

Camp éclaireur 2021

Marcouray



Harry Potter

POUDLARD™

CARNET LIGNÉ AVEC POCLETTE | 192 PAGES

Salut les éclaireurs,

Voici enfin le carnet de camp 2021! Cette année comme tu as pu le voir, nous allons à Poudlard dans l'école des sorciers. Là-bas vous rencontrerez tous les célèbres professeurs du château ainsi que le grand Dumbeldore. Un monde de magie va littéralement s'ouvrir à vous. Vous pouvez dès à présent ressortir les vieilles cassettes de papa et maman pour re-re-re-regarder les 8 films (ou lire les livres) afin d'être fin prêt pour le camp. (surtout pour saïmiri qui est incollable à limite du lourd sur la saga)

Maintenant que tu es au courant de l'aventure qui t'attend. Laisse nous t'expliquer comment tout cela va se passer et on commence par la présentation des tes professeurs (chefs) préférés :

Les professeurs/chefs :



→ **Madoqua Pionnier** : aka **Albus Dumbeldore**. Sûrement le directeur de Poudlard le plus métaleux qu'on ait jamais vu. Il saura vous aider à bâtir les infrastructures de vos maisons ainsi que d'écouter vos histoires de coeur. Avec ses 5 années au sein du staff éclaireur, le camp n'a plus aucun secret pour lui. La légende raconte qu'il a déjà réussi à lancer un sort avec une brindille.

Maguari Piste Verte : aka **Filus Flitwick**. Mélomane dans l'âme, c'est lui qui s'occupera d'ambiancer tout le monde lors des veillées. Comme lors de son passage aux louveteaux, il se fera toujours un plaisir de courir des heures dans les bois pour jouer au grand jeu de camp. Mais attention je vous déconseille de l'énervé car à tout moment la piste verte si paisible pourrait bien se transformer en piste NOIRE !



Saïmiri alors ? On attend pas Patrick ? : aka **Severus Rogue**. Les nombreuses pensées qui sommeillent dans son esprit font de lui un homme torturé. Sous ses airs de méchante personne, il a un grand cœur et fera tout pour protéger Harry (Robin). Donc n'ayez pas peur de lui et n'hésitez pas à lui faire de gros câlins durant le camp.

Gerboise Cortex : aka **Remus Lupin**. Encore un drôle de personnage que nous avons ici, le jour une personne des plus calme qui saura vous conseiller dans les stratégies à faire durant les jeux. Mais durant la nuit, il se transforme en loup garou incontrôlable qui retourne tout sur son passage. Conseil : « ne sortez pas de vos tentes les soirs de pleine lune »



Écureuil H2O Le RENARD : aka **Maugrey Fol Oeil**. Comme vous le savez, il a un œil de lynx qui lui permet de détecter ses ennemis. Mais attention ! Pour qu'il soit dans les meilleures conditions pour ce camp, il faudra qu'il prenne sa potion sinon nous risquons de découvrir une autre personne. Sa potion n'est autre que le sommeil donc ne vous étonnez pas si vous le voyez rôder près des tentes pour y faire une sieste après le repas mais surtout ne le réveillez pas ! Vous aurez bien le temps de le voir tous les matins pour animer la gym. (il a signé).

Buffle Sully : aka **Rubeus Hagrid**. En toute modestie, je pense bien que nous avons là « le meilleur pour la fin ». Tout comme Hagrid, il est athlétique (avec le ventre en moins). Les bruits de couloir racontent qu'il arrive à porter une perche à un doigt. En plus de cette forme surhumaine, il est un fidèle compagnon qui saura vous réconforter pendant les moments durs. Je pourrais continuer cette présentation en énumérant ses nombreuses qualités. Mais je suis sûr que vous voulez dès à présent vous lancer dans la suite du carnet donc c'est parti ...



Les patrouilles :

Comme dit durant l'année, les patrouilles ne changeront pas pour le début du camp. Chaque patrouille va se voir attribuer une maison. Premier avantage d'avoir remporté l'année, la patrouille de Marcassin héritera de Gryffondor. On vous remet donc ci-dessous les patrouilles ainsi que les maisons pour ce camp 2021 :

Gryffondor 	Poufsouffle 	Serpentard 
CP: Marcassin	CP: Swala	CP: Bouvreuil
SP: Arthur R	SP: Maxime H	SP: Louis H
Robin S	Lucas M	Benjamin T
Guillaume W	Loic S	Samuel I
Clément V	Lionel B	Maxime P
Esteban	William V	Yanice
Clément T	Logan H	Téo
		Arthur B

Vous pouvez dès à présent vous organiser pour les costumes en fonction de votre maison et de leurs résidents.

