UNEWS GC 2019
@ GEDINNE SPACE STATION
OBJECTIF
MARS
ONEWAY MISSION
NASA
UNGAVA51.BE
WE NEED YOU

EDITO

Hello les scouts,

La fête d'unité étant maintenant derrière nous, c'est déjà le deuxième quadri qui se termine là… Mais ne soyons pas trop tristes : le meilleur de l'année approche héhé

Avant de parler du Grand Camp qui approche, revenons d'abord sur ce deuxième quadri fort fort plaisant ! Après vos WE de patrouilles respectifs et la première réunion de 2019 1 (une fois de plus pluvieuse), on a enfin eu notre première activité ensoleillée de l'année : le WE à Enghien 2. Yihaaaa !! Peu après, c'est à Louvain-la-Neuve 3 que nos chers pirates de l'Armada Invincible ont accosté afin de conquérir les océans et mers aux bordant la nouvelle ville (c'est bien connu).

Quelques tours du bois de la Cambre plus tard et sous le grand soleil, c'est à Sprimont 4 que notre Armada mit pied à terre pour 5 jours de folie pour le camp de Pâques. Ce fut l'occasion pour les premières années de passer leur badge alpha et d'apprendre les techniques de base, utiles pour les constructions. S'en est suivi un gros festin digne de ceux des corsaires les plus renommés. Encore bravo à la patrouille des Vipères pour leurs délicieux mets, bravo à la patrouille des Moustiques pour la bonne ambiance et celle des Moustacs pour la présentation et l'originalité !

Une semaine de repos plus tard, vos navires prirent un cap plein sud direction Bertrix 5 pour y passer un week-end de folie. Après une année de disette, l'ambiance gamelle bien particulière était bel et bien de retour ! Les 18 scouts inscrits se sont surpassés et – divisé en 3 patrouilles – ils ont su ramener 4 gamelles, BRAVO A EUX !! On espère que cela motivera davantage de scouts à participer les années suivantes, on compte sur vous 😉.

Parlons du Grand-Camp maintenant ! Fini les bateaux en bois qui prenaient l'eau et qu'il fallait rafistoler pour le prochain combat. Fini les petites épées en métal et les gueguerres de pacotilles. Fini les navigations haletantes pour essayer de rafler quelques écus.

Place à quelque chose de grand, quelque chose de mystérieux et quelque chose d'inexploré : place à l'expédition :

On va envoyer vous envoyer du **LOURD**, préparez d'ores et déjà votre T-shirt et squéca UNGAVA, enfilez votre déguisement et on se capte sur Gedinne City sous un beau soleil !

Hobereau

SOMMAIRE

Edito 1
Sommaire 3
Photos du Camp de Pâques 5
OBJECTIF MARS 6
Présentation des patrouilles 8
- La NASA – le staff 8
- La NASAIB – les vipères 8
- La NASAIZ – les moustiques 8
- La NASAIBr – les moustacs 8
- La NASAICA – les basenjis 9
- La NASAIA – les pikas 9

Le Staff 10
- Xay Russe 10
- Barastronaute 11
- Cokapite 12
- Buz Ardrin 13
- Fenne(c)space 14
- Mauwki 15
- Goralnikov 16
- Sir Hublow 17

Déguisement 18
Journée typique d'un astronaute 19
Le GALACTIK FOOTBALL 20
Boite aux lettres 20
Badge Trappeur 21
Réduction de déchets 22
PROGRESSIONS 23
- Première année 23
  - La Totémisation 23
  - La loi scoute 23
- Deuxième année 24
  - La Promesse 24
- Troisième année 26
  - Le Qualificatif 26
- Quatrième année 26

Le brevet 26
Woodcraft 27
Hike 30
Infos pratiques 31
Adresse courrier 31
Adresse de la plaine 31
Départs et retours 32
Barbecue de fin de camp 32
Comptes 32
Malles de patrouille 32
Affaires à prendre 32
A OUBLIER chez soi 34
Préparer le camp 34
Pour les CP/SP 34
Pour tout le monde 34
Blagues 35
Devinettes 35
Un jour, Dieu 36
Chant de la Troupe 37

Photos du camp de Pâques

OBJECTIF MARS

Qui n'a jamais rêvé aller dans l'espace ? Qui n'a jamais souhaité fouler le sol lunaire, où même le sol martien ? Qui n'a jamais espéré enfiler un scaphandre et une combinaison d'astronaute et entendre le décompte de lancement de sa propre fusée ?

PERSONNE !

TOUT LE MONDE LE SOUHAITE !

Aujourd'hui, ce rêve pourrait devenir réalité...

Salut à tous les scouts ! Bienvenue dans notre nouvelle mission : OBJECTIF MARS. Ça claque comme nom n'est-ce pas ? Vous avez été choisis pour y participer. Fouler le sol martien est notre unique but. Vous devrez faire preuve d'adresse, d'entraide, d'attention mais surtout tout préparer dans la joie et la bonne humeur.

Vous n'imaginez pas la chance que vous avez. Déjà, faire partie de cette toute nouvelle mission, c'est hors du commun. Ce n'est pas tous les jours que vous recevez des informations, aussi confidentielles soient elles, dans votre boîte aux lettres. Nous vous demandons donc de rester les plus discrets possible. Personne ne doit être au courant de ce que vous préparez avec nous. Quiconque nous trahira sera banni à jamais de notre agence spatiale. Dieu sait qu'un homme averti en vaut 2.

Si vous avez déjà entendu parler d'autres missions comme Apollo 1, Apollo 7 ou encore Apollo 11, oubliez-les ! Ce que vous vous apprêtez à vivre dépasse tous vos entendements. Rien n'est comparable à ce qui va suivre. Vous, pays des quatre coins du monde, n'êtes pas prêts. Oubliez tout ce que vous avez pu entendre ou vivre auparavant. Ce qui va suivre est tout simplement INIMAGINABLE.

Fermez les yeux quelque instants. Imaginez le monde tout entier vous acclamer au moment de rentrer sut Terre. Imaginez un instant toutes les nations se lever pour vous et vous acclamer au moment de vous envoler vers d'autres galaxies. Essayez d'imaginer la joie de vos proches et la fierté de votre peuple quand vous reviendrez de ce périple. Ce voyage apportera énormément à la science. Cela permettra, sans aucun doute, une avancée des technologies fulgurante. Sans oublier bien sur tout le voyage avec vos amis et vos collègues astronautes. Vous allez peut-être aussi rencontrer une autre forme de vie ! Des nouveaux amis d'autres planètes. Imaginez une alliance Terre Mars, cela serait GÉNIAL. E.T. l'a déjà prouvé, il est possible de se lier d'amitié à des humains. Mais à l'opposé du film, il faudrait créer un moyen de les laisser rester chez nous. Il faudra les apprivoiser. (En leur dessinant un mouton ? En leur faisait écouter Djadja ? On ne sait pas encore...)

Mais en fait, vous ne savez pas qui vous écrit... Nous sommes des membres de la NASA, d'anciens astronautes qui croyons en vos capacités. Nous n'avons pas réussi à atteindre cet objectif. Heureusement, dès à présent, cela devient possible. Le rêve peut devenir réalité. Et cela grâce à vous ! Nous avons cruellement besoin de votre aide. C'est sur vous que nous comptons. Nous ne doutons pas de vos capacités ! Vous découvrirez notre visage dans la suite de ce manuel. Chacun à des caractéristiques propres à lui, vous ne serez pas déçus nous avons une centaine de choses à vous apprendre.

