

THE LAST HIGHLANDER

📍 LOGONNA-DAOULAS

Grand-Camp 2018



Retrouvez chaque dimanche une petite vidéo présentant la plaine et le folklore Breton sur notre site ainsi que sur notre page Facebook.

www.ungava51.be

EDITO

Chers bagad (voir Dictionnaire breton ;))[\[1\]](#),

Nous y voilà enfin, ce fameux camp en Bretagne ! Au moment d'écrire ces mots, nous sommes sur la plage de Logonna Daoulas écoutant un hymne reposant ... Que demander de plus ?

Ce Grand-Camp sera l'occasion pour toutes les différentes années à la troupe de trouver quelque chose de grandiose. Les 1^e années auront la totémisation ainsi que la découverte d'un premier GC qui les emmène en dehors des sentiers battus et des frontières. La dernière phase de l'intégration sera donc terminée après ce GC et vous ferez partie des piliers (déjà !) de la troupe l'an prochain. Les 2^e années pourront réitérer l'expérience d'un GC qu'ils ont déjà eu l'an dernier, en y apportant des modifications personnelles pour le rendre encore plus exceptionnel. La promesse représentera également un sacré pas dans vos années à la troupe ! Pour les 3^e années, après avoir obtenu vos magnifiques qualis, ce GC sera une bonne préparation pour la 4^e et dernière année à la Ungava, et également profiter pleinement de ce GC qui, vous le remarquerez, sera différent des autres. Enfin, pour les 4^e années, ce GC sera la fin d'une bien belle histoire : 1^e année scout à faire 4 ans à la Ungava, vous clôturez ce magnifique parcours par un GC en Bretagne qui vous emmènera sous d'autres horizons, et c'est peut-être vous qui remarquerez le plus les différences avec un GC en Belgique.

J'aimerais mettre l'accent sur deux lois scoutesses dans l'introduction à ce GC. La 1^e, le scout s'engage là où il vit. Nous aurons l'occasion de faire diverses activités d'apprentissage et de découvertes durant ce GC. Ces moments seront un grand plus par rapport à notre camp en Belgique, en particulier la découverte des côtes et des falaises bretonnes en hike. La 2^e, le scout découvre et respecte la nature. A nouveau, autour de nous, nous serons en présence d'une nature que nous n'avons pas en Belgique. La mer avec ses plages de cailloux, des sentiers côtiers dépaysant, une plaine isolée entourée de forêt, Enormément de choses à découvrir et à ... respecter donc !

Rigolade, amusement, beau temps, mer, plaine en bord de plage, hike mémorable, paysages époustouflants, endroits magiques, expérience inoubliable, jeux de folie, ambiance du feu de Dieu, îles perdues, tels sont tous les éléments qui vous attendent. Que ce GC soit l'apothéose d'une année fort réussie, où le pari de faire 4 ans scout est également une réussite, et puisse l'ambiance de troupe encore une fois retentir tout là-haut, tout là-bas !

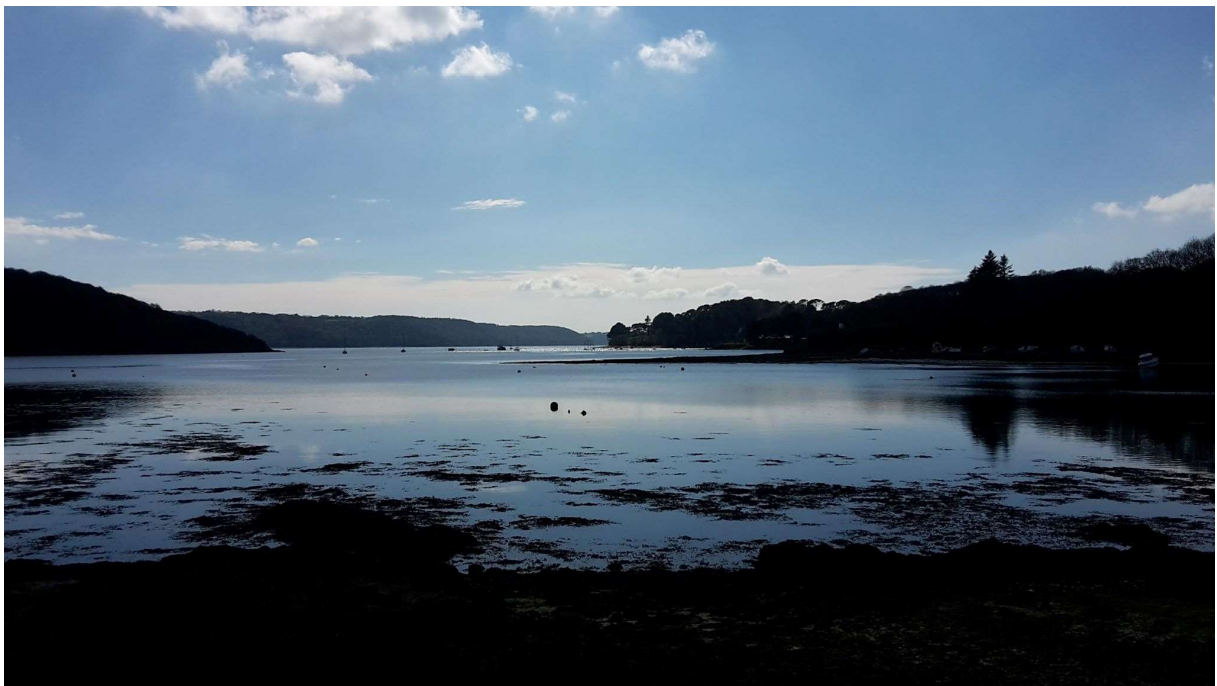
Nous serons propulsés dans le monde passionnant des écossais, des hommes musclés en kilt, quel habillement ! Ce thème au déguisement atypique nous guidera tout au long de ce GC, vous en découvrirez plus dans le thème, les patrouilles et la description du staff!

