

RAMOUSIES

2023



GLADIATOR

AVANT-PROPOS

LE MOT DU STAFF

Bonjour, Ciao a tutti,

L'année touche malheureusement à sa fin... Mais ne pense pas que tes périples sont terminés, ils ne font que commencer avec un camp qui s'annonce du tonnerre !

Cette année était en fait un entrainement pour la grande aventure qui arrive ! Nous avons commencé par accueillir de nouvelles recrues au sein de notre famille qu'est la Troupe. Vous avez été ensuite mis à l'épreuve comme il se doit, que ce soit à la réunion avec Archennes ou les 24h vélo du Bois de la Cambre où vous avez traversés la nuit comme si de rien n'était.

Apprenant tous à se connaître au fil de l'année, nous formons aujourd'hui une Troupe qui ferait jalouser même les familles les plus soudées ! Nous avons accueilli des nouveaux qui vont grandir au sein de la Troupe et nous nous préparons à dire au revoir au plus âgé à qui on promet un dernier camp de folie.

Nous sommes extrêmement reconnaissants de l'engagement et de la passion dont chacun d'entre vous a fait preuve tout au long de cette année.

Juste... MERCI

LE STAFF DE TROUPE

INTRODUCTION

Salutations, gladiateurs intrépides,

Nous avons le plaisir de vous inviter à participer à notre camp d'entraînement de 15 jours ou vous devrez nous prouver que vous avez l'étoffe des meilleurs.

Au programme : des exercices de combat, des épreuves d'endurance, des cours de tactique et de stratégie, ainsi que des moments de détente pour vous permettre de récupérer. Vous serez encadrés par 4 instructeurs expérimentés, qui vous aideront à améliorer vos compétences et à vous préparer pour les combats à venir.

Le camp aura lieu dans un lieu exceptionnel, où vous pourrez vous immerger dans un environnement propice à l'entraînement et à la méditation. Vous serez hébergés dans des tentes confortables et vous pourrez profiter de repas savoureux pour vous maintenir en forme.

Si vous vous montrez dignes de l'arène, vous aurez la chance de vous entraîner avec les meilleurs combattants et devenir des gladiateurs redoutables.

Nous avons hâte de vous voir à l'entraînement.

Ave

LES INSTRUCTEURS

LES RESPONSABLES DE L'ACADÉMIE DE COMBAT

Koudou Modéré AKA le Laniste

Le laniste Magnus, est un homme imposant et charismatique, vêtu d'une armure de cuir noir et portant une lourde épée à la ceinture. En tant que directeur de l'organisation, il est responsable de l'entraînement des gladiateurs et de la planification des combats. Laniste Magnus est réputé pour son expérience en matière de stratégie et de tactique de combat. Au sein du ludus, il organise des ateliers d'entraînement au combat pour les gladiateurs, leur apprenant les techniques de défense et d'attaque, ainsi que les tactiques de groupe.



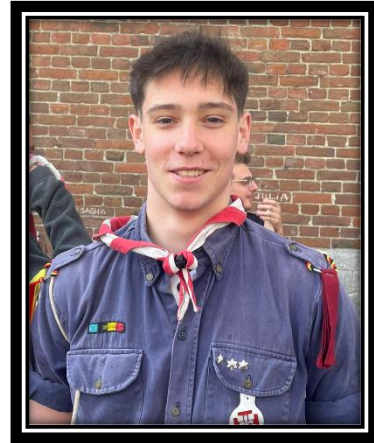
Condor Amusant AKA le Doctores



Le doctores Maximus, est un homme grand et robuste. En tant qu'instructeur, il organise des simulations de combats de gladiateurs, leur apprenant les techniques de survie en milieu sauvage. On raconte que Doctores Maximus est le descendant direct du célèbre gladiateur Spartacus, héritant de son courage et de son habileté au combat. Il encourage également la compassion envers les plus faibles et enseigne à ses gladiateurs comment protéger les plus vulnérables dans toutes les situations.

Mangabey Inébranlable AKA le Medicus

Medicus Aurelius, est un homme vif d'esprit et déterminé, portant toujours une trousse médicale à sa ceinture. En tant que Medicus, il est responsable des soins d'urgence des gladiateurs pendant les combats. On dit que Medicus Aurelius est un ancien gladiateur, ayant appris les techniques de médecine d'urgence pour soigner les blessures qu'il a subies au cours de sa propre carrière. Son rôle au sein du ludus est d'organiser des ateliers sur les techniques de premiers secours, enseigner comment gérer les situations d'urgence et traiter les blessures en cas de besoin.



Sika Chaleureux AKA le Manicarius



Manicarius Augustus, est un homme agile et rapide, vêtu d'une armure légère et portant des dagues à sa ceinture. En tant qu'armurier, il est responsable des soins et de l'entretien des armes et des équipements des gladiateurs. Manicarius Augustus est réputé pour sa capacité à réparer les armes endommagées et à améliorer les équipements pour les rendre plus efficaces. Pendant la formation au ludus, il organise des ateliers sur l'entretien des armes et des équipements.

