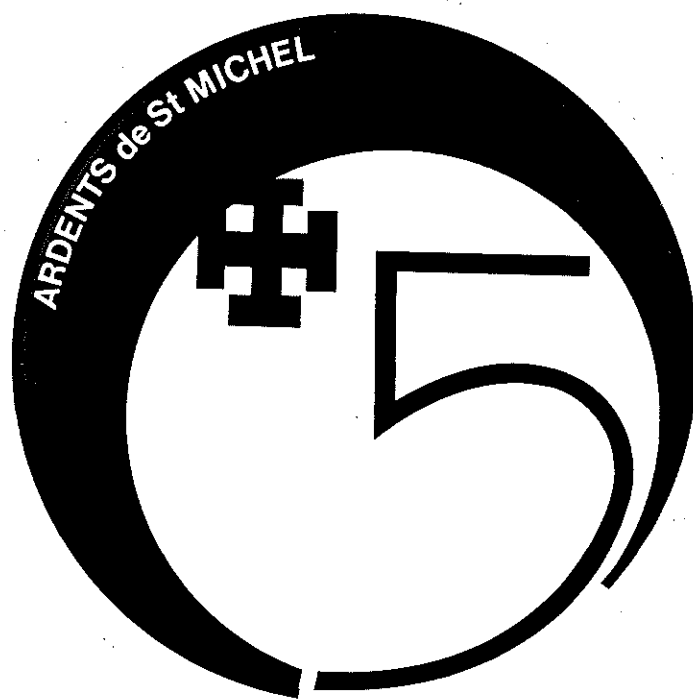


LES ANNÉES TRENTE



LE MESNIL 2000

Bruxelles, le 1^{er} mai 2000

Chers parents, chers scouts,

Le grand camp est l'aboutissement et l'apogée d'une année de scoutisme, notre scoutisme, celui de la Cinquième. Ce scoutisme, c'est toi, frère scout, qui le construit, c'est ta patrouille qui le fait vivre et c'est la troupe qui le préserve. A l'aube de ce camp, chacun a sa place dans sa patrouille et dans la troupe, et chacun sait ce qu'on attend de lui.

Cette année, nous avons pu vivre des activités bien diverses ; tantôt éprouvantes, tantôt plus relaxes, mais toujours amusantes et enrichissantes. Aujourd'hui, grâce à tous ces moments forts vécus tous ensemble et en patrouille, notre troupe est prête à vivre son treizième grand camp. Si cette année nous ne partons pas à l'autre bout de l'Europe, nous aurons toutefois la joie de découvrir une région de toute splendeur et encore inconnue pour nous. Ce grand camp sera pourtant particulier puisque pour la deuxième fois de son histoire, la Cinquième le vivra à vélo !!! Ceci ne peut qu'être synonyme de réussite ! Il est évident qu'un vélo parfaitement en ordre est requis pour l'occasion (cfr. ci-après).

Voilà la couleur annoncée, reste le décor ! Nous aurons, cette fois-ci, l'occasion de découvrir la contrée foisonnante de beautés en tous genres qu'est la région du Viroin. Tous ensemble, nous serons plongés dans le charme d'une nature envoûtante et enchantée. L'année dernière, le camp à l'étranger ne nous a pas permis d'organiser la célèbre « journée des parents ». Cette année, la Cinquième renoue avec la tradition en invitant parents, frères, sœurs, etc., à venir le 21 juillet à 11 heures au camp afin de pouvoir y admirer les constructions qui seront, cette année encore, certainement magnifiques. Il vous sera également possible de passer quelques moments dans la patrouille de votre (vos) fils et d'assister à la messe de promesse qui clôturera cette après-midi magique.

Certains scouts s'appêtent à partir à leur premier grand camp. Qu'ils sachent que leurs CP's et leurs chefs sont disposés à leur prodiguer, à tout moment, leurs précieux conseils ; fruit d'une longue expérience.

Afin de faciliter l'organisation de départ de vos fils ; vous trouverez, chers parents, ci-après tous les renseignements pratiques concernant le camp.

