

CARNET DE CAMP



CAMP EPERION

Château de Bouillon
11 - 25 juillet 2026

"Courage, honneur et fraternité sous les étoiles."

Nom du participant : _____



ROYAUME D'ÉPERION



INVITATION OFFICIELLE AU GRAND BANQUET



À l'attention des Grandes Maisons d'Éperion,

Par la présente, et selon les traditions ancestrales qui lient nos peuples depuis des générations, le Conseil des Huit vous convie au Grand Banquet de l'Alliance, célébration annuelle de la paix, de l'équilibre et de l'unité du royaume.

En ce jour solennel, où les vents changent et où les cycles du monde s'harmonisent, les représentants des grandes forces d'Éperion se réuniront afin d'honorer les liens qui nous unissent et de veiller à la stabilité du royaume.

Cette année marque une occasion exceptionnelle. En signe de confiance et pour sceller davantage notre alliance, le Conseil a choisi de confier aux plus grandes Maisons un présent rare et sacré.

Votre présence est requise afin de recevoir ce don et de prendre part aux festivités qui suivront.

Date : 12 juillet 2026

Lieu : Palais des Huit, Bouillon

Tenue : Tenue traditionnelle exigée

Scellé par le Conseil des Huit
Que nul n'ignore cet appel.

The book cover is a rich, dark brown leather with intricate gold-tooled decorations. At the top, two griffins with wings and horns stand on either side of a large, multi-pointed starburst. The title 'ROYAUME D'ÉPERION' is embossed in a bold, serif font. Below the title is a large, circular emblem containing a glowing blue globe, surrounded by a complex geometric and floral design. A small, shield-shaped metal clasp with a starburst is attached to the right edge. The spine on the left shows several raised bands.

ROYAUME
D'ÉPERION



LE CONSEIL DES HUIT

QUI SOMMES-NOUS ?

Depuis des siècles, lorsque les vents d'Épérior changent
et que les équilibres du monde vacillent, huit figures se lèvent
pour veiller sur le royaume.

Ils ne sont ni rois, ni conquérants.
Ils sont les garants d'un équilibre fragile.

Le Conseil des Huit rassemble les représentants des plus grandes
forces d'Épérior : la magie, la nature, la pierre, le feu, la loyauté,
la force brute, la vigilance et la sagesse.

Chacun incarne un peuple.
Chacun porte une vision.
Chacun détient une part du destin du royaume.

Réunis autour de la Table du Conseil, ils observent, débattent
et décident. Leurs paroles peuvent apaiser les conflits...
comme déclencher des épreuves.

Car autrefois, les peuples étaient divisés.
Les guerres ont failli briser Épérior.
C'est de ces erreurs qu'est née leur alliance.

Depuis ce jour, une promesse les unit :
ne jamais laisser le monde sombrer à nouveau dans le chaos.

Mais l'équilibre est fragile.
Et lorsque le Conseil se réunit...
le destin d'Épérior peut basculer.



SOUSLÉNDAR

—◆— Maître des Arcanes —◆—



Ancien au savoir sans limite,
SousléNDAR veille sur les
mystères d'Épérior depuis
des temps oubliés.

Gardien des connaissances
interdites et fondateur de la
Maison des Mages, il incarne
la sagesse et l'équilibre.

Lorsque sa voix s'élève,
même les plus puissants
écoutent.

Car là où réside le savoir...
réside le destin.



NERPHÉA

Reine des Fées

Gardienne de la Forêt des Anciens



Née de la magie originelle
d'Épérion, Nerphèa incarne
la vie et l'harmonie.

Reine des Fées et cœur
de la Forêt des Anciens,
elle veille sur un sanctuaire
aussi ancien que
le monde lui-même.

Derrière sa douceur
se cache une puissance
immuable.

Car lorsque la nature
est menacée...
la lumière devient tempête.



KORVAYR

Maître des Flammes Primordiales

— Maître Drakéide —



Né du feu et de la cendre,
Korvayr incarne la puissance
des flammes anciennes.

Maître des Drakéides,
il manie le feu avec une
maîtrise absolue,
capable de détruire...
ou de forger.

Sa force est redoutable,
mais sa volonté
est inébranlable.

Car tant que
sa flamme brûle...
Épéion tiendra.



GRIMSAC

Seigneur des Hautes-Mines

Seigneur Nain



Forgé dans la pierre et le feu,
GrimSac incarne la force et la
stabilité des montagnes
d'Éperion.

Maître des profondeurs,
il veille sur les secrets enfouis
et les richesses anciennes.

Homme de peu de mots,
mais d'une volonté inébranlable,
il impose le respect
par sa seule présence.

Car tant que la pierre tient...
le royaume ne pliera pas.



