

# **Klondike**

**La ruée vers l'or**

**2021 - Mortehan City**



# **Mortehan 2021 - Klondike - Mortehan City**

**Troupe scout**

**Immaculée Conception Mangombroux**

**XV<sup>e</sup> Hautes-Fagnes**

**Spécial camp 2021**

## **Les chefs au camp ...**

**Moustac Voie Lactée**

**Taguan Startingblock**

**Cocker Capitaine Haddock**

**Corsac Arsène Lupin**

**Addax Beta House**

**Thamin Common Rail**

**Acouchi Hugolin**

**Suricate Razmokit**

**Mangouste Géode**

**Douroucouli Persévérant**

**Béluga Filament**

## **Les chefs de patrouilles ...**

**Djeran (Renards)**

**Hylochère (Faucons)**

**Dorcopsis (Écureuils)**

**Suni (Mouettes)**

**Balkanski (Daims)**

## Historique : Klondike

Depuis la découverte du Nouveau Monde, la région du Klondike ressemble à une vaste étendue sauvage battue par les vents glacés, remplie de forêts et rendue inhospitalière par les meutes de loups et les tribus indigènes.

À cette époque, le Klondike n'intéresse personne, car au Klondike, il n'y avait rien.

Quelques explorateurs et trappeurs téméraires ont toutefois fini par y établir des comptoirs pour commercer avec les autochtones.



Au fil des années, ces comptoirs ont grandi et se sont organisés en petit village, vivant du commerce des fourrures, du bois et des objets indiens.

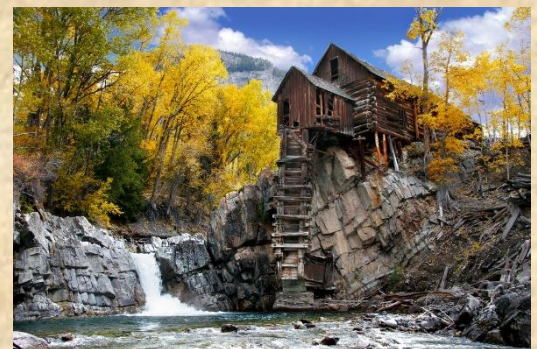
C'est ainsi qu'est né **Mortehan City**, au fond de la vallée de *Semoy Rapids*. Le village est entouré de bois et de tribus indiennes. La proximité de ces grandes forêts et de la rivière permet à la scierie de *Acouford 'Naughty' Ugoline* de s'installer et de fonctionner durant les saisons chaudes. Une fois, l'hiver arrivé, les villageois se réfugient au saloon de *Magou 'Lucky' Goyde* afin d'oublier la misère des jours sans lumière. Le saloon est le lieu incontournable du village et de ses alentours. Il attire toutes les âmes vivantes de ces régions sauvages comme les aborigènes, les trappeurs, les bûcherons ... Les spectacles de *French Cancan* sont parmi les plus réputés du Grand Nord et les tables de jeu tenues par *Mous 'Poker Face' Lactea* permettent à quelques heureux de repartir plus riches.

Le village se compose de quelques maisons réparties entre deux grandes rues. Le carrefour formé par celles-ci fait office d'épicentre de Mortehan City. Sur un des coins, se situe la mairie et l'épicerie, et sur celui juste en face, le saloon. L'épicerie et le bureau du Shérif *Dourouk 'Trustworthy' Persev* composent les autres angles. En tant que seul village des environs, il possède une ligne de télégraphe ainsi qu'une petite banque. Pour finir, le village possède une petite chapelle tenue par le missionnaire *Add 'Hallow' Bethous*, celui-ci essaye d'évangéliser les autochtones.

La vie est calme et suit le rythme des saisons. Chacun mène sa vie paisiblement comme coupé du reste du monde. Il ne se passe jamais rien d'extraordinaire à Mortehan City ... Jusqu'au jour où un trappeur du nom de *Corgan 'the Stalker' Lupin*, découvre au fond de la rivière une pépite d'or. Personne ne s'y attendait !

Ce jour-là, le village a su que sa destinée allait changer ! La découverte d'or dans la rivière signifie que la région possède de gros filons en amont de *Semoy Rapids*. Ceux-ci, une fois exploités, allaient attirer du monde, beaucoup de monde. Le succès des précédentes ruées vers l'or fait de cet événement un élément clé pour le développement du village. Depuis la fin de celle en Californie, les chercheurs d'or sont à la recherche d'une nouvelle ruée.

Avant de diffuser cette information, le maire de Mortehan City *Belug 'the Immortal' Filaminth* décide qu'il faut améliorer les infrastructures du village. Il espère que tout comme San Francisco lors de la ruée en Californie, son petit village va se transformer en métropole.





Avec l'aide de *Tham 'Golden Teeth' Common*, le banquier du village, ils vont investir jusqu'à leur dernier penny dans la restructuration du petit village. Malgré ces gros investissements, le calcul est vite fait. Ils vont s'en sortir plus que gagnants !

- Chaque chercheur d'or va devoir réclamer auprès des autorités locales une parcelle pour s'y établir. Cette réclamation est bien entendu payante.
- Une fois de l'or en leur possession, la valeur de celui-ci dépend du bon vouloir du banquier, qui permet d'échanger cet or en dollar.



L'opération de rénovation lancée, le village est prêt à accueillir un afflux d'étrangers à la recherche de prestige et de richesse. Il reste trois personnalités qui vont devoir se préparer à accueillir toute cette foule.



La première est le tenancier de l'épicerie. Son magasin permet la survie des quelques habitants avec un approvisionnement par semaine. Cependant, l'idée du maire est que les chercheurs d'or dépensent leurs gains dans la ville afin que celle-ci grandisse. C'est pourquoi *Cocke 'the Kid' Hadock* doit agrandir son stock et accélérer la venue du ravitaillement. Des centaines d'hommes vont bientôt dévaliser son échoppe.

La deuxième est *Tag 'the Doc' Stablock*. Seul médecin occidental des environs, il fallait qu'il soit bien équipé en médicaments. Lorsque des hommes sont agglutinés des jours durant à la recherche de l'or, les maladies se transmettent vite. Il ne faudrait pas que les nouveaux venus meurent avant d'avoir dépensé leur or.

Le dernier est le lanceur d'alerte, *Surik 'the Angel' Razmok*. Grâce à son bureau de télégraphe, il peut diffuser la nouvelle. Quelques jours plus tard, la découverte d'une pépite d'or dans le fond de la *Semoy Rapids* fera la une des journaux européens. Toute personne ne se plaisant pas dans sa vie monotone sera tentée de traverser mers et montagnes pour rejoindre le petit village de *Mortehan City* et espérer y trouver les pépites qui le rendront millionnaire... ou ruiné !

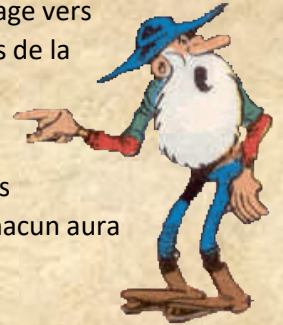




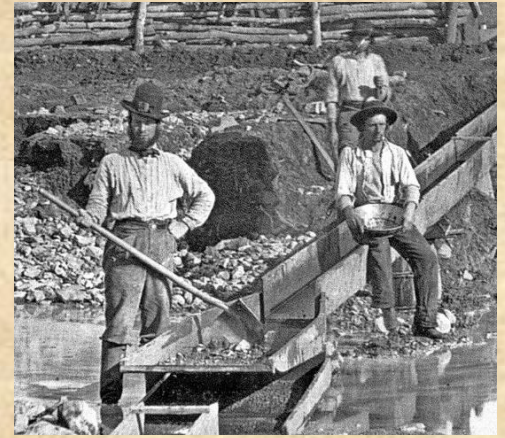
# Patrouille et Déguisement

Ayant tous entendu parler dans les journaux de la nouvelle découverte faite à Mortehean City, vous vous retrouvez à quitter votre pays d'origine pour rejoindre le Nouveau Monde. Durant votre voyage vers le Canada, vous devrez vous allier avec vos compatriotes pour arriver le premier sur les bords de la *Semoy Rapids*.

