. Puisque l'année dernière, nous avons opté pour l'Intertroupe, c'est au Gamelle que nous nous rendrons cette année, plus motivés que jamais pour ramener des gamelles, mais aussi enthousiasmés par nos résultats précédents plutôt encourageants.

By Milan

Le GSM



Il paraît que je dois écrire un article ?! Et sur le GSM en plus ; kèssako un GSM ?

Géographie Scientifique Maritime ?
 Gare au Service Militaire ?
 Groupe Sigillographique Madrilène ?
 Gamberger en Sirotant du Martini ?
 Gilet Sans Manche ?
 Guépard Sachant Mastiquer ?
 Galéopithèque Sans Membranes ?
 Galérien Saint Michel ?
 Gastéropode Sifflant Mal ?
 Glandeur Sans Modération ?



Et bien non vous n'y êtes pas du tout, il s'agit de Global System for Mobile communications !

Et voilà vous avez déjà appris quelque chose (en plus de sigillographique et galéopithèque, que vous vous êtes empressés d'aller voir au dico, bien sûr !).

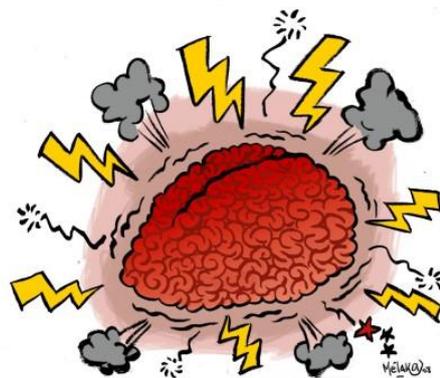
C'est pas tout ça, un peu de sérieux ici, les potins de la 5ème, ce n'est pas seulement pour rigoler. Voici votre petit quart d'heure scientifique qui va sans doute vous ouvrir les yeux :

Les méfaits du G.S.M.

« Beaucoup de jeunes font de leur GSM un hobby alors qu'ils sont en pleine croissance » dit le Dr Verboven, « ce n'est pas un jouet ».

Certains pédiatres veulent interdire l'utilisation aux moins de 16 ans.

Les technologies sans fil sont particulièrement nocives, à cause des ondes pulsées : modulées par des impulsions à basses fréquences. Il y a des dangers d'ordre physiques, éducatifs et mentaux : Alzheimer, cancers, troubles de la concentration, usure nerveuse, perte de mémoire, migraines, parkinson, suicide,... joli programme, hein !





Le GSM est une invention majeure du siècle dernier, une des inventions qui s'est propagée très, très vite et dans quasi tous les pays du monde.

C'est l'avènement du « téléphoner en toute liberté », dont usent et abusent les publicitaires chargés de promouvoir l'utilisation du téléphone portable, occultant au passage le fait que cette soi-disant liberté est le plus souvent une chaîne de laquelle vous ne pouvez vous défaire puisque vous êtes joignables partout et à tout moment... !

On peut donc téléphoner de chez soi mais aussi de son ascenseur ou de sa cage d'escalier, sur un trottoir ou en faisant du lèche vitrine, dans une file d'attente ou de la campagne. C'est l'être humain qui veut être capable d'utiliser ses yeux ou ses mains tout en parlant avec son correspondant. Et pour gagner du temps on peut même téléphoner depuis la voiture, mais ça, c'est beaucoup plus dangereux vu que le gsm serait à la base de 300 morts sur la route par an en Belgique!



Ca va, vous suivez toujours ?

En fait, je vais m'arrêter là. Vous savez déjà tous comme moi que l'excès nuit en tout. Et bien c'est la même chose pour le gsm. Ne nions pas l'utilité de ce petit gadget, qui a pu déjà rendre de nombreux services (vous avez sûrement un exemple en tête), mais gardons à l'esprit que pouvoir l'éteindre quand on le souhaite constituera notre plus grande liberté !

By Chamois





le camp de toussaint

POUR LES NULS[®]

Le camp de Toussaint 2010 est déjà fini...

Pour les nostalgiques ou ceux qui veulent se préparer à celui de l'année prochaine, voilà une petite fiche qui concerne ce camp (très) froid.