En espérant vous retrouver tous le jour du départ et en vous remerciant déjà de bien vouloir respecter le délai de paiement et de renvoi des documents, nous vous prions de croire, chers parents, chers scouts, à notre entier et sincère dévouement.

de la gauche,

Angeli



RENSEIGNEMENTS UTILES

➤ Départ

Le départ de cette fabuleuse aventure que sera notre grand camp aura lieu le samedi 15 juillet 2000 à 13h45 à la gare centrale.

➤ Retour

Le retour est prévu dans la cour du collège, le dimanche 30 juillet vers 17h30.

➤ Vélo

Chaque vélo devra impérativement être contrôlé par le staff, le mercredi 27 juin entre 14 et 16 heures (vélo à apporter au camp par les parents, voir ci-après).

➤ Pré-camp

Le staff attend les CP's (uniquement) le mercredi 12 juillet à 11h00 à la gare de Couvin.

➤ Participation

Le prix du camp s'élève à **4800 francs** (118,98 euros) pour le premier fils et 4300 francs (106,59 euros) pour le second fils inscrit à la troupe. Nous vous prions de verser ce montant avant le **15 juin**, ayant quelques dépenses à effectuer avant le camp. Vous pouvez virer ce montant sur le compte de la troupe (**BBL 310-1128086-62**) en précisant le nom de votre ou de vos fils ; ainsi que la mention Grand Camp 2000. En aucun cas, des problèmes financiers ne doivent être un obstacle à la présence de votre fils au camp. Si quelques difficultés surgissaient, n'hésitez pas à en faire part au chef de troupe (tél. : 02/772.17.50).

➤ Adresse

L'adresse du camp est la suivante :
5^{ème} troupe des Ardents de Saint-Michel
c/o M. et Me Leclercqz
4, rue Saint Martin
5670 Le Mesnil

Téléphone (en cas d'urgence uniquement) : 060/39.98.85.
0476/46.81.67.

**JOURNÉE DES PARENTS**

La sympathique et traditionnelle journée des parents est organisée comme il se doit le **vendredi 21 juillet 2000 à 11 heures**. Nous espérons qu'un maximum de parents (frères, sœurs, oncles, tantes, grands-parents,...) participeront à cette mémorable journée. En effet c'est l'occasion pour tous de voir ce que les scouts peuvent accomplir comme constructions, de partager d'un plus près ce qu'est la vie scoutie durant un grand camp, de déguster un lunch avec la patrouille de votre fils et d'assister à la messe des promesses.

Cette année votre présence est encore plus sollicitée. En effet vous aurez le privilège d'apporter, à cette occasion, les vélos de vos fils. Nous vous rappelons qu'il est primordial que les vélos soient en parfait état de fonctionnement (cfr. affaires à emporter). Nous comprenons bien évidemment que certains parents ne pourront être présents lors de cette journée. A cet égard, nous proposons qu'ils s'organisent avec d'autres parents de la patrouille de leur fils ou contactent le CP.

En espérant vous voir nombreux lors de cette journée, nous vous demandons de compléter le talon-réponse ci-joint et de nous le renvoyer pour le 15 juin au plus tard. Nous demeurons à votre entière disposition pour tout renseignement.

N.B.: ITINERAIRE

En partant de Bruxelles, suivre l'E19 et l'A54 vers Charleroi. Prendre la direction Philippeville-Couvin via la N5. A hauteur de Mariembourg, quitter la N5 et entrer dans Mariembourg pour rejoindre la N99 via Nismes. A la sortie de Nismes, prendre la direction Treignes, Olloy-sur-Viroin. A Olloy-sur-Viroin, quitter la N99 et prendre la N990 vers Oignies-en-Thiérache. A Oignies, prendre la direction Le Mesnil. Au Mesnil, suivre les indications 5^{ème} troupe vers le lieu-dit « Chaluet ». Bonne route !

TALON-REPONSE

- **OUI, nous assisterons à cette journée à personnes.**
Nous amènerons un dessert et une boisson, OUI – NON.
- **Nous pouvons amener vélo(s) supplémentaire(s).**
- **NON, nous ne pourrions malheureusement pas assister à la journée des parents.**

A renvoyer chez Hervé Lagache, rue Ch. De Buck 18, 1040 BXL.

**AFFAIRES A EMPORTER**

C'est sans vouloir décevoir les chers CP's qui se feront une immense joie de t'avoir au téléphone pour te prodiguer quelques conseils utiles, que nous nous bornons à dresser une liste non-exhaustive des effets à emporter pour ce grand camp 2000.