Une fois sur place, il est difficile de chercher de l'or seul. Les arnaques, autochtones, maladies et animaux sauvages mènent la vie dure aux personnes solitaires. Pour éviter toutes mésaventures, vous allez créer votre compagnie d'exploitation d'or. Au sein de ce groupe, chacun aura une tâche.



1 ère année : **Orpailleur** - Les orpailleurs sont des ouvriers qui travaillent dans l'eau toute la journée. Ce sont eux qui inspectent et lavent les alluvions aurifères à la recherche de paillettes d'or. Ils sont à la base de l'exploitation, le propriétaire leur offre le gîte et le couvert en échange d'un travail journalier. On les reconnaît facilement avec leur salopette et un vieux chapeau. En tant que nouveau venu, ils doivent faire leur preuve auprès de leur compagnie aurifère.



2 ème année : **Mineur** – Pour que les orpailleurs travaillent et que les rampes de lavages donnent des résultats, il est nécessaire de trouver de la terre propice à détenir de l'or. Après avoir ramolli le permafrost, le mineur extrait la terre, qui sera passée dans les rampes. Il est difficile de faire fondre le permafrost, il faut donc creuser 40 cm par 40 cm (le point positif étant que les galeries n'ont pas besoin de structure tellement le permafrost est dur). Ils sont habillés de vêtements légers, d'un foulard pour se protéger des vapeurs toxiques que dégagent les feux, mais aussi d'un casque. Leur visage noir est rarement propre (sauf au matin !).



3 ème année : **Bucheron** – Rôle essentiel dans l'expansion d'une compagnie aurifère, les bucherons fournissent la compagnie en bois de constructions et de chauffages. On ne trouve aucune maison en pierre à Mortehean City (le lobby de la scierie de *Acouford 'Naughty' Ugoline* n'a pas aidé). Afin que l'exploitation soit autonome, les bucherons fournissent le bois nécessaire à la création des alluvions, mais ils dégagent également les berges de la *Semoy Rapids* afin d'y construire de nouvelles installations. Les bucherons sont souvent habillés de grosses chemises en flanelle retenues avec des bretelles. Ils sont également équipés d'outils et portent fièrement leur petit bonnet.







Les SP : **Contremaitre** – Il assure le bon fonctionnement de l'exploitation ainsi que son expansion. On peut diviser leur rôle en plusieurs parties, la première est la gestion journalière. Ils vont attribuer les tâches et vérifier que tout le monde fait son boulot. La deuxième est plus difficile, ils sont à la base du développement du site – conception d'une nouvelle rampe de lavage, nouvelle mine ou encore gérer l'affluence de l'eau jusqu'à l'exploitation. Ce sont les bras droits du propriétaire, ils sont arrivés à cette place grâce à leur compétence ainsi qu'à leur sens du devoir pour leur compagnie. Ils sont souvent habillés d'une chemise, d'un nœud papillon ainsi qu'une sous-veste. Ils ne quittent jamais leur calepin où l'ensemble des revenus y est consigné.



Les CP : **Propriétaire terrien** – C'est tout simplement le boss. Ils ont été les premiers arrivés à Morteahan City et en ont profité pour acheter l'ensemble des terres disponibles. Au fur et à mesure de l'arrivée des chercheurs d'or, ils ont embauché pour exploiter leur parcelle et ainsi créer leur compagnie aurifère. À ce jour, il ne reste que 5 exploitations qui ont survécu. Voici leur nom et leur propriétaire :



- **Fox Company** dirigée par Djerba 'Demon Eyes' Brigue
- **Hawk Mines Limited** dirigée par Hyloch 'the Cheat' Stromb
- **Squirrel & Brother** dirigée par Dorko 'the Thinker' Wall
- **Seagull Corporation** dirigée par Suny 'the Outlaw' Scap
- **Deer's Gold** dirigée par Balkin 'the Gravedigger' Prens

Ensemble, elles représentent la majorité de la population de Morteahan City. Cependant, les coups bas sont très fréquents pour obtenir les bonnes grâces d'un membre éminent du village. On peut acheter tout ce qu'on veut si on met assez de pépites sur la table ! On reconnaît les 5 propriétaires grâce à leurs vêtements de meilleure qualité (chemise, veston et haut de forme). Ils aiment avoir un cigare à porter de main ainsi qu'un pistolet à la ceinture.

Afin de reconnaître ses membres, chaque exploitation demande qu'ils portent un signe distinctif de leur compagnie. Que ce soit les couleurs (voir en dessous) ou l'animal présent sur le logo.





## Si vous n'y connaissez rien à l'extraction de l'or

Voici un explicatif pour vous mettre à la page avant de partir pour Mortehan City.

L'extraction commençait par l'enlèvement de la végétation et des débris. Des trous étaient ensuite creusés dans le sol pour localiser le possible filon d'or. Si cette exploration était fructueuse, l'extraction pouvait commencer et l'excavation était suivie avec soin pour atteindre précisément la veine aurifère. Dans le climat subarctique du Klondike, une couche de pergélisol dur se trouvait à environ 2 m de profondeur. Avant la ruée, l'exploitation minière n'avait donc lieu que durant les mois d'été, mais la pression de la ruée vers l'or rendit un tel délai inacceptable. La technologie de la fin du XIXe siècle comme l'extraction hydraulique, le décapage du mort-terrain et le dragage aurifère était capable de résoudre ce problème, mais elle nécessitait des équipements lourds qui ne pouvaient pas être acheminés au Klondike durant la ruée.

