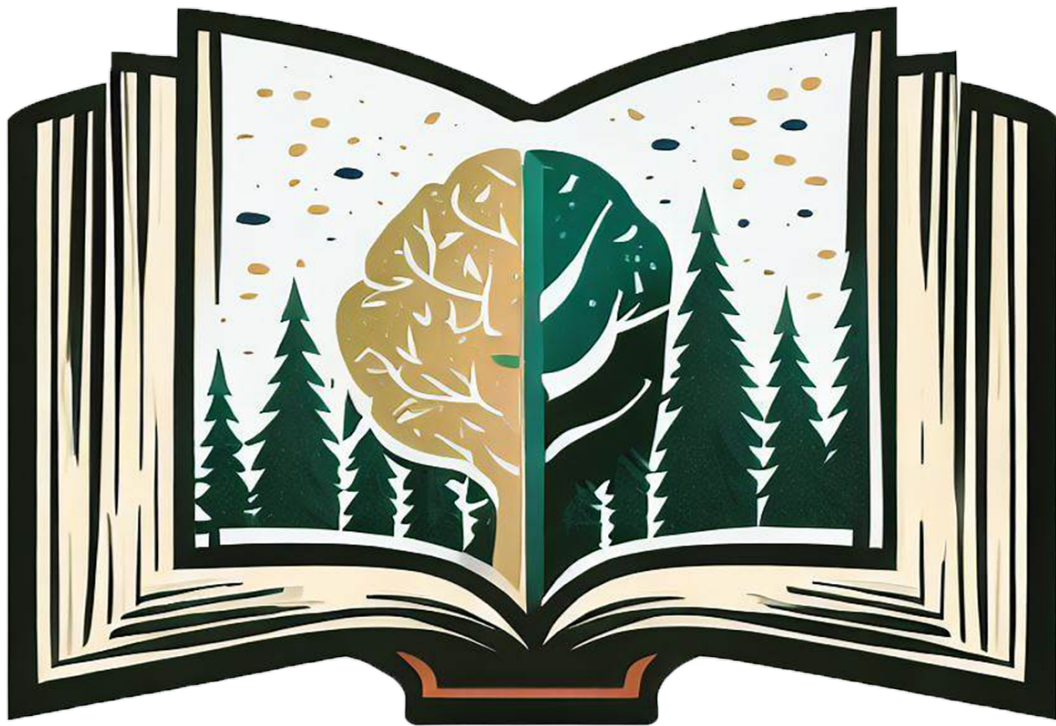


COMPAGNIE CÔTÉ SUD



LE CONTE DE CS...

BIEVRE 2023

Chères guides,

Durant ce camp vous allez rentrer dans un monde, un nouveau monde... Faites preuve d'imagination mais soyez prudentes, **bonne lecture** :

Le village de Saint-Martin est un lieu paisible et charmant, où la vie s'écoule lentement au rythme des saisons. Niché au creux d'une vallée verdoyante, il est entouré de champs et de prairies, offrant un cadre apaisant et idyllique. Les maisons en pierre blanche aux toits de tuiles rouges bordent les rues pavées étroites, formant un dédale de ruelles pittoresques et de places ombragées par les platanes centenaires.

Les habitants de Saint-Martin sont des gens simples et chaleureux, qui se connaissent tous et qui prennent le temps de vivre. Ils aiment se retrouver à la boulangerie du village, où le pain chaud et les croissants croustillants sont préparés chaque matin avec soin. Ils se réunissent également au café de la place, pour échanger des nouvelles et commenter l'actualité locale.

L'histoire de Saint-Martin est riche et mouvementée. Le village a connu des périodes de prospérité et de paix, mais aussi des moments plus sombres, comme lors de la guerre qui a dévasté la région il y a plusieurs décennies. Aujourd'hui, les stigmates de ce passé douloureux ont été effacés, mais les habitants n'ont pas oublié les sacrifices de leurs aînés et le courage dont ils ont fait preuve. Malgré les changements du monde moderne, Saint-Martin a su préserver son caractère authentique et sa qualité de vie. Les enfants peuvent encore jouer en toute sécurité dans les rues du village, tandis que les plus âgés profitent des sentiers de randonnée qui serpentent à travers les collines environnantes. Les habitants sont fiers de leur village et de son histoire, et accueillent les visiteurs avec bienveillance et générosité.

Dans ce village nous pouvons retrouver Côme.

Côme est un garçon de 17 ans, grand et blond, avec des yeux bleus. Il a une allure sportive et une bonne condition physique, comme s'il passait beaucoup de temps à s'entraîner. Pourtant, malgré son apparence, il semble souvent perdu dans ses pensées, comme s'il cherchait sa place dans le monde. Côme a quelques amis d'enfance dont Charlie avec qui il passe beaucoup de temps, mais il se sent souvent seul et isolé. Malgré son apparence attrayante, il a du mal à parler aux filles et à nouer des relations avec elles, . Il est maladroit et souvent gêné, ce qui le rend encore plus timide.

Côme se pose beaucoup de questions sur sa vie et son avenir. Il ne sait pas quoi faire et cherche désespérément une réponse à ses questions. Il essaye de rester drôle et positif, mais ses émotions semblent souvent le submerger. Il a du mal à gérer ses sentiments et a parfois l'impression d'être emporté par eux. Côme est un personnage complexe, avec de nombreux défis à surmonter. Mais il a aussi beaucoup de potentiel et de qualités intéressantes qui ne demandent qu'à être découvertes. Les filles qui le rencontrent vont vite comprendre qu'il est bien plus que l'apparence timide et maladroite

qu'il peut donner à première vue.

Charlie quant à lui est un garçon énergique et extraverti, à l'opposé de Côme en termes de personnalité. Il a les cheveux bruns et les yeux verts, avec un sourire contagieux et un humour pince-sans-rire. Il est toujours prêt à défendre son ami, même s'il ne comprend pas toujours ses problèmes. Malgré leurs différences, Côme et Charlie sont des amis fidèles et inséparables. Ils sont prêts à tout l'un pour l'autre et se soutiennent dans les moments difficiles.

Dans leur village, Côme et Charlie sont connus de tous. Ils sont appréciés pour leur gentillesse et leur bonne humeur. Cependant, ils sont aussi un peu différents des autres jeunes de leur âge, car ils ont des centres d'intérêt un peu plus sérieux et réfléchissent beaucoup à leur avenir.

La famille de Côme est assez discrète et ne s'implique pas beaucoup dans la vie du village. Son père travaille dans une grande entreprise à la ville et est donc souvent absent. Sa mère, quant à elle, travaille à l'épicerie du village mais reste dévouée à ses enfants même si elle a du mal à communiquer avec Côme, qui est très réservé. Côme a une petite sœur, qui est très vive et curieuse. Elle aime suivre son frère partout et se mêler à ses activités, même si ça l'agace parfois. Il y a aussi son grand-père, qui habite dans une maison à côté de la leur. C'est un homme calme et sage, qui aime raconter des histoires de son passé.