Le matériel

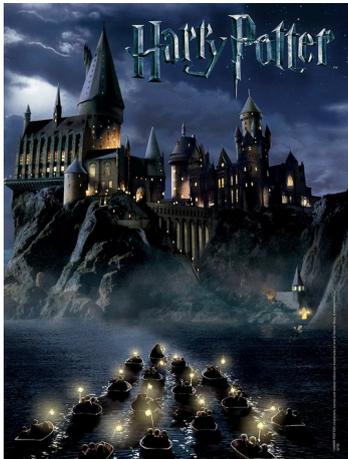


Pendant le camp, on utilise de nombreux outils pour scier, élaguer les arbres, creuser dans le sol ou planter des piquets. D'année en année, ce matériel s'use ou disparaît. Si vous avez des outils tels que des bûches, pelles, maillets, scies ou autres haches qui n'ont plus d'utilité chez vous, ils seront bienvenus. Nous demandons juste aux CPs de venir récupérer **les malles cuisines le 25 JUIN DE 18 à 19h aux locaux** (si jamais vous avez un soucis pour la réception, on peut toujours s'arranger. Le but est d'en faire l'état des lieux et d'y rajouter en patrouille (ou seul) ce qui vous paraîtrait intéressant.

Les infrastructures

Les constructions sont une partie très importante du camp. Elles vous permettront de vivre le plus confortablement possible durant les 10 jours que tu vas passer « AU MILIEU DES BOIS ». Il va donc falloir construire solide. Comme chaque année, les chefs évalueront vos constructions, sur base de critères pratiques et esthétiques. À vous donc de faire preuve d'ingéniosité et d'originalité en construisant table, table à feu, pilotis, étagères, bancs, lits, vaisselier, porte-

chaussures, séchoir ... (n'oubliez pas vos projets qui devront être mis en place au camp ;))
Bref des idées qui ne nous ont même pas effleurées en 14 ans de scoutisme. La technique de construction du scout par excellence, le brelage sert à fixer ensemble deux perches à l'aide d'une simple corde et d'un peu de savoir-faire. Si d'aventure tu n'étais pas encore en mesure d'y arriver seul, ne t'inquiète pas, tu auras largement de quoi peaufiner ta technique lors des journées de construction.



Les Jeux

De nombreux jeux sont organisés pendant le camp : des grands, des petits, des physiques, des moins physiques, dans les bois, dans la prairie, dans le



village,... de jour, de nuit, ... de foot, de camp, de piste, de volley, de baseball, de cartes,... (On va vous gâter!!)

Le hike



L'année passée nous n'avions pas pu faire le hike à cause des règles liées au Covid-19. Cette année, un lueur d'espoir apparaît. Effectivement, nous n'avons pas encore reçu toutes les règles que nous devons suivre, mais nous espérons que le hike sera maintenu. Nous devons faire quelques adaptations bien évidemment mais cela ne gâchera en rien cette activité qui est sûrement une des plus appréciées du camp.

Concours cuisine

Cette année, on revient au base. Effectivement vous devrez préparer vos recettes avant le camp cette fois. Pensez bien à les adapter aux matériels et structures que vous aurez à disposition. Vous devrez aussi faire vos courses vous-même avec un budget imposé qui pourra varier en fonction des bonus ou malus que vous obtiendrez. Donc un bon conseil : « soyez prêt à tout et A VOS FOURNEAUX !!! »



Les totémisations

Quand les éclaireurs totémisés en parlent, ils prennent des airs de conspirateurs, se plaisent parfois à effrayer les futurs totémisés en exagérant les aspects de cette activité et en la décrivant comme une épreuve insurmontable. Il s'agit en fait d'une cérémonie scout personnalisée destinée à marquer l'appartenance concrète à la troupe et pour ce faire, le scout reçoit un totem. Il n'y a aucune épreuve dégradante ou déshonorante visant à diminuer, ou pire, à humilier. Rien de tout ça à la troupe !

Les veillées

Ambiance ! Chauffez l'audience ! Olé ! Rendez-vous autour du feu pour des veillées chants, jeux, shows en tous genres qui seront proposés. Nous comptons bien sur votre participation et votre enthousiasme ! Chaque patrouille devra probablement animer deux veillées. Il serait judicieux d'y réfléchir avant le camp. N'ayez pas peur d'innover ! SOYEZ CRÉATIFS, inspirez-vous, par exemple, d'émissions TV telles que « Les douze



coups de midi », « Burger Quizz », « Qui veut prendre sa place », « Septante et un », « The Voice », « N'oubliez pas les paroles », « Vendredi tout est permis » ! NB : il existe de nombreuses sortes de veillées : contes, grands jeux, à thème, nature (mobile), spectacle, casino, policière, débat, improvisation, ... Tu peux également prendre ton instrument de musique pour accompagner les nombreux chants autour du feu. (Afin d'éviter la casse, ton instrument pourra être mis à l'abri dans l'intendance).



Côté cuisine

Il est très important de bien se nourrir pendant un camp pour être au meilleur de sa forme. Nous nous chargeons de vous fournir des menus équilibrés, à toi de les cuisiner correctement!