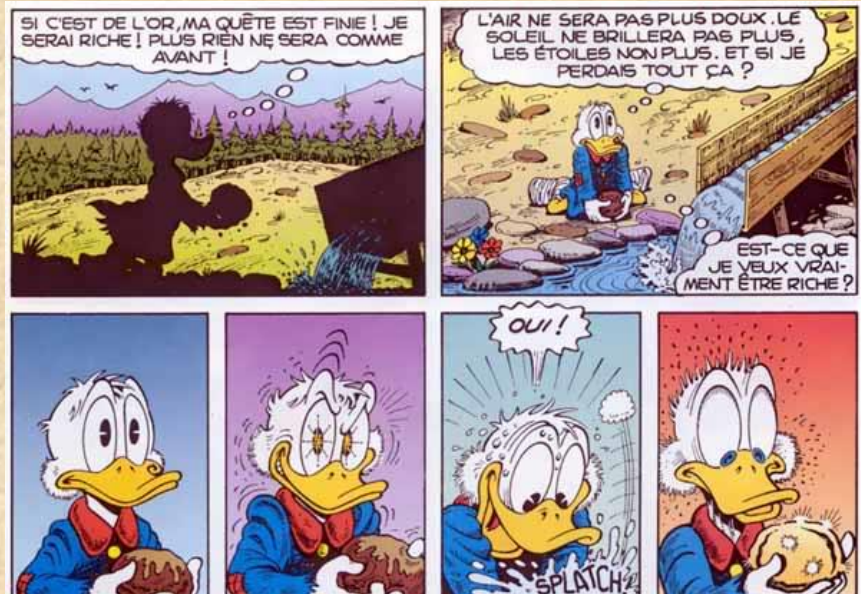


Les prospecteurs utilisaient donc des feux de bois pour ramollir le sol sur une profondeur d'environ 35 cm et enlevaient le gravier. Le processus était répété jusqu'à trouver l'or. En théorie, aucun support n'était nécessaire, car le pergélisol maintenait la cohésion des flancs de l'excavation, mais il arrivait que ce dernier fonde, durant l'été ou du fait des feux, et provoque des effondrements. Les feux produisaient également des gaz nocifs qui devaient être chassés par des soufflets ou d'autres outils. La terre extraite gelait rapidement pendant l'hiver et ne pouvait être traitée que durant les mois d'été. Une technique plus efficace était la décongélation à la vapeur qui fut développée entre 1897 et 1898. Celle-ci utilisait une chaudière pour pomper de la vapeur directement dans le sol, mais comme elle nécessitait des équipements supplémentaires, elle ne fut pas très utilisée pendant la ruée.

Pendant l'été, l'eau était utilisée pour séparer la terre et le gravier de l'or plus lourd. Les prospecteurs utilisaient des batées ou des rampes de lavage composées d'éléments en bois de 4,5 m de long dans lesquelles la terre était lavée ; jusqu'à 20 de ces éléments pouvaient être nécessaires. Ces rampes demandaient de grandes quantités d'eau et ce volume était habituellement obtenu en construisant des barrages et des canaux. Les mineurs extrayant de l'or dans les montagnes ne pouvaient utiliser les

rampes de lavage, car il était impossible de pomper l'eau jusqu'à eux. Ces prospecteurs utilisaient des rockers, des caisses en bois pouvant être balancées à la manière d'un berceau, pour créer le mouvement nécessaire à la séparation. L'or extrait était finalement exporté en dehors du Klondike. Il était échangé contre du papier monnaie à hauteur de 16 \$ (450 \$ de 2012) par once troy dans l'une des banques ayant ouvert à Dawson City ou était simplement utilisé comme monnaie d'échange avec les commerçants locaux.

Pour plus d'info :



[https://fr.wikipedia.org/wiki/Ru%C3%A9e\\_vers\\_l%27or\\_du\\_Klondike](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ru%C3%A9e_vers_l%27or_du_Klondike)



## Le tabaki - Mister Smith

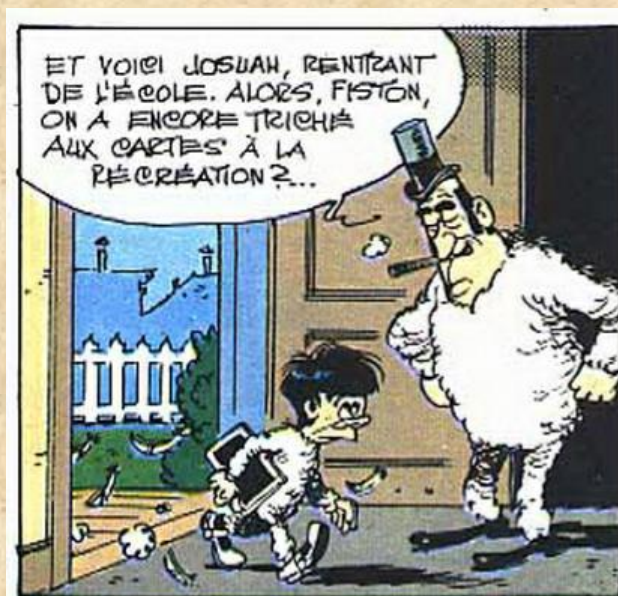
Comme tous les habitants de Mortehean City, M. Smith est un chercheur d'or. Seule différence, il ne prospecte pas dans la rivière ou dans la mine, il se rend riche en vendant des informations au shérif ainsi qu'aux autorités locales. Il se balade de mine en mine et remonte la rivière pour repérer une activité suspecte, qu'il pourra glisser à l'oreille du shérif contre quelques grammes d'or.

Donc, méfiez-vous, il a l'art de se rendre discret et de s'infiltrer dans les discussions, mais dès que vous aurez le dos tourné, vos méfaits seront connus de tout le Klondike. Il est difficile à surprendre ... Il contacte le shérif par télégramme. Tous les matins, le shérif prendra la parole et punira les infractions commises la veille.

Mais n'oubliez pas, si vous découvrez son identité, la loi du campement vous offre l'occasion de le jeter hors de la ville après l'avoir roulé dans le goudron et couvert de plumes ! Et rien ne vaut le plaisir de voir quelqu'un obligé de traverser la ville dans ce magnifique déguisement !



Pour les plus jeunes, le tabaki est semblable à celui mis en place aux louveteaux. La différence ici, c'est que plutôt de voler les vêtements qui traînent, le tabaki écrira une lettre qui sera lue chaque matin lors du rassemblement. Dans cette lettre anonyme, tous les faux pas des scouts seront repris et un gage sera imposé au malfaiteur avant de lui accorder le pardon. Donc, sois sur tes gardes !





## La promesse

Et voilà, c'est la fin de ta première année au sein de la troupe. Il est maintenant temps pour toi de t'engager solennellement auprès des autres scouts, de tes chefs et de toi-même.

Sur ton honneur, tu t'engageras à respecter les valeurs défendues par les scouts et reprises dans la Loi Scoute, telles que respecter l'autre, faire de ton mieux, être loyal, mériter et faire confiance, partager, respecter la nature...

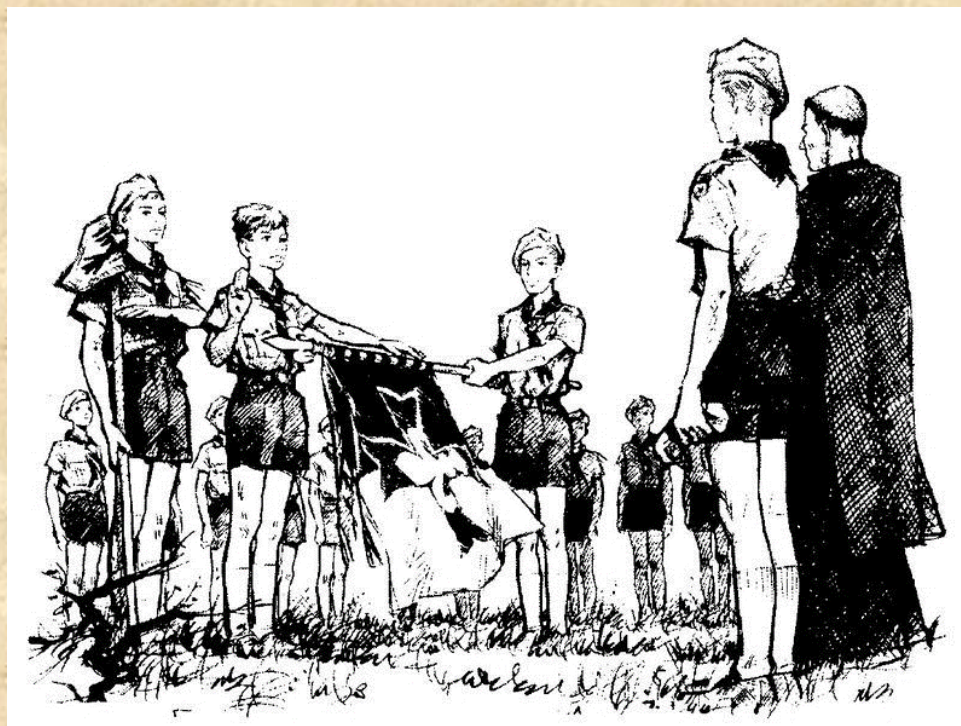
Cet engagement ne t'oblige pas à être infaillible, loin de là ! Mais, à faire de ton mieux pour suivre ces règles de vie qui nous permettent de vivre en communauté, aussi bien dans la troupe que dans la société.