Chaque matin, Côme se lève tôt pour préparer son sac et prendre son petit-déjeuner. Ensuite, il part en bus rejoindre Charlie, qui habite de l'autre côté du village. Arrivés à l'école, ils se dirigent vers leur salle de classe pour assister aux cours de la journée. Ils suivent des cours comme tout le monde, c'est - à - dire les mathématiques, la physique, l'histoire et l'anglais. Côme a un peu de mal à se concentrer parfois, mais il fait de son mieux pour suivre le rythme. A la pause déjeuner, ils se retrouvent à la cafétéria avec quelques autres copains pour manger ensemble et discuter de tout et de rien. Après le déjeuner, ils retournent en cours et continuent leur journée. En fin d'après-midi, les deux amis sortent de l'école et rentrent chez eux. Côme prend souvent une pause pour faire du sport, jouer à des jeux vidéo ou travailler sur ses devoirs. Il essaie aussi de prendre du temps pour écrire dans son journal intime, qui lui permet de se libérer l'esprit. Le soir, Côme rentre chez lui pour dîner avec sa famille ou il discute de sa journée même s'il a du mal à trouver des sujets de conversation intéressants. Après le repas, il reprend ses activités habituelles : lire, écouter de la musique ou passer du temps sur son téléphone.

Côme et Charlie ont une vie simple, mais ils sont heureux comme ça. Ils ne cherchent pas la célébrité ou la fortune, mais préfèrent profiter des petits plaisirs de la vie. Ils sont inséparables et savent qu'ils peuvent toujours compter l'un sur l'autre, quelles que soient les épreuves à venir.

C'était un vendredi comme les autres pour Côme et Charlie. Ils ont passé une journée banale à l'école et attendent avec impatience leur soirée ensemble. Après les cours, Côme a rejoint Charlie chez lui, où ils ont joué à leur jeu vidéo préféré, Warzone.

Mais leur soirée a pris une tournure inattendue lorsqu'ils ont décidé d'aller chercher à manger. Ils ont pris la voiture de Côme et se sont dirigés vers la pizzeria qui se trouve juste en dehors du village. Tout allait bien jusqu'à ce qu'ils traversent une zone de travaux sur la route. Ils ont vu le panneau l'indiquant, mais Côme a mal évalué la distance. C'est là qu'ils ont heurté quelque chose à grande vitesse, lui faisant perdre le contrôle de la voiture. Le véhicule a fait plusieurs tonneaux, laissant une traînée de débris et de poussière. Tout s'est passé très vite. Côme s'est retrouvé la tête en bas, attaché par sa ceinture de sécurité. Il a entendu des bruits étranges, mais n'a pas pu identifier ce que c'était. Puis tout est devenu noir...

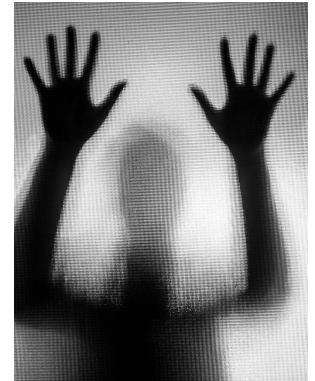
Description des émotions de Côme...

Particularité de cette année, vous ne serez pas opposées aux autres patrouilles mais bien ensemble. Vous, toutes ensemble, êtes notre personnage principal, vous êtes Côme !

La peur, alias les **PANDAS**

La **peur** est une émotion ressentie en présence ou dans la perspective d'un danger ou d'une menace. Biologiquement parlant, la peur correspond à un instinct de survie qui permet aux animaux d'éviter des situations dangereuses. La plupart des gens ont peur de la mort, des araignées, de la hauteur, des clowns et même peur d'avoir peur. La peur est malgré tout importante et nécessaire à la vie. Grâce à ce sentiment, le cerveau réagit instantanément en donnant les ordres au corps pour qu'il soit en mesure de faire face à la situation qui représente un danger, une menace.

La peur c'est le souffle coupé, un bruit de pas qui se rapproche, la peau qui frissonne, un goût bizarre sur la langue, les yeux grand ouverts et souvent une paralysie inexplicable. La peur est difficile à cacher et pourtant si présente et si humaine...C'est une émotion qui prend aux tripes, elle est puissante et peut empêcher de faire beaucoup de choses. Mais une fois surmonter elle procure une grande fierté et un sentiment de force. Chacun vit et à ses propres peurs... Mais toi, quelle est ta plus grande peur ? Les pandas en incarnant la peur vous serez une des émotions qui prend le plus de place dans la vie de l'homme. Une émotion très forte, négativement en empêchant de bouger ou positivement une fois surmontée. Sachez y trouver le bon sens !



l'amour alias les **PANTHÈRES**



L'**amour** est une émotion qui peut nous envahir de manière inattendue et nous faire vibrer d'une manière que nous n'avons jamais ressentie auparavant. C'est une émotion intense et profonde qui peut nous emmener vers des hauteurs inexplorées de la passion. L'amour peut nous faire sourire sans raison apparente, rêver éveillé, et nous faire ressentir des frissons qui nous parcourent tout le corps. C'est aussi une émotion qui peut nous transformer, nous élever et nous inspirer à devenir meilleur. Quand on aime, une énergie nous inonde et on est prêt à se battre pour cet amour. Mais c'est une émotion qui nous rend aussi vulnérables. Car au plus on s'attache à une personne, un objet ou un événement, et au plus on risque de se blesser si l'on perd cet élément. L'amour est parfois si intense qu'il nous coupe de la réalité. Donc retenez que l'amour est une émotion qui guide votre aventure et c'est à vous de lui donner la bonne direction. L'amour anime chaque être humain, il en blesse quelques un, mais façonne et guérit la plupart d'entre nous. Chères panthères, pendant ces quinze jours vous incarnerez l'amour aventurier, tendre, et sensible.

La colère alias les **YACKS**

La **colère** est une émotion de base qui fait suite à une blessure, à une privation, à une honte ou encore à une peur de perdre quelqu'un. Mais comment réellement définir cette émotion qui peut parfois te bouleverser et te prendre aux tripes ? Tu le sens, ton corps se crispe, ta respiration s'accélère et des sensations de chaleur peuvent se faire ressentir. Pour certaines d'entre nous, les larmes monteront si vite au visage qu'il sera difficile de les camoufler; pour d'autres, l'envie de hurler sur la terre entière sera si grande et se dévouer sur quelque chose sera la seule solution. Et pour une autre partie d'entre nous, la colère prendra tellement de place que la seule solution sera de se renfermer sur soi-même et de se mettre dans sa bulle. Toutes ces réactions corporelles varient d'une personne à l'autre et ne sont pas toujours contrôlables... On a tendance à penser la colère comme quelque chose de négatif mais en réalité, cette émotion est indispensable dans ta vie et peut être bien plus importante que tu ne le penses... En effet, son rôle principal est de fournir des informations qui nous permettent de mieux interagir avec le monde et avec nous-mêmes. Elles peuvent aider à améliorer nos vies et le monde qui nous entoure : tout d'abord, celle-ci est indispensable dans les contextes de survie car elle procure en nous la force nécessaire pour nous protéger. Lors d'une situation d'injustice, la colère peut entraîner des changements positifs dans la société et aider à réduire les mauvais comportements. Elle permet aussi de mettre des barrières, à dire « stop » à une situation qui ne nous convient pas. Elle peut également permettre une reprise de contrôle et de sécurité et enfin, elle fournit l'énergie nécessaire pour affronter l'adversité du monde et s'imposer. C'est lors des 15 jours de camp que ta patrouille et toi-même présenterez toutes les qualités précieuses à la colère...