Aussi, vous devrez tous être présents car chaque personne compte, chaque personne possède des capacités que les autres n'ont pas. En bref, vous n'imaginez pas la chance que vous avez. Saisissez-la et prenez votre pied. Amenez l'ambiance belge sur Mars et revenez les étoiles pleins les yeux !

BONNE MISSION À VOUS !

Présentation des patrouilles

La NASA – Le staff

On peut se le dire, la NASA possède très clairement le monopole sur tout ce qui est en lien avec l'espace. Et oooh que l'espace a de la valeur en cette période où la science progresse d'une manière fulgurante. Mais au final, c'est quoi la NASA ? La NASA est en fait composée de 8 anciens et très réputés astronautes. Ces 8 astronautes imposent le respect de par la carrière qu'ils ont eue et c'est au jour d'aujourd'hui encore toujours eux qui règnent sur le monde spatial. Alors oui, il y a les 5 sous-sections qui sont la NASAIB, la NASAIZ, la NASAIBR, la NASAICA et la NASAIA, mais au final ces 5 sous-sections se doivent de respecter la seule et l'unique NASA. C'est elle qui a d'ailleurs le soupçon qu'il y a beaucoup à découvrir sur Mars ce qui crée de grosses tensions entre les sous-sections de la NASA. Car chaque sous-section veut bien évidemment repartir avec tout le mérite mais qui l'obtiendra au final ??? Affaire à suivre…

La NASAIB – Les vipères

Les vipères, vous incarnez La National Aeronautics and Space Administration In **Bangladesh !** Au Bangladesh, il n'y a que vous qui avez quelque chose à dire à propos de l'espace. Malheureusement, l'espace n'appartient à personne et vous êtes donc en concurrence avec 5 autres institutions. Il faut de ce fait être malin et essayer de découvrir le plus rapidement possible les secrets de l'espace avant les autres. Votre fonction est d'aider votre pays et vous savez que les habitants au Bangladesh mangent riz, vivent riz, respirent riz et dorment riz. Ils sont d'ailleurs persuadés que les sols sur Mars pour planter du riz sont bien plus appropriés qu'ici sur terre. Ils espèrent que vous avez la capacité de trouver un moyen pour augmenter la capacité de production de riz sur Mars. Les vipères, réalisez bien que c'est tout un peuple qui a confiance en vous ! Ne les décevez pas.

La NASAIZ – Les moustiques

Les moustiques, vous incarnez La National Aeronautics and Space Administration In **Zimbabwe !** Le Zimbabwe est un pays pauvre. La nourriture se fait rare et le peuple commence à perdre foi en son gouvernement. Il n'y a plus que vous pour les sauver. Vous avez dans les gènes cette musculature que personne d'autre n'a. Cela est un grand atout qui pourrait vous être utile lors de votre route vers Mars. Grouillez-vous pour écraser la concurrence et tâchez de sauver votre pays qui est en difficulté.

La NASAIBR – Les moustacs

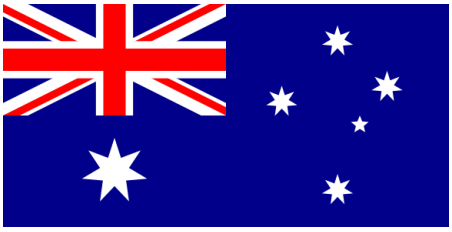
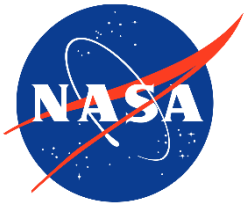
Les moustacs, vous incarnez La National Aeronautics and Space Administration In **Brasil !** Le brésil est un magnifique pays. Grand est le nombre de personnes qui aimerait s'y rendre un jour pour Carnaval mais aussi pour plein d'autres choses. Les Brésiliens sont des gens souriants mais ces derniers temps, ils ont perdu leur sourire. Car oui, leur équipe nationale de foot n'est pas qualifiée pour la prochaine coupe du monde. C'est une catastrophe. Le pays est en deuil. Selon les Brésiliens, la seule solution est d'aller voir sur Mars. C'est à vous Moustacs, membre de la NASAIBr de vous diriger sur Mars pour essayer de recruter de grandes stars du ballon rond sans quoi votre pays restera plongé dans un deuil profond.

LA NASAICA – LES BASENJIS

Les basenjis, vous incarnez La National Aeronautics and Space Administration In **Canada !** Le Canada est un pays qui tourne très bien dans tous les domaines, sauf 1, l'écologie. Les derniers ours sont en train de disparaître et la situation ne semble pas s'améliorer. Les Canadiens ont subi l'influence des Etats-Unis et depuis, ils ne semblent pas avoir l'intention d'arrêter de manger des big Mac pour sauver la faune et la flore de leur pays. Peu de solutions sont donc envisageables pour la solutionner. Mais on a soufflé à l'oreillette du président que de nombreuses colonies d'ours vivaient sur Mars. Le président a donc bien évidemment contacté de suite les basenjis, qui ont donc pour mission de ramener les ours sur Mars.

LA NASAIA – LES PIKAS

Les pikas, vous incarnez La National Aeronautics and Space Administration In **Australia !** Vous êtes fiers d'être Australiens. Quelle chance vous avez d'être nés en Australie car tout roule comme sur des roulettes chez vous. Alors vous pourriez vous demander quel est l'intérêt de vouloir s'aventurer dans l'espace et sur Mars. La réponse est la suivante : Vous voulez tout simplement continuer à régner sur le monde et le fait que plusieurs pays partent à la découverte de l'espace vous fait peur. Car s'ils découvrent quelque chose de révolutionnaire, vous pourriez bien perdre beaucoup de pouvoir. C'est pourquoi chers Pikas, la nation vous a envoyé pour partir à la conquête de l'espace !

LE STAFF

XAY RUSSE

Surnom : Rouquinet

Origine : Russie

Age : 73 ans

Centre d'entrainement : URSS mais est par après passé à la Nasa

Poste : pilote de sonde spatiale

Missions suivies : les missions spoutniks ainsi que les dernières missions Apollo

Plat préféré en mission : les Cacahuètes

Fusée préférée : la fusée tintin

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : les câbles afin de pouvoir recharger son stuff d'astronaute à chaque instant

Citation préférée : un astronaute n'ayant plus peu est un astronaute mort

Rêve le plus fou : aller sur mars, malgré son vieil âge

Plutôt ketchup ou mayo ? Cocktail

Plus profonde conviction : l'homme va, un jour ou l'autre, conquérir tout l'univers.

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars ? Cela dépend de son humeur : si elle est heureuse alors bien sûr que oui !

Passe-temps favori : gérer des business afin de conquérir le monde

Sa phobie : l'être humain

Bon son à partager : Réseaux de Niska (Du bon gros rap)

BARASTRONAUTE

Surnom : Bubble

Origine : Il est à moitié Libanais

Âge : 21 ans et 3/4

Centre d'entraînement : La Masia, même si elle est en pleine perdition...

Poste : Il s'occupe de l'espace aérien et ne descend que très rarement sur Terre car il est mieux dans les airs.

Missions suivies : Cela va d'Apollo 7 à Apollo 10. Il n'a pas participé à Apollo 11 et c'est son plus grand regret.

Plat préféré en mission : Les pâtes d'Etienne ! S'il n'en a pas avec lui il ne peut pas partir, c'est chose impossible. On raconte même qu'il aurait commandé un Deliveroo pour s'en faire livrer dans l'espace.

