



**MONCEAU-EN-ARDENNE**  
**JUILLET 2015**

# BIENVENUE SUR L'ÎLE DE SANAROA,

là où 14 scoutesses sont venues vivre l'aventure de leur vie.

Toutes ont la même mission, défier les autres et se défier elles-mêmes. Ces 14 scoutesses vont devenir des aventurières. Il faudra être habile, maligne et courageuse.

Toutes concourent pour le grand prix de Koh-lanta afin de devenir la meilleure aventurière. Au départ, elles sont 14 et à la fin il n'en restera qu'une !

Tous les jours, des épreuves de confort ou d'immunité auront lieu. Grâce à la première catégorie d'épreuve, ton clan pourra recevoir des objets en tout genre qui faciliteront la vie dans ton pilotis.

Attention, nous te prévenons d'ores et déjà que le confort le plus important à acquérir de l'aventure est celui qui sera octroyé au clan ayant remporté le jeu de 24h.

Les épreuves d'immunité permettront à ton clan d'accéder à la légendaire cérémonie du conseil. Rassure-toi, aucune naufragée ne sera éliminée durant l'aventure. Pendant le conseil, il vous sera demandé de voter à bulletin secret pour la personne de votre clan qui est selon vous, la meilleure aventurière.

Lors du dernier feu du camp, tous les aventuriers procéderont au dépouillement des votes afin de savoir qui aura été élue la plus apte à survivre sur une île déserte.

Comme l'exige l'esprit de Koh-Lanta, il sera bien question d'une jarre de riz par clan. Cependant, l'île de Sanaroa étant l'une des plus luxuriantes de tout le Pacifique, les aventuriers n'utiliseront leur jarre de riz qu'en tant que moyen de paiement sur l'île.

A chaque moment de cette expérience, les aventuriers aguerris (que nous appellerons « Robinsons ») que sont tes chefs, seront toujours présents pour répondre à tes questions, te rassurer et te motiver pour profiter un maximum de cette aventure.

Au fur et à mesure de l'aventure nous sommes convaincus que tu auras l'occasion de tisser des liens avec les autres naufragées de l'île.

Nous sommes impatients de vivre ces aventures tous ensemble.

Si tu es convaincue que le titre de meilleure aventurière est fait pour toi, n'hésite pas à démontrer à tous les naufragés ce dont tu es capable.

Laisse éclore le Robinson qui sommeille en toi !

# DESCRIPTION DES CLANS SUR L'ILE DE SANAROA

## PATROUILLE DES DRAGONS :

Les Mingao représentent le clan des jaunes ! Depuis tout petit ils ont l'habitude de jouer avec l'eau. L'eau n'a plus de secret pour eux ! Ils en métrisent tous les aspects. Ils savent où la trouver et comment l'exploiter. Que ce soit pour trouver un puit, pêcher au arpond, trouver des crabes, leur expérience sera plus que bénéfique à la vie sur l'île.

Malheureusement ils n'ont pas encore une assez bonne maitrise du feu... Ils leur faudra apprendre à le maitriser rapidement s'ils veulent rester dans l'aventure !!

Pour pouvoir se différencier du clan des rouges, les Mingao arboreront le logo suivant sur leur fagnon ainsi que sur leur foulard jaune.



## PATROUILLE DES BAMBIS :

Les Tana représentent le clan des rouges ! Ils viennent d'une île sur laquelle ils ont déjà appris à maîtriser le feu. Cela leur permet d'exploiter les ressources de l'île de façon inespérée. Originaires de plaines arides, cette tribu bénéficie d'une expérience sans nulle pareille pour tout ce qui a trait à la terre.

Cependant, les Tana restent craintifs par rapport à l'eau. Mais qui pourrait survivre sur une île lorsque l'idée même d'approcher de l'eau, les fait s'enfuir ? Il leur faudra se dépasser, s'ils souhaitent montrer ce dont ils sont capables.

Pour pouvoir se différencier du clan des jaunes, les Tana arboreront le logo suivant sur leur fagnon ainsi que sur leur foulard rouge.



## CONCOURS CUISINE

Après nous avoir prouvé que vous étiez capables de vous surpasser sur les épreuves d'immunité et de confort, que vous maîtrisez à la perfection l'eau et le feu, il faudra démontrer aux Robinsons que sont vos chefs, que la cuisine de Sanaroa n'a pas de secret pour vous!

Chaque menu comprendra une entrée un plat un dessert et une boisson. On compte sur vous jeunes naufragées, pour nous surprendre en redoublant d'originalité.

N'oubliez pas que l'île met à votre disposition une quantité colossale de bananes, chaque clan devra donc intégrer cette denrée dans au moins une des parties du menu.

Chaque clan devra, avant le camp, préparer le menu de leur banquet, inventer un dîner original avec une chouette présentation sous forme de chanson, sketch ou autre. N'oubliez pas que l'île de Sanaroa ne contient pas tout le confort d'une métropole, vous devez donc adapter vos plats pour pouvoir les réaliser sur un feu de camp.

A vos marmites, laissez éclore votre créativité pour étonner nos papilles d'aventuriers aguerris.



# TOTEMISATION

Comme vous le savez peut-être, le grand camp est l'occasion pour les plus jeunes naufragés de recevoir leur totem.

Et oui, ce grand moment que tu attends impatiemment arrive à grand pas ! Mais que représente réellement le totem ? Le « totem » représente le nom que ta troupe a décidé de te donner. Celui-ci correspond à un animal auquel tu seras associée pendant toute ta vie scoute.

L'évènement auquel on pense directement lorsqu'on parle du totem, c'est la « totémisation » ou « tot » pour les intimes. Tu as certainement entendu beaucoup de rumeurs et de légendes à ce sujet... Bien que nous ne puissions pas te dévoiler les secrets de cette cérémonie traditionnelle, nous tenons à te rassurer !

La totémisation est avant tout une tradition. Il s'agit de l'ultime étape à franchir pour obtenir ton totem. Elle est vue comme un passage dans la vie scoute, une façon de s'intégrer encore plus dans la troupe et de s'affirmer en tant qu'aventurier aguerrri. Nous le voyons comme une occasion de te dépasser et de montrer aux autres ce dont tu es capable. Tu seras confrontée à des situations difficiles, inattendues, qui te permettront de te surpasser et de mettre en avant tes nombreuses capacités. Il ne s'agit sûrement pas d'une activité conçue dans le but de t'humilier ! Il n'y a donc aucune raison de te faire du mauvais sang, tout va bien se passer !

De plus, aucun vers de coco, œils de barracuda ou salades de mygales grillées ne seront au menu.

Afin de marquer ton entrée dans la troupe, nous demandons à chaque futures totémisées d'accomplir un exploit pour sa patrouille ou pour tous les naufragés. Il peut s'agir d'un bricolage décoratif ou utile sur l'île, d'une danse, d'un show, d'une chanson, d'un repas, etc. Nous laissons libre cours à ton imagination et ta créativité, montre nous tes talents cachés !