La tristesse alias les **PINGS**

La **tristesse** n'est pas triste. Il peut arriver qu'elle remplisse nos yeux de larmes mais, c'est aussi grâce à elle que nos cœurs battent si forts. Réfléchissez. Que serait la joie d'une après-midi ensoleillée sans une matinée pluvieuse ? Réfléchissez encore. Quand recevrons-nous le plus d'amour et d'attention des autres ? La tristesse nous rassemble. Elle crée en chacun de nous l'envie d'aller vers l'autre et nous permet de ressentir chaque chose plus intensément qu'à la seconde précédente. Il nous faut, à chacun, prendre le temps de comprendre cette émotion à l'instant où elle traverse notre corps.

Une réelle et profonde tristesse peut amener tant de force qu'elle pourrait tout détruire sur son passage si elle n'est pas contrôlée.

Ce n'est donc pas étonnant pour toi de lire qu'elle fait partie d'une des émotions les plus fortes que l'humain puisse ressentir.

Alors, voici ce que toi et ta patrouille allez représenter pendant ces 15 jours de camp. Vous serez fortes, imprévisibles, pleines d'empathie et nous comptons sur vous pour trouver comment incarner la tristesse qui est bien plus belle qu'on ne le pense.



La joie, alias les **KANGOO'S**

Hihi, rien que de vous en parler, j'ai le sourire au lèvres! Vous voyez cette petite chaleur qui parcourt votre corps, qui vous fait oublier toute préoccupation et qui remplit vos yeux d'étincelles ? Ça les amis, c'est une pure petite dose de joie. Je vous en prescrit à chacune une dose maximale par jours, semaines et



années! La joie nous porte à rire et à s'amuser, mais pour cela faut-il déjà la laisser entrer ! La joie peut être déclenchée par une bonne blague mais aussi par des choses aussi simples qu'un rayon de soleil ou un bon repas. Elle est vue comme l'émotion positive par tous mais pour y accéder sachez qu'elle est tel un petit animal qu'on doit apprivoiser avec subtilité. Dans son absence, on ne rêve que d'une chose c'est de retrouver cette chaleur, cette étincelle, ce soleil en nous. La joie ne se tient pas en cage, ce n'est pas quelque chose qu'on a et qu'on garde. C'est quelque chose qui se travaille cette émotion très volatile, va et vient selon son propre gré. Étant présente, cette émotion est banalisée, c'est son absence qui nous montre à quel point nous en avons besoin.

La joie est une émotion intense et magnifique car elle nous prend souvent par surprise!

Ce camp ci c'est ce qu'on attend de vous, surprenez-VOUS!

Sachez que toutes ces émotions tellement importantes sont banalisées ou même prescrites. Rappelez au gens de prendre un moment pour profiter de leurs émotions quels qu'elles soient !

La vie est belle grâce à toutes ces émotions qui fonctionnent en symbiose et non pas grâce à une seule d'entre elles, accepter ceci nous mènera tous bien plus loin.

Cette année on vous demande en plus de votre déguisement, d'avoir un drapeau de patrouille !!

Et donc un petit mât devant chaque pilo ;)

Description de vos conteurs

Non pas 6 Denis cette année mais bien 6 conteurs reconnus internationalement...

MANNINGI

Comme toute grande histoire a un mage, sage ou autre qui détient toujours les réponses, nous on a une **Manningi**.

Notre compteuse de référence (aka CR) est un pilier pour chacun d'entre nous, source d'inspirations quand nos histoires ne nous plaisent pas, Manningi est toujours prête à aider son prochain.

LES histoires d'expertise de notre CR sont des romans qui nous font fondre comme petite neige au soleil et qui nous font rougir comme vous après un tour aux 24h vélo.

Mais ATTENTION ne vous fiez pas à son apparence de compteuse de référence, si vous cherchez un partenaire de bêtises, n'hésitez pas à aller vous frotter à sa plume.

Mon conseil chers lecteurs c'est de chérir vos moments privilégiés que vous passerez avec elle!



ABYSSIN

Chaque groupe a besoin de son aventurier. Notre aventurière à nous, elle se nomme **Abyssin**. Aussi bien au sens littéral qu'imagé, elle peut se retrouver dans n'importe quelle situation et retomber sur ses pattes. Aussi douée en aventure qu'avec son imagination, nous la comptons parmi nous comme la conteuse freestyle. Un topo, une idée ou juste un personnage et hop, vous êtes partis pendant des heures d'écoute à une histoire passionnante et captivante. Ayant un esprit débordant d'imagination et une vie remplie de rebondissement, lorsqu'elle nous conte une histoire, entre réalité et histoires créées, des fois on s'y perd!

Dégotée par des groupes d'activités pour faire tester ses talents au quatre bouts du monde, et dernièrement aux Pays-Bas, nous aurons peut-être la chance de la voir s'arrêter en chemin avant son long trajet vers la mer méditerranée! Aurons-nous cette chance là?



GERFAUT

Vous le connaissez toutes maintenant, le plus grand sportif de tous les temps, notre cher **Gerfaut**. De nos jours, il est connu comme étant l'homme le plus prisé par les femmes. En effet, le magazine "blablaguides" nous informe qu'il est l'homme idéal dans toute situation :

Si vous désirez ramener un maximum de bois pour votre corvée "feu", il sera l'homme parfait pour vous faire part de toutes ses astuces, notamment pour escalader les plus hauts sommets de la forêt. De par ses nombreuses idées en construction, il sera également celui sur lequel vous pourrez compter pour embellir au maximum votre pilotis. En plus de son côté ultra sportif, le beau Gerfaut est connu comme étant un humoriste hors pair. Une rumeur nous dit même qu'il remplit les salles de Forest National toute l'année pour raconter les blagues les plus drôles connues à ce jour. Il est donc le conteur idéal pour vous emmener dans des histoires enchantées, remplies de ragots plus



drôles les uns que les autres. Bref, vous l'aurez compris, avoir un Gerfaut dans vos vies est une chance inestimable ! On me dit même à l'oreillette qu'il serait présent à Bièvres durant une période de 15 jours : l'occasion rêvée de lui demander un autographe et de vous laisser envoûter par ses histoires au coin du feu...