➤ Pour le premier jour

- À tout seigneur, tout honneur, un royal pique-nique pour le trajet ;
- Sur soi, un uniforme plus impeccable que jamais (passants inclus).

➤ Pour tous les jours

- Un sac à dos !
- Crème solaire, lunettes noires, chapeau léger ;
- Bottines de marche et une paire de basket ;
- Une veste légère et un coupe-vent ;
- Ta collection de string en peau de léopard ;
- Une grande quantité de paires de chaussettes, si tu ne veux pas dormir seul loin de tous, dans une grotte ;
- Chemises d'uniforme et T-shirts en suffisance ;
- Pull-overs ;
- Shorts de rechange (les shorts de toutes autres couleurs que bleu seront teints systématiquement !);
- Ton maillot.

➤ Pour la nuit

- Un matelas pneumatique ou un mousse ;
- Un ou deux pyjamas ;
- Une lampe de poche et les piles ad hoc;
- Une couverture pour les plus frileux (*Pygargue* en prend une !).

➤ Pour ton hygiène et celle du camp

- Deux gants de toilette ;
- Deux serviettes, savon et shampoing ;
- Une brosse à dent et un tube de dentifrice ;
- Rasoir et blaireau pour les ayants-droits ;
- Peigne et brosse ;
- Déo pour ados ;
- Bassin de toile !



➤ Divers

- Carnet de promettant pour les concernés ;
- Bics, enveloppes, timbres, papier ;
- Un canif ;
- Une boussole ;
- Des mouchoirs ;
- Ton instrument de musique ;
- Deux sacs poubelles.

➤ Ton vélo

- Un vélo en parfait état et en ordre, c'est à dire comprenant deux phares, des catadioptrés et une sonnette ;
- Des fontes suffisamment solides pour pouvoir y mettre quelques affaires ;
- **UN CASQUE !**;
- Une chambre à air de rechange et une pompe ;
- Du matériel de première réparation.

➤ Indispensable

- Il est essentiel que chacun ait deux foulards au camp ;
- Une grande provision de bonne humeur, un brin d'astuce, un zeste de folie, un doigt d'humour sophistiqué et un grain d'ingéniosité.

➤ A ne pas prendre

- Maman, même si elle veut bien faire la vaisselle tous les jours !
- Papa, même s'il veut bien aider pour les constructions !
- Ton G, même si c'est un coup de fil hyper-important !
- Ta radio, même si t'adores le tour de France !
- Ton portable, même si tu veux bien que toute la troupe joue à Need for Speed 4 avec toi !
- Etc., etc....



HORAIRE DU CAMP

Par J. Parodie.

- ✓ **15 JUILLET.** Les scouts rejoignent Le Mesnil ; en transportant sacs, tentes, malles, ... Ils marchent le long de l'autoroute (à gauche) et le font dans la joie et la bonne humeur.

- ✓ **18 JUILLET.** Les scouts sont enfin arrivés ; le camp commence vraiment ! Pour tout de suite se mettre dans l'ambiance ; les G.C. (« gentils chefs ») leur proposent d'aller couper un peu de bois... Vingt stères de bois, cela ne peut que forger le caractère !

- ✓ **19 JUILLET.** Il est temps de se mettre au boulot ! Les vacances sont finies ! Il reste moins de 48 heures pour terminer les constructions...

- ✓ **20 JUILLET.** *Castor* arrive et essaie immédiatement d'attendrir les G.C. sur le sort des pauvres scouts. Rien n'y fait ! L'après-midi, un killer est lancé ! Visiblement *David* et *Antoine* n'ont pas bien compris les subtiles règles du jeu car si c'est virtuellement qu'ils voulaient assassiner *Edouard* et *Vincent*, le résultat est tout différent ! *Barrasinga*, *Mathieu* et *Benoît* sont désignés par les G.C. pour aller les conduire à l'hôpital à vélo !

- ✓ **21 JUILLET.** Après un lavage de cerveau, les scouts sont prêts à accueillir leurs chers parents... Il fait chaud, très chaud ! A 15 heures, événement incroyable, **Lenny Kravitz** arrive au camp ! Il propose à *Corentin* de monter un groupe. Quel talent, ce *Coco* ! Tout le monde s'amuse ! En fin d'après midi ; les parents s'en vont, emmenant avec eux une colonie de caleçons, T-shirts et autres chaussettes qui feront regretter à de nombreux parents de ne pas avoir choisi l'option « toit ouvrant ».