1. Un camp à la Toussaint, c'est quoi ?

Le camp de toussaint est un camp où il fait généralement froid et où nous dormons sous tente. En voici un exemple dans une prairie :



Ce n'est pas une fête entre amis où nous dansons la carmagnole en se prenant pour des monstres d'halloween comme une vague copie de sous-produit de consommation américain. Je vous assure, nous n'allons pas à Walibi, mais vous serez chez des hommes, des scouts, quoi. Donc, suivez nos conseils ci-dessous.

Vous allez être « droppés » ; pour les nuls, cela vient de l'anglais « to drop » qui signifie ceci. Voir image. N'ayez pas peur. On ne saute pas en parachute. Vous verrez sur place comment cela se déroule.



2. Chaque scout doit emporter:

- ❖ Un pique nique pour le samedi midi, et une gourde **REPLIE** ;
- ❖ Son uniforme impeccable ;
- ❖ De bonnes chaussures de marche et de bonnes chaussettes (en abuser) ;
- ❖ Vêtements chauds et imperméables (en abuser) ;
- ❖ Sa carte d'identité et sa carte SIS. (*ainsi, avant d'être opéré du cœur, le patient demande au chirurgien : L'intervention va-t-elle me coûter cher ? Laissez donc ce souci à vos héritiers*) ;
- ❖ Ton sac de couchage et un matelas, une couverture, un pyjama pour être au sec et avoir chaud la nuit ;
- ❖ Une bonne lampe de poche en état de marche : il existe des lampes à énergie renouvelable comme l'huile de coude ;

Les jobs de patrouille

Ah, les jobs de patrouille qu'est-ce que ça peut être ~~galeux~~ COOL ! Mais bon, c'est nécessaire si on ne veut pas être destiné à vendre deux tonnes de massepain. Tous les scouts sont à la recherche de job pour leur patrouille mais souvent sont en manque d'inspiration. Heureusement cet article est fait pour vous, brebis galeuses de la cinquième troupe!

Premièrement, demandez autour de vous (parents, voisins, amis, dentiste, profs, informaticien, épicier, pharmacien etc.) si personne n'a besoin de quelques bras musclés de jeunes garçons sportifs. Si cette recherche n'apporte pas ses fruits, alors reportez-vous aux prochaines lignes.

Faites une brocante en patrouille: Un stand dans une petite brocante coûte de €10 à €15 (pour les moins intellectuels d'entre nous, c'est l'équivalent du prix pour un vilain kilo de saucisses). Chaque scout demande à ses parents quelques trucs qu'il peut vendre pour son compte ou plutôt pour celui de sa patrouille. Avec tout ce que vous aurez récolté vous allez vous poser sur votre emplacement et vous essayer de tout vendre.

Lavez des voitures: Laver des voitures est une solution classique mais efficace. Mettez vous au bord d'une route et proposez vos services aux automobilistes. Si le business ne marche pas, alors vous pouvez essayer de laver les voitures avec votre corps musclé et nu (Mais uniquement si ça ne marche pas autrement!).

Faites des gâteaux: Organisez une réunion de patrouille et faites des gâteaux. Si vous faites deux gâteaux par scout et que vous vendez une part à €2 et rapporte déjà pas mal. D'autant que ce sont souvent les parents qui ont acheté les ingrédients et eux même qui rachètent les gâteaux. Vous pouvez aussi faire des gâteaux surprises avec des goûts surprises à l'intérieur du gâteau mais je vous déconseille les goûts cassoulet, ravioli, foie de veau ou encore des rillettes.

La limonade: Il peut également être intéressant de se poser sur le bord de la route avec un petit stand intitulé « Limonade, un verre = un euro ». Pendant les chaudes journées d'été, les gens meurent de soif et ont donc besoin d'un stimulant. La limonade rafraîchit, revigore et motive tous ces gens qui devront passer le reste de leur journée dans leur voiture. Je vous propose de faire votre doux nectar vous-mêmes, en patrouille. Le citron pur vaut en effet mieux qu'un produit chimique acheté en grande surface, surtout si vous vendez vos verres pour des prix démesurés.



Évidemment vous pouvez aussi aller aider pour la formation du gouvernement ou aller laver les vitres de la tour du midi mais bon... Je vous laisse trouver des jobs les plus marrants les uns que les autres !