BURUNDOR

Gardien du Serment

Haut Chevalier du Royaume

Né pour défendre le Royaume,
Sir Burundor incarne la noblesse
des chevaliers d'Épéion.

Gardien du Serment
et protecteur des citadelles,
il veille sur l'honneur
et la justice, l'épée toujours
prête à défendre la lumière.

Son courage est sans faille
et sa loyauté inébranlable,
car tant que son serment tient...
le Royaume ne tombera pas.





TROLLAJOU

Chef des Cavernes

Chef des Trolls

Né de la pierre et des tempêtes,
Trollajou incarne la force brute
des montagnes d'Éperion.

Chef respecté, il règne par la puissance
et ne plie devant rien.

Gardien des terres sauvages,
il protège ce que nul autre
n'oserait défendre.

Car tant qu'il reste debout...
les montagnes d'Éperion
ne tomberont pas.



GULAWENOR

Lame des Frontières Sylvestres

— Dame des Hauts-Feuillages —

Gardienne des forêts anciennes,
Gulawenor incarne la vigilance
et la discipline des Elfes d'Éperion.

Maitresse des sentinelles sylvestres,
elle veille sur les frontières et
protège l'équilibre fragile de la nature.

Silencieuse mais redoutable,
elle agit là où l'ombre menace.

Car si la forêt vit...
c'est grâce à ceux qui la défendent.



MARINDRAE

Voix des Étoiles

— Ambassadrice des Hauts-Elfes —

Guidée par les astres,
Marindrae incarne la sagesse
et la clairvoyance d'Éperion.

Messagère de paix, elle
maintient l'équilibre entre
les peuples.

Douce mais déterminée,
elle voit ce que les autres
ignorent.

Car là où brillent les étoiles...
le destin s'éclaire.



LES CINQ GRANDES MAISONS D'ÉPÉRION

Depuis des générations, les Grandes Maisons d'Épérior se tiennent comme les piliers du royaume. Chacune incarne une force unique, une tradition et une vision qui lui sont propres.

Elles ne sont pas de simples lignées, ni de simples territoires... mais les héritières d'un savoir ancien, transmis à travers les âges.

Sous le regard du Conseil des Huit, elles protègent les terres, guident les peuples et veillent à la stabilité du royaume.

Leur influence s'étend bien au-delà de leurs frontières, façonnant l'avenir d'Épérior à chaque décision.

Unies par le devoir, parfois divisées par leurs différences, elles avancent pourtant dans un même but :
préserver l'équilibre du monde.

Car sans les Grandes Maisons...
Épérior ne saurait perdurer.



LES PÊLIS

Maison des Mages



INSPIRATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- Capes et robes
- Baguettes ou bâtons
- Livres de sorts
- Symboles magiques
- Accessoires mystiques



LES PUMAS

Maison des Elfes



INSPIRATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- Oreilles d'elfe
- Couronnes de feuilles ou fleurs
- Capes fluides
- Arcs et flèches
- Maquillage ou tatouages mystiques



LES JAGS

Maison des Nains



INSPIRATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- Casques et armures
- Fausses barbes
- Haches et marteaux
- Ceintures et gants
- Accessoires de forge



LES MARSUS

Maison des Drakeides



INSPIRATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- Cornes et accessoires
- Capes et armures
- Effets de feu
- Yeux draconiques



PATROUILLE DES YACKS

Maison des Trolls



INSPIRATIONS ET ÉQUIPEMENTS

- Peaux et fourrures
- Corne et accessoires
- Armures primitives
- Armes simples
- Peintures de guerre

ANNONCES DU ROYAUME D'ÉPÉRIION

Date du rassemblement: Le camp se tiendra du **11 au 25 juillet** 2026.

Nous vous attendrons le **samedi 11 à 11h**, en la prairie désignée.

Le retour aura lieu le **samedi 25 à 12h**, en ce même lieu.

Pré-rassemblement: Les Chefs de Patrouille (CP) et Seconds de Patrouille (SP) sont attendus le **9 juillet à 11h00**, au même endroit, pour le pré-camp.

Lieu de rassemblement: Le camp se déroulera dans une prairie située dans la ville de Bouillon. Elle se trouve aux coordonnées suivantes :
(**49.790143, 5.053078** (Google maps)).

Le chemin sera balisé comme à l'accoutumée. Veillez à suivre attentivement les panneaux Éperviers et non ceux d'autres troupes.

Le courrier:

**TOTEM - PRÉNOM NOM
TROUPE ÉPERVIER 10HB
RUE DE LA SENTINELLE 26,
6831 NOIREFONTAINE BOUILLON**

Paiement du camp: La participation s'élève à : 235 euros pour le premier enfant, 220 euros pour les suivants dans la troupe.