Fusée préférée : Il n'en a pas car il les aime toutes. Chaque fusée est semblable aux autres. En préférer une c'est moins aimer les autres alors elles sont toutes ses préférées.

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Un maillon rapide, c'est la meilleure chose qui soit. Ça maille rapidement en plus.

Citation préférée : Ça j'étais pas au courant hein.

Rêve le plus fou : Faire le tour des galaxies dans une camionnette volante. Ce serait IDÉAL !

Plutôt ketchup ou mayo ? Ketchup sans hésiter !!! Il adore en manger avec ses collègues astronautes quand il n'y a plus de pâtes d'Etienne.

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars ? Oui, elle le foulera à même le sol. Jally est un animal très intelligent et elle s'adapte à toutes les surfaces. Elle n'aura aucun problème à faire des martiens ses amis.

Passe-temps favori : Se faire passer pour des inconnus sur Vente d'objets d'astronautes en deuxième main. Quand il se fait démasquer, il dit que c'est juste une petite blague.

Sa phobie : Ne plus pouvoir aller dans l'espace. Rien que d'y penser, il en frémit.

COKAPITE

Surnom : Coco

Origine : Il vient de Vénus d'où sa difficulté à s'exprimer en français par écrit.

Âge : octante environ

Centre d'entraînement : Il a été formé sur Vénus dans le centre Space Y.

Poste : Il joue très bien l'astronaute au sol par exemple lors du Gamelle Trophy. Aussi Coco est acteur pour les émissions télé qui filment les départs de fusées.

Missions suivies : Il a visité sa planète (Vénus) et est acteur lors des tournages télévisés.

Plat préféré en mission : Un bon rodéo fait office repas

Fusée préférée : Il préfère faire grenouille avion fusée dans la piscine.

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Son One plus 6 s'il n'a pas de démarrage rapide.

Citation préférée : Son rire vaut bien une citation

Rêve le plus fou : Une fois il a rêvé qu'il faisait un rêve.

Plutôt ketchup ou mayo ? Plutôt mayo citronnée avec des chicken nuggets

Plus profonde conviction : Sa plus grande conviction est d'être compris à l'écrit.

Passe-temps favori : Il adore manger des Kinder Surprise.

Sa phobie : Il a la phobie que son téléphone fasse un redémarrage rapide.

Bon son à partager : son coup de cœur est le chat de la Ungava et il adore aussi Dominique.

BUZ ARDRIN

Surnom : le mari de Séville

Origine : Texas, USA

Age : 74 ans

Centre d'entrainement : Lille, France

Poste : Pilote

Missions suivies : Mozzarella II, Veneziana IV et Funghi V

Plat préféré en mission : Cake hôtel enrobé de stoemp

Fusée préférée : la Toviolti 5008, elle est si rapide et méga-technologique !

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : son slip Dora l'exploratrice

Citation préférée : « Est-ce que vous avez l'application Quick ? »

Rêve le plus fou : Jouer Romeo dans le spectacle Romeo et Juliette

Plutôt ketchup ou mayo ? Ketchup, à condition qu'il soit accompagné de pâtes et d'une gentille servante !

Plus profonde conviction : Que les vacances en Toscane, c'est vraiment de la balle !

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars ? En tant que chien bien traité, Jally parviendra à atteindre tous les objectifs qu'elle souhaite ! Buzz en est convaincu ! En ce qui concerne Jipsy, par contre…

Passe-temps favori : faire des allers-retours entre sa porte d'entrée et sa boite aux lettres pour voir si son doudou Dora l'exploratrice commandé sur Amazon est arrivé.

Sa phobie : voir les Daltons

Bon son à partager : Dominique de Sœur Sourire, pur son à écouter au décollage à l'intérieur de la fusée. Hyper boostant !

FENNE(C)SPACE

Surnom : El Mecano

Origine : Cap Canaveral, Florida

Age : 67 ans 11/12

Centre d'entrainement : Auderghem

Poste : Entretien des moteurs des fusées de la Nasa

Missions suivies : Apollo 1 et 13 ; pas que des succès en effet

Plat préféré en mission : Rien de tel que des bonnes nouilles parsemées de sauce andalouse

Fusée préférée : La Neylpride V

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Son collier en forme de dérailleur de vélo SRAM Red

Citation préférée : « Vivre sur Terre, c'est surcoté »

Rêve le plus fou : Faire du vélo sur Mars

Plutôt ketchup ou mayo : La mayo car c'est plus gras que le ketchup

Plus profonde conviction : Que Michael Jackson n'est pas mort

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars : Tout dépend de si les astronautes n'oublient pas de prendre des croquettes pour chien avec eux

Passe-temps favori : Démonter un réacteur de Neylpride V pour le remonter ensuite

Sa phobie : De devoir rester plus de 3 jours de suite sur Terre

Bon son à partager : Hans Zimmer – S.T.A.Y. (la musique d'Interstellar <3)

MAUWKI

Surnom : Makito

Origine : Ce bel homme tire ses origines des Emirats Arabes Unis. C'est dans ce petit pays où tout est "monstrueux" comme il le dit si souvent, qu'il naquit et fut élevé par ses parents.

Age : Légalement, Mauwki a 44 ans, mais les rumeurs racontent que ce n'est pas son âge véridique. Au-dessus de 45 ans il n'est plus possible de se faire recruter dans la cellule "Mars 2k19" ayant pour but d'atteindre Mars depuis une base de lancement au fin fond des Ardennes belges. Mauwki aurait-il menti sur son âge pour tout de même essayer de se faire recruter et de pouvoir participer à cette mission ?

Centre d'entrainement : Camp militaro-spatial de Tourinnes-la-Grosse.

Poste : Stagiaire Premium

Missions suivies : Mauwki a déjà suivi 3 missions de renom à ce jour

- Mission Apollo X : Photographier la terre avec un iPhone X
- Mission Space-shup : Clip promotionnel pour Heinz et son Ketchup
- Mission Rodéo 3 : Reconnaissance du météorite Rodéo 3 et estimation de sa trajectoire

Plat préféré en mission : Cela est naturellement le seul et unique plat qui constitue l'alimentation de Mauwki : les pâtes au Ketchup. Bien que bon nombre de scientifiques lui déconseillent ce régime alimentaire (et surtout en mission spatiale), Maki n'en a cure et ne modifiera pour rien au monde son mode d'alimentation !

Fusée préférée : Celle de Tintin

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Un médaillon de Yakari et petit Tonnerre

Citation préférée : "C'est MONSTRUEUX"

Rêve le plus fou : Devenir PDG de Heinz Ketchup Entreprise

Plutôt ketchup ou mayo ? Ma-quoi ? Ketchup pardi !

Plus profonde conviction : Que les scouts de la Ungava parviendront à fouler le sol de Mars au terme de ce Grand-Camp (fake news ?)

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars ? Non ! Jipsy est la seule qui pourrait y parvenir

Passe-temps favori : Mauwki en a beaucoup ! Parmi ses préférés on retrouve : essayer de brancher une prise Jack sur son Iphone 6, chercher désespérément où se trouve la soute du tram 44 pour y transporter un groupe électrogène et j'en passe...