Comment tricher au casino



On a tous voulu un jour devenir riche en escroquant ces escrocs de casino. Je vais vous révéler les différentes failles de ces entreprises. Ensuite, c'est à vous de jouer !

La martingale classique (roulette)

Elle consiste à jouer une chance simple à la roulette (noir ou rouge, pair ou impair, passe ou manque) de façon à gagner, par exemple, une unité dans une série de coups en doublant sa mise si l'on perd, et cela jusqu'à ce que l'on gagne. Exemple : le joueur mise 1 unité sur le rouge, si le rouge sort, il arrête de jouer et il a gagné 1 unité (2 unités de gain moins l'unité de mise), si le noir sort, il double sa mise en pariant 2 unités sur le rouge et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il gagne.

Ayant une chance sur deux de gagner, il peut penser qu'il va finir par gagner ; quand il gagne, il est forcément remboursé de tout ce qu'il a joué, plus une fois sa mise de départ.

Cette martingale semble être sûre en pratique. Sur le plan théorique, pour être sûr de gagner, il faudrait avoir la possibilité de jouer un nombre de fois illimité. Ce qui présente des inconvénients majeurs :

- Cette martingale est limitée par les mises que le joueur peut faire, car il faut doubler la mise à chaque coup tant que l'on perd : 2 fois la mise de départ, puis 4, 8, 16.... s'il perd 10 fois de suite, il doit pouvoir avancer 1024 fois sa mise initiale pour la 11^e partie ! Il faut donc beaucoup d'argent pour gagner peu.

Exemple: Mise initiale 1euro.

On mise 1 euro, soit on gagne 2euros moins notre mise précédente $2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 2 euros, soit on gagne 4 euros moins notre mise précédente : $4-2=2$ euros, soit on perd.



On mise 4 euros, soit on gagne 8 euros moins notre mise précédente $8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 8 euros, soit on gagne 16 euros moins notre mise précédente $16-8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 16 euros, soit on gagne 32 euros moins notre mise précédente $32-16-8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 32 euros, soit on gagne 64 euros moins notre mise précédente $64-32-16-8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 64 euros, soit on gagne 128 euros moins notre mise précédente $128-64-32-16-8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

On mise 128 euros, soit on gagne 256 euros moins notre mise précédente $256-128-64-32-16-8-4-2-1=1$ euro, soit on perd.

En somme plus vous jouez, plus vous allez miser beaucoup pour gagner seulement 1 euro.

- Les roulettes comportent un « 0 » qui n'est ni rouge ni noir. Le risque de perdre lors de chaque coup est ainsi plus grand que $1/2$.
- De plus, pour paralyser cette stratégie, les casinos proposent des tables de jeu par tranche de mise : de 1 à 100 euros, de 2 à 200, de 5 à 500, etc. Impossible donc d'utiliser cette méthode sur un grand nombre de coups, ce qui augmente le risque de tout perdre.

Il faut noter que si la probabilité de perdre diminue, la perte augmente avec le nombre de rangs consécutifs joués et l'espérance des gains reste négative (soit une perte), le risque étant couru sur l'ensemble des sommes investies.

Compter les cartes (Black Jack)

La stratégie de base fournit au joueur une orientation de ses choix vers les options comportant la plus grande probabilité de victoire. Effectivement, Baldwin a élaboré cette stratégie en simulant les résultats obtenus lors de millions de mains jouées. Ainsi il a pu baser ses recherches sur des séries statistiques et des probabilités. Cependant, pour une efficacité optimale, la technique du comptage des cartes peut s'avérer être un atout précieux.

Le comptage des cartes permet deux sortes d'opportunités :

- le joueur peut miser plus lorsque les cartes restant dans le sabot sont à son avantage ;
- le joueur peut utiliser l'information sur les cartes restantes pour améliorer la stratégie de base pour des mains spécifiques.

Il y a plusieurs systèmes de comptage de cartes, qui ne requièrent pas que le joueur se souvienne de chaque carte jouée. En fait, un système de points est établi pour chaque carte, et le joueur suit le décompte des points quand les cartes sont distribuées par le croupier.