LES PATROUILLES

Les Castors AKA les Mirmillons

Les Mirmillons étaient considérés comme des gladiateurs lourdement armés, avec une armure complète qui les protégeait des coups de leurs adversaires. Ils portaient un grand bouclier rectangulaire (scutum) ce qui leur offrait une excellente protection contre les attaques frontales. Ils utilisaient également une courte épée (gladius),

Le casque des Mirmillons était particulièrement impressionnant, car ils étaient en forme de poisson, avec une crête en haut et une visière qui couvrait leurs visages. Le poisson était un symbole important pour les Romains, qui le considéraient comme un symbole de force et de courage. Leurs casques étaient souvent décorés avec des plumes ou des crins de chevaux pour ajouter à l'imposante apparence du gladiateur.

La stratégie des Mirmillons consistait à se protéger derrière son grand bouclier et à attendre que son adversaire épuise ses attaques avant de contre-attaquer avec sa propre épée. En fin de compte, le but des Mirmillons était de vaincre leurs adversaires sans subir de blessure grave.



Les Sangliers AKA les Thraces

Les Thraces étaient des gladiateurs légèrement armés, qui se distinguaient des autres types de gladiateurs par leur apparence et leur équipement. Ils portaient une armure de cuir léger, qui recouvrait leurs torses et leurs jambes, ainsi qu'un casque qui avait une crête de griffon sur le dessus. Le casque avait une large visière qui protégeait leur visage et une large bordure qui protégeait leur cou.

Les Thraces étaient armés d'une épée courbe appelée sica. Cette épée était conçue pour infliger des blessures importantes à l'adversaire.

Les Thraces étaient généralement opposés à des gladiateurs du type Mirmillons. La stratégie des Thraces consistait à rester en mouvement, à éviter les attaques frontales et à chercher les faiblesses de leurs adversaires. Ils utilisaient leurs épées courbes pour attaquer les parties du corps les moins protégées, telles que les jambes et les bras, ou pour porter des coups à la gorge ou à la poitrine.

Les Thraces étaient également connus pour leurs chapeaux à



larges bords. Ce chapeau avait une double fonction : ils protégeaient les gladiateurs des coups portés par leurs adversaires, tout en créant un effet de distraction pour déstabiliser leurs adversaires.

Les Aigles AKA les Rétiaires

Les Rétiaires étaient des gladiateurs qui se distinguaient des autres types de gladiateurs par leur apparence et leur équipement. Ils portaient une armure légère, qui consistait en un pagne en cuir ou en tissu, ainsi que des brassards sur le bras gauche. Ils étaient généralement pieds nus, pour permettre une plus grande liberté de mouvement. Ils ne portaient pas de casque, ce qui les rendait plus vulnérables aux attaques de leurs adversaires.

Les Rétiaires étaient armés de tridents (fuscina) à trois dents et de poignards (pugio) pour les situations où ils se retrouvaient désarmés. Les tridents étaient utilisés pour attaquer les adversaires à distance. Les poignards étaient utilisés comme armes de dernier recours, en cas de désarmement.

Les Rétiaires étaient souvent opposés à des gladiateurs de type Secutor, qui étaient plus lourdement armés et plus protégés. La stratégie des Rétiaires consistait à éviter les attaques frontales de leurs adversaires. Ils attendaient le moment propice pour attaquer



avec leurs tridents, en visant les parties vulnérables de leurs adversaires, telles que les jambes ou les bras.

Les Rétiaires étaient considérés comme des gladiateurs astucieux et agiles, mais également comme les plus vulnérables de tous les types de gladiateurs. Leur manque de protection et leur absence de casque les rendaient plus vulnérables aux attaques de leurs adversaires.

Les Espadons AKA les Secutors



Les Secutors étaient des gladiateurs lourdement armés, qui se distinguaient des autres types de gladiateurs par leur apparence et leur équipement. Ils portaient une armure en bronze, qui couvrait tout leur corps, y compris leur visage, à l'exception de leurs yeux.

Leurs casques étaient conçus pour ressembler à des têtes de poisson ou de serpent, avec une crête sur le dessus pour les protéger des coups portés par le haut. Les Secutors étaient armés d'épées courtes appelées gladius, et de

petits boucliers rectangulaires appelés scutum.

Leur stratégie consistait à poursuivre leur adversaire et à l'attaquer de manière agressive. Les Secutors étaient considérés comme des gladiateurs très dangereux, en raison de leur force et de leur armure lourde. Ils étaient difficiles à vaincre, car leur armure les protégeait de la plupart des coups portés par leur adversaire. Cependant, ils étaient également considérés comme des gladiateurs moins agiles que d'autres types de gladiateurs, en raison de leur armure lourde et de leur équipement.

Les Pumas AKA les Hoplomaques

Les Hoplomaques étaient des gladiateurs lourdement armés. Ils étaient inspirés des guerriers grecs et portaient une armure en bronze qui couvrait tout leur corps, y compris leur visage. Leurs casques étaient conçus avec une crête et une visière pour les protéger des coups portés par le haut.