Sa phobie : Que Jipsy (son chien) après l'avoir amené sur plaine, ait peur des oiseaux pendant la nuit, s'enfuie de la plaine et qu'on n'arrive plus jamais à la retrouver

Bon son à partager : Eva Queen (son amoureuse)

GORALNIKOV

Surnom : Goraille la canaille

Origine : Russe

Age : Complexé par rapport à son âge, celui-ci est secret

Centre d'entraînement : Son jardin

Poste : Musicien à la Nasa

Missions suivies : Il en est à sa première mission et cette mission consiste à faire écouter son premier album aux habitants d'Uranus.

Plat préféré en mission : Une carotte

Fusée préférée : La fusée de Tintin

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Son doudou

Citation préférée : Je veux manger des légumes

Rêve le plus fou : Devenir champion du monde en aquaponey

Plutôt ketchup ou mayo : Aucun des 2, il préfère la sauce nature

Plus profonde conviction : La poule est née avant l'œuf

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars : Les chances sont faibles vu qu'elle est emprisonnée dans sa cage jour et nuit

Passe-temps favori : La sieste le matin

Sa phobie : L'espace

Bon son à partager : Eva Queen

SIR HUBLOW

Surnom : The Boss

Origine : Washington DC, United States of America

Age : 51

Centre d'entraînement : Vu sa carrière il a déjà eu des entrainements dans de nombreux centres, de Californie en Floride, mais son poste actuel requiert sa présence aux NASA Headquarters de Washington DC la plupart du temps

Poste : Deputy Administrator of NASA

Missions suivies : Toutes ! Le seul humain sur terre dont on peut dire cela !

Plat préféré en mission : Un bon pain de viande avec un max de carottes

Fusée préférée : Apollo 51, prototype dont le lancement est prévu pour juillet 2019

Son porte bonheur qu'il porte pendant chaque décollage : Un écusson NASA et un écusson Ungava, les deux choses les plus importantes dans sa vie

Citation préférée : C'est pas l'homme qui prend l'espace, c'est l'espace qui prend l'homme !

Rêve le plus fou : Apposer un grand code QR sur la Lune permettant aux terriens de facilement arriver sur le site internet de la NASA !

Plutôt ketchup ou mayo : Un bon mélange cocktail afin d'obtenir la couleur de Mars

Plus profonde conviction : Après s'être brossé les dents, il est l'heure de dodo ! une bonne nuit de sommeil pour affronter de nouveaux défis

Jally parviendra-t-elle à fouler la planète Mars : On l'espère ! Si elle y parvient elle sera la première chienne sur Mars, et les scouts ne suivront pas de loin !

Passe-temps favori : Il ne doit jamais « passer son temps », il travaille toujours pour la NASA

Sa phobie : Les coupes budgétaires pour la NASA du gouvernement américain

Bon son à partager : Stupéflip vite !!!

DÉGUISEMENT

Chers scouts, en ce qui concerne les tenues que portent les astronautes, vous n'êtes pas savoir que pour aller dans l'espace, les astronautes doivent impérativement porter une combinaison. En voici un exemple (voir photo). Sur celle-ci est généralement placé le drapeau du pays d'origine de l'astronaute. En plus de ce drapeau, les astronautes peuvent aussi y ajouter des vêtements et accessoires typiques de leur pays d'origine. En effet, tous les pays participant à cette mission d'envergure vers Mars possèdent des coutumes et une culture locale. Ils peuvent donc « décorer » leur combinaison spatiale avec ces accessoires et vêtements. Libre à vous de choisir ces différents accessoires et vêtements et d'être créatifs ! Le staff compte sur vous pour impressionner les juges de la NASA de par vos déguisements hors du commun !! Bonne chance !

Journée typique d'un astronaute

8h57 :
Réveil : on détache sa ceinture pour pouvoir commencer sa journée en apesanteur.

9h06 :
Petite gym pour la mise en forme des muscles qui sont dans un état anormal car sous l'effet de l'apesanteur.

9h30 :
Inspections des lieux pour éviter tout dérangement. Il faut savoir que dans l'espace chaque objet qui traine peut causer des dégâts qui pourraient être désastreux.

9h34 :
Petit déjeuner

10h01 :
Début de mission dans le laboratoire ou en dehors de la navette.

13h23 :
Pic-nic

14h32 :
Reprise de la mission

17h12 :
Temps libre afin de se reposer d'une journée épuisante, et laver son corps pour le tenir en bonne santé.

19h13 :
Souper que les astronautes-cuisiniers auront préparé avec amour pour leurs chefs.

20h55 :
Début de l'activité festive ou aventurière du soir.

23h42 :
L'heure de se coucher pour être en forme pour continuer la mission.

LE GALACTIK FOOTBALL

Les peuples de la galaxie maîtrisent des pouvoirs fantastiques appelés fluides. Leur puissance est telle qu'on a interdit de les utiliser, sauf dans un domaine. Un sport devenu le plus spectaculaire de tous : le Galactik football ! Sur Mars, notre fluide s'appelle le Smog. Il y a 100 ans, une terrible explosion secoua notre planète, fit disparaitre le souffle et balaya nos chances d'accéder à la Galactik Football Cup. 100 ans à l'écart de toute compétition, 100 ans de neige et de glace. Mais aujourd'hui, l'espoir renait. Une jeune génération de joueurs est à nouveau capable de ressentir le smog de Mars. Sauront-ils le maitriser ? Notre avenir en dépend ! Alors les scouts, il va falloir être d'autant plus vigilants, le smog, une fois maîtrisé peut devenir dévastateur pour les équipes qui nous affronteront. Mais chaque planète possède son propre fluide, alors à vous de vous entraîner de votre côté pour vous l'inculquer. Le GALAKTIK FOOTBALL est le plus grand moyen de reconnaissance dans la galaxie. Nous devons à tout prix devenir les meilleurs peuples de la galaxie pour se faire un nom. Soyez de vaillants sportifs, maîtrisez vos fluides, et revenez plus forts que jamais !

Le Galactik Football fait aussi partie de votre entrainement pour aller sur Mars. Tout le monde participera à une coupe ou plutôt : La **CUP !!!** Un grand tournoi aura lieu et chaque pays devrai créer son propre équipement susceptible de contrôler le fluide propre à son pays. Il faudra vaincre le smog à tout prix. Bonne chance à tous, que le meilleur gagne ! Le vainqueur de la GALACTIK FOOTBALL CUP gagnera un prix monumental, vous n'êtes pas prêts…

Alors chaussez vos crampons, n'oubliez pas de prendre soin de vous c'est très important et ciao ciao les amis !

BOITE AUX LETTRES

Tout comme l'année dernière, chaque patrouille devra avoir sa propre boite aux lettres !

<u>QUI LA CONSTRUIT ?</u>

TOUTE la patrouille, et pas uniquement les CP et SP.

<u>COMMENT ?</u>

Une simple boite à chaussures un peu customisée fera l'affaire, mais il faut que ça claque ! Vendez-nous du rêve ! Décorez-la aux couleurs de votre pays, par exemple. Pour les plus bricoleurs, construire une boite qui résiste aux intempéries, c'est vraiment le top !

POURQUOI ?

La boite aux lettres vous servira très souvent, en particulier pour recevoir votre courrier tout au long du camp ! En effet, lorsque vos potes, votre Mamy chérie ou votre tonton Michel vous enverront une lettre sur plaine, c'est dans cette boite aux lettres de patrouille qu'elle débarquera ! Il ne vous faudra donc plus que scruter l'arrivée du facteur local.

En plus du petit courrier habituel, votre boite aux lettres contiendra régulièrement des informations concernant le camp. Vous y trouverez souvent des instructions pour des jeux !