Selon les règles de Blackjack appliquées par le casino, la stratégie de base réduit l'avantage de la maison à moins de 1 %. Le comptage de cartes offre au joueur un avantage de 0,5 à 1,5 % sur la maison.





La Savannah (tous les jeux)

Parier trois jetons rouges de 5 dollars à la roulette. Ce montant ne suscite généralement pas l'intérêt et le croupier ne prend généralement pas la peine de le noter. Et pourtant, c'est un véritable coup de maître qu'effectuait Richard Marcus : si celui-ci venait à gagner, il se mettait à crier, sauter de joie, danser.

La méthode était infallible : le croupier étonné d'un tel élan de joie pour une si petite somme, se faisait berner par le joueur qui lui révélait la présence d'un jeton marron de 500 dollars parmi la pile de jetons rouges. En effet, Richard poussait toujours les jetons rouges au centre de la table de sorte que le jeton brun soit invisible pour le dealer.

Mais s'il perdait, il profitait d'un moment d'inattention du croupier lorsque celui-ci se tournait vers la roulette pour voir le numéro gagnant pour retirer très rapidement le jeton brun. Il ne perdait ainsi que 15 dollars. En revanche, en cas de victoire, il pouvait remporter 1030 dollars. Cette méthode, quasi infallible à cette époque, était une magnifique illusion optique.

Black jack Card Counter (Black Jack)

Les heureux possesseurs d'iPhone se réjouiront d'apprendre l'arrivée d'une application de triche sur leur mobile.

Black jack Card Counter est une application destinée à l'iPhone. Un petit logiciel qui ne paye pas de mine et qui pourtant inquiète les plus grands casinos du monde. Édité par Poulet Maison Ptd, le programme s'installe dans le téléphone d'Apple pour 2,39 euros.

Mission, permettre de compter les cartes lors d'une partie de Black jack. Autant dire que cela n'amuse pas les professionnels du jeu et malheur à celui qui aurait la mauvaise idée de dégainer son portable.

Un second programme, du nom de Card Counter, de l'éditeur TMSOFT LLC, propose le même principe. Compter les cartes pour connaître celles qui devraient sortir. Si le logiciel australien de chez Poulet Maison ne fait pas état de la loi, TMSOFT rappelle que "*L'utilisation d'un iPhone ou et d'un artifice pendant une partie de Blackjack est illégale*"

La société conseille même ses utilisateurs "*de ne pas tromper les casinos pour ne pas finir en prison*". Voilà un conseil à 2,39 euros, comme le prix de ce programme.

Si les casinos physiques peuvent, plus ou moins, contrôler ce genre de matériel, plus compliqué sera la surveillance pour les casinos en ligne.



Bonne triche !

By Domitien & Charles

Blagues et VDM



Ce sont 2 étrons biens durs qui vont à la guerre. Et en chemin ils rencontrent une petite diarrhée qui leur dit: «Où allez-vous?». "A la guerre!". "Je peux venir avec vous?". "Non, c'est pour les durs.

Dans l'autobus, deux types sont assis côte à côte. Soudain l'un émet un rot bruyant. Quinze seconde plus tard, l'autre lâche un pet sonore et dit : - Le même vu de dos....



Un type entre dans une pâtisserie:

- Bonjour madame, je voudrais un FLLMMN à la vanille.
- Pardon ? Un FLLMMN à quoi ?

Une maman allumette conseille à ses enfants à la rentrée des classes: surtout, en classe, ne vous grattez pas la tête!

Qu'est ce qui est rouge et qui traverse les murs? Une tomate magique. Qu'est ce qui est jaune avec une cape étalé sur le mur? Une banane qui se pend pour une tomate magique. Savez-vous ce que c'est qu'une tomate avec une cape ? C'est Super-tomate ! Et un concombre avec une cape ? C'est un concombre déguisé en super-tomate...