- Le montant est à verser au plus tard pour le 1er juillet 2026 sur le compte de la troupe : **BE68 0013 6966 2834** , avec en communication : « Nom et prénom du scout + Camp Bouillon 2026 »
- Pour des raisons d'organisation, nous insistons sur la présence de chaque scout durant toute la durée du camp.
- Le paiement fait office d'inscription. En cas d'absence, merci de nous prévenir suffisamment à l'avance.

- Nous rappelons que l'aspect financier ne doit en aucun cas être un obstacle à la participation de votre enfant. En cas de difficulté, n'hésitez pas à contacter Souslik, notre trésorier, au 0471/11.05.84. Une solution sera trouvée en toute confidentialité.

PAPIERS IMPORTANTS



LA FICHE MÉDICALE À COMPLÉTER AVEC TOUTES LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES.

IL EST IMPORTANT POUR NOUS D'ÊTRE AU COURANT DE CERTAINS PROBLÈMES POUVANT ENTRAÎNER DES CONSÉQUENCES SUR LA VIE DU CAMP (ALLERGIES, PROBLÈMES ALIMENTAIRES, INCONTINENCE, ETC.)



L'AUTORISATION PARENTALE



LA CARTE D'IDENTITÉ ! (TRÈS IMPORTANTE !)

VOUS TROUVEREZ CES PAPIERS SUR LE SITE "SCOUTSINCOURT.BE" OU SUR LE SITE DE LA FÉDÉRATION DES SCOUTS.

LA CARTE D'IDENTITÉ EST À REMETTRE À SAPAJOU LE PREMIER JOUR DU CAMP

LA FICHE MÉDICALE ET L'AUTORISATION PARENTALE SONT À TÉLÉCHARGER SUR LE SITE "TROOPFLOW" POUR LE CAMP, CELA PERMET DE REGROUPER TOUT SUR UNE PLATEFORME ET C'EST DONC PLUS FACILE POUR NOUS :))

RYTHME D'UNE JOURNÉE À ÉPÉRION

• 8H00 :

UN RAYON DU SOLEIL D'ÉPÉRION TRAVERSE LA PRAIRIE... DEBOUT, JEUNES AVENTURIERS !

• 8H30 :

QUE LA DANSE S'ÉVEILLE ! UN PAS À DROITE, UN PAS À GAUCHE... ET QUE LA BONNE HUMEUR RÉSONNE DANS LE CAMP !

• 9H00 :

LES MARMITES CHANTENT ET LES ESTOMACS GRONDENT... PETIT DÉJEUNER, PUIS RANGEMENT DES TENTES POUR LES PLUS TÊMÉRAIRES !

• 10H00 :

Ô ÉPÉRION, TERRE DE NOS EXPLOITS... RASSEMBLEMENT EN UNIFORME, PRÊTS À SERVIR LA TROUPE !

• 10H10 :

QUE LES ÉPREUVES COMMENCENT ! À VOUS DE JOUER, SCOUTS D'ÉPÉRION !

• 12H30 :

LA FAIM SE FAIT SENTIR... À TABLE, COMPAGNONS ! QUE LE FESTIN DÉBUTE !

• 14H00 :

LE REPOS EST TERMINÉ... QUE LES JEUX REPRENENT ET QUE L'AVENTURE CONTINUE !

• 16H00 :

UNE PAUSE BIEN MÉRITÉE... PLACE AU GOÛTER !

• 17H00 :

DIRECTION LES EAUX PURIFICATRICES ! IL EST TEMPS DE SE RAFFRAÎCHIR, AVENTURIERS POUSSIÉREUX !

• 18H00 :

AUX FOURNEAUX ! PRÉPAREZ UN FESTIN DIGNE DES GRANDES MAISONS D'ÉPÉRION !

• 19H00 :

LE BANQUET EST SERVI... BON APPÉTIT !

• 21H00 :

LA NUIT TOMBE SUR ÉPÉRION... PLACE AUX VEILLÉES ET AUX RÉCITS SOUS LES ÉTOILES !

• 23H00 :

LE CALME REVIENT SUR LE CAMP... AU REPOS, HÉROS DE DEMAIN.