# QUALI

Cette année, les Robinsons que sont tes chefs ont décidé que les naufragés recevraient leur quali en troisième année. Cette décision n'a pas pour but de te faire attendre plus longtemps mais nous estimons que cela te laissera davantage de temps pour t'épanouir totalement dans la troupe et pour que ton quali puisse correspondre au mieux à ta personnalité.

La qualification c'est une occasion d'apprendre à mieux te connaître, un moment privilégié avec le staff autour d'un bon feu de bois. Cela permet aussi aux scouts qui participent à la cérémonie d'apprendre à mieux te connaître, à connaître tes qualités, tes défauts, tes peurs, tes joies... quoi de plus chouette que d'apprendre à connaître les autres !

Comme pour le totem, de nombreuses rumeurs cours et tu te poses probablement beaucoup de questions. Rassure-toi, tu ne seras pas obligée de déballer ta vie, tu ne devras pas non plus nous dévoiler tous tes secrets... Nous serons simplement là pour écouter ce que tu acceptes de nous livrer.

# PROMESSE

Voici le temps pour les deuxièmes années de faire leur promesse scoute.

Après le totem vous allez devoir prendre un engagement personnel, et tout particulièrement vis-à-vis de la troupe et du staff.

On accorde souvent trop peu d'importance à la promesse.

Or celle-ci peut être considérée comme la base de ta vie scoute et ce devrait être quelque chose à ne jamais perdre de vue durant toutes tes années dans le scoutisme.

La promesse c'est un engagement que tu prends face à la troupe. Tu t'engages à le suivre et le respecter du mieux que tu le peux durant tes années scout, pionniers et peut-être même tes années chef.

Même si cette promesse est faite au sein de la troupe, n'oublie pas qu'elle peut-être utile dans ta vie aussi. Tu devras choisir une des « lois scout » que tu désires honorer.

Tu peux choisir une loi parce que tu estimes que c'est celle qui te décrit le mieux. Tu peux aussi la choisir parce que tu penses déjà bien la respecter et que tu désires fournir un effort pour continuer à l'honorer davantage. Ou alors, au contraire, tu préfères choisir une loi que tu penses avoir plus de mal à respecter spontanément. Et, dans ce cas là, tu t'engages à faire un effort tout particulier pour parvenir à la respecter du mieux qu'il soit. Ton choix est tout à fait libre et n'appartient qu'à toi.

*« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scoute mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.  
Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scout. »*

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.



Enfin, pour t'accompagner dans ta promesse, tu choisiras une marraine de promesse.

Ta marraine est là pour t'aider dans la préparation de celle-ci.

C'est-à-dire dans le choix de ta loi et dans l'écriture de ton texte de promesse dans lequel tu nous expliqueras ton choix. Mais une marraine c'est surtout quelqu'un en qui tu as confiance et dont tu es certaine qu'elle t'aidera à tenir un maximum ton engagement. Elle est là pour te soutenir, et quand tu t'éloignes de celui-ci, que tu ne le respectes plus, elle te rappellera ton choix et t'encouragera de nouveau à le respecter. Tu auras préparé un texte dans lequel tu expliqueras à toutes les scoutes ta promesse et ta loi que tu promets de respecter. Toute la troupe sera présente pour t'écouter et être témoin de ton engagement.

# LA PROMESSE CP

Et oui les CP, il est à nouveau temps de s'engager. S'engager pour mener sa patrouille, s'engager à faire en sorte que tout le monde se sente bien, s'engager à respecter la charte ...

On compte sur vous pour que vous fassiez cela dans les règles de l'art, que vous preniez votre promesse à coeur et que vous fassiez tout pour que ce camp se passe au mieux !

Cette promesse est un moment solennel où on vous demandera de faire une réflexion sur vous-même et sur ce à quoi vous êtes prêtes.

Est-ce que vous vous sentez capable

d'emmener votre patrouille découvrir les plus belles facettes du scoutisme ? Est-ce que vous vous sentez prêtes à faire découvrir à vos nouvelles les plus beaux moments que vos aînées vous avaient à l'époque fait découvrir ?

Bref, donnez le meilleur de vous-même, vous en ressortirez grandies et heureuses !





# JOURNEE TYPE SUR SANAROA

8h30 : Les rayons de soleil qui traversent l'île de sanaroa réveillent les naufragés des différentes tribus.

8H45 : Pas toujours facile le réveil ? Rien de tel qu'une petite gym en musique pour se préparer aux nombreux périples de la journée !

9H00 : Pour pouvoir accomplir les différentes missions, il nous faut avoir un estomac bien rempli de limaces (corn flakes) ou feuilles d'arbre (pain) !

9H45 : Aller hop ! C'est l'heure du grand nettoyage dans votre tribu et des charges nécessaires au bon déroulement de la journée.

10H00 : « TUT-TUUUT-TUT », le premier grand rassemblement de l'ensemble des tribus à lieu : quelle sera la mission du jour ?

13H00 : Ça y est votre ventre crie à nouveau famine... Quoi de mieux qu'une petite pause pour reprendre des forces ! Heureusement nos charmants cuistots vous serviront quelques délices ! Mmmh, bon appétit !

14h00 : Il est préférable de se reposer un peu avant d'entamer les choses plus sérieuses des mystères qui vous attendent.

15h00 : Reprise de votre mission du jour, vous ne verrez pas le temps passer sauf lorsque...

(16h30 : ... vous aurez encore un petit creux à l'estomac !)

18h00 : Hé oui, les aventures qui se passent sur l'île, ça salit ! Un petit nettoyage entier s'impose...

19h30 : Après ce moment plus libre, un repas semble indispensable pour bien continuer la journée qui n'est pas encore finie.

21h30 : Les différentes tribus se retrouvent alors autour du feu pour festoyer tous ensemble.

23H30 : Les bons souvenirs et les beaux moments de la journée s'éteignent avec la lumière du soleil, vous emportant vers des rêves les plus doux et à la fois extraordinaires.

# A PRÉPARER EN PATROUILLE

Le banquet : un menu composé d'une entrée, d'un plat et d'un dessert une décoration du pilotis en rapport avec le thème et un sketch de présentation de votre clan.

Un fagion aux couleurs de votre clan. Jaune pour les Dragons et rouge pour les Bambis.  
Une tenue digne votre clan !

3 paires de gants de travail par patrouille.