Aujourd'hui, je trouve un mot dans ma trousse : "Ta gomme a été kidnappée. Si tu veux la revoir, tu devras payer deux euros." Pensant que c'est une blague, je laisse passer. Plus tard dans la journée, je trouve un autre mot : "Plus que deux heures", accompagné d'un bout de ma gomme scotché. *VDM*

Aujourd'hui, je suis en pleurs dans le bus suite à un chagrin d'amour. Un petit garçon n'ayant pas plus de six ans me regarde et me balance avec toute la compassion du monde : "Tu pleures parce que tu es moche ?" *VDM*

Aujourd'hui, mes collègues m'ont proposé une liste de prénoms pour mon futur enfant : Lili, Lola, Jo, Curl, Bruce, Jet, Guy, et même Grizz. Mon nom de famille est Li. *VDM*

Aujourd'hui, cours de danse. La prof me demande de faire une démonstration de grand écart facial devant tout le groupe. Enfantin ! Toute fière, je commence à descendre, les jambes bien écartées. J'ai fait un pet de cinq secondes mémorable, très sonore, tout au long de la descente. *VDM*

Aujourd'hui, je suis allongé sur le ventre, malade, le thermomètre dans les fesses et une couverture qui cache le tout. Mon petit frère entre dans la pièce et, fou de joie de me voir, court et me saute dessus. Le thermomètre était toujours là... *VDM*

Aujourd'hui, je demande à mon père : "Tu penses que tu aurais décidé quoi si on m'avait diagnostiqué un handicap mental avant ma naissance ?" Il m'a répondu : "Ben tu vois bien qu'on t'a gardé." *VDM*

By Edouard



Présentation des 2 'hommes forts' dans le pays

Bart De Wever

N-VA

- Né à Mortsels le 21 décembre 1970
- Licencié en histoire
- Président général du "Nieuw-Vlaamse Alliantie" depuis 2004
- Membre du parlement flamand depuis 2004
- Aime employer l'ironie cynique

=> Image conservatrice et centre-droite



Elio Di Rupo

PS

- Né à Morlanwelz le 18 juillet 1951
- licencié en histoire
- Président du "Parti Socialiste" depuis 1999
- Ministre-Président Wallon depuis 2005
- Fils d'immigrants Italiens
- Son père mourut quand Di Rupo avait 1 an
- Ne cache pas le fait qu'il soit homosexuel
- Grand fan du nœud-papillon
- Sensible à son image

=> Grande force de gauche en Wallonie





"Tous les Flamands ne sont pas des flamingants mais ils sont tous nationalistes", a déclaré dimanche l'ancien bourgmestre de Fourons Nico Droeven.

"Les Flamands veulent se débarrasser des Wallons. Ils donnent une image du Wallon fainéant et pourri qui coûte, tous les jours, X euros aux Flamands et ils répètent que, sans les Wallons, ils seraient encore plus riches", a souligné dimanche dans le quotidien le conseiller communal de "Retour aux Libertés"

< La Libre 17-10-2010 > : Nico Droeven

Voilà une vision qui, malheureusement est de plus en plus vraie.

Plus les négociations durent, plus les flamands sont convaincus que les wallons ont tort, et plus l'idée de la séparation augmente. Pour les Flamands peu importe BHV, tant qu'ils se débarrassent des wallons bien trop couteux, MAIS, Bruxelles doit rester flamand (car bien trop important).

Mais c'est là que le réel problème intervient: les trois-quarts de Bruxelles sont Francophones ...

Pour cela j'ai trouvé plusieurs solutions :

1. On sépare Bruxelles en plusieurs morceaux, en donnant toutes les institutions importantes à La Flandre, et le reste en Wallonie
2. On donne tout Bruxelles à la Flandre et on extermine tout ce qui ne parle pas Flamand en Wallonie
3. La Flandre ou la Wallonie déclarent la guerre à l'autre partie et une guerre ultraviolente et sanglante s'en suit.
4. Tous les Wallons émigrent en France.
5. On crée 3 minis-pays, tous Européens.
6. De Wever fait un coup d'état, et crée une tyrannie Flamande, où les Wallons iront se réfugier en France volontairement
7. Di Rupo fait un coup d'état, et crée une tyrannie Wallonne, où les Flamands iront se réfugier en Hollande volontairement
8.
9. Dhôte saute sur la Flandre et d'un coup on extermine tout les Flamands, la cinquième troupe et naturellement Dhôte seront des héros.
10. Les négociations aboutissent et on forme un bon gouvernement. On oublie toutes les petites querelles et recréent un pays uni (Mais non se serait bien trop simple...).