A vos marteaux, à vos pinceaux, et que le concours de la plus belle boites aux lettres commence !

BADGE TRAPPEUR

Si tu es en troisième ou quatrième année à la troupe et que tu n'as peur de rien, le Badge Trappeur est fait pour toi !

Premièrement, pourquoi participer ?

- Pour t'amuser comme jamais
- Pour vivre des activités et épreuves inoubliables
- Pour apprendre plein de techniques de survie et de débrouillardise dans la nature
- Pour te surpasser
- Parce que, peu importe le résultat, toi, le staff et la troupe seront fiers de toi !

Le Badge Trappeur se fera cette année, comme l'année passée, en deux temps.

Il y aura premièrement les ateliers, répartis sur le camp, où tous les scouts intéressés sont invités (aussi les premières et deuxièmes), et la présence de tous les scouts souhaitant obtenir leur badge trappeur est obligatoire. Vous y apprendrez, avec un ou deux membres du staff, des nœuds, des techniques d'orientation, comment prévoir la météo grâce aux indices que nous donne le ciel, et bien plus.

Ensuite, il y aura plusieurs épreuves, testant votre débrouillardise et ce que vous aurez appris pendant les ateliers. Cette partie est réservée aux scouts en troisième ou quatrième année à la troupe qui souhaitent obtenir le badge trappeur.

Si tu souhaites participer au Badge Trappeur, n'oublie pas d'apporter une boussole et un canif. Aussi, il vous est demandé d'apporter un GSM de type « dinosaure », les mêmes règles s'appliquent que pour les GSM des CP's.

Pour déjà te préparer au Badge Trappeur, explore les dernières pages du chansonnier, où tu trouveras quelques fiches qui te seront certainement utiles pour le Badge Trappeur…

RÉDUCTION DE DÉCHETS

Les scouts,

Comme vous le savez tous, nous avons essayé de réduire au plus les déchets durant le camp de Pâques. Cela nous a permis de réduire de moitié nos sacs poubelles durant tout le camp ce qui est très bien voire génial ! Cependant, vous n'avez pas été complètement à fond dans ce nouveau concept. Il n'était pas si simple je vous l'accorde mais nous attendions un peu plus de vous tout de même. Nous ne ferons pas de Grand Camp en réduction de déchet mais nous espérons que ce camp vous a quelque peu sensibilisé à la cause écologique. En tout cas, le staff a appris pas mal de choses grâce à ce camp de Pâques qui seront reproduites dans le Grand Camp même si ce n'est pas officiellement un camp « réduction de déchets ». Nous gaspillons énormément. Les déchets polluent nos mers et océans et chaque geste compte. Cela commence chez vous aussi. On ne saura jamais être à 100% zéro déchet mais un petit effort chaque jour peut donner lieu à une vie moins polluée, à un camp plus propre aussi. Bref, soyez conscients de votre impact climatique et si vous allez marcher pour le climat, agissez en conséquence !

PROGRESSIONS

PREMIÈRE ANNÉE

LA TOTÉMISATION

La totémisation est une progression s'adressant aux premières années. Ceux-ci reçoivent leurs totems à la fin de la totémisation.

Voilà un an que tous les anciens vous observent et vous accueillent du mieux qu'ils peuvent. Ils ont trouvé en vous de nombreuses qualités, des tas de choses que vous ne soupçonnez peut-être pas vous-même. Par le biais de la totémisation, ils ont décidé de vous les faire découvrir. Vous devrez de temps en temps mordre sur votre chique. Lorsque ce sera le cas, essayez de ne pas penser que nous sommes des « méchants », car loin de là est notre idée. Pensez surtout à ce qui a été dit plus haut : nous sommes là pour vous faire découvrir que vous êtes beaucoup plus que ce que vous voulez croire que vous êtes. Recevoir un totem, c'est en quelque sorte la marque que vous êtes vraiment intégré dans la troupe.

LA LOI SCOUTE

Avec tes copains, en troupe, à la maison, rappelle-toi de temps en temps qu'il est de ton devoir de mettre en application la loi scoute. Elle est simple et facile à comprendre mais tellement difficile à respecter : chacun de nous doit se surpasser pour cela, mais ce n'est pas impossible. Nous en reparlerons avec les scouts de première année au grand-camp.

C'est souvent, à l'occasion de la totémisation que les scouts apprennent par cœur la loi scoute. En voici le contenu :

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 de 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.

Chaque loi est brève et courte, mais cela résume parfaitement ce que le scoutisme cherche comme but dans la vie des tous les jours. Elles sont toutes aussi importantes les unes que les autres pour que notre mouvement vive car elles attirent l'attention sur tous les aspects importants de la vie d'un scout.

DEUXIÈME ANNÉE

LA PROMESSE

Ce petit article ne s'adresse pas qu'aux promettants. Prends aussi cinq minutes de le lire, toi pour qui c'est la première année à la troupe, et qui ne connais pas encore la place de la promesse dans la vie de l'éclaireur. Toi, le "vieux" qui a déjà fait ta promesse, mais qui ne t'en souviens peut-être pas, lis-le aussi.

Tu abordes ton deuxième grand-camp, il y a presque deux ans que tu chemines avec la troupe. Par ta totémisation, tu as déjà vécu une première étape d'intégration à la Ungava. Ce grand-camp verra la deuxième étape de ta progression personnelle : la Promesse. Tu pourrais déjà aujourd'hui commencer à y penser.

Qu'est-ce que la promesse ? C'est un engagement supplémentaire qu'un scout de deuxième année peut prendre vis-à-vis de la troupe, devant laquelle il prononce un engagement. Cette promesse lui donne un but, un objectif de plus dans sa vie scoute et dans sa vie de tous les jours. Le promettant fera alors partie du « noyau » de la troupe, sur qui les autres doivent pouvoir compter. Il deviendra un « pilier » de la troupe sans lequel il manquera toujours quelque chose.

Comment se prépare la promesse ? Une étape aussi importante, par laquelle le promettant décide de s'impliquer encore plus dans le groupe, ça se prépare, ça se discute. C'est pourquoi chaque promettant se réunira plusieurs fois pendant le grand-camp pour réfléchir avec les autres ainsi qu'avec le staff et d'autres scouts qui l'ont déjà faite et bien souvent en compagnie de Courlis. Les thèmes des réflexions ? Sa vie à la troupe, ses points forts, ses points faibles, la place du Seigneur dans sa vie et celle de la troupe, ce qu'il voudrait améliorer. Ces réflexions l'amèneront à rédiger un petit texte de promesse qu'il récitera au cours de la cérémonie consacrée aux promesses.

La première (ancien texte toujours très connu et utilisé) proposition de texte de base de la promesse étant :

> " Sur ma fierté et en espérant la joie de Dieu,
>
> Je m'engage à chercher Dieu dans une communauté chrétienne,
>
> à servir le Roi, la Belgique et l'Europe,
>
> à aider mon prochain en toutes circonstances
>
> et à observer la loi scoute.

En particulier, je promets de … “

La deuxième (nouvelle en vigueur) proposition de texte de base de la promesse étant :

« 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 scoute

et en particulier, je promets de… »

Pourquoi une cérémonie ? Avec la totémisation et le brevet (pour ceux qui quittent la troupe), la promesse est une des trois grandes « fêtes » dans la progression de l’éclaireur : c’est la première raison pour lui donner un faste particulier. A côté de cela, l’engagement que le promettant prend n’est pas une parole banale qu’il prononce en l’air : il s’efforcera de la respecter en prenant comme témoin Dieu et la troupe – pas des témoins passifs – ce n’est qu’avec leur aide qu’il pourra tenir parole. C’est un engagement envers eux qu’il prendra ce qui explique aussi le caractère solennel de cet événement.