Des idées de décoration pour vous sentir comme chez vous sur l'île inhospitalière de Sanaroa.  
Afin que l'organisation de la vie sur l'île soit plus facile, nous vous demanderons de prévoir un rôle spécifique par membre de la tribu (infirmière, troubadoir, cuisinière,dj... )

## DANS VOTRE MALLE

Assiettes  
Couverts  
Verres  
Essuies de vaisselle  
Eponges  
Casseroles  
Poêles  
Cuillères en bois  
Couteaux de cuisine  
Pèle patate  
Passoire  
Saladier  
Papier Alu  
Allumettes + journaux  
Savon de vaisselle  
BIODEGRADABLE  
Planche en bois  
Papier toilette

## TROUSSE DE SECOURS

Sparadraps  
Désinfectant  
Crème pour les brûlures  
Flexium gel  
Bande velpo  
Serviettes hygiéniques  
Compeed

# DANS VOTRE SAC

## Vêtements

- o Sous-vêtements
- o Pantalons, shorts
- o T-shirts
- o Pulls bien chauds
- o Chaussettes
- o Veste chaude et imperméable
- o K-way
- o Uniforme impeccable
- o Ton super déguisement
- o Pyjama
- o Maillot de bain
- o Essuie

## Pour tes pieds

- o De bonnes chaussures de marches pour le Hike !
- o Des bottes pour la pluie
- o Des chaussures normales, baskets, ...
- o Des chaussures pour aller dans l'eau

## Trousse de toilette

- o Nécessaire de toilette (gants, brosse à dent, dentifrice, etc.)
- o Savon et shampoing BIODEGRADABLE (vous pouvez vous arranger en patrouille)
- o Anti-moustique
- o Crème solaire

## Mais aussi

- o Casquette/chapeau
- o Bassine pour se laver
- o Lampe de poche

Attention à ne pas emporter des objets de valeurs avec vous on n'est jamais trop prudent !

- o De quoi écrire (papier, bics, timbres, enveloppes)
- o 3 paires de gants de travail par patrouille
- o Gourde !!
- o Sac A DOS pour le Hike
- o Matelas + sac de couchage
- o Canif si vous en avez un



Documents à ne pas oublier !

o Vignette mutuelle

o Formulaires (fiche médicale, autorisation parentale, talon réponse, etc.)

o Carte d'identité

## LES INTERDITS SUR L'ÎLE DE SANAROA

Il y a bien entendu quelques interdits sur l'île :

Cigarettes

Alcool

Téléphone (excepté pour les CP pour certaines activités comme le hike !)



# EXPERIENCE VECUE

Es-tu sûre de bien nous connaître ? Nos habitudes, nos folies, nos bizarreries ou encore nos capacités hors du commun ?

Pour le savoir, retrouvez les 12 phrases justes et les 12 phrases fausses...

Kanchil = Elle suce toujours son pouce

Chinchi = Elle a échappé à une attaque d'ours

Kanchil = Elle est fan de Beyoncé

Chinchi = Elle a joué de l'harmonica pour des gardiens du Kremlin (Russie)

Alexis = Il porte régulièrement une casquette à hélice

Kanchil = Elle mangeait ses constructions en pâte à sel

Chinchi = Elle a déjà fait un trou dans 1,2 m de glace juste avec un couteau

Alexis = Son deuxième prénom est Mahoro

Kanchil = Elle a déjà nagé dans la fontaine du cinquantenaire

Chinchi = Elle a déjà marché jusqu'au camp de base de l'Himalaya

Alexis = Il s'est déjà fait menacer par une arme

Kanchil = Elle a déjà traversé la méditerranée à la voile

Alexis = Il était gotique à 14 ans

Chinchi = Elle a une passion secrète pour Hello Kitty

Kanchil = Son pilotis s'est déjà effondré

Alexis = Il a gagné un concours international de skateboard

Chinchi = Elle est déjà montée sur la plus grande scène d'un festival!

Alexis = Il a déjà escaladé une grue

Kanchil = Elle a teint ses sourcils en roux

Alexis = Il mettait des crayons dans ses yeux quand il était petit

Kanchil = Elle a déjà essayé de manger une limace

Chinchi = Elle met toujours ses petits pois et carottes dans un volcan de purée

Chinchi = Elle a déjà fait un barbecue à -25 C°

Alexis = Il a vu une tornade à la mer du nord



# QUIZZ

Quelles sont les couleurs des deux tribus ?

- Rouge et blanc
- Jaune et rouge
- Rouge et bleu

Comment s'appelle la version originale de Koh-Lanta ?

- Terminator
- Survivor
- X-Factor

La saison 12 se déroule en Malaisie. Où a été tournée la saison 11 ?

- En Thaïlande
- Au Cambodge
- En Indonésie

En quelle année a eu lieu le premier Koh-Lanta ?

- En 2002
- En 2001
- En 2000

Est-ce la première fois que Koh-Lanta est tourné en Malaisie ?

- Non
- Oui

Deux types d'épreuves sont organisés : l'épreuve d'immunité et l'épreuve de ...

- Confort
- Repos
- Bien-être

Comment sont réparties les équipes au début du jeu ?

- Ça dépend des saisons
- Par la production
- Par tirage au sort

Que se passe-t-il quand un candidat abandonne ?

- L'autre équipe doit éliminer à son tour un candidat
- On rappelle le dernier candidat éliminé
- Le jeu continue

Que trouvent les candidats à leur arrivée sur leur campement ?

- Une bâche
- Une corde
- Une machette

Les candidats peuvent-ils emmener leur déodorant ?

- Non
- Oui

Comment s'appelle le présentateur de Koh-Lanta ?

- Denis Brogniart
- Denis Brognard
- Guy Brogniart

Toujours à propos du présentateur. Qui a présenté la 1ère édition de Koh-Lanta ?

- Denis Brogniart
- Alexandre Debanne
- Hubert Auriol

Quand est apparu le collier d'immunité ?

- Sur Koh-Lanta 10, au Vietnam
- Sur Koh-Lanta 11, en Indonésie
- Sur Koh-Lanta, Le Retour des héros en 2009

Quand a lieu le conseil ?

- Toutes les semaines
- Tous les trois jours
- Tous les deux jours

Que se passe-t-il en cas d'égalité lors du vote du conseil ?

- L'éliminé est choisi par tirage au sort
- Tout le monde revote
- Personne n'est éliminé

Lors du conseil, qu'est-ce que le vote noir, apparu sur Koh-Lanta 11 ?

- Un vote qui compte double
- Le candidat éliminé vote pour le prochain conseil
- Un vote à bulletin secret

Que se passe-t-il en cas d'égalité lors du vote du conseil ?

L'éliminé est choisi par tirage au sort

Tout le monde revote

Personne n'est éliminé

Lors du conseil, qu'est-ce que le vote noir, apparu sur Koh-Lanta 11 ?

Un vote qui compte double

Le candidat éliminé vote pour le prochain conseil

Un vote à bulletin secret

Quelle est la dernière épreuve de Koh-Lanta ?

L'épreuve de l'apnée

L'épreuve d'orientation

L'épreuve des poteaux

Sur l'épreuve des poteaux, les candidats sont-ils pieds nus ou en chaussures ?