LES MOMENTS IMPORTANTES

La Totémisation :



CONNAISS-TU L'ORIGINE DU TOTEM ? CELA REMONTE À BADEN POWELL (BP POUR LES INTIMES), QUI S'EST INSPIRÉ DES TRIBUS INDIENNES. DANS CELLES-CI, LE TOTEM CONSISTAIT À RECONNAÎTRE LES QUALITÉS D'UN ANIMAL CHEZ QUELQU'UN. MAIS AUJOURD'HUI ? LE TOTEM EST DEVENU UN SYMBOLE. IL REPRÉSENTE UN CADEAU OFFERT PAR LA TROUPE À SON NOUVEAU SCOUT EN SIGNE DE BIENVENUE. C'EST UNE FAÇON POUR LA TROUPE DE MONTRER QU'ELLE A PRIS LE TEMPS DE LE CONNAÎTRE, DE L'INTÉGRER. LE CHOIX DU TOTEM EST DONC MÛREMENT RÉFLÉCHI, ATTRIBUÉ AU SCOUT EN FONCTION DE SES SIMILITUDES AVEC UN ANIMAL.

La Qualification :



LE QUALI, ABRÉVIATION DE QUALIFICATIF, DÉSIGNE UN ADJECTIF, UN MOT OU UNE BRÈVE PHRASE IMAGÉE ATTRIBUÉE AU SCOUT LORS DE SON DEUXIÈME CAMP. SON OBJECTIF EST DE METTRE EN LUMIÈRE UNE CARACTÉRISTIQUE DE SA PERSONNALITÉ. CONTRAIREMENT À L'ÉPREUVE DU TOTEM, CELLE DU QUALI A UNE AUTRE FINALITÉ. ELLE ENCOURAGE LE SCOUT À RÉFLÉCHIR SUR LUI-MÊME AFIN DE MIEUX SE CONNAÎTRE ET DE PERMETTRE À LA TROUPE DE LE DÉCOUVRIR PLUS EN PROFONDEUR.

Les 10 lois scoutes :



ART. 1 : LE SCOUT FAIT ET MÉRITE CONFIANCE

ART. 2 : LE SCOUT S'ENGAGE LÀ OÙ IL VIT

ART. 3 : LE SCOUT REND SERVICE ET AGIT POUR UN MONDE PLUS JUSTE

ART. 4 : LE SCOUT EST SOLIDAIRE ET EST UN FRÈRE POUR TOUS

ART. 5 : LE SCOUT ACCUEILLE ET RESPECTE LES AUTRES

ART. 6 : LE SCOUT DÉCOUVRE ET RESPECTE LA NATURE

ART. 7 : LE SCOUT FAIT TOUT DE SON MIEUX

ART. 8 : LE SCOUT SOURIT ET CHANTE MÊME DANS LES DIFFICULTÉS

ART. 9 : LE SCOUT PARTAGE ET NE GASPILLE RIEN

ART. 10 : LE SCOUT RESPECTE SON CORPS ET DÉVELOPPE SON ESPRIT CÉRÉMONIAL

La Promesse :



LA PROMESSE EST UN ACTE D'ENGAGEMENT VIS-À-VIS DES VALEURS PRÔNÉES PAR LE SCOUTISME (LA LOI

SCOUTE), POSÉ PAR UN ÉCLAIREUR FACE À SES PAIRS, LES AUTRES ÉCLAIREURS DE LA TROUPE. GÉNÉRALEMENT,

PENDANT SON DEUXIÈME CAMP, UN ÉCLAIREUR EST AMENÉ À POSER CE GESTE SYMBOLIQUE, TEMPS FORT DE

SA VIE À LA TROUPE. LA PROMESSE EST UN ACTE PERSONNEL, IL N'Y A PAS D'OBLIGATION À LA VIVRE. DE MÊME,

IL N'Y A PAS DE FREIN À METTRE DE LA PART DE QUICONQUE.

L'uniforme

COMME TOUJOURS, L'UNIFORME EST OBLIGATOIRE AU CAMP, VOICI UN PETIT RAPPEL DE L'UNIFORME COMPLET.

LA CHEMISE SCOUTE :



(LES BADGES NE SONT PAS OBLIGATOIRES, MAIS SI VOUS VOULEZ VOUS LES PROCURER, VOUS POUVEZ ALLER EN SCOUTERIE POUR LES ACHETER)

LE FOULARD SCOUT :



(AUSSI DISPONIBLE EN SCOUTERIE SI BESOIN)

LE SHORT :



(LE SHORT SCOUT SCOUT EST CONSEILLÉ, MAIS SI VOUS N'EN AVEZ PAS PAS DE SOUCIS UN SIMPLE SHORT FERA L'AFFAIRE. LES BAS SONT BIEN ÉVIDEMMENT AUTORISÉS. ON EST EN CAMP, NOUS ACCEPTONS DONC LES PANTALONS ET LES TRAININGS LORS DES MOMENTS UN PEU PLUS COCOONING)

A prendre avec soi

VÊTEMENTS :