Sachez que le staff est méga-ultra bouillant, nous espérons que vous l'êtes tout autant ! C'est pourquoi nous nous donnons rdv le 13 juillet, pour un départ en bus (déjà inouï) qui nous emmènera à destination finale de Logonna-Daoulas !

Scoûtement vôtre,

Guanaco

NB : la finale de la coupe du monde est le 15 juillet, à bon entendre ... Si la Belgique s'y trouve par hasard, n'hésitez pas à prendre des drapeaux et autres maillots, les bretons nous entendrons !



Vue depuis le bas de la plaine ...

[\[1\]](#) A lire en écoutant « Renegades de X Ambassadors »

SOMMAIRE

Edito.....	1
Une surprise à la clé	4
La confrérie du Kouign Amann.....	6
Les différents clans	7
Le Clan Mac Philis - le staff.....	7
Le Clan Wayne - patrouille de Barzoï.....	8
Le Clan Hillgrave - patrouille de Lionceau.....	9
Le Clan Mac Hannigan - patrouille de Marcassin	9
Le Clan O'Reiley - patrouille de Bharal.....	10
Le Clan Wallace - patrouille de Chipmunk.....	10
Le monstre du Loch Ness	11
Gretna Green.....	12
Le chardon Ecosais	12
Ecosse, terre d'aventures.....	15
Les Gighland Games	16
La nourriture Ecosaise	17
Journée typique d'un lord Ecosais sur une plaine scoute.....	19
Boite aux lettres.....	20
Déguisement.....	20
Infos pratiques.....	23
Hike.....	26
Réunion de patrouille	27
CP-SP Préparer le Grand-Camp.....	27
Badge Trappeur.....	29
Progression.....	32
Woodcraft.....	36
Lexique Breton.....	42
Blagues	45

UN PAQUET DE CHIPS A LA CLE

Tout au long de cet UNGAVA News se trouvent des indices qui vous permettront de reformuler une phrase. Grâce à cette phrase, vous serez - non seulement dans votre fort intérieur, mais aussi dans votre vie personnelle - illuminé et transformé. En plus de cela le premier à trouver la phrase exacte et à nous l'envoyer via Facebook ou par mail, recevra un paquet de chips (de marque). Mais chers scouts, pour y arriver il faudra que vous fassiez preuve d'intelligence et de détermination et surtout que vous épluchiez TOUT cet UNGAVA News.

«										
										»

Cette phrase fut prononcée par Anne de Bretagne lors d'une partie de chasse. La duchesse poursuivait une hermine à travers les forêts Bretonnes bordant le village de Morgat. Cette hermine approchait une mare boueuse en tentant de s'échapper. Elle hésita à la traverser et se salir, mais finalement elle préféra mourir plutôt que de se salir. Fascinée par cette bravoure, Anne de Bretagne laissa la vie sauve à l'animal et en fit l'emblème de la Bretagne.



Retrouvez la suite des photos sur notre site : www.ungava51.be.

Chaque dimanche vous trouverez sur notre site & page FB une petite vidéo présentant la plaine, le thème, la culture bretonne, etc.