Pieds nus

En chaussures

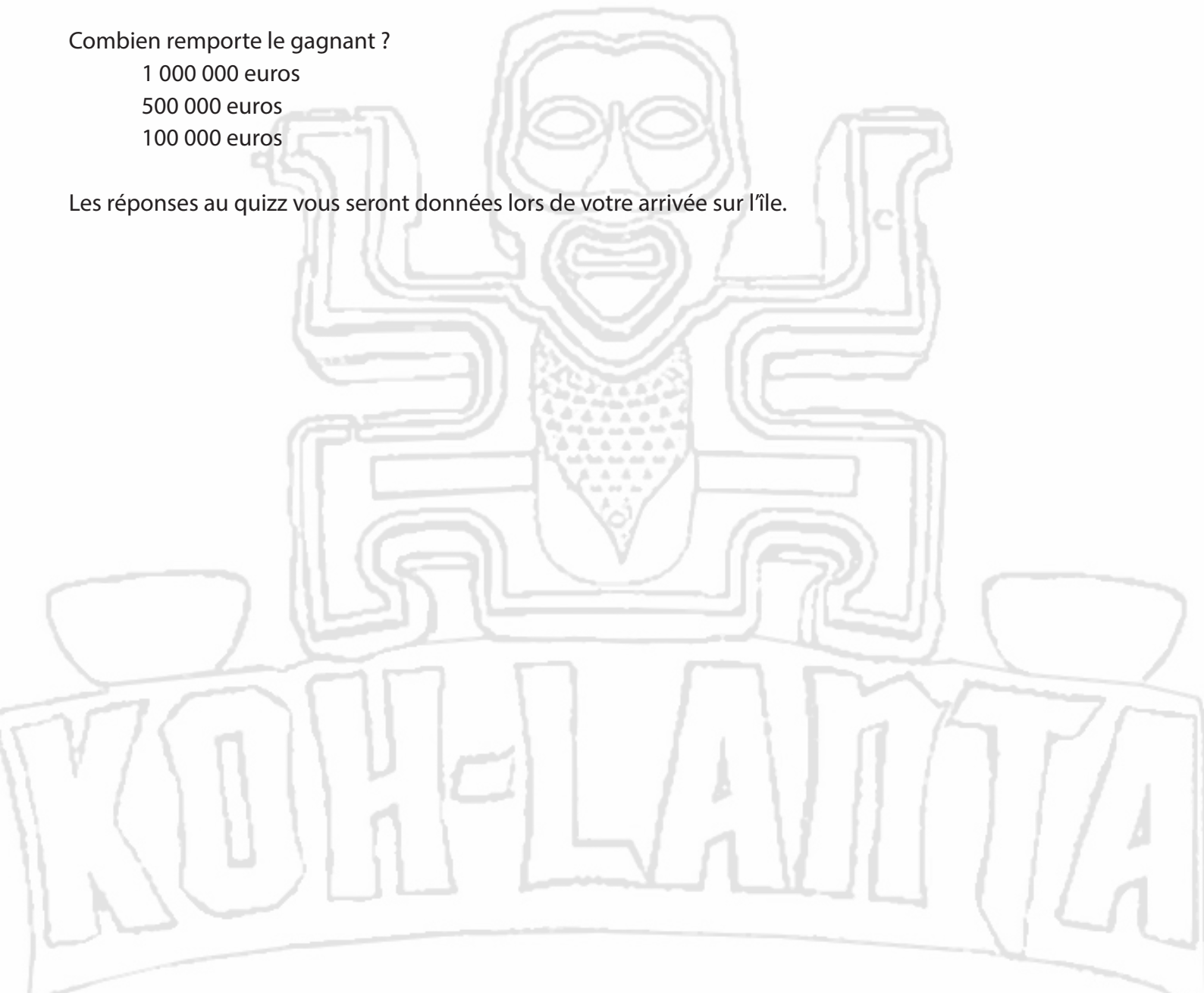
Combien remporte le gagnant ?

1 000 000 euros

500 000 euros

100 000 euros

Les réponses au quizz vous seront données lors de votre arrivée sur l'île.





# LIVRE DE SURVIE

Pour vivre sur une île pendant un quinzaine de jour, il y a plusieurs choses à savoir !

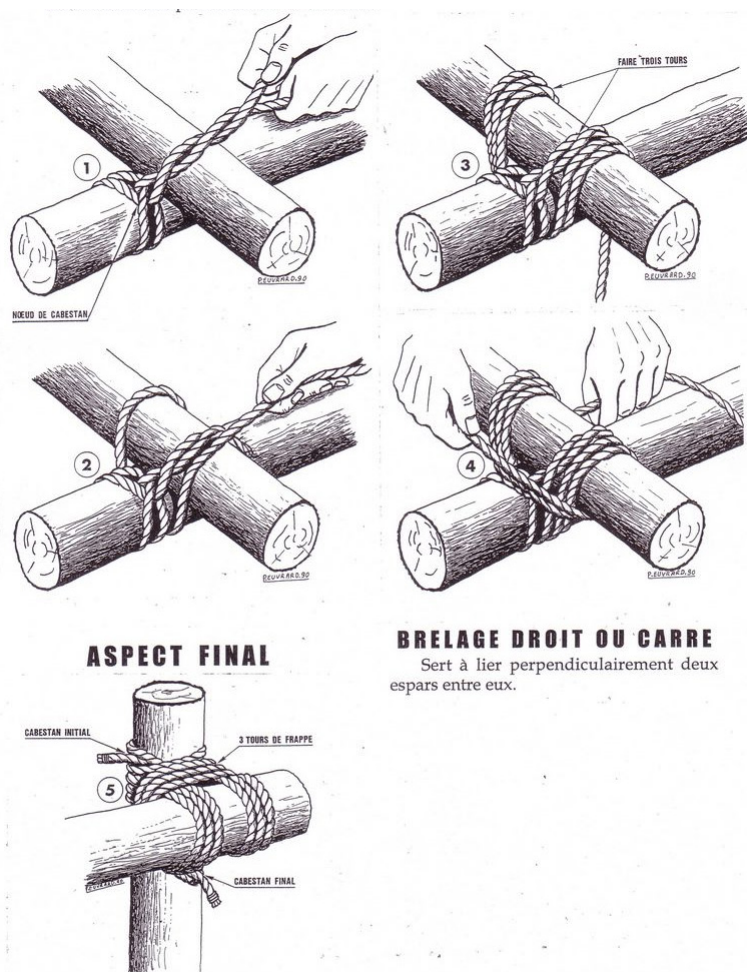
## LES CONSTRUCTIONS

Chaque naufragé qui se respecte doit pouvoir être capable de construire un pilotis solide ! On est certain que vous en êtes toutes capables, mais rien ne vaut une petite séance de révision avant le grand camp ! Et si tu es en première année, c'est l'occasion d'acquérir de premières notions. On compte sur vous pour nous épater.