Enfin, ceci ne sont que quelques des multiples possibilités, où la 9ième option est la plus envisageable !

By Kariama



Page de jeux originaux

Jeu 1 « FC Bruges – Standard: 1-1 (Live) »



Trouvez les 5 fautes :

Pour Dominique D'Onofrio, pas question de croire que le Standard se rend à Bruges au bon moment. "Quel que soit le contexte, un déplacement au Club Bruges est toujours très difficile", commente l'entraîneur du Standard, qui fait fi de la crise brugoise.

Jeu 2 « Placé en garde à vue à cause d'une flatulence »

Choisissez un autre scout avec qui débattre sur le sujet suivant : dans cet article, qui a raison ? L'homme ou la femme ? Vos avis respectifs peuvent être mitigés.

Alors qu'il dormait aux côtés de sa compagne, un homme a émis une flatulence à l'odeur particulièrement corsée. Sa compagne, incommodée par l'odeur, a alors décidé d'ouvrir la fenêtre, vers 5 heures du matin. Irrité à son tour, l'homme aurait alors tenté de l'étrangler. La dame a porté plainte et l'homme a été placé en garde à vue au commissariat d'Avion, près de Lens. Le médecin qui a analysé la plaignante n'a constaté aucune trace de blessure justifiant une incapacité de travail et le compagnon a finalement été libéré. Il sera convoqué en janvier pour suivre un stage de sensibilisation aux violences conjugales.

Jeux 3 et 4 : Dans les grilles suivantes, grillez. (Démasquez les mots ou les chiffres)

Mots croisés

P H Y S I Q U E M S A D C H
 O G Y M N A S E A E W L T I
 N S A O F S A N T N A C E S
 I U R R O C A S H S M O C T
 E E E D R N R C M E A R H O
 S U K I M S T I A I D T N I
 F R A N A I S E T G A E O R
 D U C A T I O N I N W S L E
 H A U T I S R C Q A A N O C
 C O L E Q S D E U N S U G E
 R C I U U F C S E T K Q I N
 A P P R E N T I S S A G E T
 N E A S D I R E C T E U R R
 A N G L A I S M U S I Q U E
 centre apprentissage haut
 madawaska école enseignants
 directeur informatique mathématiques
 français anglais histoire
 éducation physique sciences
 musique arts santé
 technologie gymnase ordinateurs

	4				2		1	9
			3	5	1		8	6
3	1			9	4	7		
	9	4						7
2						8	9	
		9	5	2			4	1
4	2		1	6	9			
1	6		8				7	

LES POTINS DE LA CINO



Fait divers de Félicien :

Schumacher chauffeur de taxi de Félicien

- C'est une histoire qui n'arrive normalement que dans les films. Alors qu'il était sur le point de rater son avion, le septuple champion du monde de Formule 1, Michael Schumacher aurait demandé au chauffeur de taxi, qui l'emmenait lui et sa famille à l'aéroport, s'il pouvait prendre le volant histoire de rattraper le temps perdu ! La scène se déroulant en Allemagne, autant dire que le chauffeur ne s'est pas fait prier et c'est ainsi que Schumi s'est retrouvé aux commandes de son monospace, pour un trajet qu'il n'est pas prêt d'oublier.

« C'était fou de voir Schumacher au volant et moi sur le siège du passager...Il a fait des dépassements incroyables et a roulé à toute allure dans les virages.» a après coup confié Tuncer Yilmaz (le chauffeur). Finalement arrivé à l'heure, le champion allemand a gentiment réglé sa course, non sans laisser au passage 40 euros de pourboire, avant de s'envoler en direction de Cobourg (All)

Exercice : *Remplacez les noms avec leur image correspondante.*

- a)le boulet b)le pov'gosse
c)la victime d)la tête à claque
e)le gros f)« Mmmh... »



1)



2)



3)



4)