Pour la cérémonie, il te faudra choisir un article de la Loi qui te tient à cœur et que tu voudras plus spécialement respecter. Tu pourras réfléchir pendant le camp à la Loi Scoute et à ce qu'elle signifie pour toi. Tu devras également choisir un Parrain. C'est un autre scout qui a déjà fait sa promesse, avec qui tu t'entends bien, et qui pourra t'accompagner pour tes prochaines années aux Scouts. Il t'aidera aussi à faire de ton mieux pour respecter ta promesse.

Une fois cette promesse faite, tu auras fait un pas de plus parmi notre troupe, et parmi tous les scouts du monde entier.

Bienvenue à vous dans la grande famille du scoutisme !

**Nos tenderfoots** : Adrien Beck – Théo Pagnouille – Emile Hans – Bastien Pijler – Eloan Didden  
Hugo Pascal - Achille Bricteux – Alexy Henders – Sam Darimont – Sinan Lilien – Germain Grilli – Clément Fraiture



## Les Totems

*« Dans la forêt mystique, frères, rappelez, les totems symboliques qui nous furent donnés. Ils désignent la flamme des vertus en nos âmes, ou bien parfois nous blâment de quelques défauts ».*

Au cours de cette première année passée à nos côtés, tu as sans doute déjà entendu les autres scouts et les chefs entonner cette chanson et la poursuivre en criant haut et fort totems et qualis. Tu pourras bientôt les imiter et te faire appeler par ton propre totem.

Si tu as quelques craintes au sujet du choix de ton futur totem, sache que nous le choisissons avec l'aide des CPs. Nous dressons ensemble la liste des caractéristiques que nous avons pu observer chez toi au cours des réunions et pendant le début du camp. Ensuite, nous cherchons l'animal totem qui te correspondra le mieux, tant au niveau du caractère que sur le plan physique.

Ce totem, marque pour toujours ton appartenance à la troupe et au mouvement du scoutisme. C'est ainsi que les autres scouts t'appelleront après la cérémonie des totems. Cette cérémonie ne doit pas te faire peur. C'est un moment de fête et de convivialité entre tous les scouts qui sera sans nul doute inoubliable pour toi.



## Les qualis

À l'attention des 3<sup>e</sup> années : voilà plusieurs années que vous êtes dans nos rangs et cette troisième année dans notre troupe vous emmènera à la conquête de nouvelles terres pour vous enrichir.

Cette quête de l'or sera l'occasion pour vous d'entrer un peu plus dans notre grande famille, car cette année vous obtiendrez votre quali !

Le quali est un moment fort dans la vie scout. On raconte bien des choses et un certain mystère plane sur la manière dont ça se déroule. Il se peut d'ailleurs que tu sois inquiet, mais il faut savoir que ce n'est en rien une soirée qui a pour but de t'humilier ou de te punir pour les gaffes que tu aurais faites durant tes trois premières années scout.



Après trois ans passés avec toi, nous te connaissons mieux et nous avons appris à vivre avec toi, à connaître tes forces et faiblesses, mais aussi ta personnalité. C'est une occasion pour toi de recevoir un nouveau cadeau, de savoir comment les autres te voient et te jugent, de pouvoir peut-être changer ou te voir sous un autre jour. Mais c'est surtout un nouvel accueil au sein de la troupe et un nouveau pas dans ta vie de scout !

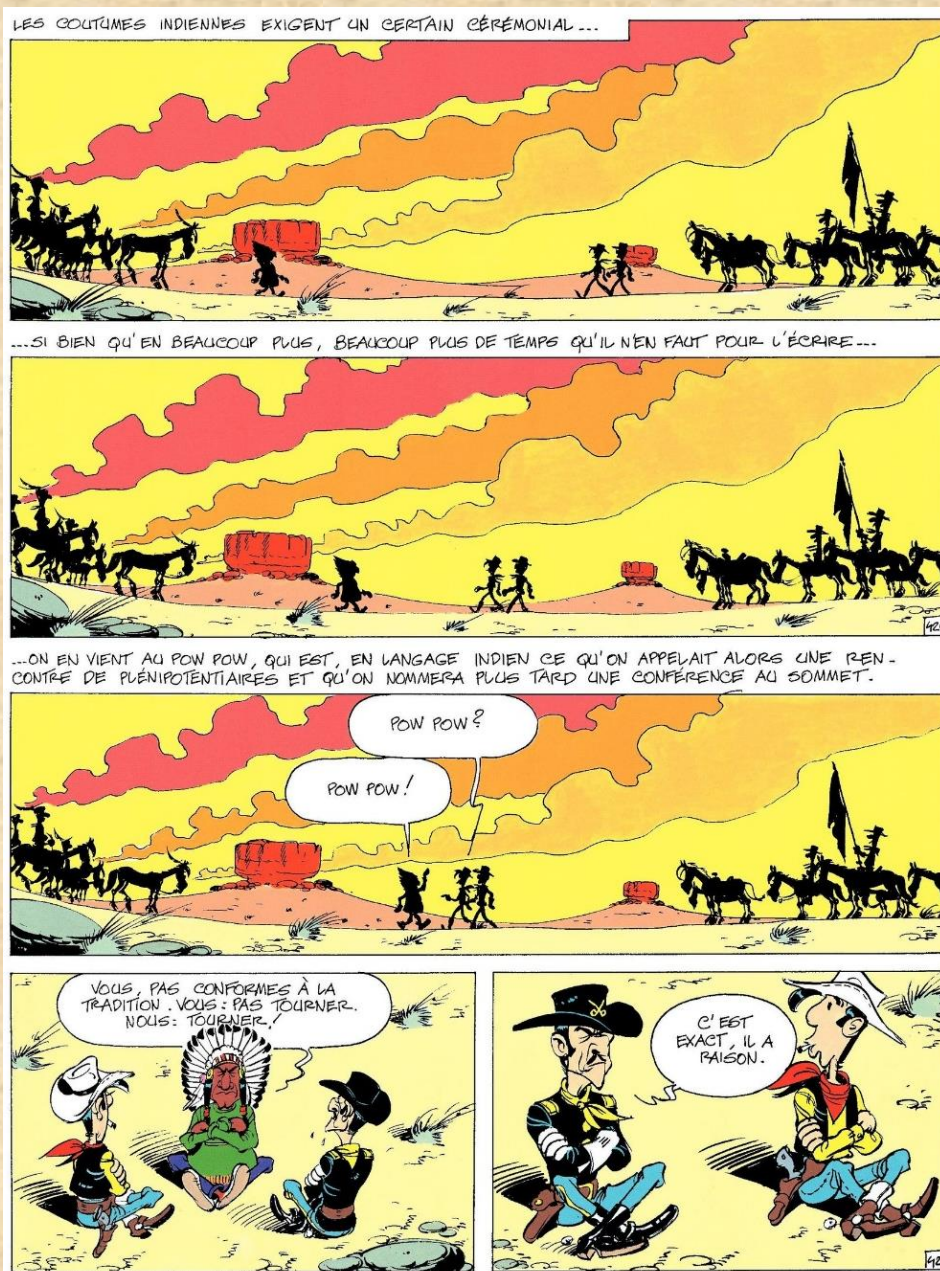


## La halte

C'est un moment pendant la journée où vous vous réunissez par année ou en patrouille avec un chef. C'est l'occasion de discuter de la vie sur le camp, au sein de la patrouille et de la troupe. Vous pouvez également nous donner votre avis sur les jeux et dire ce que vous avez particulièrement aimé ou au contraire moins apprécié.