## LE BRELAGE DROIT

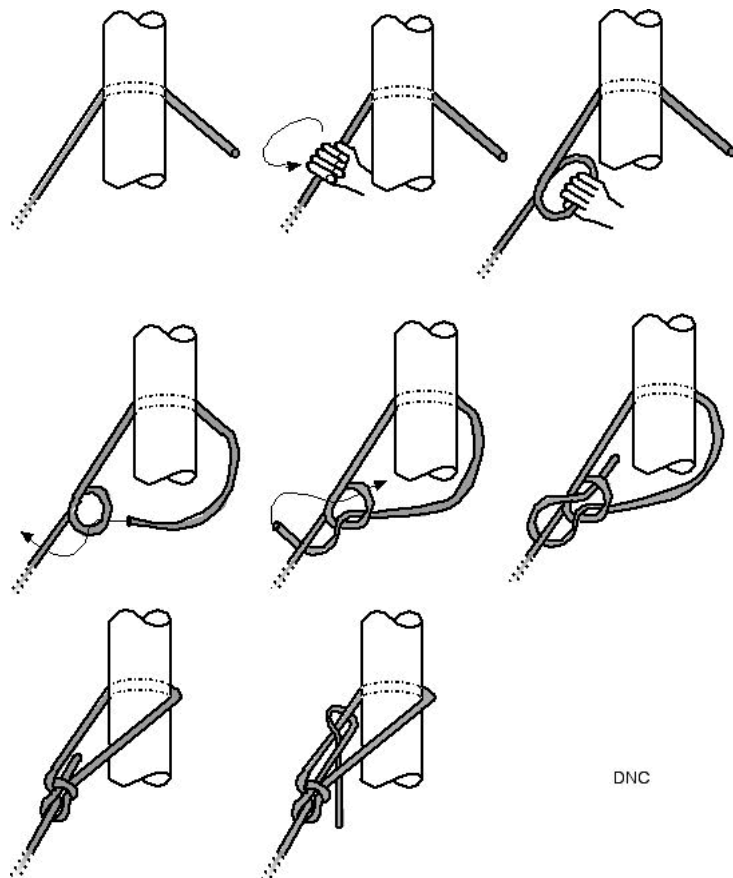
Utile à chaque fois qu'on assemble perpendiculairement deux bois. Lorsqu'il est fait soigneusement et avec méthode, il est solide et résiste donc longtemps tout en gardant sa beauté. Assoir le brelage en réalisant un méplat sur chaque bois pour éviter que les perches ne roulent.

1. Commencer par un noeud de cabestan sur la perche verticale en laissant un bout dépasser.
  2. Faire trois tours de corde comme indiqué sur le dessin. Chaque tour de corde doit se trouver en dedans du précédent. Les tours doivent être bien serrés et ne pas se chevaucher.
  3. Faire ensuite trois tours de frappe dans le plan de contact des deux perches pour resserrer le noeud. Serrer fort.
  4. Terminer par un noeud plat avec l'extrémité libre du noeud de cabestan du départ.
- Couper les bouts de ficelle qui dépassent.



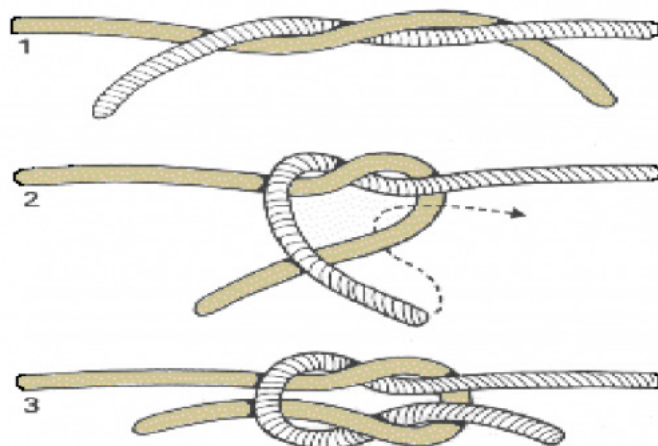
### LE NOEUD DU TENDEUR

N'hésitez pas : originalité, hauteur, sécurité, aménagements et excentricité seront récompensés !



### LE NOEUD PLAT

Le noeud plat est le plus utile et le plus utilisé des noeuds. Il sert particulièrement à terminer un brelage.



Prenez le temps d'y penser avant le camp pour avoir LA construction du camp à ne pas rater...

# LE FEU DE CAMP

**Feu tutéaire** L'Homme cuit ses aliments et fait des feux de camp depuis des millénaires. Si cette aptitude n'est pas parvenue jusqu'à vous, voici comment vous y prendre.

## LE TRIANGLE DU FEU

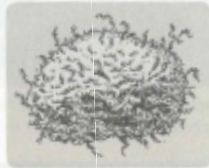
**Le secret de la combustion**  
Pour que le feu soit possible, les trois éléments suivants doivent être présents dans l'ordre indiqué : oxygène, combustible et chaleur. Inversement, si l'on veut éteindre un feu, il suffit de le priver de l'un ou l'autre de ces éléments.



## L'AMADOU



**Écorce** Croisissez des écorces sèches (venant de bois mort).



**Mousse** Les mousses sèches sont un excellent démarreur.



**Herbe** Cassez des herbes sèches en petits morceaux.



**Champignon** La chair de l'amadouvier est inflammable.



**Ouate et vaseline** Ce mélange est hautement inflammable.



**Feuilles** Pour les feuilles mortes, il suffit de les sécher.

## COMMENT FAIRE UN FEU



Le feu doit être alimenté selon un ordre donné. Commencez par un matériau fin et sec. Lorsque l'amadou s'enflamme, ajoutez les brindilles sèches. Quand celles-ci sont consumées, passez au petit bois et ainsi de suite.

## LES TYPES DE FEUX



**feu en tas**



**feu en appentis**



**feu en tas**

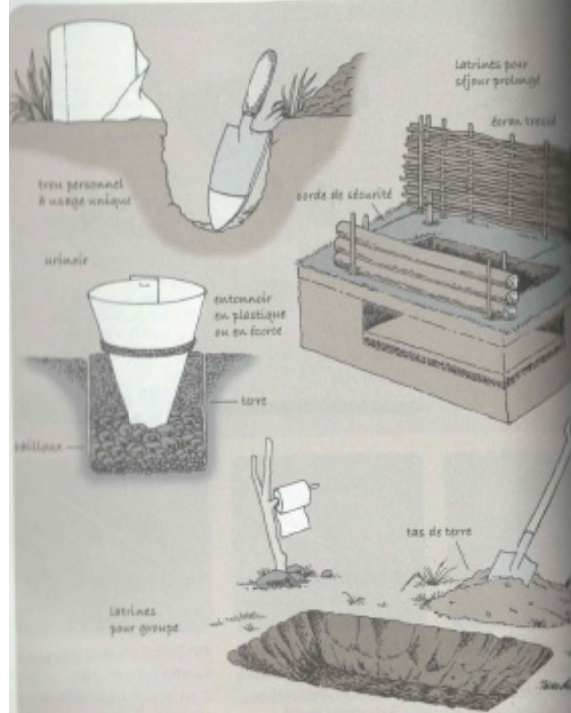


**feu en A**

# LA DOUCHE ET LES TOILETTES

**Hygiène** Les besoins naturels sont les mêmes dans la nature que chez nous. Pour rester en bonne santé et respecter l'environnement, il est important de savoir où qu'on soit, de pouvoir les satisfaire dans de bonnes conditions.