LA CONFRERIE DU KOUIGN AMANN



L'Affaire du Manoir Hanté des Mac Philis



Un château, un fantôme et de la brioche : les écossais s'installent en Bretagne!

Tu es un membre d'un des Clans qui composent la Confrérie du Kouign Amann. Ta famille est écossaise de souche, mais suite à d'ancestrales conquêtes elle est installée en Bretagne depuis aussi longtemps qu'elle s'en rappelle.

Le Kouign Amann: un goût incomparable

Cette viennoiserie est la meilleure qui soit. Chaque Clan de la confrérie est un ingrédient essentiel de l'alchimie qui produira la fameuse brioche. Les membres mettent en commun leurs ressources et leur savoir-faire afin de produire le Kouign Amann à la saveur incomparable.

Une légende et un secret bien gardés

La recette secrète de cette pâtisserie d'exception est jalousement gardée, seul chaque chef de Clan en possède un exemplaire. Le fantôme de Duncan Mac Philis, fondateur de la Confrérie, hante le château depuis plus de cent ans, et ses larmes sont à l'origine du nom et du goût unique du Kouign Amann.

Or, une rumeur prétend que le fantôme n'apparaît plus depuis quelques mois : ses gémissements lugubres ne se font plus entendre dans les couloirs. Il faut absolument faire quelque chose car un château breton qui n'est plus hanté n'est plus un véritable château ! La réputation même de la Confrérie est en jeu puisqu'il est de notoriété publique que ce sont les larmes du fantôme qui donnent au Kouign Amann sa saveur incomparable. Mais si les brioches ne sont plus arrosées par ses larmes, elles ne valent plus rien...

Une disparition étrange !

La disparition du fantôme est-elle liée à l'arrivée sur le marché d'un gâteau en provenance de Chine, qui ressemblerait étonnamment à l'incomparable Kouign

Amman? Si cette copie chinoise est si semblable à notre spécialité locale, cela doit signifier que la recette secrète a été volée !

Solution

Il faut impérativement trouver qui de la Confrérie a vendu la recette aux chinois, avant que la société ne tombe en faillite et que le déshonneur s'abatte sur nous !

L'Objectif Commun

Démasquer le traître: Tu es bien décidé à déterminer qui a vendu la recette secrète du Kouing Amman. Même si les membres de la Confrérie ne sont pas tous d'accord entre eux, personne ne peut tolérer d'avoir un traître parmi ses membres !

En plus de cet objectif commun, chaque membre de la confrérie, recevra sur plaine d'autres missions.

Que la chasse à l'homme commence !

LES DIFFERENTS CLANS

Le Clan Mac Philis - le staff

Si les Mac Philis sont le clan souche de la Confrérie du Kouign Amman, ce n'est pas sans raison. Une bonne part de la réputation de cette délicatesse est liée aux légendes qui tournent autour de leur château. On prétend qu'il est hanté par le fantôme de Duncan Mac Philis, mort dans des circonstances floues. Il aurait refusé de rejoindre le monde des morts et continuerait à hanter les murs du manoir des Mac Philis jusqu'à aujourd'hui. Enfin, jusqu'à ces derniers mois pour être exact, car une rumeur prétend que le fantôme n'apparaît plus et que les Mac Philis sont à sa recherche !

Tout le prestige du clan Mac Philis se fonde sur l'existence de ce véritable fantôme breton, un des derniers encore en activité de nos jours. Les Mac Philis ferment le Kouing Amman dans les caves du château, et les larmes du fantôme tombent sur les pâtisseries; en cela elles donnent au Kouing Amman sa saveur incomparable.

L'objectifs du Clan

Vous devez chercher un moyen pour retrouver les larmes du fantôme ou, au pire, persuader les autres Clans que le Clan Mac Philis est toujours utile sans les larmes du fantôme...

LORD MAC GUANAC-ALLELUIAH,
 patriarche du clan Mac Philis, vous
 présente son clan.