Les Hoplomaques étaient armés d'une lance appelée hasta et d'un petit bouclier rond appelé clipeus.

Les Hoplomaques étaient souvent opposés à des gladiateurs de type Mirmillons, qui utilisaient une épée plutôt qu'une lance.

La stratégie des Hoplomaques consiste à maintenir une distance avec leurs adversaires et à les attaquer de manière agressive avec leurs lances, cherchant à les blesser avant qu'ils ne puissent les atteindre avec leurs épées.

Les Hoplomaques étaient considérés comme des gladiateurs très dangereux en raison de leur force et de leurs lances à longue portée. Ils étaient difficiles à vaincre car ils pouvaient infliger des blessures mortelles à leurs adversaires avant même que ceux-ci ne puissent s'approcher d'eux.



INFORMATIONS PRATIQUES

LE GRAND DÉPART

La Troupe (hormis CP's) est attendue le samedi 08 juillet entre 10h et 11h à l'adresse suivante:

Ferme de Joncry, Ramousies 59177 France

Nous vous y attendrons sous forme de Kiss & Drive, veillez à le respecter pour faciliter l'accès à tout le monde. Les scouts devront avoir à manger pour midi !!

Les CP's partiront en reconnaissance le jeudi 6 juillet en matinée avec le Staff, l'heure exacte sera communiquée ultérieurement.

La fin de camp se fera le samedi 22 juillet à 15h à la même adresse pour le dernier grand rassemblement et pour la remise des fanions.

Un gladiateur ne serait pas ce qu'il est sans le support de sa patrie, vous trouverez donc ci-dessous l'adresse à laquelle vous pouvez lui envoyer des nouvelles :

Ratopin Charmant (TOTEM/NOM du scout)

Ferme de Joncry
59177 Ramousies
France

En cas d'extrême urgence, vous pourrez appeler Koudou

+32 477 655 332

FRAIS ET ADMINISTRATIONS

Malheureusement, toute chose à un prix... Toutefois, ce prix ne doit pas être un frein à la participation d'un scout au grand camp ! Il y a toujours moyen de trouver un arrangement. Pour cela il suffit de prendre contact avec Koudou.

Cette année, le prix du camp s'élève au prix unique et individuel de 180 euros. Nous vous demandons de régler cette somme avant le 23 juin 2023 au numéro de compte : **BE46 7370 6327 2436** avec en communication : « **NOM/TOTEM + RAMOUSIES 2023** ».

Nous souhaitons clôturer les comptes avant le départ du camp et non en dernière minute ou pire, pendant les vacances et même parfois encore après ! Il en va de même pour les fiches médicales et autorisations parentales, toutes deux indispensables pour partir en camp. Dès lors, nous comptons sur votre ponctualité. Malheureusement le petit dicton ne change pas, alors dit crument, « Pas de versement, pas de camp... ».

Administrativement parlant ; les documents suivants seront à donner au staff dans une chemise plastique dès l'arrivée sur le camp:

- Autorisation parentale ;
- La nouvelle fiche médicale ;
- Carte d'identité ;
- Carte Européenne d'assurance maladie (CEAM) (à obtenir auprès de sa mutuelle)

**Vous trouverez les documents nécessaires à compléter
ci-joint dans le mail**

LE SAC DU BON GLADIATEUR

Dans ton sac tu prendras de quoi te changer pendant 15 jours, c'est-à-dire :

POUR TE CHANGER :

- 15 caleçons (même si tu es partisan de l'idée « un caleçon a quatre faces donc quatre jours) ;
- 15 paires de chaussettes (on ne rigole pas avec l'hygiène des pieds !) ;
- Quelques bonnes paires de grosses chaussettes ;
- 2 shorts (1 d'uniforme et 1 autre qui y ressemble beaucoup !) ;
- Des t-shirts et shorts en grande quantité et auxquels tu ne tiens pas ;
- Des gros pulls bien chauds et pas trop beaux ;
- Une veste imperméable en cas de pluie ;
- Des bottines et/ou chaussures de marche ;
- 1 paire de chaussures de sport ;
- Ton chapeau scout ou si tu n'en n'as pas, ton bob l'éponge/casquette... Bref un couvre-chef !

POUR DORMIR :

- Un pyjama ;
- Un sac de couchage ;
- Un matelas pneumatique (PAS DE LIT DE CAMP !) ;
- Une couverture chaude (obligatoire en veillée) ;
- Tes bonbons pour bien dormir.