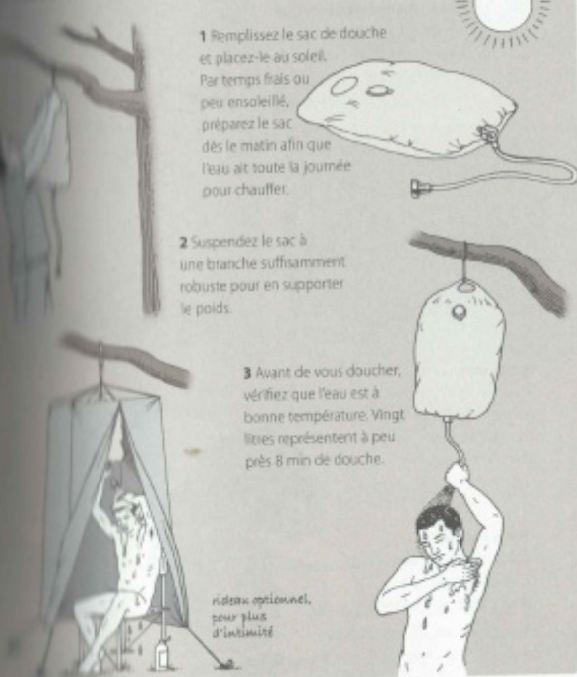
## LES LATRINES



## HYGIÈNE CORPORELLE



## FAIRE ET UTILISER UNE DOUCHE SOLAIRE



**1** Remplissez le sac de douche et placez-le au soleil. Par temps frais ou peu ensoleillé, préparez le sac dès le matin afin que l'eau ait toute la journée pour chauffer.

**2** Suspendez le sac à une branche suffisamment robuste pour en supporter le poids.

**3** Avant de vous doucher, vérifiez que l'eau est à bonne température. Vingt litres représentent à peu près 8 min de douche.

*niveau optionnel pour plus d'intimité*

# CUISINER SUR FEU DE CAMP

**Sécurité, convivialité et satiété** À part la chaleur qu'il dispense, l'occasion qu'il offre de se rassembler, le feu de camp permet de préparer les repas.

## LES OPTIONS DE CUISSON



**Feu de berger** Placez trois grosses pierres en triangle pour poser la popote.



**Piques improvisées** et viandes peuvent être suspendues au bout d'une branche.

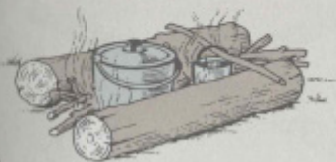
**Branches**  
Une branche fourchue permet de suspendre plusieurs réipients.



**Activation par le vent**  
Le côté ouvert d'un foyer fermé sur trois côtés doit être face au vent.

## Préparation basique

Prenez deux bûches et posez l'une à l'autre pour le côté du vent.



**Tournebrotte** Deux branches fourchues taillées en pointe et fichées en terre, supportant une branche transversale.

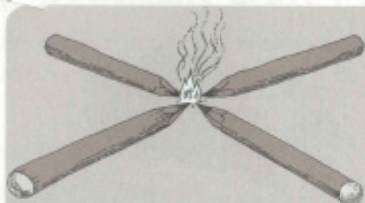


**En pierre** Une pierre plate pour placer votre pot au-dessus du feu.



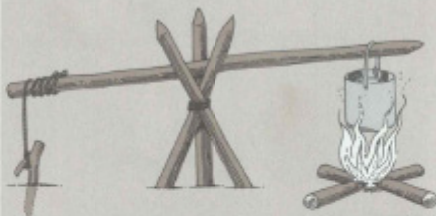
**En terre** Si vous restez plusieurs jours au même endroit, creusez un trou pour un foyer plus durable.

# CUISINER SUR FEU DE CAMP



**En étoile** Poussez les bûches vers le centre à mesure qu'elles se consomment pour un feu longue durée.

**Potence** Cet agencement permet de maintenir la popote au-dessus du feu sans étouffer celui-ci.



**Potence réglable**  
Ce système offre la possibilité de régler la température de cuisson comme à la maison.

**Pierre de cuisson** La pierre met du temps à chauffer, mais reste chaude longtemps. Évitez les plaques poreuses ou humides, car elles peuvent exploser.



## Bambou évidé

Le bambou évidé sert d'assiette ou de plat au feu et peut aussi servir de support pour les bûches du foyer.



## Compartment



**Cuit-vapeur** Prenez une section de bambou de trois segments et percez les deux cloisons internes. Remplissez le segment inférieur d'eau et le segment supérieur des aliments à cuire.

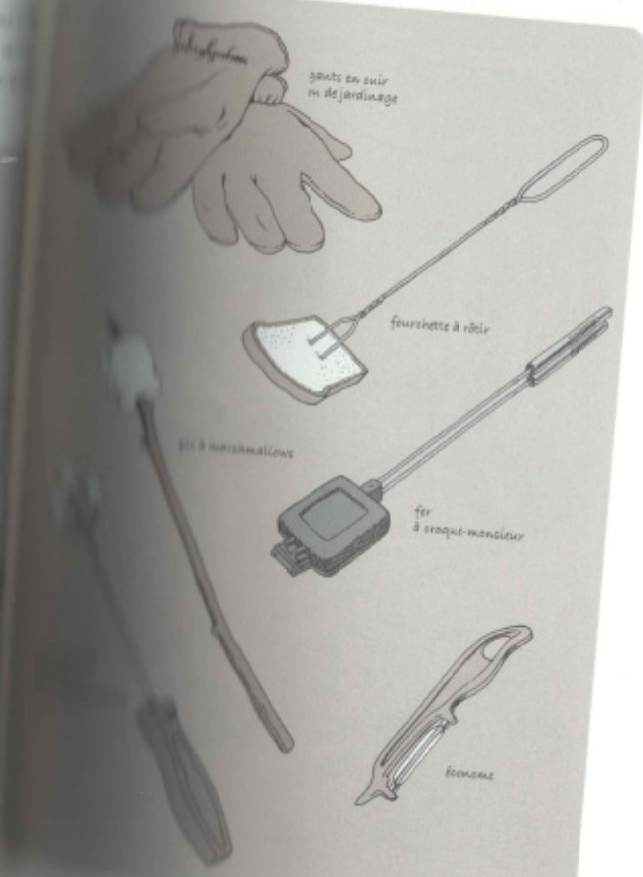
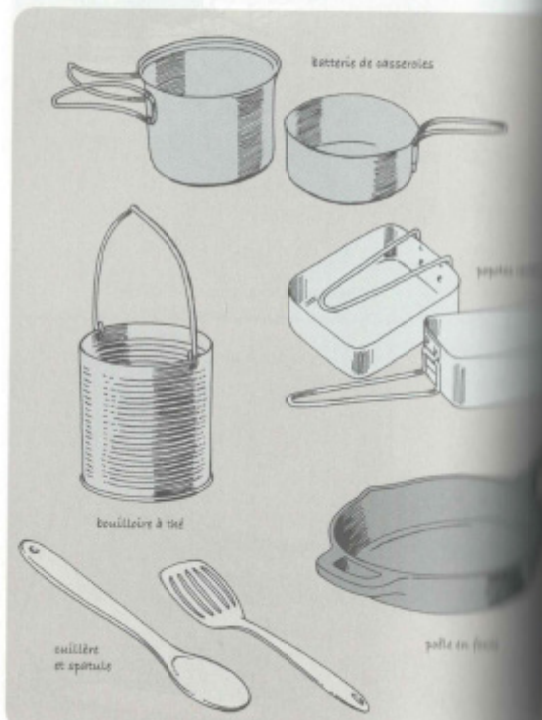
Placez vos aliments à cuire dans le compartiment et placez-le sur le feu pour une cuisson lente. Le bambou vous permettra d'emporter toute la cuisson.