Lord Mac Xeru\$\$\$



Lord Mac Groryx



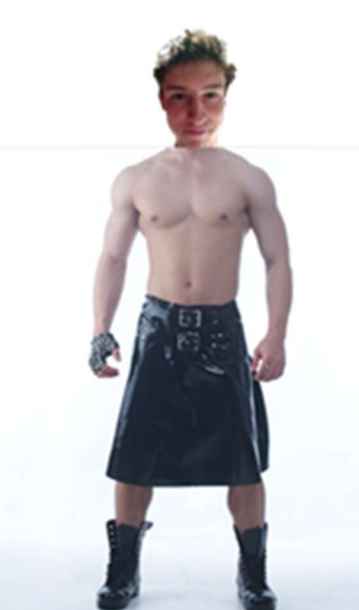
Lord Mac Gros-ral



Lord Mac hi pi



Lord Mac Bara sans gras
 Logonna-Daoulas 2018



Lord Mac Hob-woooow
www.ungava51.be



Lord Mac Lynksang
 Ungava News GC

Le Clan Wayne - patrouille de Barzoï

Propriétaires terriens, les Wayne possèdent les champs les plus fertiles de Bretagne, et le blé nécessaire pour le Kouign Amman leur doit beaucoup car les Wallace le cultivent sur leurs terres. Malgré leurs efforts pour le dissimuler, il est quasiment de notoriété publique que leur famille est ruinée... Timothy et Sarah font leur possible pour conserver leur domaine, mais il leur faudra probablement devoir le vendre. Le clan est dirigé actuellement par Sarah.

L'Objectif du Clan

Conserver le domaine et faire en sorte que le domaine et le Clan redeviennent puissants.

Le Clan Hillgrave - patrouille de Lionceau

La Confrérie aurait été ruinée depuis bien longtemps sans l'action décisive des Hillgrave. En effet, c'est votre clan qui se charge, en faisant fi des traditions séculaires, d'affronter la réalité commerciale du monde moderne. Commercialisation, circuits de distribution, relations, séjours à l'étranger... Sans vous, votre pâtisserie, aussi excellente soit-elle, ne serait qu'une production de second ordre, avec quelques milliers de pièces tout au plus, qui se vendrait à l'épicerie locale... Il va sans dire que votre point de vue et votre comportement sont bien plus contemporains que celui des autres membres de la Confrérie. Vous dirigez par ailleurs un grand groupe Hôtelier International.

Vous ne cachez pas votre envie de moderniser la Confrérie. Le Clan Hillgrave a été contacté dernièrement par China Pancakes Company, afin de commercialiser le Kouign Amman et devenir le principal partenaire de la Confrérie. Ce partenariat pourrait être un bon moyen de rivaliser avec la société China Bread Company, qui a volé la recette et revend illégalement votre viennoiserie.

L'Objectif du Clan :

Ramener les pieds sur terre aux membres de la confrérie les plus idéalistes et aux plus traditionnels, et proposer un plan concret pour sauver la confrérie des ennuis financiers.

Le Clan Mac Hannigan - patrouille de Marcassin

Le Clan Mac Hannigan possède la meilleure eau de source de toute la Bretagne. Les clans Mac Philis et Mac Hannigan sont des rivaux ancestraux. Elliot Mac Hannigan, le commissaire de Police, leur voue une rancœur farouche. On prétend qu'un don

de medium se transmet de génération en génération, mais pourtant les deux mediums de la famille, Olivier et Bryan, s'accusent l'un l'autre d'être un charlatan ! La jeune Sarah O'Reily du clan des O'Reiley s'est proposée de tester les candidats et de trancher sur les pouvoirs de chacun. Affaire à suivre ...

L'Objectif du Clan

Déterminer une fois pour toute si Bryan et Olivier ont bien des pouvoirs de medium.

Le Clan O'Reiley - patrouille de Bharal

Les O'Reiley sont de brillants scientifiques de père en fils. Denis O'Reiley, premier du nom, a mis au point un processus de fabrication unique et un savoir-faire technologique inégalé qui donnent au Kouign Amman sa saveur incomparable.

Ils ne cachent pas leur scepticisme devant les pouvoirs de mediums de la famille Mac Hannigan. Plus encore, ils nient l'existence même du Fantôme des Mac Philis !

Comme vous le verrez, Sonia O'Reiley s'est proposée de tester les pouvoirs des mediums pour déterminer s'ils ont un don ou si ce sont des charlatans.

L'Objectif du Clan

Déterminer une fois pour toute si Oliver et Bryan ont bien des pouvoirs de mediums. Cet objectif vous sera expliqué plus en détail sur place.

Le Clan Wallace - patrouille de Chipmunk

Les Wallace possèdent le meilleur blé de Bretagne, qu'ils cultivent sur les terres fertiles du Clan Wayne. Depuis des décennies ils sélectionnent et croisent les meilleures variétés pour obtenir le meilleur Kouign Amman. Peter Wallace, le patriarche des Wallace, est un centenaire qui donne l'impression d'hésiter entre ses deux enfants pour sa succession à la tête de la famille. Pour éviter d'inutiles querelles intestines, tout le monde souhaite qu'il choisisse au plus vite.