Pourquoi encore une promesse ? « J’en ai déjà fait une à la meute. » C’est vrai mais la vie scout du futur promettant ne s’est pas arrêtée à ce moment-là, il a évolué, les gars qui l’entourent ne sont plus les mêmes, il voit la vie d’une manière différente. Sans doute a-t-il déjà amélioré ce qu’il avait promis d’améliorer à l’époque. Un scout fait une promesse chez les loups mais en fait aussi une chez les éclaireurs et fera, sans doute, encore un engagement chez les pionniers.

La promesse : une fin ou un début ? Si l’élaboration du texte de promesse marque la fin d’un cheminement personnel de réflexion, le plus dur restera encore à faire : tenir cette promesse en posant des actes, se la remémorer souvent, accepter que ceux qui ont été témoins de son engagement lui le rappellent lorsqu’il semble l’oublier un peu trop, faire de temps en temps le point… La troupe, le staff, le parrain que le promettant a choisi seront toujours là pour le soutenir et l’aider à réaliser sa promesse.

Troisième année

Le qualificatif

Après un an, les anciens étaient capables de vous donner un totem mais malgré tout ils ne vous connaissent pas encore assez pour vous donner un qualificatif. Ainsi, nous attendons plus longtemps pour vous le donner. Le qualificatif, qui fût donné à la majorité aux 3e années qui étaient présents à Pâques, met véritablement l'accent sur votre personnalité et votre manière de voir les choses. De cette manière, on espère vous avoir donné le meilleur quali qui vous convienne. Si on vous donne un quali, c'est pour que vous puissiez encore l'améliorer mais surtout pour que vous l'utilisiez au service des autres, pour en faire bénéficier les autres. Pendant le camp, n'oubliez pas cette phrase (ci-dessus), vous qui êtes déjà qualifié.

Quatrième année

Le brevet

Le brevet est un grand bilan des années scoutes passées à la troupe. C'est le moment, pour les quatrièmes années, de faire le point à la fin de leur dernier grand-camp avant de partir vers d'autres horizons. Et c'est également l'occasion de transmettre aux plus jeunes tous les savoirs, toutes les expériences (bonnes ou mauvaises), toutes les découvertes et toutes les valeurs importantes qu'ils ont apprises à la troupe afin que cette dernière ne cesse de grandir, de s'améliorer en évitant les points négatifs du passé et en prenant comme idéal les points positifs.

Le brevet, c'est se choisir un idéal qu'on veut suivre, se remettre en question, faire un choix dans sa vie, se remémorer et apprendre aux autres…

En pratique, chaque quatrième année est invité à se comparer à un arbre, une œuvre d'art, un objet de la vie de tous les jours et à un personnage célèbre ainsi qu'à dire ce qu'il pense avoir apporté à la troupe et ce que la troupe lui a apporté. Les grands de la troupe sont aussi invités, à ce moment, à présenter une devise à la troupe.

Chaque 4e année va réaliser une œuvre d'art qui le fait penser à la troupe, aux bons moments passés et dans lequel il se remémore ses 4 années passées à la troupe. Cette œuvre d'art sera personnelle à chaque scout et les œuvres seront donc très différentes : ceci est également le but recherché, faire ressortir la créativité et la maturité que vous avez apprises. Que ce brevet soit la réflexion de ces 4 magnifiques années.

Nous aurons donc droit à la présentation de ces brevets au GC également.

WOODCRAFT

L'année passée était une année un peu spéciale. On ne possédait pas assez de perches que pour faire de grandes constructions et on avait donc dû faire avec les moyens du bord et se contenter de « petits » pilotis. Cette année en revanche, on reprend les choses sérieuses. Le fameux Woodcraft regagne tout son prestige. Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est ou qui l'avaient peut-être oublié, le Woodcraft est la compétition du plus beau pilotis. Pour remporter le Woodcraft, il faut donc bâtir le plus beau, le plus grand et le plus élégant des pilotis. Cette année vous aurez à nouveau une abondance de perches pour construire des pilotis ! Cela signifie que vous pourrez à nouveau faire des constructions de maladeeeee. Fini les pilotis classiques, place au pilotis révolutionnaires. Construisez-nous des pilotis d'une hauteur atteignant Mars, des pilotis en forme de fusée, des pilotis avec de multiples terrasses, coins fitness, … Ne mettez aucune limite à votre imagination. Le staff veut voir des chefs d'œuvre !!! Mais avant de vous lancer dans ce fameux projet qui est la construction, on vous conseille de lire attentivement les pages suivantes, et pour encore pus de documentations sur les constructions rendez-vous sur le site de la troupe dans l'article « Woodcraft ».

https://ungava51.be/2019/04/woodcraft/

Monter une tente sur pilotis

UTILITÉ D'UN PILOTIS

Normalement la tente sur pilotis sert à corriger une pente du terrain. En construisant une plate-forme, la tente peut rester plate. Le vrai défi est donc de faire une tente sur pilotis dans une pente et non sur un terrain plat !

Attention à bien imaginer la façon dont la tente va être fixée au sol avant de commencer. N'oublie pas de prévoir des allonges de cordes afin de prolonger les tendeurs de la toile de tente.

Si tu construis une plate-forme en rondins ou si tu comptes tresser des lits de cordes, préviens les guides de ta patrouille de ne pas apporter de lit de camp à armature, mais bien un mousse épais ou un matelas gonflable. Pour davantage de confort, tu peux prévoir une plate-forme en planches (avec des palettes par exemple). Avantage : le confort, l'économie de corde et de temps et la chaleur (moins de courant d'air).

PILOTIS DE BASE

PILOTIS À DEUX ÉTAGES

Enfonce les pieux profondément pour assurer la stabilité.

PILOTIS AUX BASES EN X

Utile sur un terrain pierreux

TENTE SUSPENDUE

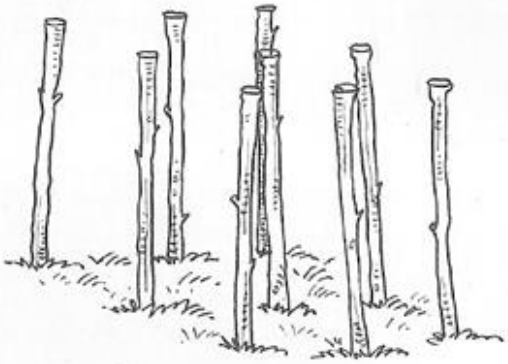
Pourquoi ne pas utiliser 4 arbres vivants comme pieux de base ? Tu auras ainsi une tente suspendue dans les arbres

POUR MONTER UNE TENTE CANADIENNE DE 4M SUR 4 SUR PILOTIS, IL FAUT :

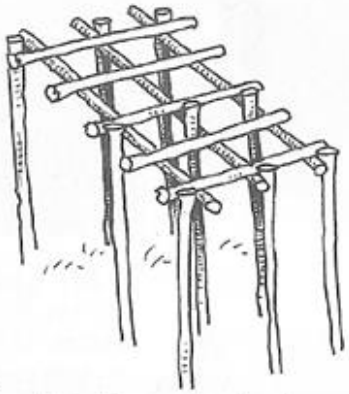
- 9 perches d'au moins 2,5m (si on veut pouvoir tenir debout en-dessous).
- 8 perches d'un peu plus de 4 mètres (ou deux fois 2 m, mais c'est moins solide).
- beaucoup de corde (de bonne qualité)

LES ÉTAPES DU MONTAGE :

- Faire 9 trous d'au moins 70 cm dans le sol en forme de carré de 4x4m (3 trous par côté du carré, chacun espacé de 2 mètres + un trou au centre)



- Planter les 9 perches et les fixer solidement (à l'aide de petits pieux et cailloux).
- Accrocher les perches transversales à l'aide de brelages aux perches plantées (3 brelages par perche). Commencer par attacher 3 perches parallèles, ensuite les 3 autres perpendiculaires aux 3 déjà fixées. Ensuite, il reste à attacher deux perches qui reposent sur les deux côtés opposés du carré et ce de part et d'autre de la barre centrale. Une fois tout cela solidement attaché, il y a 8 emplacements disponibles pour tresser les lits.