**Sac petit déj** Tapissez le fond d'un sac en papier mouillé de tranches de bacon, cassez un œuf dessus et posez le tout sur un lit de braises et de cendres.

Matériel pour la préparation, le service et la vaisselle  
 et prendre ses repas en plein air, nul besoin d'un attirail aussi complet  
 maison. Réfléchissez à ce dont vous avez vraiment besoin et pensez à

LES ESSENTIELS



# INFORMATIONS PRATIQUE

## LE DEPART

Nous vous demandons de bien vouloir amener les scouts à l'endroit de camp. En effet, l'endroit étant difficilement accessible en train, TEC et autre, ce sera plus facile pour vous et pour nous comme cela. Bien sûr il vous est toujours possible de vous organiser par covoiturage!

Pour les cp et sp : rendez-vous le 15 juillet à 11h à l'endroit de camps.

Pour les autres : rendez-vous le 18 juillet à 16h.

## LE RETOUR

Nous vous donnons rendez-vous le 31 juillet à l'endroit de camp à 11h30 pour un super BBQ pour la fin du camp ! Nous vous demandons juste d'apporter la viande (pour vous et votre scout) et nous nous occupons du reste.

## FRAIS DE PARTICIPATION

Le prix de l'expédition est de 150€ pour le premier enfant et de 125€ pour le second (si celui-ci se trouve également à la troupe).

Ce montant est à payer au plus tard pour le 4 juillet (dernière limite!). Pour des raisons pratiques nous avons besoin de savoir combien de scouts seront présentes au camp. Le paiement fait office de confirmation de présence. Si la présence de votre enfant n'est pas confirmée avant le 8 juillet, nous avons décidé de demander un supplément qui sera à payer sur le compte de la troupe :

Be60 3101 7962 3070

avec le nom et prénom de la scout en communication.

Enfin, nous tenons à insister sur le fait que le prix du camp ne doit pas être un obstacle pour la participation de votre enfant au camp. N'hésitez pas à nous contacter s'il le faut.

## FICHES A REMPLIR

La fiche médicale et l'autorisation parentale (qui se situent à la fin) sont à remettre dûment complétées. Il est impératif que nous les ayons !

## ADRESSE DU CAMP ET COURRIER

Le camp se déroulant sur pleine l'adresse de l'endroit n'est pas la même que l'adresse où vous pouvez envoyer du courrier.

L'adresse de l'endroit de camp est :

awezine rue du point-de-vue

5555 monceau en ardenne

L'adresse postale (pour envoyer des lettres aux scouts)

Nom & prénom de la scout 104e Muntjac's

rue de Louette-St-Pierre 5

5575 Houdremont

## Woluwe - Monceau-en-Ardenne : 130/140 km - Env. 1h 45.

### *Itinéraire le plus court et rapide, le plus sympathique.*

- Km 0 Rejoindre le Ring 0 et le **carrefour Léonard**.
- Km 3 Au carrefour Léonard, prendre la **E 411** en direction de **Namur – Luxembourg**, sur 97 km.
- Km 100 Quitter l'autoroute à la **sortie 23 – Wellin / Han-sur-Lesse**. Tourner à droite dans la **N 94** (Rue de Dinant) en direction de **Han s/Lesse** (sur 2 km). *(Puis voir éventuellement variante ci-dessous.)*
- Km 102 À **Halma**, carrefour prendre la **N 40 à gauche vers Arlon, Libin / Daverdisse**. Rester sur la N 40.
- Km 104 À Neupont (après ± 2,5 Km) prendre **légèrement à droite** la **N 857** route Pierre Napoléon Bonaparte **vers Daverdisse** (flèche bleue « Daverdisse 6 »).
- Km 110 **Daverdisse** : Prendre la **Rue de la Lesse, N 887**, passer le pont, rouler ± 1 km.  
Rester sur la rue principale **rue Paul Dubois** montée sur 300 m.  
Tourner à droite dans la **rue des Routis** (flèche bleue « Porcheresse 6 »).
- Km 115 **Porcheresse** : Après 5 km, la route tourne légèrement à gauche et devient rue de Fontenelle. Encore 1 km puis au carrefour en té, **prendre à gauche** (sur 700 m).  
Juste après l'église, prendre à droite : **Rue de Graide** (flèche bleue « Graide »).
- Km 122 **Graide** : Après 1 km, commune de Graide, la rue devient **route de Porcheresse**.  
Après encore 2,5 km, traverser **tout droit** et prendre la Rue saint-Denis  
(direction : **Vresse s/Semois, Bièvre**), à suivre sur 700m  
Légèrement à droite rue de la Station (**Bièvre, Vresse s/Semois, Graide-Station**).
- Km 124 **Graide-Station** : Continuer **tout droit** passer le passage à niveau.  
Après 200 m, **légèrement à droite** sur la N 914 vers **Membre, Vresse**.
- Km 125 Carrefour avec la N 95 : Dinant - Beauraing - Bouillon.  
Traverser **tout droit** toujours sur la **N 914**. Rue du point de Vue. À suivre sur 4 km.
- Km 129 Entrée dans le centre de **Monceau-en-Ardenne**.  
**Sur la droite**, bâtiments blancs avec mentions en rouge : « **Carrosserie Petitjean** ».  
**Entre le premier et le deuxième bâtiment**, un petit chemin monte vers l'endroit du camp.  
Après **100 m**, au carrefour, **vous êtes arrivés !**

### *Variante plus roulante (moins de virages) mais un peu plus longue.*

- Km 102 À **Halma**, prendre à droite la **N 40** vers **Wellin, Gedinne** (Rue de Wellin) (sur 1,4 km).
- Km 103 Entrer dans **Wellin**, sur la grand'place : Rond point. Prendre la **4<sup>e</sup> sortie N 835** (Rue de Gedinne). Continuer la **N 835 sur 14 km**. (Traverser Lomprez et Haut-Fays puis continuer sur 1,5 km).
- Km 117 Au km 17 de la N 835 : Prendre légèrement à gauche la N 952 vers Bouillon, **Gedinne-Station**.
- Km 119 Après 2 km, Gedinne-Station. Avant passage à niveau, prendre à Gauche : la N 95 vers Bouillon.