LIONCEAU

Aujourd'hui, je vous présente **Lionceau**, Lili pour les intimes. Lionceau est le plus grand conteur que vous rencontrerez (au sens littéral certainement, au figuré vous verrez bien...). Présent dans le milieu depuis peu, il a su s'y faire sa place sans trop de soucis. Il aime se qu'il fait mais de pouvoir transmettre aux plus jeunes ses récits préférés reste son activité favorite. Sachez chère lectrice qu'il est la voix originale des lectures pour Audible.fr, impressionnant ce Lionceau. Malgré des lunettes tremblantes et une vision approximative, il peut vous emporter dans un monde imaginaire après la lecture de seulement 4 lignes. D'après les magazines "Oops" et "oulala" il pourrait être la voix off de la 26e saison de Grey's Anatomy, si c'est pas la classe ça !! Mais attention nous ne dévoilons pas tout sur ce très grand personnage. Il a encore beaucoup d'autres qualités que vous pouvez venir découvrir lors de ses prochaines présentations... à Bièvre, en juillet par exemple ! Psssst on me dit que les places partent vite, soyez à l'affût !!



ARATINGA

Saperlipopette qui voilà ? Aratinga, une conteuse hors pair avec un cœur énorme dont les récits vous feront rêver. Attentive, douce, et avec son esprit farceur, elle vous emmène dans ses aventures rigolotes, captivantes et pleines de ragots. Oui car les ragots ça y va à gogo !! Elle sait créer une ambiance chaleureuse et accueillante qui rassure immédiatement ses lecteurs.

Elle a commencé sa carrière avec des histoires chez "J'aime Lire", puis chez "Okapi". Très appréciée des jeunes, elle décide alors d'écrire des romans pour ado. Elle utilise les mots pour rassembler ses lecteurs et les tirer vers le haut. Et oui Aratinga est bien plus qu'une simple conteuse, c'est une humble écrivaine qui accorde tous les honneurs à ses héros sans chercher la gloire. Son prochain projet s'intitule *Pilotis sur prairie*. Elle s'inspirera des aventures de jeunes rassembler pour l'été dans les champs de Bièvre. Chères lectrices, ne ratez pas l'occasion de participer au plus fou de ses romans.



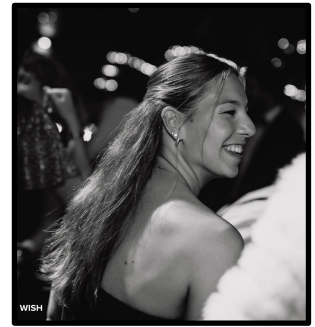
HUTIA

Sans trop de suspens voici notre superbe dernière chef : **HUTIA**.

Vous, chères guides, la connaissez surtout souriante et généreuse dans l'attention qu'elle donne aux autres! Et vous ne vous étiez pas trompées si vous aviez en tête qu'elle fait partie des personnes profondément gentilles de ce monde.

Comptez sur elle pour être l'épaule sur laquelle vous appuyer en cas de coup de mou (ou de bobos parce que notre conteuse ici présente était aussi infirmière dans une autre vie et pourra donc s'occuper de vous dans toutes les situations).

Son plus grand atout : savoir transmettre les émotions dans n'importe quel texte qu'elle vous lira. Elle a d'ailleurs déjà été citée plusieurs fois dans de prestigieux journaux et a bien plus d'une récompense à son actif pour ses compétences de conteuse. Alors, vous laisserez-vous envoûter par sa beauté et ses histoires ?



Journée type

4h00 : Le soleil se lève.

4h15 : *réveil en sursaut*

QUOI LE SOLEIL EST DÉJÀ LEVÉ ?

4h30 : Topo matinal : Quelles sont les nouvelles ? Des arrivées ? Des défis ? Du rangement ? Il y a toujours du mouvement ! La vie de Côme n'est jamais toute calme...

6h30 : Cardio, renforcement musculaire, tout pour être au sommet et y rester !

9h00 : Après l'effort, le réconfort -> le petit déjeuner pour prendre des forces.

9h30 : Il n'y a pas de place pour le désordre. Tout doit toujours être parfait, on ne sait jamais qui pourrait passer vous faire un petit "coucou"...

12h00 : On a faim, les cuistots sont radins !

13h30 : Pas le temps de roupiller, l'aventure continue !

16h00 : Peut-être bien un petit goûter ? Bande de gourmandes :)

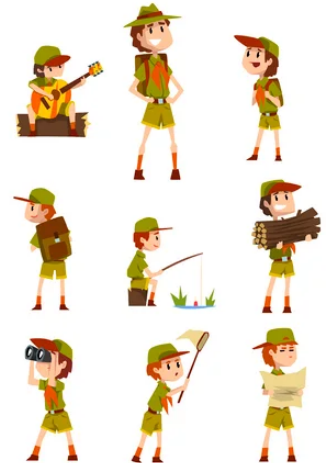
18h00: À la riviiiière ! Il est temps de s'astiquer et de se lustrer. Et que ça brille !

18h30 : Ça annonce la fin d'une journée haute en couleur, entre choix bon ou mauvais il va être temps de lancer les feux !

19h30 : A taaableeee, un repas bien mérité. Bon ? On l'espère !

20h45 : Après cette rude journée, il est temps de s'installer près du feu et de chanter à tue-tête !

23h15: La soirée terminée et le soleil disparu, on ne rêve que d'une chose : enfiler son plus beau pyjama et s'endormir après quelques commérage de pilotis



Les rites de passage

La Totémisation :

Ce passage s'adresse aux nouvelles de la compagnie.

Le totem nous vient du fondateur du scoutisme, Baden Powell, qui s'est inspiré des tribus amérindiennes. Dans celles-ci, il s'agissait de porter un nom qui nous caractérisait vraiment. On portait alors le nom du temps qu'il faisait le jour où on était né, le nom d'une action spéciale qu'on avait accomplie, le nom d'une chose qui appartenait soit au monde animé soit inanimé... Mais le plus souvent, on reconnaissait à quelqu'un les qualités d'un animal.

Aujourd'hui, le totem est considéré comme un symbole. C'est un cadeau que la compagnie fait à sa nouvelle guide. La compagnie montre qu'elle a pris le temps de connaître sa nouvelle guide et de l'intégrer. Le choix du totem est donc mûrement réfléchi. Il est attribué à la guide en fonction de ses ressemblances physiques avec un animal, et après l'accomplissement d'une série d'épreuves, gardées secrètes depuis la fondation du scoutisme. Le totem, on le garde toute sa vie.

La Qualification :

Le quali (du mot qualificatif) est un adjectif, un mot, une phrase que l'on donne à la guide quand elle a passé plusieurs années au sein de la compagnie. C'est donc quelque chose de réfléchi et choisi d'un commun accord entre les guides déjà qualifiées et les chefs.