- SHORTS
- PANTALONS (POUR UNE FOIS QUE VOUS Y AVEZ DROIT)
- T-SHIRTS
- PULLS OU SWEAT-SHIRTS
- SOUS-VÊTEMENTS
- CHAUSSETTES (EN LAINE ET EN COTON POUR ÉVITER LES CLOCHES)
- PYJAMAS
- PAIRE DE BASKETS
- CHAUSSURES DE MARCHÉ
- VESTE CHAUDE ET K-WAY (OU CAPE)
- MAILLOT

MATÉRIEL DE COUCHAGE :

- SAC DE COUCHAGE
- MATELAS PNEUMATIQUE OU MOUSSE (PAS DE LIT DE CAMP !)
- OREILLER SI NÉCESSAIRE
- COUVERTURE POUR LES FRILEUX

MATÉRIEL DE TOILETTE :

- ESSUIES DE BAIN
- ESSUIES ET GANTS DE TOILETTE
- SAVON ET SHAMPOOING ÉCOLOGIQUES
- BROSSÉ À DENTS ET DENTIFRICE
- TES USTENSILES HABITUELS (BROSSE, PEIGNE, ÉLASTIQUES À CHEVEUX, ETC.)
- TON NÉCESSAIRE DE TOILETTES INTIMES (POUR LES FILLES, SERVIETTES/TAMPONS).

NOUS INSISTONS SUR
L'ASPECT
ÉCOLOGIQUE !

MATÉRIEL DIVERS :

- LAMPE DE POCHE ET PILES
- PAPIER ET ENVELOPPES (+ADRESSES !)
- DE QUOI ÉCRIRE
- MOUCHOIRS
- TES MÉDICAMENTS ÉVENTUELS
- DÉGUISEMENT (MEGA STYLEÉ SVP)
- UN PETIT SAC À DOS
- ESSUIES DE VAISSELLE !
- BOTTES EN CAS DE FORTES PLUIES
- CRÈME SOLAIRE (INDICE 30 MINIMUM)
- CHAPEAU/CASQUETTE
- PINCES À LINGE
- UNE GAMELLE PAR PERSONNE
- UNE GOURDE PAR PERSONNE
- UN CANIF

MATOS DE PATROUILLE

AU MOINS :

- 2 ASSIETTES PAR PERSONNE
- COUVERTS EN SUFFISANCE
- 1 BOLS PAR PERSONNE
- 1 Gobelets par personne
- 2 LOUCHES
- 2 CUILLÈRES EN BOIS
- 1 OUVRE-BOÎTE (QUI FONCTIONNE)
- LIQUIDE VAISSELLE ÉCOLOGIQUE
- SUCRE
- ALUMINIUM
- 2-3 ÉPLUCHEURS
- 1 FOUET
- 1 CRUCHE
- BELLE-MÈRE
- ÉPONGES
- ÉPICES
- MANIQUES
- 3 CASSEROLES À COUVERCLE
- 2 POÊLES
- PLANCHES À DÉCOUPER
- PASSOIRES
- ESSUIS DE VAISSELLE
- RÉCIPIENT GRADUÉ
- BASSINES
- DRAPS OU BÂCHES POUR LA FEUILLÉE
- BÂCHES
- GRILLE POUR LE FEU
- ALLUMETTES
- PAPIER JOURNAL EN SUFFISANCE
- 2 HACHES
- FANIONS DE PATROUILLE
- 2 SCIES
- 2-3 MAILLETS
- 3-4 PElLES PIOCHES
- PAPIER WC EN SUFFISANCE
- 1 BIDOUILLE

Nous vous demandons d'avoir, par patrouille, un petit extincteur (comme ceux que l'on trouve dans les voitures). Ceci pourrait être utile en cas de grand vent pour éteindre un feu récalcitrant. Nous insistons donc là-dessus !

Une malle “bouffe” est autorisée, mais pensez à ne pas vous goinfrer entre les repas et à doser les chips et les bonbons :))