TA TROUSSE DE TOILETTE :

- 2 gants de toilette avec autant de sorties de bain ;
- Brosse à dent, dentifrice ;
- Quelques sparadraps et compeeds pour le cas où ;
- Du shampoing/savon ECO ;
- Crème solaire, beurre de cacao,... ;
- Tout ce qu'il te faut pour te faire beau ;

POUR DES ACTIVITÉS DIVERSES :

- Une paire de gants de travail (obligatoire pour les constructions !)
- Un maillot-short et un maillot-slip de type moulant ;
- Deux essuis (pour se sécher après la douche du camp)
- Une gamelle (indispensable !) et une gourde (extrêmement indispensable !!!) ;
- Une lampe de poche (de préférence frontale) ;
- Les piles de rechange pour ta lampe évidemment ;
- Un essui de vaisselle ;
- Ton PQ ;
- Ton canif/couteau de taille raisonnable ;
- TON PISTE (indispensable) et ton carnet de camp ! ;
- Ton déguisement (on s'attend à vous voir dans des déguisements plus véridiques que jamais !)

TU OUBLIES :

Baffle, IA, Radio, walkman, Playstation 2, Iphone 6, sono, Les GSM on s'en est passé pendant près de 60 ans, ce n'est pas maintenant que ça va changer... Le camp, c'est vivre 15 jours entre nous. Les communications c'est bien mais on est chez les scouts !

Cela dit, en cas de problème les CHEFS auront un GSM.

Tout devrait normalement tenir dans un seul sac, mais bon comme tu vas encore exagérer sur les boules, tu pourras avoir un gros sac à dos ainsi qu'un petit sac à dos de voyage. Tout doit bien être fermé donc pas de sacs Match accrochés à la one again sur un autre sac ou des bottines reliés aux sangles du sac, que quand tu te tournes le voisin les as dans les dents.

Et bien il n'y a plus grand-chose à ajouter. Te voilà fin prêt à partir.

MALLE DE PATROUILLES

Le CP prévoira dans ses malles de patrouille :

Malle à outils :

- 3 Haches ;
- 3 Scies ;
- 2 Masse ;
- 1 Cognée/Merlin ;
- Min. 2 bâches de +/- 4 sur 4m ;
- 2 pelles-pioches (pelles américaines) ;
- Ciseau à bois
- Tarière à bois
- Mètre

Malle à vaisselles :

- Min. 2 grandes casseroles ;
- 2 poêles à crêpes ;
- Couteaux/fourchettes/cuillères à soupe/cuillères à café en suffisance pour min. la patrouille + 3 invités ;
- Min. d'assiettes pour la patrouille + 3 invités ;
- Bols + verres pour la patrouille + 3 invités ;
- 1 à 2 cruches ;
- 7 essuies de vaisselle ;
- Des éponges en suffisance ;
- Éponges métalliques
- Ustensiles de cuisine utiles (Ex. : pelle patate, ouvre-boîte, couteaux de cuisine, grandes cuillères, spatules, presse-purée, louches, etc...).
- 2 bassines

L'UNIFORME

Un uniforme complet c'est :

- Une chemise avec ses insignes :
 - insigne Belgique (au-dessus ou sur la poche supérieure droite)
 - insigne Brabant Wallon et l'insigne d'unité (manche droite)
 - promesse, pour ceux qui l'ont (sur la poche supérieure gauche)
 - les bandes blanches, pour les CPs et SPs (sur la poche supérieure gauche)
 - floches de patrouilles (épaule gauche)
 - floches de totem (sauf 1^{re} année) (épaule droite)
- Un foulard bien roulé avec un nœud de foulard
- Un short velours attaché avec un ceinturon scout
- Une double paire de chaussettes grises dans une paire de bottines qui couvre les chevilles
- Floches vertes à chaque pied



CHANT À CONNAÎTRE

LA BRABANCONNE

Pays d'honneur ô Belgique et ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.
À toi nos bras nos efforts et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande dans ta forte unité
Gardons pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Gardons pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !

LA DURE VIE DE CAMP

LE MORSE

Le camp, ce n'est pas un concours de sieste, de bronzage, de pêche et de glande ! Le camp, c'est un tout petit peu plus physique et dynamique que ça.

Il faut d'abord savoir que les chefs n'aiment pas nécessairement hurler et préfèrent user de leur sifflet afin de se faire comprendre à distance (surtout avec la prairie de 13 000 m² de cette année). Le langage utilisé est bien évidemment le morse. On vous entend déjà : « Chef, chef, le morse n'est plus d'application depuis le début du deuxième millénaire. », et évidemment notre réponse est très simple : « Ailleurs oui, mais pas chez les Scouts de Grez nondidjou !! ».

Vous trouverez ci-dessous un tableau reprenant les principales significations morses utilisées pendant le camp.

Avertissement	.-
Rassemblement	..-
Intendance	..
Veillée	...-
Bidouille	-...
Conseil CP	-. / .-
Défi	-..
Ton totem	-. / ... / .- / - / .- / ..-

Sachez qu'un point signifie un temps court (tit) et qu'une barre signifie un temps long (taaat). Evidemment nous ne vous apprenons rien de bien nouveau... N'est-ce pas ?

Il va de soi qu'à chaque fois qu'un totem est sifflé, il est précédé d'un avertissement afin de susciter l'attention de chacun d'entre vous.