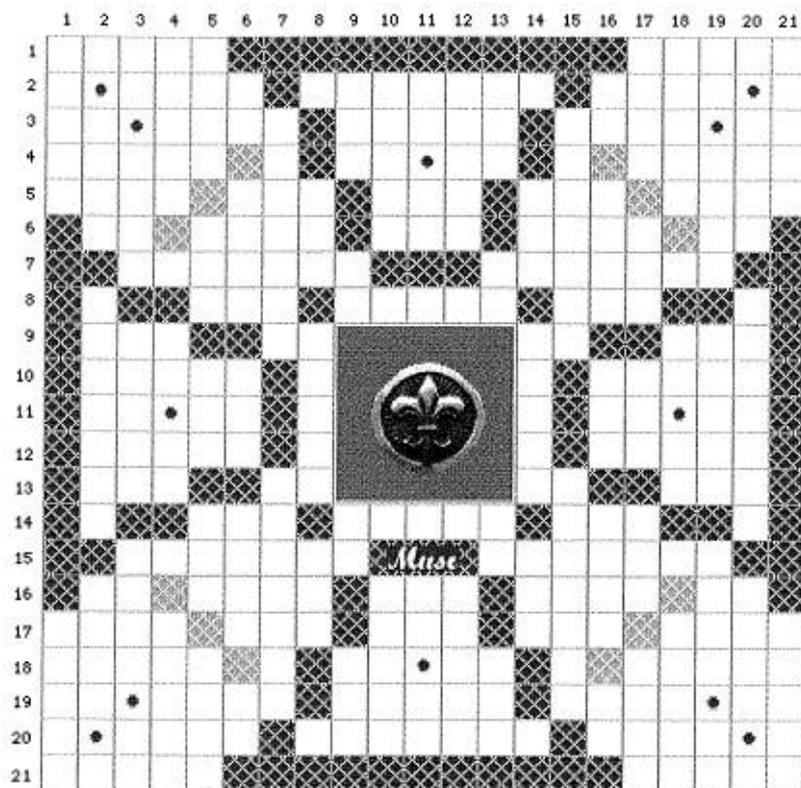
5)



6)

MOTS CROISÉS

28



Note: Les cases marquées d'un point et les cases pleines ont même valeur d'arrêt entre les mots

HORIZONTALLEMENT

1. Qui n'est pas avancé en âge - État de quelqu'un dont l'organisme fonctionne bien.
2. Existera - Relatif aux plantes - Supprimée.
3. Millimètre - Partie de l'oeil - Surnom scout - Se transformer - Se suivent dans l'alphabet.
4. Insigne scout - Possédé - Négation - Accord.
5. Vagabonde - Principe de vie - Biens qu'une femme apporte en se mariant - Corps de blason - Décision par le hasard.
6. Cuivre - Première lueur du jour - Résine malodorante - Vers blancs - Voyelles jumelles.
7. Boisson espagnole - Qui concerne l'ouïe.
8. Venue au monde - Montra la voie - Mesure agraire.
9. Petite pomme - Police de l'armée nazie - Centimètre - Centre national des Arts.
10. (Mes) proches - Dépourvu d'intelligence.
11. Post-scriptum - Lac des Pyrénées - (Oui) certes ! - Possédé.
12. Articles d'une liste - Passion.
13. Propre - Consonnes jumelles - Très bien - Poème destiné à être chanté.
14. Longueur d'une enjambée - Fondateur du scoutisme (Prénom) - Recueil de bons mots.
15. Grimpera - Tirer comme conséquence logique.
16. Strontium - Jeu de construction - Communauté économique européenne - Voie ferrée - Compact disc.
17. Mèches de cheveux - Flûte de roseau - Armée, à l'époque féodale - Posséda - Personne qui commande.
18. Ouvrage textile qui recouvre le sol - Possédé - Do - Ennui.
19. Carte à jouer - Timide - Passereau voisin du merle - Petite brosse des orfèvres - Le premier.
20. Apporté en naissant - Triangle de tissu porté chez les scouts - Grand boeuf sauvage.
21. Surveillés secrètement - Anneaux de cordage.