- Tresser les lits en corde.
- Monter la canadienne au sol et allonger les tendeurs.
- Pour monter la tente sur le pilotis, il faut au moins 6 personnes (3 sur le pilotis, 3 au sol à chaque piquet), les personnes au sol se déplacent avec la tente dressée et passent les 3 piquets aux personnes sur le pilotis. Amener les piquets sur la barre centrale et planter les sardines en commençant par les 4 coins et en tendant les tendeurs en même temps.
- Tendre la toile extérieure et attacher les piquets sur le pilotis. A ce moment-là, ça tient sans problème. Il ne reste plus qu'à tendre la toile intérieure et à attacher le bas de la tente au pilotis.
- Pour couper du vent, il vaut mieux tendre une bâche sous le pilotis ou fermer 3 des 4 côtés du carré.

HIKE

Le hike est un moment toujours particulier. On quitte notre plaine adorée à la découverte du monde. C'est un petit moment d'indépendance. Les chefs ne sont pas avec vous, c'est à vous de vous débrouiller. C'est le moment de prendre ses responsabilités. Comme vous le savez aussi très bien, tout n'est pas autorisé. Ainsi l'autostop, les clops et les choppes ne sont pas autorisés. L'utilisation d'un de ces « 3 ops » aurait de lourdes conséquences, allant jusqu'à l'exclusion de la troupe. C'est lors de moments comme le hike que la patrouille devient réellement un groupe soudé et que la solidarité se fera ressentir. Pour passer un hike tranquille et confortable, de **bonnes bottines** sont indispensables. Avec des bottines**,** marcher devient quelque chose de relaxant et vous pourrez du coup profiter encore plus du paysage. Prenez aussi un petit sac pour transporter uniquement le nécessaire. Et dans ce sac emportez bien-sûr votre bonne humeur. En faisant cela ce hike ne peut qu'être une réussite et deviendra assurément le hike de votre vie. Le hike qui vous attend sera assurément incroyable. On vous l'assure !

On demande aux CP d'envoyer à son parrain de patrouille un récapitulatif de deux ou trois activités qu'ils souhaiteraient faire en patrouille. Le staff vérifiera si c'est possible (dates, sécurité, …) et vous tiendra au courant.

Pour rappel voici les infos concernant l'endroit de camp :

- Lieu de l'endroit de camp : Longchamps sur la commune de Gedinne
- Distance maximale de votre activité : 40km

Le récapitulatif doit au minimum contenir :

- L'activité en question
- Les dates et heures d'ouverture
- L'adresse
- Le prix par personne
- Le numéro de téléphone / site web
- Avez-vous éventuellement déjà pris contact avec l'endroit
- Petit commentaire sur l'activité (pourquoi, laquelle est votre préférée, …)

DEADLINE : 24 JUIN

Exemple :

Kayak 1 : **Ami pierre** **(préférence !!)**	Rue de Liboichant 11 5550 ALLE (VRESSE) Gsm : 0477/214 009 lamipierre@skynet.be	C'est une activité qui se fait par deux, donc qui demande de l'entraide donc renforce la cohésion de la patrouille, bonne ambiance, proche de la nature, découverte de la région et défi sportif.	14 à 17 euros
Kayak 2 : **Camping Les Ochays**	rue de Lingle, 39 B-6880 Cugnon (Bertrix) Tél. :+32 61 41 40 61 info@campinglesochay.be www.kanocamping.com	idem	+15 euros
Eurospacecenter	20km de bertrix TEL. + 32.61/65 64 65 Devant les Hêtres 1, 6890 Transinne	Bonne ambiance, aspect culturel au camp, découverte de l'espace.	11 euro par personne
Le Barclay (bowling)	Rue du Rivage 31 6870 Arville (Saint-Hubert) +32 (0) 61 31 25 31	Renforce la bonne ambiance, moment en patrouille de dingue.	5 à 10 euros par personne

INFOS PRATIQUES

ADRESSE COURRIER

Vos enfants seront ravis de recevoir de vos nouvelles pendant le Grand-Camp !

« Nom / totem du scout »

Troupe Ungava

Ferme de Longchamps 1

5575 Gedinne

ADRESSE DE LA PLAINE

Voici les coordonnées Google Maps de la plaine : 49.936901, 4.893055.

Depuis le village de Louette-Saint-Pierre, prendre « Rue de France » sur 3 km vers le sud, puis tournez à gauche sur un chemin de terre (sera balisé).

DÉPARTS ET RETOURS

		4èmes années	*1-2-3èmes années*
Départ	Date	Vendredi 12 juillet	Dimanche 14 juillet
	Heure	14h	12h
	Ou	Sur plaine	Sur plaine
Retour	Date	Dimanche 28 juillet	Dimanche 28 juillet
	Heure	12h	12h
	Ou	Sur plaine	Sur plaine

BARBECUE DE FIN DE CAMP

Nous avons l'habitude d'organiser un petit barbecue à la fin du camp avec tous les parents. C'est toujours un moment très convivial et bonne ambi.

Le staff s'occupera de la viande et des boissons. Nous vous demandons donc d'amener une salade ou un accompagnement pour le barbecue. D'ores et déjà merci !

COMPTES

Le montant du camp s'élève à **175 euros pour les 4èmes années et à 165 euros pour le reste de la troupe.** Ce montant est à verser **avant le 30 juin** sur le compte de la troupe BE89 0689 0886 6785 avec comme communication « Nom du scout + Paiement Grand Camp 2019 ». Nous insistons et comptons sur vous pour respecter le délai.

NB : Le prix du camp ne doit en aucun cas être un obstacle à la participation au Grand Camp. En cas de problèmes, veuillez prendre contact avec Hobereau ou Goral (Numéros de GSM en fin de journal).

MALLES DE PATROUILLE

Les CP sont chargés de ramener leur malle de patrouille complète lors de leur arrivée sur plaine pour le précamp. Elle doit comporter les ustensiles nécessaires pour faire une bonne petite intendance de patrouille, ainsi que de petites friandises supplémentaires, sans toutefois en abuser !

AFFAIRES À PRENDRE

S'HABILLER

- Uniforme **COMPLET** : Chemise, foulard & short **bleu foncé** au-dessus du genou
- Pulls **chauds**
- Une bonne veste imperméable
- Bottes, **bottines** de marche, chaussures de sport

- Short et t-shirts en suffisance
- Chaussettes et sous-vêtements pour 14 jours
- Chaussettes de **marche** *
- Maillot de bain
- Sac à linge sale
- **Casquette**/chapeau de soleil

SANITAIRE

- Brosse à dent & dentifrice
- Savon & shampoing **BIOLOGIQUE** **
- Gant de toilette
- Bassin de toile
- Essuie
- Crème solaire (!)
- Anti-moustique

DORMIR

- Matelas
- Sac de couchage
- Couverture
- Pyjama
- Lampe de poche (***indispensable***) + pile de rechange !