COORDONNÉES DES CHEFS



SAPAJOU (TROLLAJOU)
CHEF RESPONSABLE
ROBDUCOBU@GMAIL.COM
0492/20.57.39



SOUSLIK (SOUSLÉNDAR)
TRÉSORIER
CYP.LECLERCQ@GMAIL.COM
0471/11.05.84



NERPA (NERPHÉA)
COMMUNICATION
GABRIELLE.VERHAERT@GMAIL.COM
0472/38.52.63



GULAWANI (GULAWENOR)
PHARMACIE
JEANET.DUBO@GMAIL.COM
0495/75.59.87



CORSAC (GRIMSAC)
INTENDANCE/LOGISTIQUE
MATHIEULAMBERT2103@GMAIL.COM
0471/49.70.95



BURUNDUK (BURUNDOR)
MATÉRIEL
IGNACEJACQUET@GMAIL.COM
0491/91.72.81



KORAT (KORVAYR)
PHARMACIE
MALAISEKOLOUIS@GMAIL.COM
0471/45.40.68



MARINE (MARINDRAE)
GOUTER & ANNIVERSAIRE
MARINE.DPCH@GMAIL.COM
0486/55.22.81

LES INTERDITS RESTENT CHEZ EUX COMME CHAQUE ANNÉE

LES GSM SONT INTERDITS, DE MÊME QUE LES BAFFLES, IPODS, TABLETTES OU AUTRES... ON PRÉFÈRERA UNE RADIO OU AUTRE QUI DIFFUSE DE LA MUSIQUE POUR TOUT LE MONDE. SACHEZ QUE LE STAFF N'EST NULLEMENT RESPONSABLE EN CAS DE PERTE, DE VOL OU DE DÉGÂTS.

TOUS LES ALCOOLS, STUPÉFIANTS, CIGARETTES SONT STRICTEMENT INTERDITS ET LEUR DÉCOUVERTE PROVOQUERA LE RENVOI IMMÉDIAT DU SCOUT ! NOUS AVONS, L'AN DERNIER, ÉTÉ TÉMOINS DE PLUSIEURS SCOUTS QUI CACHAIENT LEURS GSM POUR L'UTILISER PENDANT LE CAMP. NOUS VOUS DEMANDONS S'IL-VOUS-PLAÎT DE FAIRE L'EFFORT DE LE LAISSER CHEZ VOUS OU BIEN DE NOUS LE DONNER AU DÉBUT DE CAMP OÙ IL SERA GARDÉ EN LIEU SÛR. C'EST VRAIMENT DOMMAGE DE DEVOIR JOUER LA POLICE À CE NIVEAU-LÀ, PROFITEZ DE CES 15 JOURS UN PEU DÉCONNECTER ;)).

SI NÉANMOINS, VOUS VOUS RETROUVEZ DANS UN CAS PARTICULIER DANS LEQUEL VOUS ATTENDEZ UNE NOUVELLE URGENTE OU AUTRE, N'HÉSITÉS PAS À NOUS EN FAIRE PART. NOUS SERONS TOTALEMENT COMPRÉHENSIFS ET TROUVERONS UN ARRANGEMENT ENSEMBLE.

IMPOTS DE PATROUILLE

LES IMPOTS DE PATROUILLE, C'EST QUOI ET À QUOI ÇA SERT ?



PENDANT L'ANNÉE, CHAQUE PATROUILLE A MIS LA MAIN À LA PÂTE POUR RÉCOLTER UN PEU D'ARGENT. MAIS CE N'EST PAS JUSTE POUR FAIRE JOLI ! DÈS L'ARRIVÉE AU CAMP, UNE PARTIE DE CETTE CAGNOTTE , QU'ON APPELLE LES IMPÔTS DE PATROUILLE , EST REMISE AUX CHEFS.

POURQUOI ?

TOUT SIMPLEMENT POUR ALLÉGER LE COÛT DU CAMP ! CET ARGENT SERT À ACHETER LES PERCHES, CORDES ET AUTRES MATOS INDISPENSABLES POUR CONSTRUIRE LES PILOTIS COMME DES PROS.

ET LE RESTE ALORS ? EH BIEN, IL RESTE DANS LES MAINS DES SCOUTS ! ILS L'UTILISERONT POUR LE CONCOURS CUISINE (INGRÉDIENTS, DÉCO, AMBIANCE DE FOLIE), ET PENDANT LE HIKE POUR S'OFFRIR UN PETIT KIFF ENTRE PATROUILLES : UNE ACTIVITÉ, UNE FRITE, UNE RADIO... OU TOUT ÇA EN MÊME TEMPS !



LES POUX

« OOOOOOOH MAIS BEAUCOUP TROP MIGNON CETTE PETITE BÊTE, JE PEUX L'ADOPTER ? » NON

BLAGUE A PART, NOUS SAVONS TOUS QUE CES PETITES BÊTES QUI AIMENT SE CACHER DANS NOS CHEVEUX SONT EXTRÊMEMENT DÉRANGEANTE. MAIS LES CAMPS EST L'ENDROIT OU IL Y A LE PLUS DE CHANCE D'EN ATTRAPER, ... NOUS VOUS DEMANDONS SVP DE BIEN VOULOIR REGARDER SI VOTRE ENFANT NE SE GRATTE PAS ET N'A PAS DE PETITES BESTIOLES QUI L'ACCOMPAGNE AVANT LE CAMP ET LUI FAIRE UN SHAMPOING SI BESOIN.