- ✓ **22 JUILLET.** C'est la traditionnelle « Journée de la Baston » qui verra de nouveau *Gaure*, *Anoa* et *Koala* s'affronter en finale ! Le soir, on retrouvera *Argali* dans un terrier ! « Le camp commence vraiment bien », lancera-t-il, inconscient de tout ce qui l'attend encore !

- ✓ **23 JUILLET.** Repos.



- ✓ **24 JUILLET.** *Julien* tombe dans le feu lors d'une grande veillée. Aucun scout ne se lève pour l'aider ! Les G.C. sont fâchés et expliquent à la troupe que le mouvement scout est basé sur certaines valeurs, tel l'entraide !

- ✓ **25 JUILLET.** On retrouve *Diégo-Olivier* et *Antoine* ligotés au mât ! La troupe est consternée... et soupçonne *Damant* d'avoir craqué ! Les G.C. étouffent l'affaire et le condamne à laver le chaudron !

- ✓ **26 JUILLET.** En se réveillant, les G.C. découvrent le mot « Voyous » tagué sur leur tente... Ils ne comprennent pas mais sont fort mécontents. De plus, *Ocelot* surprend *Mathieu* payant un intendant pour prévenir ses parents de la situation au camp. Les G.C. sont furieux de cette ingratitude et le condamne à construire un baignoire où il terminera le grand camp.

- ✓ **27 JUILLET.** Quoi, déjà ! Vite, vite il faut encore un hike. Départ vers 4 heures du matin ! Au programme 99 kms par jour. *Loïc* vient crier sur les chefs en espérant faire évoluer la situation, mais rien n'y change ! *Labrador*, gentil parmi les G.C., est intraitable.

- ✓ **28 JUILLET.** *Carracal* se perd ! On soupçonne sa patrouille de s'en être débarrassé ! Après une nuit d'interrogation, *Steve*, *Edouard*, *Diégo* et *Lucien* sont déclarés coupables, félicités et envoyés en punition sur un chantier où ils doivent réparer quelques 1259 murs !

- ✓ **29 JUILLET.** Retour des scouts... Tout le monde s'est bien amusé ! Enfin, c'est ce que les scouts disent ! On remarque toutefois que *Thibault* et *Julien* ne sont pas rentrés ! Les chefs passent 149 heures à interroger *Gaëtan* ! N'en pouvant plus, il avoue coup sur coup avoir voulu s'en débarrasser, vouloir assassiner les 45 scouts encore vivants, vouloir renverser le staff et prendre le pouvoir et même d'avoir assassiné Kennedy ! Les G.C. décident à l'unanimité de le laisser dormir !

- ✓ **30 JUILLET.** Retour au collège après un bon match de foot ! Cinq superbes goals et beaucoup de motivation (ainsi que 12 blessés !). La remise des fanions est intense en émotions. « Un superbe grand camp » entendra-t-on à de multiples reprises.

- ✓ **2 AOÛT.** La maman d'*Argali* le place en asile où il sera rejoint par trois des G.C., à savoir *Muntjac*, *Labra dort* et *Jaguarondi*.

- ✓ **27 AOÛT.** On retrouve *Carracal* !! Ouf, il était temps et tout le monde est bien rentré