Ce moment vous permet aussi de parler à cœur ouvert si quelque chose ne va pas. Il ne faut pas hésiter à en parler, car souvent, les émotions sont plus fortes pendant le camp et des rancœurs peuvent apparaître. En effet, 15 jours de vie commune, ce n'est pas simple tous les jours. Très souvent, une simple discussion tous ensemble permet de mieux se comprendre et de reprendre le camp sans aucune tension.

La halte vous permet également de discuter plus longtemps avec d'autres scouts, et de mieux les connaître.





## Back to basic

Voici un article dont le contenu n'étonne désormais plus personne et commence, je l'espère, à être une évidence pour vous. Le Back to basic vous remet en mémoire quelques consignes de base, importantes concernant la vie de camp où la nature et la vie en communauté sont deux choses qui se respectent.

Pour que ce camp se déroule de la meilleure des manières, nous attendons que chacun se conforme aux règles de vie qui vont suivre.

1) Celles concernant la nature :

Dix-huit jours de vie en pleine nature, c'est une charge conséquente pour le lieu qui nous accueille. Pour cette raison, nous tâcherons d'avoir une approche consciente de la nature et nous la respecterons. Nous éviterons également les déchets et les trierons.

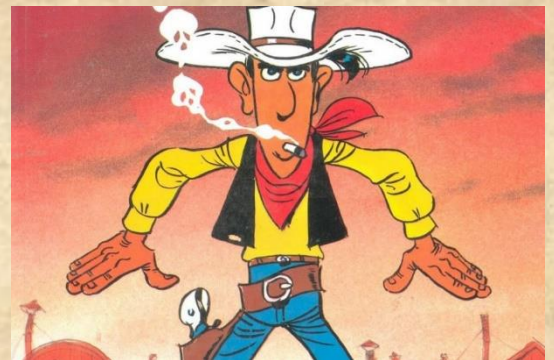
2) Celles concernant les substances psychotropes :

Les règles exposées ici ne sont pas négociables, car ces substances modifient grandement votre comportement et nuisent à votre santé.

- Les drogues seront évidemment interdites. En cas de consommation ou de détention, nous préviendrons automatiquement vos parents.
- L'alcool sera, au même titre que le précédent, formellement interdit. Cela semble tout aussi évident. Nous tenons à mettre en garde, nous excluons toute personne ayant consommé de l'alcool sans notre consentement !
- Le tabac : la cigarette sera autorisée **UNIQUEMENT** pour ceux s'étant déclarés fumeurs avant le camp, ayant au moins 16 ans et possédant l'accord de leurs parents. Une consommation journalière sera définie avec le chef de troupe (avec un objectif plus bas qu'habituellement) ainsi que les temps pour aller fumer. Un coin fumeurs sera défini (au vent, sous la pluie, dans les pots d'échappement...) en dehors du camp. Les chefs récupéreront les cigarettes et les distribueront à chaque moment défini. La « pause clope » **NE DOIT PAS** être un moment convivial, aussi chaque fumeur ira fumer seul à tour de rôle au coin fumeurs.

### **Ne soyez pas comme Lucky-Luke !**

- Les Boissons énergisantes seront, peut-être à l'étonnement des nouveaux, interdites. La raison est simple : elles vous privent d'un sommeil réparateur et chamboulent votre rythme de vie de camp. Et il est inutile de parler des cannettes jonchant le sol qui ne riment pas avec le respect que le scout porte à la nature.



3) Celles concernant la technologie :

Le camp est un bon moment pour faire un break avec la technologie et pouvoir revenir aux sources pendant 15 jours. C'est pourquoi il est bien entendu que tous les I-pad, I-phone, I-pod, I-machin bidule... et autres appareils de ce genre ne seront pas autorisés au camp.



À la vue ou l'ouïe d'un de ces appareils, nous vous le confisquerons immédiatement pour la durée du camp. Un point important à rappeler, c'est que le GSM est compris dans les types d'appareils cités au-dessus. Il est donc lui aussi interdit ! (Seule exception à cette règle : les CP pourront, lors du hike patrouille, bénéficier de leur GSM. Il sera cependant éteint et remis en début de camp au chef pour éviter toute confiscation).

Les raisons sont simples :

- Le camp, c'est aussi vivre avec les autres et non se replier sur soi-même avec ses écouteurs.
- Le camp, c'est également utiliser le papier et le crayon pour envoyer une lettre plutôt qu'un SMS.
- Toute perte, casse ou vol ne sont pas couvert par l'assurance.

4) Celles concernant la nourriture :

Suite à certains débordements les camps précédents, nous sommes malheureusement obligés de rajouter un point à ce « back to basic ». Nous vous demandons de ne pas prendre de packs de nourriture avec vous. Ceci permettra d'éviter certains problèmes tels que le gaspillage alimentaire, le jonchement d'emballage de cochonneries autour des abris ainsi que l'inégalité qu'il pourrait exister entre certains scouts. Pour cela, toute exagération de nourriture sera saisie par les chefs et partagée avec l'ensemble de la Troupe

Nous tenons à vous rassurer : si votre enfant n'ingère pas 3 kg de viande et 18 kg de patates quotidiennement, il aura bien assez de ses 3 bons repas par jour ainsi que des gouters proposés par nos intendants.





## **Le tally : Journal d'orpaillage**

Chaque fin de journée, le chef de campement compte le résultat du jour, le nombre de pépites trouvées, le poids de celles-ci et combien les chercheurs d'or pourront en tirer à la vente. Toutes ces informations sont rassemblées dans le journal d'orpaillage. Le journal contient également des textes des chercheurs d'or sur leur expérience et sur leurs trouvailles.

Vous l'aurez donc compris, il s'agit du Tally. Mais qu'est-ce que le Tally ? Il s'agit d'un vieux livre qui traîne chaque année sur la prairie et dans lequel tu peux écrire exactement ce que tu veux. Tu es libre d'y écrire aussi bien ton humeur du moment, une anecdote, une activité qui t'a marquée pendant le camp ou bien même une blague. Bref, tu as carte blanche. Il n'y a aucune règle, aucune limite. Le but de ce livre est simplement de garder une trace de ces 15 jours que la troupe passera ensemble. Il est certain que lorsque tu le reliras dans quelques années, tu te remémoreras bon nombre de souvenirs inoubliables.



## **La veillée de feu :**

On pourrait croire que durant la nuit, avec l'absence de clarté et le fait que tout le monde dorme, notre camp ne risque rien. Cependant, la nuit peut être dangereuse pour un chercheur d'or si celui-ci ne surveille pas son campement et son butin. En effet, certains pillards profitent de la nuit pour s'infiltrer en douce dans les camps de chercheurs d'or pour dérober leur butin.

C'est pour cette raison qu'à tour de rôle les différentes patrouilles veilleront à ce que personne ne s'introduise sur le campement et donneront l'alerte si des charognards osent entrer sur nos terres. Le sommeil étant très important, ils se relayeront durant la nuit pour que chacun puisse se reposer. Pour tenir le coup, les veilleurs auront de quoi manger et de quoi boire.