Pour y arriver, prend bien connaissance des conseils suivants :

- *Effectue la charge bois,*
- *Commence toujours par faire chauffer l'eau pour les pommes de terre, les pâtes, le riz, la soupe et la vaisselle,*
- *Ensuite, nettoie les pommes de terre, les légumes, ...,*
- *Alors seulement, prépare la viande (piquer les saucisses, couper le lard, épicer le hachis),*
- *Finalement, prépare la sauce qui accompagnera le repas.*

Le bardaff



- Ta chemise scoute et ton foulard,
- Matelas pneumatique (! Pas de lit de camp, pilotis oblige !),
- Sac de couchage + couverture,
- Pyjamas et doudou pour les âmes sensibles,
- Slips, caleçons, shorty, culottes, strings... selon tes goûts!
- Pulls chauds, t-shirts, pantalons, shorts, chaussettes
- Trousse de toilette avec le nécessaire et essuies (! savon bio pour éviter de polluer le sol et la rivière !),
 - Bottines de marche, baskets, chaussures d'eau,
 - Crème solaire et après solaire, casquette ou chapeau,
 - Veste ou k-way,
 - Sac à linge sale,
 - Gamelle, couverts, gobelet,
 - Anti moustique,
 - Lampe de poche + piles (neuves !),
 - Opinel ou canif de base,
 - Une boussole par patrouille,
 - Bonbons (les dons au staff sont évidemment bienvenus et conseillés),
 - Maillot et bonnet,
 - Brassard fluorescent,
 - Gourde
 - Papier et crayon,
 - Enveloppes timbrées pour écrire à ta famille et aux amis,
 - Hésite pas à prendre un trône pour les veillées (chaise de camping)
 - Gants de travail,
 - Appareils photo jetable et ton sourire de poseur,(ON SAIT JAMAIS)
 - Médicaments personnels (à donner au staff si nécessaire),
 - Carte d'identité, carte SIS, fiche médicale.
- CHAQUE SCOUT doit prendre avec lui 2 masques en tissu et 2 paquets de mouchoirs.
- Tu dois rajouter un déguisement dans le thème. N'hésiter pas à vous répartir les rôles en fonction de votre maison. (On veut voir une Hermione !)
- Cette année tu peux prendre ton sac de hike. YEEEESSS !

Nous avons décidé de limiter l'usage du GSM. Seuls les CPs pourront apporter leur téléphone. Ils les donneront dès leur arrivée au camp, et nous leur rendront lors des activités où ceux-ci sont nécessaires. Si cette règle était malheureusement enfreinte, le dit GSM se verrait confisqué. Le staff décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou casse d'objets électroniques amenés au camp (MP3, Talkie Walkie,...). Nous n'interdisons pas leur présence, cependant une utilisation modérée et UNIQUEMENT au moment des

« temps-libres » sera tolérée. Ceci dans le but de garder une dynamique de groupe durant les activités. Le staff se réserve le droit de confisquer ces appareils en cas d'usage intempestif. Nous insistons sur le fait que ces objets sont admis, mais nullement indispensables au bon déroulement du camp.

Le camp étant une formule « all inclusive », vous n'avez donc pas besoin d'argent de poche. Le staff décline toute responsabilité en cas de vol ou de perte de l'argent emporté. Les boissons alcoolisées, les cigarettes et les substances psychotropes sont formellement prohibées. Le staff se réserve le droit de confisquer ces produits et de sanctionner son propriétaire. Nous espérons que ces 3 points sont BIEN CLAIRS dans l'esprit de tous.

En pratique

Le départ :

Pour les aînés : Rendez-vous le 1 juillet 2021 à 12h30 dans la prairie, munis d'un pique nique pour le repas de midi.

Pour les plus jeunes : Rendez-vous le 2 juillet à 12h30 à la prairie.

Le retour :

Le rendez-vous de fin de camp est fixé le 15 juillet 2021 à midi. Cette année, nous essayerons de faire le grand barbecue de fin de camp mais nous ne pouvons rien confirmer pour l'instant.

l'Adresse

On le sait tous, une petite lettre de papa/maman ou autre colis rempli de friandises à mi-camp fait toujours un plaisir fou lorsqu'on est en camp.

NOM DU SCOUT (2BM VISE)

LE DONNEUX

6987 MARCOURAY

L'adresse de la prairie :

LA MALADRIE

6987 MARCOURAY

(photo ci-dessous)



Prix du camp :

Cette année le prix du camp s'élève à 175 € pour les aînés et 165 € pour les non aînés. Cette somme est à verser le plus rapidement possible sur le compte BE73 0689 3073 7760 avec comme communication ECLAIREUR 2BM NOM PRENOM. Si vous avez un soucis pour remettre cette somme, il est toujours possible de s'arranger, des solutions existent, n'hésitez pas à nous en faire part.

N'oubliez pas que certaines mutuelles remboursent une partie du prix du camp. N'hésitez pas à contacter la vôtre.

Nous vous demandons aussi de veiller à bien nous donner la carte d'identité de l'éclaireur et à bien remplir les papiers pour le camp qui sont en pièces jointes. Tous scouts qui n'aurait pas ces papiers se verrait refuser l'entrée au camp. Ils sont OBLIGATOIRES et très IMPORTANTS surtout en ces temps de crise sanitaire.

Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas !!

On se réjouit déjà de vous avoir avec nous durant ce camp qui sera SUPER !!