L'épreuve du quali n'a pas le même but que celle du totem. La guide devra réfléchir sur elle-même, sur ce qu'elle représente au sein de la compagnie et ce qu'elle fait pour améliorer la vie de celle-ci. Le quali représente la guide dans son caractère, dans sa personnalité, dans ce que l'on perçoit d'elle de l'extérieur. Le totem étant le corps et le quali, l'âme.

La Promesse :

La promesse est un moyen qui est mis à ta disposition pour apprendre à t'engager et à tenir tes engagements. Une guide qui entre dans la compagnie devient un maillon essentiel de la chaîne, et son deuxième camp est l'occasion, si la guide le souhaite, de concrétiser cet engagement par la promesse.

La promesse n'est pas une tradition, on ne la fait pas parce qu'on l'a toujours faite dans la compagnie au deuxième camp, sans autre possibilité d'adaptation. Cette promesse, tu dois avant tout la faire pour toi-même. Et tu peux choisir quand... Le plus important est que tout ce que tu dis ait été le fruit d'une réflexion personnelle, pas un texte bouclé en cinq minutes. Que l'engagement fait lors de votre promesse

ne soit pas quelques mots sur un bout de papier mais bien une réalité, des actions et des efforts marqués au sein de la compagnie aussi bien que dans la vie de tous les jours.

Les trois doigts du Salut rappellent les trois points principaux de la promesse : servir, aider son prochain, observer la loi guide.

Le pouce, qui recouvre l'auriculaire, veut dire que le fort protège le faible. Dans un premier temps, la promettante présentera aux chefs la loi qu'elle a choisi d'améliorer. Les Lois Guides sont des énoncés : à vous de les interpréter, de les élargir, de les tourner à votre sauce pour qu'elles collent le plus possible à ce que vous entendez du guidisme.

Les Lois Guides

1. La guide est vraie, elle mérite et fait confiance.
2. La guide est loyale, elle prend des responsabilités et tient ses engagements.
3. La guide rend service.
4. La guide se veut l'amie de toutes, elle agit pour la paix et l'entente de tous.
5. La guide aime la nature et aime la vie.
6. La guide est ouverte à la parole de Dieu.
7. La guide accueille l'autre et se met à son écoute.
8. La guide partage sa joie de vivre.
9. La guide participe au bien commun et participe à l'effort de tous.
10. La guide est simple, elle a du respect pour elle-même, pour les autres et pour l'autorité



« Sûre de votre amitié, je promets de vivre selon la loi des guides pour aimer davantage les autres et répondre ainsi à l'appel de Dieu ».

Quelques pistes

Pour toi, la promesse qu'est-ce que c'est ?

- Un engagement personnel envers soi-même, envers les autres, envers Dieu ?
- Un départ pour une meilleure prise de conscience des valeurs proposées par le guidisme et ses responsabilités ?
- Une marque de confiance de la promettante vis-à-vis de la compagnie et de la compagnie vis-à-vis de la promettante ?
- Un apprentissage à la fidélité ?
- Un signe d'union dans la compagnie ?

Rendez votre promesse vivante, dynamique, évitez de rendre celle-ci ennuyeuse pour tout le monde par une lecture à voix monocorde de clichés et de phrases bateau.

Ce que vous présentez à la compagnie va plus loin que la récitation d'un joli texte qu'on lit et qu'on oublie dans la journée. C'est un engagement envers toutes !

Rôle de la marraine

En tant que future promettante, tu as eu l'occasion de réfléchir un peu sur le thème de la loi guide que tu as choisie. Ta marraine de promesse est là pour continuer cette réflexion avec toi, te poser des questions, te lancer sur des pistes pour approfondir ton texte et le rendre plus personnel.

Attention, ce n'est pas elle qui doit l'écrire à ta place. Les marraines sont depuis plus longtemps que toi dans la Compagnie, elles ont plus d'expérience et ont déjà eu l'occasion de réfléchir comme tu es en train de le faire. Profites-en pour parler avec elle du guidisme et de ses valeurs, du sens réel de la promesse. C'est une personne de référence qui est là pour te féliciter et te donner des pistes pour tenir ta promesse au quotidien.

Les Conseils : Tout au long de cette conquête auront lieu des conseils de patrouille. Ces conseils ont pour objectif d'ouvrir la discussion à propos de sujets divers. Ils peuvent être organisés et proposés aussi bien par les chefs que par les guides elles-mêmes à tout moment du camp.

En effet, il est crucial de pouvoir exprimer son ressenti en comité plus réduit. Cela peut concerner des soucis rencontrés durant le camp, des avis dont on souhaite faire part, des partages

d'idées sur la suite des jeux, etc.

Ce type de conseils peut ouvrir le débat mais aussi résoudre des conflits. Car partager, discuter et donner son avis peut aider chacun à évoluer. Prendre un médiateur en cas de conflit peut aussi aider à résoudre des embûches plus pacifiquement. Faire des bilans sur le déroulement du camp peut aider à améliorer celui-ci.

Les conseils peuvent se faire par patrouille, par année, par responsabilités ou simplement, avec les personnes de notre choix.

- Les conseils des aînées (CP's et/ou SP's) permettent de discuter de la vie quotidienne la Compagnie, de la progression des membres de leur patrouille respective, des responsabilités et décisions prises, des améliorations qui peuvent être prises en compte par les cheffes ou de toute autre discussion qui souhaiterait être abordée avec ces-dernières.

- Les conseils de patrouille permettent de faire le point sur le vivre-ensemble, sur les relations entre les unes et les autres, sur les envies, désirs et soucis que chacun voudrait exprimer ou discuter.

- Les conseils d'année permettent aux guides de donner leur avis en groupe plus réduit ou de discuter des sujets qui les concernent.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à demander un conseil auprès des cheffes. N'attendez pas que la situation soit chaotique pour aborder le sujet. Les cheffes sont là pour ça ; pour vous aider et pour que tout le monde se sente à son aise, à sa place et heureux dans la compagnie. Leurs portes seront toujours ouvertes à toute proposition, envie, désir, soucis ou toute autre discussion nécessaire au bon vivre ensemble.

La vie en communauté : Chaque année, deux guides au sein de chaque patrouille sont nommées par les cheffes. Il s'agit de la guide en chef et de la sous-cheffe (la CP et la SP). Elles sont responsables de leur patrouille. Leur rôle est de veiller au bon déroulement de la vie en communauté dans leur patrouille. Elles veillent à la bonne entente entre tous les membres du groupe. Elles prennent les meilleures décisions pour le bien-être du groupe mais aussi pour le bon déroulement des activités. Les cheffes comptent sur elles pour assurer la cohésion, la sécurité et le bien-être de tous les soldats.

En tant qu'ainée, garde ceci à l'esprit :

Si tu ralentis, elles s'arrêtent. Si tu faiblis, elles flanchent. Si tu t'assieds, elles se couchent. Si tu doutes, elles désespèrent. Si tu critiques, elles démolissent. Mais si tu marches devant, elles te dépasseront.