Les relais se font par petits groupes de 3-4. Ces moments, bien qu'ils puissent être stressants, sont aussi des moments où vous pourrez profiter du magnifique ciel illuminé par les étoiles et la lune. Le ciel d'août est réputé pour avoir un grand nombre d'étoiles et d'étoiles filantes. Ce sera aussi l'occasion de passer du temps rien qu'entre vous et ainsi de vivre un moment qui renforce l'ambiance dans votre patrouille, ce que vous ne pourriez pas faire durant une journée normale. Pour les plus jeunes d'entre vous, il s'agira peut-être d'une occasion d'affronter pour la première fois l'ambiance nocturne.

- Aux moindres danger ou suspicion de danger, il ne faut pas paniquer. Le chef de votre section (CP) ne dort pas loin et il suffira de le réveiller pour qu'il vienne vérifier s'il y a un réel danger.
- Il est demandé aux plus jeunes (1<sup>ère</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année) de rester dans les couchettes si ce n'est pas leur tour de veiller.
- Les relais seront toujours pensés de telle manière qu'un plus jeune se retrouve avec un aîné.

Le but des veillées n'est pas de faire face aux vireurs et de leur courir après. Un simple cri d'alerte suffit à les faire fuir. Une course poursuite dans la nature est dangereuse et inutile.





## L'uniforme de cérémonie

L'uniforme, ce n'est pas un bête tissu que tu utilises pour te protéger du froid, non! Tout d'abord, le porter est un signe de fierté d'être membre de cette fratrie qu'est la troupe scout. Ensuite, il permet aux extérieurs de voir ton appartenance au mouvement scout, d'apprendre à mieux te connaître, ton parcours, etc... L'uniforme te permettra surtout d'être remarqué par les plus jeunes (lors de la visite louveteaux par exemple), les parents ou même par des externes. Ces derniers sont ceux qu'il faut le plus impressionner par notre aspect et notre comportement pour que lorsque nous quitterons la prairie le 15 août ils aient une bonne image des scouts de MGBX. S'il te manque quelque chose de la liste suivante, la scouterie de Verviers ou Addax sont là pour toi. Ça sera une bonne occasion pour voir mamy ou pour apprendre à coudre.

**Chapeau** : il ne fait plus partie de l'uniforme officiel des scouts belges depuis les années septante, mais il offre bien des avantages comme une protection contre la pluie et le soleil. Soyons clairs, le chapeau te donnera le style de B-P autrement dit un look de tombeur.

**Foulard** : inventé pour pouvoir essuyer la vaisselle, panser et soigner. Ces fonctions sont aujourd'hui changées : il sert à symboliser notre belle unité. Le vert pour la nature, l'espérance, la jeunesse et la compréhension des autres. Le gris pour la fidélité, la douceur et la tranquillité. Il sera aussi très utile pour les jeux, pas de foulard veut dire perte de temps pour lancer ceux-ci.

**Short** : bleu marine en velours, qui t'empêchera d'être trempé sous la pluie ou de mourir de chaud sous la canicule wallonne habituelle. Ces shorts sont surtout plus résistants que le jeans ou les shorts de sport. Ils sauvent même des vies comme celles de Droucouli pour qui le short a permis de ne pas être rongé par de l'acide.

**Chemise** : bleu, symbole de l'air, et de la pureté et de la sagesse. Elle deviendra, au fil des années, un album souvenir pour toi grâce à tous les insignes que tu y ajouteras.

**Ceinturon** : garantis aux scouts de ne pas perdre leur short. Coûtant le même prix qu'une ceinture en cuir, il offre la classe scout en supplément.

**N'oublie pas qu'une inspection aura lieu tous les matins pour vérifier son état. Le scout est propre !**



## Les chants

En premier, la traditionnelle Brabançonne que je suppose vous connaissez déjà par cœur au vu de votre patriotisme démesuré !

Paroles :

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

En second, le chant mythique chanté depuis des décennies : le cantique des patrouilles. Nous le chanterons chaque soir avant d'aller dormir et il marquera la fin de notre journée.

Paroles :

*Seigneur, rassemblés près des tentes  
Pour saluer la fin du jour,  
Tes scouts laissent leurs voix chantantes  
Monter vers toi, pleines d'amour :  
Tu dois aimer l'humble prière  
Qui de ce camp s'en va monter,  
Ô toi, qui n'avais sur la terre  
Pas de maison pour t'abriter.  
Nous venons toutes les patrouilles,  
Te prier pour te servir mieux,  
Vois au bois silencieux,  
Tes scouts qui s'agenouillent !  
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux*

En troisième, le chant des promesses, à chanter lorsque les premières années rejoindront notre troupe.

Paroles :

*Devant tous je m'engage  
Sur mon honneur,  
Et je te fais hommage  
De moi, Seigneur  
Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus,  
Protège ma promesse, Seigneur Jésus.*