DIVERS

- **Carte d'identité** + photocopie
- **Petit sac** pour le hike *** & jeu de 24
- **Canif** ou opinel (taille n°9 MAX)
- Une bonne **gourde** (minimum 1L)
- Bic, crayon, timbres, papier, enveloppes
- Médicaments éventuels (à préciser à Maki)
- -> Votre chansonnier <-
- Instrument de musique (allez ramenez-le 😉)
- Un **pique-nique** pour le premier midi

* Garder une bonne hygiène de marche est une des meilleures précautions à prendre pour éviter les cloches pendant le hike. Quelques bonnes habitudes à prendre : avoir de bonnes chaussettes de marche et les changer régulièrement, garder ses pieds au sec et les laisser s'aérer, etc. Essayez bien vos bottines avant de les prendre avec en camp et assurez-vous qu'elles vous vont bien.

** Nous nous laverons dehors. Afin de ne pas polluer la nature environnante avec ces savons industriels, nous ne tolèrerons pas les savons non-biodégradables. Essayez de trouver des alternatives : par exemple la gamme *Care Plus* (à peine plus cher que savon traditionnel) et disponible chez AS Adventure (entre autres), *savon de Marseille* pur & en bloc, etc…

*** il faut que le sac de couchage (+ éventuellement un petit matelas) ainsi que quelques affaires de rechange et des provisions puissent rentrer dedans !

À OUBLIER CHEZ SOI

→ C'est-à-dire des affaires à laisser chez soi !

On sera **intransigeant** sur ce point. Ces objets ne vous seront d'aucune utilité pendant le camp ! Vous avez les 351 autres jours de l'année pour les utiliser, vous arriverez à tenir deux semaines sans non ?

- × Son GSM/IPod/MP3/autre appareil électronique *
- × Son baffle (seule une petite radio sur pile sera tolérée)
- × Couteau dépassant la taille d'opinel n° 9
- × ZIP (on allume des feux avec des allumettes et du papier journal)

* Si vous devez absolument passer un appel pendant le camp, le staff vous prêtera sans problème un téléphone portable.

PRÉPARER LE CAMP

POUR LES CP/SP

Une liste détaillée de tous les points à préparer se trouve sur notre site sous l'onglet infos-pratiques → CP-SP | Préparer le GC : https://ungava51.be/cp-sp-preparer-grand-camp/

Vous y trouverez notamment des informations à propos des sujets suivants :

- De vos constructions de MALADES
- De vos habits de patrouilles de MALADES
- De vos déguisements de MALADES
- De votre boite aux lettres de MALADE
- De votre drapeau de patrouille de MALADE
- De votre activité de hike de MALADE

Ainsi d'autres informations utiles pour le bon fonctionnement de votre patrouille.

POUR TOUT LE MONDE

- N'hésitez pas à (re)regarder la vidéo du Grand-Camp en Bretagne. 😉 https://ungava51.be/montage-gc-2018-logonna-daoulas/
- Préparez votre t-shirt & casquette Ungava
- N'oubliez pas votre chansonnier

BLAGUES

Deux cacas sont en route : ils vont à la guerre. En chemin, ils croisent une diarrhée qui leur demande si elle peut les accompagner. Sur quoi l'un des deux cacas répond : « Bah non, la guerre c'est pour les durs ! »

Deux femmes discutent de leurs maris. La première dit : « J'ai vraiment un mari en or ! ». L'autre lui répond alors : « Et le mien, il est en taule. »

Deux amis discutent :
– Moi, quand je bois une tasse de café, je ne peux pas dormir.
– Moi c'est le contraire.
– Ah bon ?
– Oui, quand je dors, je ne peux pas boire une tasse de café.

Un père et son fils discutent :
– Papa, c'est loin l'Australie ?
– Tu verras bien : tais-toi et nage !

DEVINETTES

Qu'est-ce qui est vert et se déplace sous l'eau ?

Un choux marin

Qu'est-ce qui est rond, brun et poilu et qui dévale une montagne enneigée ?

Un skiwi

Qu'est-ce qui est vert et toujours joyeux ?

Une salalalalalade

Monsieur et Madame Manvussa ont un fils. Comment s'appelle-t-il ?

Gérard

Qu'est-ce qui est vert, qui pend dans un arbre et qui dit « Je suis une pomme, je suis une pomme, … » ?

Une poire un peu bête

Que faisaient les dinosaures quand ils n'arrivaient pas à se décider ?

Des tirageosaures

Est-ce qu'une poule peut parler anglais ?

Yes, chicken

Quelle princesse n'a jamais les lèvres gercées ?

Labello bois dormant

Comment reconnaît-on un cannibale ?

Il mange des petits Suisses

Que fait Hobereau quand il a peur ?

Il URL

Pourquoi est-ce que Napoléon n'a jamais acheté de maison ?

Parce qu'il avait déjà un Bonaparte

UN JOUR, DIEU...

Un jour, Dieu ordonna à Gou de gueuler. Et depuis, Google.

Un jour, Dieu demanda à Coca de coller. Du coup, Coca Cola.

Un jour, Dieu accusa Wie d'avoir commis un meurtre. Et depuis, Winnie.

Un jour, Dieu demanda à Croco de vendre de la drogue. Et depuis, crocodile.

Un jour, Dieu demanda à Nut de se ramener. Et depuis, Nutella.

Un jour, Dieu ordonna à Sou d'aller aux toilettes. Et depuis, Sushi.

Un jour, Dieu demanda à Leonard de devenir un outil. Du coup, Leonard de Vinci.

Un jour, Dieu renversa son verre de Fanta devant son serveur, Bob. Et depuis, Bob l'Eponge.

Un jour, Dieu demanda à David d'habiter tout près. Et depuis, David Villa.

Un jour, Dieu demanda à Choca de ne plus se raser. Et depuis, Chocapic.

Un jour, Dieu fit un reproche à Go. Et depuis, Goral.

Un jour, Dieu demande à Cour de faire de la lecture. Et depuis, Courlis.

Un jour, Dieu ordonna à Saïmi de se marrer. Et depuis, Saïmiri.

CHANT DE LA TROUPE

Ungava
Tout là-haut, tout là-bas
Ungava
Quand tu nous tends les bras
Ungava
Moi je n'oublierai pas
L'idéal qui germe sous nos pas

Qu'elle est forte la troupe
Qui part vers les soleils
Pour découvrir en groupe
Tes idéaux vermeils
Qu'elle est longue la course
De tes jeux dans le soir
Où le cœur se ressource
En retrouvant l'espoir

Ungava
Tout là-haut, tout là-bas
Ungava
Quand tu nous tends les bras
Ungava
Moi je n'oublierai pas
L'idéal qui germe sous nos pas

Qu'il est pur ton message
Celui des libertés
Où le temps se partage
Aux feux de mille étés
Pour que la joie de vivre
De bâtir avec peu
Garde au ciel qui t'enivre
La vie repeinte en bleu

Ungava
Tout là-haut, tout là-bas
Ungava
Quand tu nous tends les bras
Ungava
Moi je n'oublierai pas
L'idéal qui germe sous nos pas
Ungava, Ungava, Ungava