LOI DU CAMP

- I. Le chef à raison.
- II. Le chef à toujours raison.
- III. Si le chef à tort, reférez-vous à l'article I.
- IV. Le CP à souvent raison, surtout s'il est d'accord avec le chef.
- V. Le chef n'est jamais en retard, ce sont les scouts qui ont de l'avance !
- VI. Le chef ne dort jamais, il se repose !
- VII. Le chef ne téléphone pas, il s'informe .
- VIII. Le chef ne mange pas (et à priori ne se goinfre pas), il se nourrit.
- IX. Quand une patrouille invite un chef, ce n'est jamais lui qui mange trop car les scouts n'ont pas faim.
- X. Le scout aime marcher, courir, mal dormir, mal manger, mais ne veut pas partager toutes ces joies avec ses G.C. (« gentils chefs »).
- XI. Ce ne sont pas les chefs qui ont mal organisé les jeux, mais ce sont les scouts qui les font foirés.
- XII. La nourriture n'est jamais mauvaise, c'est le scout qui cuisine mal.
- XIII. Les chefs chantent juste !
- XIV. Les chefs ont beaucoup d'humour.
- XV. Le chef ne se prend jamais de « bide », mais il est parfois incompris.
- XVI. On aime son chef !
- XVII. Salut !
- XVIII. Ca va ?
- XIX. Vous en voulez encore ?
- XX. On sourie toujours à un chef même s'il râle.
- XXI. Le chef ne rote pas, il digère (« gère »).
- XXII. Eh *Paj*, comment c'était ta super pièce ?
- XXIII. *Max*, t'es allé le voir ?
- XXIV. J'espère !
- XXV. Eh *Dj crotte*, on t'aime quand même !
- XXVI. Eh les boys, vélos = no stop !
- XXVII. Tant mieux, vous attraperez les mêmes mollets que moi !
- XXVIII. Be, be , be , you'll ever be, when ya reach for yourself.... **Lenny**, we love ya !
- XXIX. Le chef, c'est un chef !
- XXX. **Lenny**, t'es un chef !
- XXXI. **Lenny = Lenny Kravitz**, the best ever !
- XXXII. Le chef, c'est pas une cheftaine...
- XXXIII. Il est tard !
- XXXIV. Le chef est toujours à la mode, c'est le scout qui est dépassé (sans passants).
- XXXV. Tout le monde crie « Vive *Colruyt* ».
- XXXVI. Si quelqu'un est arrivé à lire jusqu'au numéro XXX, je serai déjà content.
- XXXVII. Qui part en Espagne après le camp, *Agouti* cherche un lift ?
- XXXVIII. Si quelqu'un a une formule un a vendre, merci de contacter *Jaguarondi* !
- XXXIX. *Wilhem* m'a dit qu'il était un dinosaure de l'informatique !



- XL. Quelqu'un pourrait-il expliquer à *Lurcher* et *Ponchito* que le scooter ne frime plus du tout devant les filles ?
- XLI. *Fennec*, apprends à jouer du **Lenny** pour les veillées, c'est trop dément !
- XLII. *Simpi*, j'espère que tu seras en forme pour quelques nuits de folie avec moi !
- XLIII. *Dj*, je sais que t'adores Thomas Magnum, mais laisse ses lunettes à la maison.
- XLIV. *Hadrien*, n'oublie pas mon foulard ; j'y tiens !
- XLV. *Pygargue*, ma grande, il faut pas faire pleurer les filles !
- XLVI. *Akita*, c'est quoi que t'allais voir au stade fallon ?
- XLVII. Il paraîtrait qu'*Ocelot* aurait brûlé sa Smart en tentant de faire du rallye. (Belga)
- XLVIII. *David*, j'aimais bien tes cheveux longs. Un peu rebelle mais sympa !
- XLIX. *Aurélien*, remets toi bien, on pense fort à toi ! A bientôt.
- L. *Shusinga*, t'as intérêt à faire une construction de la mort-qui-tue !
- LI. *Daguet*, tu sais jouer du **Lenny** ?
- LII. *Chevêche*, t'aimes la musique classique ? Moi aussi ! Et **Lenny**, t'aimes ?
- LIII. *Hubert*, ne me réveille plus jamais !
- LIV. *Phil*, et Emilie, elle viendra au camp ?
- LV. *Florian, Julien, Laurent, Gauthier, Raph, et Gauthier* n'oubliez surtout pas de dormir avant le camp ! Vous en aurez bien besoin !
- LVI. *John*, on essaiera de jouer au foot, un de ces 4 ! Je suis pas mauvais au goal, tu sais ? Parfois, on me surnomme « le **Lenny** des filets ».
- LVII. *Hervé*, merci pour ton aide et ton humour !
- LVIII. **Lenny**, thank you so much !
- LIX. When do you come back to Belgium, **Lenny** ?
- LX. Merci à mon ordinateur !
- LXI. Merci à vous qui appréciez, du moins j'espère !
- LXII. Merci à Word !
- LXIII. Merci à vous tous pour ce que vous êtes !
- LXIV. Merci aux parents d'en avoir eu assez à la 14^{ème} ligne... Sinon, je suis foutu et je ferai un grand camp tout seul !
- LXV. Merci à mon staff de ne pas me téléphoner pour m'enguirlander !
- LXVI. Mon numéro de GSM est le 0476/000.001
- LXVII. Bon
- LXVIII. Il est temps d'arrêter !
- LXIX. A bientôt
- LXX. Ah j'allais oublier un article super important !
- LXXI. Le scout aime **Lenny** et il n'aime que lui !
- LXXII. Vous connaissez ?
- LXXIII. 'Let love rule', 'Are you gonna go my way ?' et 'Stand by my woman' sont trois superbes albums...
- LXXIV. Bon courage à tous pour vos exams !
- LXXV. I love you.
- LXXVI. Pardon Maman !