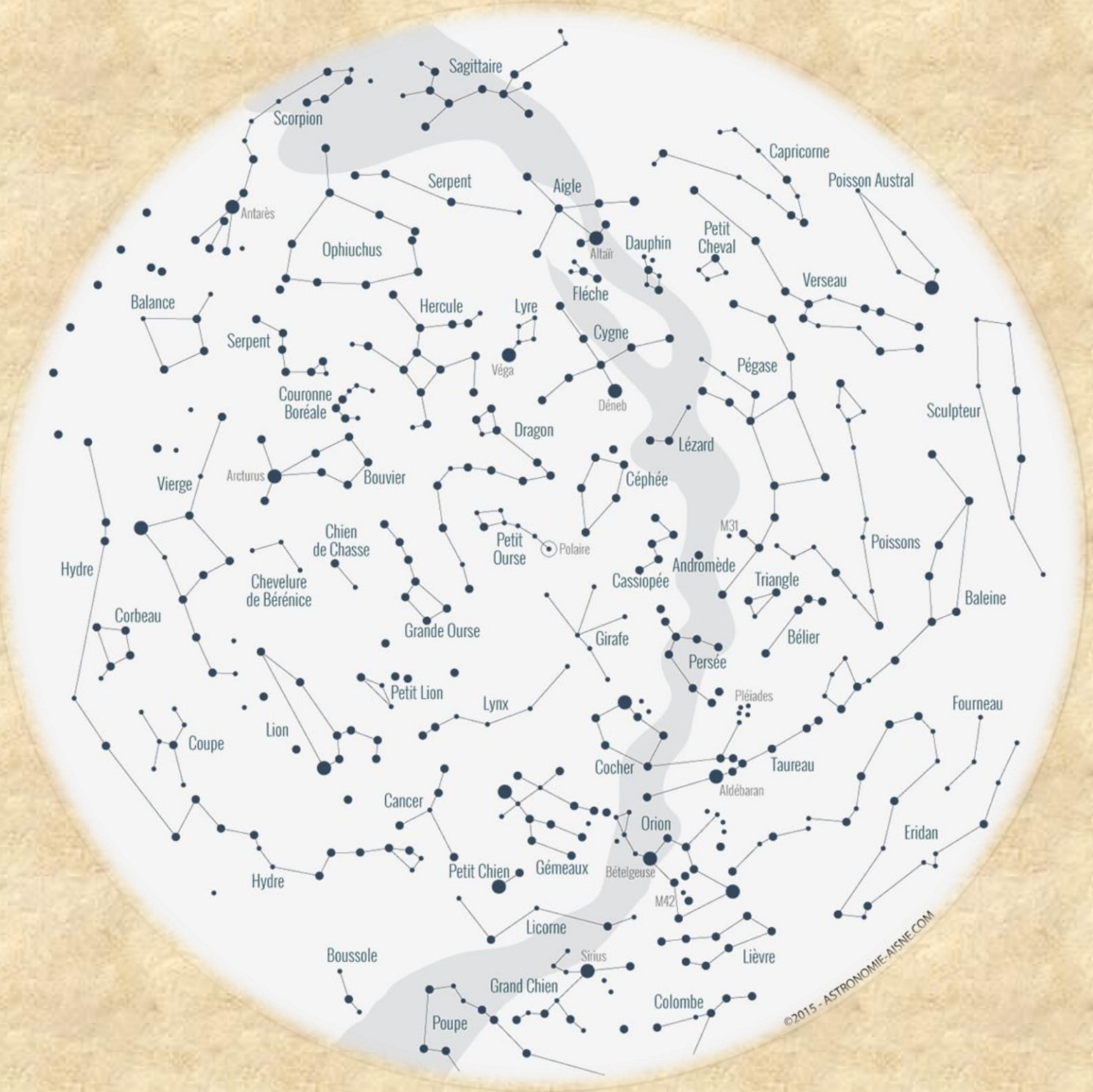


## Petit truc technique : les étoiles

La nuit, tu pourras facilement et exactement trouver le Nord au moyen de l'étoile Polaire, bien qu'elle ne soit pas la plus brillante. Pour la retrouver, il faut chercher la constellation de la Petite Ourse.

Grâce à la Grande Ourse, tu peux facilement retrouver cette constellation. Si tu prolonges la ligne formée par les deux étoiles formant le fond du « chariot » sur une distance égale à 5 fois celle qui sépare ces deux étoiles, tu tombes juste sur l'étoile Polaire !

Tu pourras aussi aisément trouver Cassiopée – c'est le W qui brille assez bas sur l'horizon !



## L'horaire au camp

8 h 00	Lever, gymnastique, toilette.
8 h 30	Rassemblement du début de journée : inspection uniforme et propreté, fanion d'honneur, présentation de la journée.
9 h 00	Déjeuner, vaisselle.
9 h 15	Rangements des sacs, de la tente, de l'abri et accomplissement des charges.
9 h 45	Inspection des divers rangements et charges.
10 h 00	Départ en activité de matinée.
11 h 30	Retour de 2 scouts pour cuisiner le diner.
12 h 30	Diner.
13 h 00	Vaisselle, sieste et détente.
14 h 15	Départ en activité.
16 h 00	Goûter.
16 h 30	Départ en activité.
18 h 30	Halte – arrêt des activités pour un temps de discussion et réflexion.
19 h 00	Souper et vaisselle.
20 h 30	Départ en activité de soirée.
23 h 00	Rassemblement final.
23 h 30	Couvre-feu.





## Dans ton sac

Voici quelques conseils pour partir en expédition 18 jours afin d'être sûr de surmonter n'importe quel imprévu. Pour pouvoir revenir les poches pleines d'or, il faut avant tout bien se préparer. Voici quelques conseils pratico-pratiques :

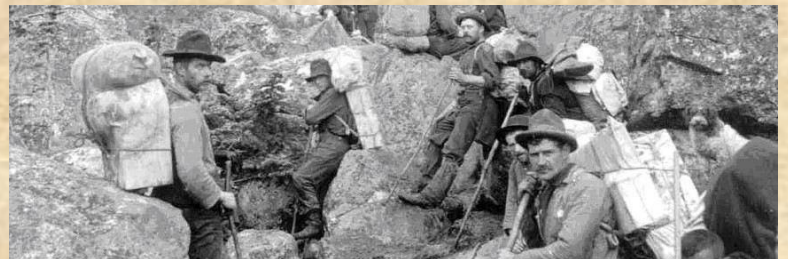
- Fais ton sac toi-même, comme ça tu sauras où se trouvent tes slips !
- Commence par rassembler tout ce que tu vas mettre dans ton sac avant de commencer à le remplir, ça te permettra de le remplir plus efficacement.
- Abandonne l'idée de prendre un pack de coca, 10 sachets de chips ou encore 5 Haikis. Tu n'auras pas la place... De plus, tu frustrerais nos intendants !

Il faudra te munir de deux sacs, un petit pour partir à la recherche des meilleurs filons de la région et un plus gros pour y conserver toutes tes affaires sur le campement de base. Durant le voyage jusqu'au Klondike et Morteahan, tu devras transporter ton paquetage toi-même. Veille donc à pouvoir le prendre sur le dos et qu'il ne soit pas trop lourd !



Dans le plus gros, il te faudra :

- Un matelas pneumatique (en bon état ! Tu ne voudrais pas te retrouver avec un matelas crevé après une nuit sur le camp)
- Un sac de couchage (on part en période estivale, mais les nuits sont fraîches : mieux vaut avoir trop chaud que trop froid)
- Une tenue de nuit
- Des paires de chaussettes. (Tu vois ce que tu prévois de prendre, ben prends en encore plus !)
- Des sweats et des pulls bien chauds (3 ou 4 semblables parfaits)
- Deux shorts scouts si tu as et d'autres shorts plus confortables pour le sport
- Des caleçons (il t'en faut au moins 10, tu ne voudrais pas les retourner deux fois non plus !)
- Ton maillot, un drap éponge et un gant de toilette pour aller te laver dans la rivière.
- Ton plus beau déguisement
- Il ne fait pas toujours beau, donc une veste et un k-way.
- N'oublie pas de prendre avec toi une bougie senteur citronnelle. C'est très important !
- Une casquette, un sombrero, un bonnet, un haut-de-forme, un chapeau melon, un panama, un béret, un boléro, un casque apulo-corinthien, une fontange, un Glengarry, un Haguma, une Kokochnik, un Mazzocchio, un Pileus cornutus ou encore un Spangenhelm ou un Schtreimel, bref... tout ce que tu as qui puisse te recouvrir la tête.
- Il te faudra également de quoi garder une hygiène proche du raisonnable. Pour cela, tu auras besoin de savon écoresponsable, de ta brosse à dents, de dentifrice, de fil dentaire, de crème hydratante, d'antiride, et de quoi te faire un masque ou un gommage.
- Des mouchoirs te seront aussi utiles.
- Un bouquet de fleurs à donner à ton chef préféré le premier jour (ça fait toujours plaisir)





- De la crème solaire : très important si tu veux que ta peau reste avec toi pour les 15 jours de camp.
- Une lampe-torche
- De quoi écrire, pour envoyer une lettre à papy et mamy ou à ta copine
- Ta gamelle et des couverts
- Un canif (pas un petit fien, hein, ni une machette)
- Une lampe de poche avec des piles de rechange !
- Une boussole (pas celle de l'appli de ton smartphone)
- Des essuies de vaisselle, pour toujours en avoir au moins un sec
- Ta musette



En ce qui concerne ton petit sac, celui-ci contiendra :

- Ton repas de midi pour le premier jour
- Une gourde remplie d'eau fraîche
- Les papiers d'identité nécessaires et les éventuels médicaments que tu dois prendre (tu peux également les confier au chef responsable (Thamin) qui se chargera de te les donner en temps voulu)

Pour finir, voici quelques éléments à éviter de mettre dans son sac :

- Une pioche et un pan, tu les achèteras sur place si besoin
- Une base, pas très utile sachant que tu ne sais pas la recharger et ça fait un peu camp de ...
- Ton GSM pour les mêmes raisons de que la base et si tu veux plus d'explications, va lire la section Back to Basic
- Un dictionnaire de traduction mexicain
- Un vase en porcelaine chinoise
- Ton cours de math, c'est les vacances quand même !!
- La photo de ton rat de compagnie
- Tes objets de valeurs, car tu risques juste de les abimer ou de les casser
- Ton costume d'indien, tu ne les berneras pas avec ton costume à deux sous





## **Renseignements pratiques**

Cette année, à nouveau, le camp s'organise selon les règles imposées par l'état et la fédération des scouts de Belgique. Cela veut dire que certaines de nos activités habituelles tombent malheureusement à l'eau. Notre troupe formera une bulle et celle-ci doit rester le plus hermétique possible. Nous ne pourrons donc pas organiser la visite parent et la visite Louveteaux. Ceci vous impose, vous, les scouts, à prévoir un sac avec tout le nécessaire pour l'ensemble du camp (18 jours cette année). Le seul contact possible sera par la poste.