MERCI D'AVANCE :))

CÉRÉMONIAL DE PROMESSE

LE CHEF : « Y A-T-IL UN SCOUT DANS LA PATROUILLE DES [INSÉRER NOM DE LA PATROUILLE] QUI DÉSIRE FAIRE SA PROMESSE ? »

LE CP : « OUI, [INSÉRER TOTEM DU PROMETTANT] DÉSIRE FAIRE SA PROMESSE. »

LE CHEF : « LA PATROUILLE DES [INSÉRER NOM DE LA PATROUILLE CONCERNÉE] EST-ELLE PRÊTE À AIDER [INSÉRER TOTEM DU PROMETTANT CONCERNÉ] À VIVRE L'AVENTURE ? »

LA PATROUILLE : « [RÉPONSE PERSONNELLE] »

LE CHEF : « [TOTEM DU PROMETTANT], À QUOI T'ENGAGES-TU EN FAISANT TA PROMESSE ? »

LE PROMETTANT : « [RÉPONSE PERSONNELLE] »

LE CHEF : « CONFIANT EN TA LOYAUTÉ, NOUS SOMMES HEUREUX DE T'ACCUEILLIR DANS LA COMMUNAUTÉ SCOUTE. »

LE PROMETTANT : « SÛR DE VOTRE AMITIÉ, JE PROMETS DE VIVRE SELON LA LOI DES SCOUTS POUR AIMER DAVANTAGE LES AUTRES ! » OU « SÛR DE VOTRE AMITIÉ, JE PROMETS DE VIVRE SELON LA LOI DES SCOUTS POUR AIMER DAVANTAGE LES AUTRES ET RÉPONDRE AINSI À L'APPEL DE DIEU ! »

LE PROMETTANT ET SA MARRAINE/SON PARRAIN FONT FACE À LA TROUPE, LE CHEF DE TROUPE LANCE UN SALUT ET ILS Y RÉPONDENT.

LE CHANT DE LA PROMESSE CLÔTURE LA CÉRÉMONIE DE PROMESSE DU PROMETTANT

CHANT DE LA PROMESSE

DEVANT TOUS JE M'ENGAGE
SUR MON HONNEUR
ET JE TE FAIS HOMMAGE
DE MOI, SEIGNEUR
JE VEUX T'AIMER SANS CESSÉ
DE PLUS EN PLUS
PROTÈGE MA PROMESSE
SEIGNEUR JÉSUS

LE CANTIQUE DES PATROUILLES

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 !

SEIGNEUR JÉSUS,
QUI NOUS AIMEZ SI TENDREMENT,
DONNEZ-NOUS LA GRÂCE
D'AIMER COMME VOUS. (BIS)
RENDEZ NOS CŒURS JOYEUX POUR CHANTER VOS
MERVEILLES,

NOS MAINS HABILES POUR SERVIR,
NOS YEUX TRÈS DOUX POUR CONSOLER,
ET NOS OREILLES TOUTES ATTENTIVES À VOUS ÉCOUTER.
ACCORDEZ-NOUS DE VIVRE TOUJOURS DE NOTRE MIEUX
DE VIVRE TOUJOURS DE NOTRE MIEUX.

AMEN

LES NOEUDS

LE NOEUD PLAT : SERT À JOINDRE DEUX CORDAGES DE MÊME GROSSEUR.



LE NOEUD TÊTE D'ALOUETTE : UTILISÉ POUR AMARRER UNE CORDE, DONT LES DEUX BOUTS SONT OCCUPÉS, SUR UNE PERCHE OU UN ARBRE.



LE NOEUD DE CABESTAN : POUR COMMENCER UN BRELAGE OU UNE TÊTE DE BIGUE OU AMARRER UNE CORDE, UN LASSO À UN ARBRE.



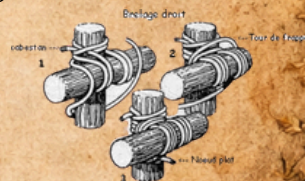
LE NOEUD DE CHAISE : POUR FAIRE UNE BOUCLE QUI NE GLISSE PAS. (MÉMOTECHNIQUE : LE SERPENT SORT DU PUIT, TOURNE AUTOUR DE L'ARBRE ET RENTRE DANS LE PUIT)



LE NOEUD DE TENDEUR : SERT A RESSERRER FACILEMENT LES TENDEURS



BRELAGE DROIT : UTILE À CHAQUE FOIS QU'ON ASSEMBLE PERPENDICULAIREMENT DEUX BOIS. LORSQU'IL EST FAIT SOIGNEUSEMENT ET AVEC MÉTHODE, IL EST SOLIDE ET RÉSISTE DONC LONGTEMPS TOUT EN GARDANT SA BEAUTÉ. ASSEoir LE BRELAGE EN RÉALISANT UN MÉPLAT SUR CHAQUE BOIS POUR ÉVITER QUE LES PERCHES NE ROULENT;