THÈME DE CAMP

LA COSA NOSTRA

New-York, années '30, avec plus de cinq millions d'habitants, c'est une fourmilière bruyante et toujours en mouvement où toutes les couches de la population sont présentes. Suite au crash de Wall Street, la crise bat son plein. De nombreuses personnes se retrouvent dans la misère la plus complète. Le chômage ne cesse d'augmenter. Certains se retrouvent à la rue, d'autres n'ont plus de quoi se nourrir, d'autres enfin préfèrent mettre fin à leur jour en sautant du haut d'un building. Rien ne va plus, c'est le désordre le plus total... Pour s'en sortir, on ferait n'importe quoi...même, oui, même s'engager dans La Cosa Nostra.

Frank Milano

La pieuvre a, en effet, profité de la panique générale et de la baisse de vigilance des autorités pour s'implanter dans Big Apple.

Dans le climat de misère générale, il ne lui est pas difficile de trouver des hommes de mains prêts à tout pour gagner de quoi nourrir leur famille.

Il ne faut pas très longtemps pour que l'appât du gain et du pouvoir conduise à des divisions irrémédiables au sein de la grande famille primitive. Des clans se constituent. Tous les quartiers de la ville sans exception se retrouvent pris dans les tentacules d'une des six familles: les Genovese, les Gambino, les Bonanno, les Colombo, les Lucchese ou encore les Rastelli. Chacune tentant, au prix souvent de la vie de l'un des leurs, d'étendre au maximum leur influence dans New-York. Pour cela, le racket, les vols et les meurtres sont d'une importance primordiale.

Toutes ces familles ont en commun de respecter un code de l'honneur particulier, celui du silence. C'est l'*Omerta*. Cette phrase de Carlo Gambino résume bien cet état d'esprit: "Two men can keep a secret as long as one of them is dead". Cette loi du silence est ce qui donne à La Cosa Nostra toute sa puissance. De ce fait, le F.B.I. n'a que très peu de témoignages de "repentis" au sujet de la Cosa Nostra et pour cause ceux qui voudront violer la loi de l'*Omerta* se verront impitoyablement éliminés.

Antonio "Nino" Gaggi



Au sein même des familles s'institue également une hiérarchie; le parrain est entouré de capos (membres importants de sa famille comme ses fils, quand il lui en reste un, ou plus généralement un neveu ou un vieil ami d'enfance). Autour du parrain et de ses capos gravitent encore des hommes de main dont on ne sait trop la confiance qu'on peut leur accorder.

Charles "Lucky" Luciano



Le 30 avril 1930 à 18h30 (mieux vaut être précis car en ce milieu les postes sautent parfois très vite) les six parrains régnant sur New-York sont: Don Calogero Vizzini pour les Genovese, Benjamin "Bugsy" Siegel pour les Gambino, Charles "Lucky" Luciano pour les Luchese, Antonio "Nino" Gaggi pour les Colombo, Frank Milano pour les Bonanno et Carmine "Charley Wagons" Fatico pour les Rastelli.

Le rôle d'un parrain est donc complexe: il lui faut conduire sa famille au pouvoir en lui épargnant autant de vies que possible, en débusquant au plus tôt les traîtres parmi ses hommes de main ou, pire, au sein de sa propre famille, en s'assurant au moyen de rackets de pouvoir faire vivre sa nombreuse et exigeante famille et punir impitoyablement celui qui osera briser l'*Omerta*.