Cependant, certaines règles ont été assouplies par rapport à l'année dernière. En effet, il nous sera permis de sortir de la prairie pour faire d'autres activités.

Toutes les mesures COVID-19 sont renseignées sur le site de MGBX (<https://mgbx.be/>). N'hésitez pas à contacter un chef pour de plus amples informations à ce sujet.

Pour le moment, aucune coupe de perches n'est prévue. Nous viendrons vers vous si nécessaire.

### **Départ de camp**

Jour : jeudi 29 juillet pour tous les scouts

Lieu : Au local

Heure : 8h30

En effet, les dates étant prévues depuis le début de l'année avec le projet du camp à l'étranger, nous avons décidé de garder ces dates inchangées. Ceci nous permettra de passer trois jours de plus tous ensemble.

### **Fin de camp**

Jour : 15 août

Lieu : Au local

Heure : 16h

Comme vous pouvez le voir, la fin du camp se fera directement au local. Ceci vous permettra, à vous les parents, de ne pas vous déplacer et de ne pas mobiliser 40 voitures à l'autre bout de la Belgique.

### **Prix du camp**

-165€ (ou 65€ si vous avez déjà effectué le premier paiement début 2021)

Ce montant est à verser sur le compte de la troupe (BE14 0682 1326 0183) en mentionnant « Camp 2021+ prénom/totem de votre enfant » **avant le 23 juillet**. Le camp étant allongé de trois jours, nous avons décidé d'augmenter le prix de 15€ par rapport à un camp normal.

### **Le courrier**

Comme dit plus haut, le courrier sera le seul moyen de communication/contact. Pour ce faire, vous pouvez envoyer les lettres et colis à l'adresse suivante :

Scouts de Mangombroux,  
Totem/Nom du scout,  
Rue de la Mergyre 36  
6880 Morte han (Bertrix)

### **Rappel des informations importantes et à ne surtout pas oublier**

Ne pas oublier :

- Faire le **payement avant le 23 juillet**
- Ne pas oublier de compléter **la fiche santé** et la donner à Thamin le premier jour (ou l'envoyer par mail [troupe.mgbx.hf15@gmail.com](mailto:troupe.mgbx.hf15@gmail.com))
- Ne pas oublier la **carte d'identité** à donner également à Thamin le premier jour du camp
- Les **médicaments** à donner à Thamin seront également donnés le premier jour avec une fiche d'explication claire et précise)
- (si souhaité) Le papier de la mutuelle pour bénéficier d'un remboursement de camp de vacance à donner avec la fiche médical à Thamin

Si vous avez la moindre question, crainte, etc., n'hésitez pas à prendre contact avec un membre du staff. Les numéros et rôles des différents chefs se trouvent sur le site MGBX.

(<https://mgbx.be/troupe/>)





## Fiche santé individuelle

À compléter par les parents, représentant légal ou membre majeur au début de chaque année scout, avant le camp ou la formation.

Emplacement pour  
une vignette de mutuelle  
Coller ici

Emplacement pour  
une vignette de mutuelle  
Coller ici

**Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées. N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.**

### Identité du participant

Nom : ..... Prénom : .....

Né(e) le ..... Numéro de registre national : .....

Adresse : rue ..... n° ..... bte .....

Localité : ..... CP : ..... tél. / GSM : .....

Pays : ..... Email : .....

### Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom et Prénom :	Nom et Prénom :
Lien de parenté :	Lien de parenté :
Tél. / GSM :	Tél. / GSM :
Email :	Email :
Remarque(s) :	Remarque(s) :

### Coordonnées du médecin traitant

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

Tél. / GSM : .....

### Informations confidentielles concernant la santé du participant

Taille : ..... Poids : .....

Le participant peut-il prendre part aux **activités** proposées ? (sport, excursions, jeux, baignade...) OUI - NON

Le participant sait-il **nager** ? Très bien / Bien / Moyennement bien / Difficilement / Pas du tout

Le participant souffre-t-il (de manière permanente ou régulière) de :

<input type="checkbox"/> diabète	<input type="checkbox"/> mal des transports	<input type="checkbox"/> affection cardiaque	<input type="checkbox"/> handicap mental
<input type="checkbox"/> asthme	<input type="checkbox"/> rhumatisme	<input type="checkbox"/> affection cutanée	<input type="checkbox"/> handicap moteur
<input type="checkbox"/> épilepsie	<input type="checkbox"/> énurésie nocturne	<input type="checkbox"/> somnambulisme	<input type="checkbox"/> maux de tête / migraines

Si vous avez coché une ou plusieurs cases, merci d'indiquer la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir :

.....  
.....



Quelles sont les autres **maladies importantes ou les interventions chirurgicales** qu'a dû subir le participant ?  
(appendicite, rougeole...) + années respectives

.....  
.....

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants pour le bon déroulement des activités / du camp (problèmes de sommeil, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...) :

.....  
.....

Le participant est-il en ordre de **vaccination contre le tétanos** ? NON - OUI

Date du dernier rappel : .....

Le participant est-il **allergique à certaines substances, aliments ou médicaments** ? OUI - NON

Si oui, lesquels ? .....

Quelles en sont les conséquences ? .....

A-t-il un **régime alimentaire particulier** ? Si oui, lequel ? .....

.....

Le participant doit-il **prendre des médicaments quotidiennement** ? NON - OUI

Si oui, lesquels ? .....

Préciser le dosage et les quantités : .....

Quand ? .....

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? OUI - NON (*nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants*)

**Si le participant fait partie d'un groupe à risques du covid-19 (voir liste jointe) :**

Celui-ci a reçu un avis favorable de son médecin traitant quant à sa participation au camp 2020.

Les coordonnées complètes du médecin traitant ont été renseignées sur le recto de la fiche santé.

### Remarques

Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments suivants et ce à bon escient : paracétamol, antiseptique (de type Chlorhexidine), pommade apaisante (sur avis médical ou du pharmacien).

*« Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement. »*

Date et signature du parent

Date et signature du parent

*Le traitement des données médicales est effectué dans le cadre de nos activités légitimes et moyennant les garanties appropriées, conformément à l'article 9 §2 du Règlement général relatif à la protection des données. Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la législation relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006, modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires, et sont soumis au secret professionnel tel que stipulée dans l'article 458 du Code pénal.*

*Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté. Vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites au plus tard un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.*

*Les informations relatives à nos traitements et à vos droits en qualité de personnes concernées sont disponibles dans notre charte de protection des données personnelles (disponible sur [lesscouts.be/vieprivée](http://lesscouts.be/vieprivée)).*