Pour toutes :

Le camp est l'accomplissement de ton année en tant que guide. Tu vas vivre des moments parmi les plus extraordinaires de ta vie. Mais surtout, tu vas apprendre, grandir et te développer. Apprendre à vivre ensemble. Découvrir la vie en plein air. Apprendre à vivre en autonomie. Apprendre à te dépasser. Devenir une personne plus forte et plus indépendante. Sortir de ta zone de confort et des sentiers battus pour découvrir et explorer. Apprendre les valeurs du scoutisme telles que le partage, la solidarité, le respect, la tolérance, la gentillesse et beaucoup d'autres qui t'aideront à grandir et évoluer. Chaque guide apporte sa pierre à l'édifice.

Chaque guide apporte quelque chose de précieux à la Compagnie. Chaque guide est unique. Chaque guide a son importance et sa place dans la Compagnie. Nous comptons sur toi pour aller vers les autres et intégrer chacune d'entre elles.

Les différentes récompenses

Fanion Woodcraft

Cette récompense sera attribuée à la patrouille dont la construction sera originale mais répondant au mieux aux exigences de la vie quotidienne en pleine nature et ayant une solidité irréprochable. Dans tous les cas, les constructions doivent tenir toute la durée du camp.

Fanion Concours cuisine

Cette récompense sera sans aucun doute la plus prestigieuse dans cette aventure car il est difficile d'associer vie en pilotis et cuisine gastronomique. Durant cette journée, vous devrez préparer un menu (entrée, plat, dessert) pour le staff et leur faire découvrir les spécialités typiques. A vos fourneaux et essayez d'émerveiller les papilles gustatives de tous.



Fanion Cuisine journalière

Cette récompense félicitera la patrouille qui cuisine le mieux les plats au quotidien. Et oui, nous goûterons tous les jours la qualité et l'excellence de vos petits mets, donc évitez les cendres dans vos plats, le goût de cramée, la sur-cuisson ou encore le retard du service.



Fanion Veillée

Comme annoncé dans l'horaire type, c'est un moment de détente autour du feu dans le but de chanter, danser, rire et surtout nous faire découvrir votre folie. Chaque patrouille préparera une veillée avec un fil conducteur agrémentée de chants et jeux. La veillée est à chaque fois un souvenir inoubliable du camp.

Fanion Hygiène

Lorsqu'on vit sur une prairie, l'hygiène est primordiale, une guide sale ne fera pas long feu ! De plus, la vie en communauté se déroule mieux si ce point est respecté. Il est donc important de faire la vaisselle, de ranger son campement tous les jours et surtout d'être propre sur soi ! Si l'inspection quotidienne se passe bien, alors cette récompense est pour vous !

Fanion Ponctualité

Sera récompensée, la patrouille qui ne sera jamais (ou presque) en retard. Que ce soit les rassemblements, le repas, la gymnastique du matin, les différentes épreuves, activités,... Donc si vous voulez cette récompense, COUREZ !



Fanion Ambiance

La patrouille ayant la meilleure entente et qui sera ouverte aux autres sera récompensée par ce fanion. Vivre en communauté pendant 15 jours n'est pas toujours facile, on attend donc que vous nous prouviez que vous êtes capables de surmonter cette difficulté et nous montrer que les bas renforcent vos liens.

Fanion Esprit de thème

Cette récompense sera décernée aux guides qui se seront les plus investis au niveau du thème dans les différentes épreuves, que ce soit pour les constructions, la veillée, le déguisement,...

Fanion Motivation

Elle récompensera la patrouille qui sera la plus motivée et qui ne baissera jamais les bras face aux différentes tâches qui constituent cette aventure éprouvante. Il est impératif que vous gardiez toujours le sourire et que vous vous dépassiez à chaque épreuve et tout cela avec l'esprit d'équipe.

Guide à l'honneur

Cette récompense est une fierté personnelle et individuelle. Elle revient au soldat qui s'est distingué tout au long du camp. Elle récompensera son investissement durant les 15 jours, sa motivation et ses efforts. C'est sans doute le fanion le plus prestigieux.



Message aux CP's

Cette année, vous avez plus de responsabilités. Vous êtes le premier lien entre les guides et les chefs et votre rôle sera de montrer l'exemple !

Autant dans le respect des consignes des chefs, que dans votre bonne humeur et votre motivation ! Votre rôle sera d'assurer la cohésion au sein de la patrouille et de la tirer vers le haut.

N'ayez crainte, si vous avez été choisies pour être CP, c'est parce que ceux qui ont fait ce choix savaient que vous en étiez capables ! Honorez, la chance que vous avez d'avoir ce rôle et le bon déroulement de ce camp dépendra en grande partie de vous !

Souviens-toi : Si tu ralentis, elles s'arrêtent. Si tu faiblis, elles flanchent. Si tu t'assieds, elles se couchent. Si tu doutes, elles désespèrent. Si tu critiques, elles démolissent. Mais si tu marches devant, elles te dépasseront.

Message aux premières

Le premier grand camp, c'est quelque chose ! Et pour cause : le camp c'est trop bien !

Vous avez commencé à faire votre place dans la Compagnie depuis le début de l'année et votre patrouille s'assurera de vous apprendre tout ce qu'il y a à apprendre de la vie en communauté sur une prairie.

Les premières ont parfois peur d'être inondées par des tâches. Il faut savoir qu'elles ne sont pas toutes seules dans la patrouille et que les tâches sont partagées. Évidemment, chacune a ses responsabilités et ce que l'une fait, l'autre ne pourra pas spécialement le faire.

L'exploit

Petite nouveauté ou come back ? L'exploit !! L'exploit est une sorte de cadeau que la ou les premières années font à leur patrouille pour marquer leur investissement et leur envie de faire partie entièrement de la compagnie. Il s'agit de quelque chose d'utile à la patrouille et à la vie sur le camp. De préférence fait maison et peu coûteux et si ce n'est pas possible, customise le !!

Les cp's, aiguillez vos premières sur ce qui pourrait être utile et les premières, demandez conseil à vos cp's.

Ex: boîte à couverts, boîte pour garder le papier toilette au sec, miroir...

A prendre dans ton sac

- Ta carte d'identité (à remettre à Hutia dès ton arrivée au camp)
- Ta fiche médicale si pas déjà rendu
- Ton uniforme IMPECCABLE (sur toi le jour du départ)
 - Foulard
 - Bottines à ta taille
 - Jupe/ short beige de la GCB
 - Polo turquoise de la GCB
 - Chemise bleue de la GCB
 - Chaussettes grises ou bleu marine
 - Bas collants bleu marine (facultatif)
 - Sweat de Compagnie (facultatif)
 - Tes 5 objets : bic, papier, corde, allumettes et canif (+boussole) Trousse de toilette
- Brosse à dents
- Dentifrice
- Brosses à cheveux + élastiques
- Savon & shampoing **ÉCOLOGIQUES** (on vérifie !!)
- Crème solaire + après solaire
- Spray anti-moustiques
- Déodorant (si besoin)
- Médicaments (si tu dois en prendre)

Attention : si tu n'es pas indépendante dans ta prise de médicaments, remets-les avec explications à Hutia à ton arrivée.