Si par le plus grand des hasards quelques notions de morse vous restent encore floues, voici un alphabet morse rien que pour vous (également disponible à la page 141 du Piste)

Code morse international

1. Un tiret est égal à trois points.
2. L'espace entre deux éléments d'une même lettre est égal à un point.
3. L'espace entre deux lettres est égal à trois points.
4. L'espace entre deux mots est égal à sept points.

A	● —	U	● ● —
B	— ● ● ●	V	● ● ● —
C	— ● — ●	W	● — —
D	— ● ●	X	— ● ● —
E	●	Y	— ● — —
F	● ● — ●	Z	— — ● ●
G	— — ●		
H	● ● ● ●		
I	● ●		
J	● — — —		
K	— ● —	1	● — — — —
L	● — ● ●	2	● ● — — —
M	— —	3	● ● ● — —
N	— ●	4	● ● ● ● —
O	— — —	5	● ● ● ● ●
P	● — — ●	6	— ● ● ● ●
Q	— — ● —	7	— — ● ● ●
R	● — ●	8	— — — ● ●
S	● ● ●	9	— — — — ●
T	—	0	— — — — —

LES INSPECTIONS

C'est parmi toutes les charges, de loin la plus importante ! Vous veillerez en effet tous les matins à ce que votre coin de patrouille soit en ordre, qui dit en ordre, ne dit pas caché le bordel... Qui dit ordre dit aussi, vaisselle propre et rangée à sa place, les paillasses et les sacs ranges, etc... Et bien sûr, qui dit propreté de l'endroit de patrouille, dit propreté des scouts eux- mêmes. Nous insisterons sur l'efficacité des inspections ! Celles-ci ne doivent pas prendre plus d'une heure et nous retarder dans notre horaire plus que chargé.

ANIMATION VEILLÉE

La patrouille assignée à cette tâche devra animer une veillée durant toute la night, et donc, trouver les chants et divers jeux qui la composeront. D'autres patrouilles peuvent apporter leur grain de sel à la création des jeux.

VEILLÉE

Afin qu'une veillée en jette, il est primordial de faire un feu. Et pas n'importe quel feu... Un feu de dieux ! Qui dit feu de dieux, dit corvée bois. Les perches seront coupées en bûches de me^me taille afin de créer un feu homogène et digne d'un vrai scout. Des fagots seront fabriqués afin de créer de la lumière lors des chants/jeux, une réserve de bois et de fagots sera également mise en place.

INTENDANCE

Et oui, l'intendance ne consiste pas uniquement au fait d'aller chercher les différents repas de la journée ! Cela consiste aussi à faire deux ou trois petites tâches pour les chefs, généralement ce sont un ou deux représentants de chaque patrouille qui s'en occupent.

BADGES

Tu profiteras des moments prévus à cet effet pour potasser ton Tenderfoot, ta seconde classe ou encore ta première classe. Tout ça dans ton piste que tes gentils chefs te donneront en début de camp si tu n'en as pas encore reçu un. Cette année les badges font partie intégrante du camp, n'oublie donc pas de réviser un peu avant le camp !

LA JOURNÉE TYPE

Il s'agit de l'horaire d'une journée normale au camp. Évidemment, cet horaire sera respecté à la lettre.

06h50 : .-

06h57 :.- (Bis)

07h00 : .-

07h01 : (Physical Training) : 100 pompes, 100 abdos, 100 tractions, 10 Km, easyyyy.

08h20 : Petit-dej CCCP (cacao, choco, confite, pain)

09h00 : Les tâches sont en ordre, c'est l'heure du lever du drapeau, citation pour la cordelière et briefing pour la suite des activités.

12h00 : Dîner : une bonne frite fricandelle sauce samouraï chef.

12h30 : Sieste, histoire de digérer et dire de se reposer de temps en temps.

12h31 : lancement de l'activité de l'aprèm.

16h00 : Goûter ! Rien de tel qu'une bonne gosette aux pommes.

18h00 : fin du jeu. « Woaw quel jeu, nos chefs ont encore donnés corps et âme dans la préparation de ce jeu ». Retour au camp, préparation du souper et de la veillée.

19h27 : Chef chef, on a plus de sel !

19h30 : Chef chefs, les pâtes c'est avant ou après avoir mis l'eau ?

19h32 : Souper avec entrée, plat, dessert.

20h26 : La dernière patrouille s'apprête à manger.

20h28 : Tout le monde doit avoir fini de manger. Vite vite faire chauffer l'eau, vaisselle, brossage de dents, écrire une lettre et on fait des petites joutes entre Patrouilles.

22h00 : ...- !!!

00h00 : Extinction des feux !

04h03 : Pipi et oh, c'est quoi la dans les buissons ? Oh non...

VIREEEEEEEEE !!! ??

LE HIKE

Et oui, cette année encore, 3 jours du camp seront consacrés au tant attendu hike !

Mais au fait, le hike, c'est quoi ?