- Km 126 Continuer la N 95 à travers **Bièvre**. Au rond-point, prendre la 2<sup>e</sup> sortie, toujours **N 95 vers Bouillon**.  
Après 2,5 km, carrefour avec la **N 914 : Graide-Vresse**.
- Km 130 Prendre à droite direction : **Membre, Vresse**. = Rue du Point de Vue. Puis continuez sur 4 km.
- Km 134 Entrée dans le centre de **Monceau-en-Ardenne**.  
**Sur la droite**, bâtiments blancs avec mentions en rouge : « **Carrosserie Petitjean** ».  
Juste **entre le premier et le deuxième bâtiment**, un petit chemin monte vers l'endroit du camp.  
Après **100 m**, au carrefour, **vous êtes arrivés !**

### Retour : Monceau-en-Ardenne - Woluwe

*Itinéraire le plus court et rapide, le plus sympathique.*

- Km 0 Dans le bas du petit chemin venant de la prairie, prendre à gauche la N914 vers **Graide**. Rester sur cette route.
- Km 4 Carrefour avec la **N 95 Dinant - Bouillon**. Continuer **tout droit vers Graide-Station** et Graide.  
(Ou voir éventuellement variante ci-dessous.)
- Km 5 **Graide-Station** : Prendre légèrement à gauche, passer le passage à niveau et continuer **tout droit vers Graide** centre (*sur ± 2 km*).
- Km 7 **Graide** : Prendre légèrement à droite vers **Porcheresse**, puis légèrement à gauche et **droit** tout droit à travers le village (rue St-Denis). Au carrefour : **traverser tout** et légèrement à droite vers **Porcheresse**. (Flèche bleue « Porcheresse ».)
- Km 14 **Porcheresse** : Après 6 km arrivée sur la commune de Porcheresse, la route de Porcheresse devient Rue de Graide.  
**Longer l'église** et prendre à gauche : **Haut-Fays/Daverdisse/Gembes**.  
Rue Laloux sur 700m, puis à droite vers **Wellin/Daverdisse**. (rue de Fontenelle).
- Km 19 **Daverdisse** : Après 5 km, rue des Routis. Dans le centre, prendre à gauche l'allée des marronniers vers **Wellin** (et **Moulin de Daverdisse**).  
Descendre l'allée, au bas après la **grosse maison blanche et verte**, **légèrement à droite**. Descendre encore jusqu'au **Moulin de Daverdisse**.  
Passer le pont puis **tout droit** prendre la route Pierre Napoléon Bonaparte =  
**N857 vers Wellin**.
- Km 24 Après 5 km carrefour avec la **N40**. Prendre la **direction Dinant**.
- Km 27 À **Halma**, légèrement à droite N94 vers **E411 / Rochefort - Dinant**.
- Km 29 Après 2 km, prendre à gauche l'autoroute E 411 vers Bruxelles / Namur sur 97 km.
- Km 126 Carrefour Léonard : à droite vers les 4 bras de Tervueren ou tout droit vers le bd du Souverain.



***Variante plus roulante (moins de virages) mais un peu plus longue.***

- Km 4 Carrefour avec la **N95 Dinant - Bouillon**. Prendre à gauche vers **Dinant / Beauraing**.
- Km 8 Continuer sur la **N95**. Au rond point de **Bièvre**, 1<sup>ère</sup> sortie toujours vers **Dinant / Beauraing**.
- Km 15 Après 7 km, **Gedinne-Station**. Avant le passage à niveau, prendre légèrement à droite la **N952** vers **Marche/Haut Fays - Bruxelles/Wellin**.
- Km 17 Après une montée de  $\pm 2$  km, prendre à droite la **N835** vers **E411/Rochefort/Wellin**. Poursuivre sur 14 km à travers Haut Fays et Lomprez vers Wellin.
- Km 31 Entrer dans **Wellin**.  
Au rond point, prendre la **2<sup>e</sup> sortie** vers la **N40 : E411/Libin/Daverdisse/Halma**.
- Km 32 À **Halma**, prendre à gauche la **N94** vers **E411 / Rochefort - Dinant**.
- Km 34 Après 2 km, prendre à gauche l'autoroute E 411 vers Bruxelles / Namur sur 97 km.
- Km 131 Carrefour Léonard : à droite vers les 4 bras de Tervueren ou tout droit vers le bd du Souverain.



# AUTORISATION PARENTALE

Concerné : tous les membres qui ont moins de 18 ans, même les animateurs ou les invités

## Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom, nom : .....

Adresse complète : .....

## A compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) : .....

père

mère

tuteur

répondant

autorise (prénom, nom) .....

à participer aux activités des Baladins - Louvetaux - Eclaireurs - Pionniers <sup>(1)</sup>

de l'unité ..... (code de l'unité et nom complet) qui se déroulera

du ..... / ..... / ..... au ..... / ..... / ..... à .....

## Pour cette période :

- Je mets place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- 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.
- Les animateurs m'ont informé du programme d'animation en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).
- Je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. <sup>(2)</sup>

Fait à ..... le .....

Signature <sup>(3)</sup>

(1) Exclure les membres invités

(2) Cette dernière phrase est à retirer pour les camps en Belgique

(3) Pour les camps à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale





## Fiche santé individuelle

A compléter par les parents ou tout membre majeur au début de chaque année scolaire, 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 .....

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

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

Pays : ..... E-mail : .....

### Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom - Adresse : .....

Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....

E-mail : .....

Nom - Adresse : .....

Lien de parenté : ..... tél. / GSM : .....

E-mail : .....

### Médecin traitant

Nom - Adresse : .....

..... tél. / GSM : .....

### Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation...)

.....

Raisons d'une éventuelle non-participation .....

.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? ( ex : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental...) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.

.....

.....

.....



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

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? Oui  Non

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 ? .....

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...) .....

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels : .....

En quelle quantité ? .....

Quand ? .....

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (Nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants) .....

### 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 cités ci-dessous et ce à bon escient :  
*paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendee®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.*

*« 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

*Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 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 (notion de secret professionnel 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. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.*