- 2 grands essuies + 1 petit essuie
- 1 casquette ou 1 chapeau **OBLIGATOIRE**
- 1 gourde (au moins 75 cl) **OBLIGATOIRE**
- Matelas autogonflant
- Sac de couchage
- Couverture/ plaid pour la veillée
- Petit oreiller (un tas de pulls fait aussi l'affaire)
- Lampe de poche + piles
- Carnet de camp
- Chansonnier (si tu en as un)
- Papier à lettres, enveloppes, timbres + adresse postale de tes proches
- Sous-vêtements pour 15 jours
- Paires de chaussettes pour 15 jours (notamment des grosses chaussettes de marche)
- 2 pyjamas chauds + 2 pyjamas légers
- Tenue noir dont pull noir avec capuche

Vêtements chauds :

- 3 pantalons ou trainings
- 2 polars
- 3 pulls chauds
- 3-4 t-shirts longues manches

Vêtements légers :

- 5 shorts
- 10 t-shirts ou plus
- 1 veste imperméable

- Ton déguisement
- 1 tenue pouvant être salie (pour les constructions)
- 1 tenue pouvant être salie et/ou déchirée (pour la journée crade)
- 1 sac de linge sale
- Chaussures (en + des bottines sur toi le jour du départ)
- Bottes
- Tonges ou chaussures d'eau
- Chaussures légères

Ceci est une proposition. Cela doit bien sûr être adapté aux besoins et particularités de chacune. Certaines sont plus ou moins frileuses.

!!! Prévoir **2 sacs à dos** : 1 grand sac pour mettre toutes tes affaires et un plus petit sac à dos pour le hike. Ce dernier doit pouvoir contenir une gourde, un sac de couchage, des vêtements pour 3 jours et un peu d'espace pour les affaires communes de patrouille.

Le scoutisme, c'est un retour en pleine nature. Les affaires précieuses peuvent être abîmées, elles n'ont pas leur place sur la prairie.

Sont donc interdits sur le camp :

- Ipod et baffle → prenez plutôt une radio de patrouille sur piles - GSM (sauf pour les CP's qui nous le remettront chargé le 1er jour du camp) - Tout appareil électronique
- Montre
- Bijoux et objets de valeur
- Maquillage
- Vêtements et accessoires de marque

Toute entorse à ces règles sera sévèrement sanctionnée par les chefs !!



A retrouver dans tes malles

Pour la construction de votre campement :

- Bâches
- 2 haches
- 3 scies
- 2 à 3 maillets
- 1 masse
- 4 pelles pioches
- Des bobines de corde (commande des CP's auprès des chefs)
- Vieux draps pour la feuillée
- 1 tente Alpino (chambre blanche + double toit vert) + ses piquets
Sardines

Pour la cuisine quotidienne (au minimum !) :

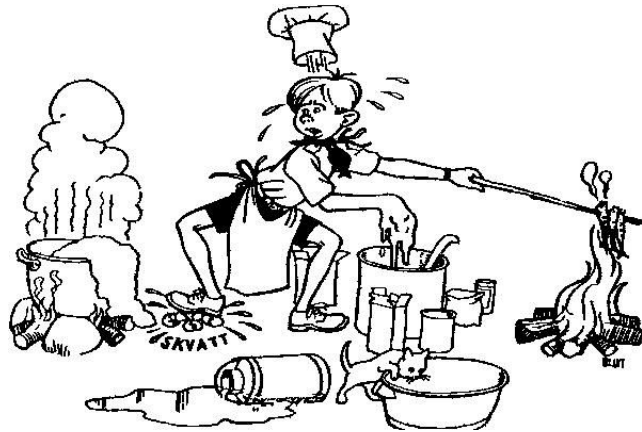
- 3 casseroles à couvercle
- 2 poêles
- 1 à 2 grilles pour le feu
- 2 cuillères en bois
- 1 spatule
- 1 louche
- 1 fouet
- 2 éplucheurs
- 1 paire de ciseaux
- 4 couteaux de cuisine (les emballer dans du papier journal pour ne pas vous blesser)
- 1 ouvre-boîte
- 1 cruche
- 2 bidouilles avec bouchon (qui ne fuient pas)
- 2 bassines (vaisselle + se laver)
- Éponges et belles-mère en suffisance
- Savon de vaisselle **ÉCOLOGIQUE**
- 8 essuies de vaisselle
- Couverts pour une dizaine de personnes (votre patrouille et vos invités) : 10
fourchettes
- 10 couteaux
- Cuillères à soupe et à café
- 1 bol par personne de la patrouille
- 10 gobelets
- 10 assiettes
- Des épices : sel, poivre, curry,...
- Huile pour la cuisson
- Sucre
- Aluminium (pour la table à feu)
- Allumettes (en suffisance)
- Papier journal (pour le feu)
- Pincés à linge
- Papier toilettes
- Lanternes ou lampes à gaz
- Prévoyez suffisamment de vaisselle pour tenir au moins le concours cuisine ! Ces quantités sont un minimum (l'excès n'est pas nécessaire non plus).

Pour la pharmacie :

- Désinfectant pour les mains
- Savon **ÉCOLOGIQUE** pour les mains
- Essuie et gant de toilettes
- 1 paire de ciseaux
- Pansements (en suffisance)
- Pansements pour les ampoules (type Compeed)
- 2 bandes Velpo
- Compresses stériles
- Du scotch sparadrap pour faire tenir les compresses
- Cotons d'ouate
- Désinfectant pour plaies
- Pince à écharde
- Pastilles pour la gorge
- Crème solaire et après-solaire
- Spray anti-moustique
- Crème après-piqûres d'insectes
- Protections hygiéniques (serviettes, tampons,...)

Vous n'êtes pas autorisées à avoir des médicaments tels que du Dafalgan, Nurofen, Buscopan, Imodium, etc. dans votre pharmacie de patrouille. Les médicaments personnels seront emportés par les guides elles-mêmes sous ordonnance de leur médecin et sous leur propre responsabilité (sauf demande expresse des parents pour que le Staff (Hutia) gère la prise médicamenteuse).

Pour les problèmes plus importants, y compris les tiques, se rendre chez les chefs qui ont une pharmacie plus complète.



Essentiel de survie

Le morse est toujours utile sur un camp...

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

Lettre type

Cher/Chère

Ici tout se passe :

- A merveille, j'adore la prairie sur laquelle je me trouve.
- Mal, les moustiques me dévorent.
- Au top les chefs sont super cool !

Je suis :

- So happy dans ma patrouille.
- Super bien nourri, les cuistots sont terribles.
- Fatiguée, les constructions ont été rudes mais on y est arrivé !