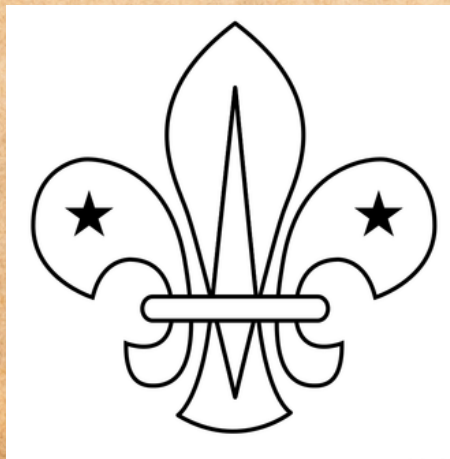
LE MORSE

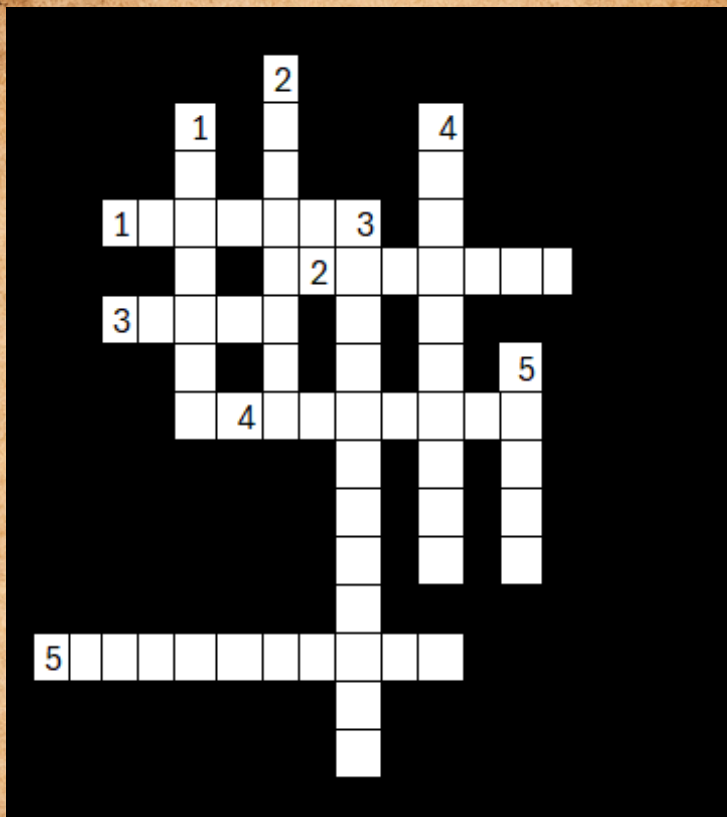
A ● —
B — ● ● ●
C — ● — ●
D — ● ●
E ●
F ● ● — ●
G — — ●
H ● ● ● ●
I ● ●
J ● — — —
K — ● —
L ● — ● ●
M — —
N — ●
O — — —
P ● — — ●
Q — — ● —
R ● — ●
S ● ● ●
T —

U ● ● —
V ● ● ● —
W ● — —
X — ● ● —
Y — ● — —
Z — — ● ●

1 ● — — — —
2 ● ● — — —
3 ● ● ● — —
4 ● ● ● ● —
5 ● ● ● ● ●
6 — ● ● ● ●
7 — — ● ● ●
8 — — — ● ●
9 — — — — ●
0 — — — — —

DESSINS





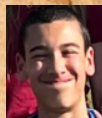
VERTICAL :

- 1) CP DES MARSU'S
- 2) GRAND CHEF DES DRAKÉIDES
- 3) LES ÉPÉVIERS ET LES CONDORS TOUJOURS EN MÊME S'ILS S'AIMENT BIEN <33
- 4) A QUELLE PLACE AVONS-NOUS FINI CETTE ANNÉE AUX 24H00 VÉLO ?
- 5) QUELLE EST LA RACE DE MARINE POUR LE CAMP ?

HORIZONTAL :

- 1) LES SCOUTS LES DÉTESTENT
- 2) OISEAU LE PLUS GRAND DU MONDE
- 3) ANCIENNE CP DES PÉLICANS
- 4) FAMILLE D'UN PALMATO
- 5) QUEL ÂGE À LE PLUS VIEUX CHEF DE L'UNITÉ ?

OU EST CHARLIE ?





RDV A BOUILLON LE 11 JUILLET !!

VOTRE STAFF PRÉF

**CORSAC, SOUSLIK, NERPA, GULAWANI, KORAT,
MARINE, BURUNDUK ET SAPAJOU**