C'est une petite balade de 20-25 km/jour, c'est les boîtes de raviolis qui arrivent toujours à faire mal au dos après 5 km, c'est les cloches qui passent des mains, après les constructions, aux pieds, c'est une bonne grêle bien française quand il n'y a aucun abri et aussi les bonnes grosses côtes impossibles à franchir en fin de journée, ... Bref, que du plaisir !

Mais n'ayez craintes, pour bon nombre d'anciens le hike est considéré comme un des meilleurs souvenirs du camp. Car durant 3 jours la patrouille se retrouve seule, livrée à elle-même, et sans les contraintes techniques et horaires imposées par les chefs. C'est la liberté, mais une liberté partielle bien évidemment dont les CP's connaissent les limites qu'ils ne transgresseront en aucun cas !

C'est aussi le moment d'en profiter pour appliquer pendant la marche toutes les techniques que tu as apprises (azimut, observation de la nature, morse, secourisme, ainsi que le mimétisme avec la nature qui se trouve très utile lorsque tu as fait une connerie et que ton CP te court après).

Pour finir, ceux qui s'inquiéteraient de ne pas voir leurs amours de chefs pendant 3 jours, pas de panique ! Chaque soir, tes chefs te fixeront un RDV afin de vérifier si tout se passe bien et de te ravitailler en cassoulet et raviolis.

LA TOTÉMISATION

Petit frère scout,

Voilà maintenant presque un an que tu as intégré notre belle et valeureuse Troupe et que tu es passé dans la cour des grands de notre Unité. Une année pleine de changements, que ce soit la troque de ton pull vert contre la chemise bleue (avoue que « ça le fait » beaucoup plus), ton salut auquel tu as ajouté un doigt (Cfr. LE Piste pour savoir pourquoi), et surtout tu es passé du stade d'ainé à celui de cadet.

Une année donc où tu as enfin découvert la vie Scout de Grez, rythmée par des activités toutes plus dingues les unes que les autres, par de nombreux défis physiques et techniques mais aussi par de nombreuses lois et traditions qui sont à l'origine de notre magnifique Troupe.

Parlons-en justement de ces traditions ! Tu auras certainement pu remarquer que les scouts ne s'appellent pas par leur prénom, mais bien par un nom d'animal, leur totem !

Le terme de « totémisation » ne t'est donc sans doute pas étranger. En effet, tu as déjà sûrement eu vent de ce rite dont tout le monde parle mais qui reste pourtant secret et bien mystérieux à tes yeux.

Bien que les rites de la totémisation soient secrets et ne peuvent se partager qu'entre totémisés, dis-toi que ce n'est pas du tout ce que peuvent te raconter les langues fourchues, mais qu'il s'agit d'un accueil fraternel, par une communauté de coureurs d'aventures qui veulent que ce passage soit gravé à jamais dans ta mémoire et qu'il t'inspire fierté et assurance pour l'avenir.

Mais soyons clairs, son but n'est pas de t'humilier ou de te rabaisser mais bien de te donner l'occasion de nous prouver ton sang-froid et ta bonne humeur. Que le grand mage et tous les esprits de la forêt soient avec toi, qu'ils te donnent courage et surtout humour pour « jouer le jeu » des épreuves et qu'ils soufflent au grands sachems le totem qui te convient et que tu porteras fièrement toute ta vie !

LA PROMESSE

A toi futur promettant,

Tu auras sans doute relevé à travers une lecture approfondie de la loi scout que « l'essentiel » du scoutisme se manifeste par des gestes (au diable les paroles !). Le scoutisme se vit ; le scout met son honneur à mériter confiance, est courtois, prend soin d'autrui, protège la nature, sourit et chante dans les difficultés, ... et bien sûr, ceci se reflète aussi dans ta devise, dans ton salut, dans ton attitude, ...

La promesse est l'occasion pour tous, anciens et moins anciens, de réfléchir à ces choses que l'on vit pour mieux se relancer.

La promesse est, te diront les anciens, une acquisition aidant à devenir un scout bon dans ses actes et paroles. C'est bien joli tout ça, mais qu'est-ce que ça peut réellement signifier ?

Ce scoutisme t'a sûrement fait, et nous l'espérons de tout cœur, découvrir un certain nombre de valeurs, c'est-à-dire certaines choses qui sont importantes pour toi.

La promesse est un engagement devant la Troupe, le monde qui t'entoure, et (selon ton choix) devant Dieu. Mais rassure-toi, respecter la promesse étant bien difficile (à moins d'être un sur-scout), il s'agira plutôt de faire de ton mieux pour La respecter.

« L'éthique peut être comparée à l'horizon : on s'en approche toujours sans jamais l'atteindre. »

LA QUALIFICATION

Te voici arrivé à une étape importante de ta vie scout : la qualification. Pourquoi est-ce si important ? Ce qualificatif t'est donné par tes chefs, qui ont également été encadrés et qualifiés par d'autres chefs. Il représente ta personnalité d'après toutes ces personnes qui s'occupent de toi depuis le début de ta vie scout.