Il fait :

- Super beau, go faire bronzette.
- Pas très beau, merci la tente de nous protéger !
- Bon, c'est un régal.

J'ai :

- Super bien dormi cette nuit.
- Mangé des tartines au Nutella, hmmm !
- Rêvé que je prenais un bain chaud à la maison.

Le staff est :

- Super beau gosse !
- Très drôle !
- Très intelligent !

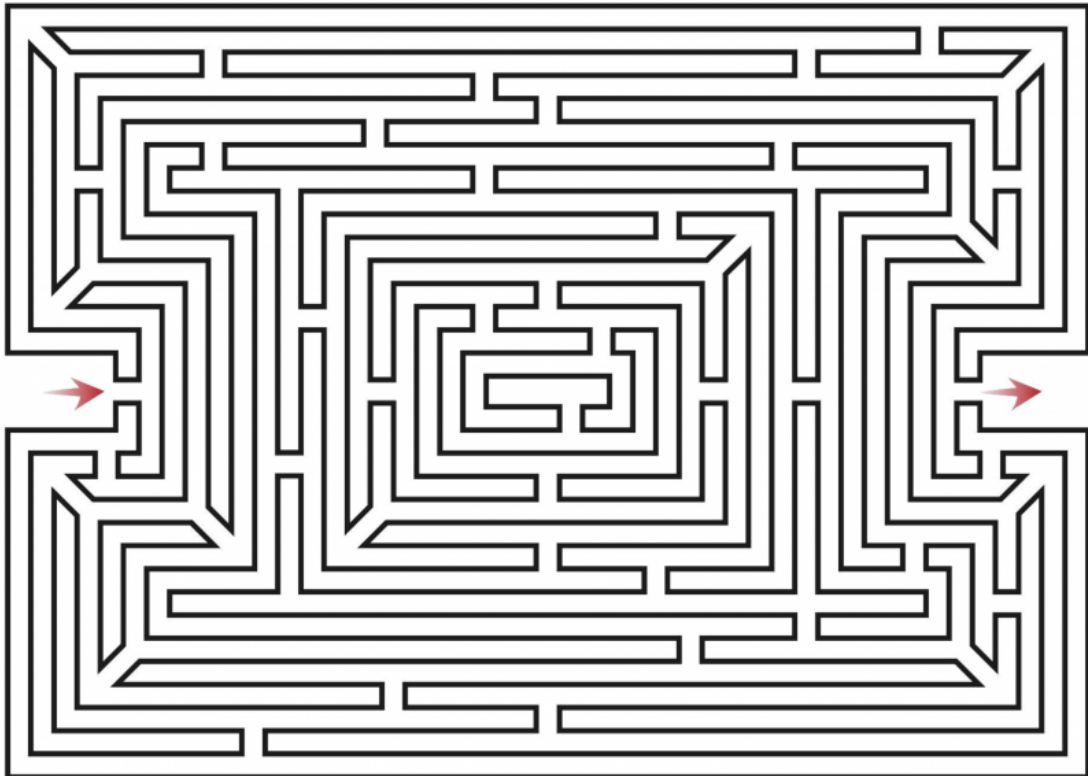
Svp, envoyez-moi :

- Un postpac de fou.
- Des lettres pleines d'amour.
- Un radeau de détresse pour que je sorte de cette île.

Je vous envoie :

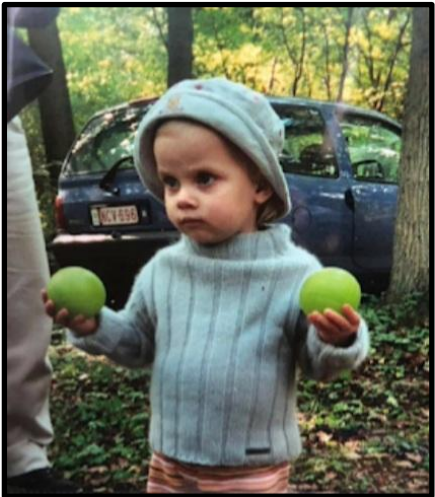
- Pleins de bisous.
- Des léchouilles.
- Quelques bises.
- Rien du tout !

Quelques petits jeux pour se divertir



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

Sauras-tu reconnaître tes conteurs d'exception ?



Les infos pratiques de l'aventure

Le départ :

- Pour les **CPs et SPs** : Rendez-vous **le 6 juillet à 09h au Local d'Unité** avec toutes vos affaires personnelles ET de patrouille (tente, malles, etc), que vous pourrez mettre dans le camion communal qui amènera tout le matériel au camp.

De-là, vous pourrez partir vers le camp où nous nous retrouverons. Favorisez le covoiturage !

- Pour le **reste de la Compagnie** : Rendez-vous **le 08 juillet à 18h à la prairie** (adresse ci-dessous) avec toutes vos affaires personnelles, (un pic-nique) et votre uniforme impeccable sur vous.

Nous vous convions à un chaleureux pain saucisse authentique, cuit par vos soins sur un bon feu en arrivant sur la prairie. C'est l'occasion pour vous de voir ou votre fille passera ses 15 prochains jours ainsi que de prendre le temps de faire un gros câlin/bisou encore propre !

Et de discuter avec nous si vous le souhaitez aussi 😊

Merci de nous dire pour **le 20 juin** si vous voulez participer à ce chouette moment ! (les guides sont d'office comprises)

Prairie: *Rue de Oizy, (49.901426, 5.005912)
5555, Petit Fays (Bièvre)*

Pour les lettres: *Totem, nom, prénom (Guides CS de Grez-doiceau)
Rue du Tiernay 59
5555, Petit Fays (Bièvre), Belgique*

Le retour :

Pour toutes, mais surtout pour les parents, le rendez-vous est à la prairie **le 23 juillet à 11h**.

!!! Nous ne bénéficions pas du camion de la commune pour le retour. C'est pourquoi, nous vous demandons de **repartir avec toutes vos affaires personnelles ET de patrouilles depuis la prairie** (et non du Local).

Prévoyez donc la place suffisante et/ou une remorque. Nous ne pourrons pas les prendre en charge ! Habituellement c'est la SPs qui reprend les affaires de patrouille mais nous comptons sur votre bon sens, votre entraide et surtout votre organisation pour prévoir cela avant le départ. Merci !

Le prix du Camp :

- Pour les **CPs et SPs** : 190€
- Pour le **reste de la Compagnie** : 175€
- Pour la **deuxième guide de la famille** dans la Compagnie : 160€

Cette somme est à verser avant le **20 juin** sur le compte de la Compagnie :

BE61 6528 2551 2017

Avec la communication : **CAMP CS BIÈVRE 2023** + nom, prénom, totem

Evidemment, le coût ne doit pas être un frein à la participation. Si cela est le cas, merci de prendre rapidement contact avec nous ou les Chefs d'Unité.



COMPAGNIE CÔTÉ SUD
BIÈVRE 2023