LES POTINS DE LA CINO

1. Membre - Phase d'une évolution.
2. Résidu de café - Mode de séjour sportif - Obstacles de jumping.
3. Coutumes - Courts et épais - Trace - Position de la main (tennis) - Deux.
4. Tombe en flocons - Id est - Conjonction - Indice.
5. Vagabonde - Princesse d'Angleterre - Patronyme - Pieu - Direction.
6. Paresseux - On y met la nourriture des animaux - Signal de détresse - Puits naturel - Venu au monde.
7. Peu éclairés - Romani.
8. Voyelles de "celeri" - Membre du scoutisme - Elle a écrit "Bonheur d'occasion" (patronyme).
9. Saison - Argent - Engagement scout - Le moi.
10. Fromage de Hollande - Recherché.
11. Conjonction - Du squelette - En matière de - Pronom personnel.
12. Abri que l'on dresse en plein air - Traité à l'étuve.
13. Copain - Fleuve de France - Notre-Dame - Trois fois.
14. Touché - Chanson - Époque.
15. Assise de chaussée - Passants, promeneurs.
16. Marque le lieu - Lier - Nom grec de deux montagnes - Après le soir - Article contracté.
17. En aérobic, marche pour monter - Sainte - Châtiment - Rocamboles - Titre d'un roi.
18. Ventilateurs - Cent un - Lac des Pyrénées - Moteur central de la circulation du sang.
19. Venu au monde - Conduit d'écoulement des marais salants - Entrecroisement de cordes - Du verbe échoir - Police de l'armée nazie.
20. Exister - Qui n'est pas altéré - Qui a éprouvé une déception.
21. Résultat d'une action - Terminés.



Dans les textes suivants se cachent des mots en trop. Trouve-les !

Salut à vous, que vous soyez louveteaux à la Ilème, parents de louveteaux sifflet, animés ou animateurs à st Michel ou simples visiteurs crayon. Si tu es arrivé ici, c'est que l'Ilème tu en rêves la nuit lit, que tu aimerais vivre des aventures ou que tu aurais aimé venir feu; bref qu'un peu de sang noir de la fleur rouge coule dans tes veines.

La meute de la fleur rouge mauve jaune c'est +/- bien plus qu'une simple meute louveteaux. C'est 6 chefs très motivés glandeurs, plus de 40 louveteaux plus que chauds cucurbitacées, une bonne dizaine de réunions par an, 2 petits camps et 5quieme bien sûr un grand camp (se déroulant la deuxième quinzaine de juillet et aout) qui chaque année est de plus en plus grandiose GeVoRG. En résumé, c'est la petite meilleure des meutes !!!

C'est aussi LA meute qui organise depuis maintenant plus de 14 ans hélicoptère le Biker's Trophy, course cycliste rassemblant, pour cette édition 2009, 12 meutes/rondes, près de 500 louveteaux, une centaine de membres de staff ! Truc de ouf

By Maxime





Remerciements

Non, est-ce déjà la fin de ce premier et fabuleux potin de la Cinquième ?! Et bien oui, toutes les bonnes choses ont une fin... (malheureusement☹). Tout d'abord, je tiens à remercier tous les scouts des 3 patrouilles (Kissende, N'Gila et N'go) sans lesquels ce potin n'aurait pas pu être réalisé (Et oui, chaque scout a fait un article !). Merci aux Cp's. Merci aussi à Gorfou pour son édito ! Merci aussi à Facebook de nous avoir divertit pendant la création de ce potin. Merci à Husky pour ses nombreux conseils donnés afin de réaliser ce MEGATERASUPRA potin ! Merci à la coccinelle d'avoir toujours été présents dans notre potin. Merci à Alex de nous avoir rempli vilainement le ventre et de nous avoir fait payer des médicaments contre la diarrhée à cause du Dürum-Mitra... Merci à Jaguarundi pour la mise en page. Merci à la Belgique de ne pas nous avoir trop trempés à ce camp de Toussaint. Merci à l'écran d'ordinateur « Medion » de nous avoir permis de visionner le potin avec des images 3D. Merci à Madame Harvanek de nous donner des cours de math aussi chiants les uns que les autres. Merci la firme « Bakkershuis » de nous avoir fourni des briques de massepain dont le design a été sûrement dessiné par un Obit. Merci à MisterChoc de nous nourrir chaque matin avec son vilain goût de choco. Merci aux couleurs noir et blanche sans lesquelles on n'aurait pas pu faire ce magazine. Merci Baden Powell pour les scouts. Merci au site de la Cinquième (www.cinquieme.be.cx) et bien sûr **Merci à la Cinquième Troupe !!!**

LA REDACTION



THE END

EINDE (en Flamand)

LES POTINS DE LA CINQ