Il ne faut pas prendre cette étape à la légère, tu porteras cet « adjectif » toute ta vie, c'est donc une part cruciale de ta personnalité scout. C'est ta signature.

Nous avons décidé de te dresser une liste des questions fréquemment posées. Cela nous paraît la meilleure manière de t'expliquer cette étape de ta vie scout.

- *Pourquoi ce cheminement arrive-t-il seulement en troisième année ?*

Tu es déjà en troisième année scout, tu vis avec la Troupe depuis ce long moment et tu as passé la moitié de ta vie scout à la Troupe de Grez. Nous décidons donc d'un peu plus t'intégrer dans la vie de Troupe en t'accordant ce si précieux qualificatif qui aura été trouvé par tes chefs et tes CP's.

Trois ans sont nécessaires pour observer ton comportement, pour choisir le qualificatif optimal qui te suivra toute ta vie. Et oui, lors d'un souper d'anciens scouts, lorsqu'on te demandera de te présenter, il ressortira et tu en seras fier (nous l'espérons).

- *Que se passe-t-il lors de cette qualification ?*

Comme pour la totémisation, cette tradition est tenue secrète. Nous ne pouvons pas t'en dire plus. Sache seulement qu'il ne faut pas toujours écouter toutes les bêtises que te racontent les autres scouts. Le but de cette épreuve est aussi pour toi d'avoir un temps de réflexion sur toi-même. Commence déjà à y réfléchir. Là où ton

totem représente plus ton côté physique, ton qualificatif sera quant à lui l'image que tu donnes à la Troupe de ton caractère. C'est donc une étape de plus dans la connaissance que les autres ont de toi, le franchissement d'un pas de plus pour ton intégration.

- *À quel moment du camp arrive cette qualification ?*

Après le saut en parachute et le Tomorrowland bis organisé juste pour nous...

- *Dois-je adopter un comportement particulier durant ce camp ?*

Tu es en troisième année scoute, tu es censé t'investir encore plus que les années précédentes. Prends des engagements, des initiatives, investis-toi et aide ton CP. C'est important de s'investir dans la vie de la Troupe. Après cette étape de qualification tu rentreras dans le cercle des qualifiés, représentatif des plus vieux de la Troupe. Ceux-ci ont une grande responsabilité et doivent transmettre les rudiments de la vie scoute aux plus jeunes. Prends ce rôle au sérieux car la qualification est un énorme présent de la part de la Troupe vis-à-vis de toi, cela montre la reconnaissance de la Troupe à ton égard, sois-en digne.

LES RÉCOMPENSES

LES FANIONS

Le fanion construction

Cette année encore, nous vous demandons d'être rapides, efficaces et originaux. Nous ne voulons pas que vous nous fassiez des gratte-ciels qui s'écroulent après une petite tempête, mais plutôt des constructions pratiques. Essayez de mettre en pratique les techniques que vous connaissez ou que vous pouvez apprendre dans votre piste. Bref, épatez-nous !

Le fanion cuisine journalière

Encore un fanion très important ! Certains demandent « Quand est-ce qu'on mange ? » nous demandons « Quand est-ce qu'on mange bien ? ». Lors de la plupart des repas, un chef et/ou intendant viendra manger dans la patrouille. Si vous voulez éviter le genre de question "les oignons pas cuits, c'est un choix ou une erreur ?", faites leur bien à manger de manière rapide (histoire de rester dans les timings, ce serait bête de devoir annuler le karting ou le karaoké), et surtout faites-nous passer un bon moment en votre compagnie !

Le fanion concours cuisine

Comme d'habitude, nous comptons sur vous pour nous concocter un délice du tonnerre ! Que les CP's n'oublient donc pas de nous remettre la liste des courses à faire. Prévoyez vous-même un minimum (épices et autres non-périssables). Tu oublieras de nous

préparer des trucs trop simples. Occupez- vous de l'entrée, plat, dessert et on gère l'apéro.

Le fanion jeu

Ce fanion récompense la patrouille qui, dopée d'un bon esprit de patrouille et de motivation, se distinguera au cours des nombreux jeux. Ce fanion se joue à travers le réputé scoutball, jeu de 24, et toutes les surprises qui vous attendent.

Le fanion olympiades

Comme son nom l'indique, ce fanion récompensera la patrouille qui aura su se montrer la plus forte lors de la journée olympique dans des épreuves telles que : sprint, parcours du combattant, lancer de troncs, lancer de nains, biathlon, etc...

Le fanion veillée

Trois images types du scoutisme ?
La tente, l'uniforme, ... le grand feu de veillée évidemment ! Après une dure journée, on passe un bon moment en Troupe à la lueur d'une lumière chaleureuse qu'est celle émanant d'un grand feu. On rigole, on chante, on crie, ... bref on s'éclate ! Chaque patrouille préparera une veillée : le déroulement de celle-ci, des sketches, des jeux, une histoire, ...

Le fanion ambiance

Fort proche du fanion veillée, il récompensera la patrouille qui aura su mettre l'ambiance lors des veillées, celle qui connaît le mieux ses chants. En effet, on peut très bien organiser une veillée parfaite

et qu'elle se déroule de façon nulle car personne ne chante, ne rit aux blagues, ... Ce fanion est fait pour empêcher un tel désastre.

Le fanion rapidité

Étant donné que nous ne voulons pas passer notre temps à attendre pour devoir se dépêcher encore plus, nous allons booster votre rapidité pour la cuisson des repas, les rassemblements, le feu de veillée, ... Il vous faudra donc toujours être la première patrouille prête. Attention à ne pas confondre rapidité et précipitation !

Le fanion campisme

« Mais chef, garder un endroit de patrouille propre alors qu'on y passe 15 jours c'est juste impossible ! » Mais si mon petit, voilà pourquoi les inspections existent. On contrôle ainsi la propreté et le rangement de vos malles, votre uniforme IMPECCABLE, votre tente, votre lave-vaisselle, et vous évidemment !

Le fanion honneur

Ah, le fameux fanion honneur... LE fanion !
Ce fanion repose sur les bases du scoutisme : la bonne humeur dans la patrouille, la fraternité, le respect des autres, les valeurs scouts, ... en un mot, l'essentiel. Pas facile tous les jours ...

Le fanion ...

Nouveau fanion surprise pour ce camp 2023

LE POINT ÉCO-RESPONSABLE

De bonnes pratiques sont nécessaires pour garder les sources d'eau intactes.

Comme nous sommes de plus en plus nombreux à faire de la randonnée ou promener dans la nature, nous devons nous conformer au principe fondamental qui veut de ne pas laisser de traces. Voici quelques-uns des points-clés liés à la préservation de la qualité de l'eau dans la campagne :

- Campez à 50 mètres au moins de toute source d'eau.
- Gardez tout déchet humain à 50 mètres au moins de toute source d'eau.
- Ne jamais utiliser ou jeter de l'eau savonneuse directement dans les sources d'approvisionnement. Le savon peut aider à engendrer une population de pathogènes microscopiques.
- Éliminer l'eau savonneuse en la dispersant sur le sol plutôt que sur des rochers. Les micro-organismes naturellement présents dans la terre aident à métaboliser les polluants (principe du compost).

Mieux encore, vider l'eau de vaisselle dans un trou

Utiliser du vinaigre dans l'eau pour faire la vaisselle (dégraissant et anti-bactéries) – il sert aussi en cas de piqûres de moustiques

Lors de la préparation du repas, mettre chauffer l'eau pour la vaisselle directement (utiliser moins de bois et vaisselle plus facile à faire si rien ne colle)

Ranger la nourriture dans les males pour ne pas attirer les animaux (et les insectes) et la conserver dans des boîtes pour la préserver de l'humidité, faire attention au gaspillage !

Emporter un savon (de Marseille ou savon d'Alep) dans une boîte à savon

Emporter un savon pour la lessive (citron ou fiel de bœuf) par patrouille ou récupérer les cendres de bois (voir plus bas)

Fabriquer des éponges tawashi (zéro déchet)

Utiliser les cendres de la veille pour faire la lessive (mettre tremper une nuit dans de l'eau et filtrer)

· Conseils pour l'utilisation de l'eau :

Eau savonneuse : ne pas la jeter dans le cours d'eau mais bien à min 30 à 50 cm de la berge (et si possible dans un trou qui empêchera à l'eau de retourner vers le cours d'eau en cas de légère pente).

Le sol va agir comme un filtre et il faudra de nombreuses années à l'eau pour rejoindre une nappe phréatique (voir cycle de l'eau).

Même en prenant cette précaution, j'utilise un savon sans phosphates (un savon doux, un savon d'Alep ou de Marseille, un savon biodégradable).

Si je jette l'eau savonneuse/sale directement dans le cours d'eau, la pollution est immédiate (même avec un savon naturel, il vaut mieux ne rien rejeter dans l'eau).

De nombreux savons biodégradables peuvent servir pour la vaisselle (Alep pas trop), la lessive et la douche.

Je fais mon savon de vaisselle moi-même et mon produit de lessive aussi (plus contenant à pompe).

Mettre le produit de vaisselle dans un pousse/mousse, il suffit de pousser une fois pour ajouter le produit à l'eau (ou sur le tawashi), on en utilise beaucoup moins donc moins de savon dans la terre et dans l'eau (et c'est économique).

L'eau chaude : mettre le couvercle sur la casserole pour cuisiner, remplir une bidouille et la mettre au soleil pour déjà chauffer l'eau si on veut se laver, déjà mettre chauffer l'eau pendant le repas afin qu'elle soit chaude pour faire la vaisselle directement (ça colle moins si on le fait directement et donc la vaisselle est plus vite terminée). De plus, on utilise moins de bois et il faut donc moins en ramener lors de la corvée bois.



Scouts de GrezTM