L'Objectif du Clan

Eviter les querelles intestines : faire en sorte que le vieux Peter choisisse enfin qui de ses deux enfants prendra sa place à la tête du Clan.

Note :

- Les objectifs de Clan vous seront expliqués en détail sur plaine
- Vous recevrez des objectifs personnels, secrets, propres à votre personnage

LE MONSTRE DU LOCH NESS

L'Écosse et ses Highlands regorgent de mystères ainsi que de légendes et de mythes. Le monstre du Loch Ness, également surnommé Nessie, est peut-être la légende la plus connue, et certainement la plus effrayante. Pour ceux qui ne le connaissent pas, ce monstre est généralement décrit comme étant un grand serpent de mer imposant et effrayant.

Toutes les personnes qui prétendent l'avoir rencontré se disent terrifiées. Attiré par cette espèce spéciale, divers scientifiques, depuis la création du mythe en 1933, ont tenté d'expliquer ce phénomène invraisemblable. Aucun d'entre eux ne fut en mesure de prouver son existence, mais ils parvinrent à expliquer pourquoi certains



pensaient à la présence d'une telle bête dans les eaux du lac du Loch Ness. Les récits mythologiques et les témoignages sur la présence d'un monstre ont pu s'accumuler en raison de la présence dans le loch d'une couche thermique d'inversion à l'origine de mirages à la surface du lac qui peuvent faire croire à un tronc d'arbre (généralement un pin) redressé ou donner une apparence grotesque à toutes sortes d'objets (mouette, bouteille, tonneau). La folie des hommes est clairement présente dans ce mythe, fondé car en 1933 à la suite de la mort inexplicable de centaines de guerriers en traversant le lac.

Plusieurs expéditions ont été menées pour tenter de trouver la « créature ». Dans les années 1930, les volontaires ont essayé de l'attraper avec de simples outils : tonneaux, fils de pêche, hameçons et morceaux de poisson en guise d'appât. Aujourd'hui, c'est à l'aide de moyens sophistiqués comme des sous-marins, radar naval, sonar et même des webcams que les scientifiques espèrent identifier ou

capturer la bête. La folie humaine continue donc actuellement, et même avec nos moyens technologiques actuels, nous ne parvenons pas à mettre la main sur cette ville créature.

Par ce fait, plusieurs scientifiques crient ici clairement au complot : ce monstre n'aurait été inventé seulement dans un but de marketing ... En effet, peu de gens sur la planète n'ont jamais entendu parler de cet énorme mythe. Le lac attire par ce fait énormément de touristes, et même si la beauté des lieux n'est pas à contester, peu de gens iraient rendre visite à ce lac si cette légende n'existait pas.

Enormément de films ainsi que de littérature sont basés sur cette folle histoire, ce qui procure au Loch Ness encore une pub supplémentaire.

Pour plus d'informations encore, n'hésitez pas à consulter le réseau internet mondial, qui regorge de théories toutes plus folles les unes que les autres. Certaines assez marrantes et ... inquiétantes !

GREтна GREEN



Gretna Green est un petit village, situé au sud de l'Ecosse, à la frontière de l'Angleterre. Si celui-ci est tellement populaire, c'est car on y avait la possibilité de se marier en tant que mineur. Aujourd'hui, encore 5000 mariages y sont célébrés chaque année. Tout a commencé en 1754, quand la loi a décidé de mettre l'âge légal du mariage à 21 ans ent des parents, ce qui n'est pas possible en Angleterre et au Pays de Galle. Vu que le village se situe à côté de la frontière anglaise, il est très accessible aux Anglais(sans consentement des parents). Cette loi était appliquée partout au Royaume-Uni, sauf en Ecosse, où-l'on pouvait encore se marier à l'âge de 12 ans. Désormais, depuis 1929, la différence entre l'Ecosse et le reste du Royaume-Uni est le fait que l'on puisse se marier à l'âge de 16 ans sans consentem. C'est pour cela que Gretna Green est si connu pour ses mariages.

LE CHARDON ECOSSAIS

Il était une fois, au bord du Lac de Loch Ness, un petit peuple vivant en harmonie parfaite. Ni disputes, ni engueulades,... Tout allait pour le mieux! Une vie idéale,

comparable à la plaine Ungava en juillet! Callum Thomson, le maire du village élu à chaque scrutin à l'unanimité depuis des décennies, passait ses journées au bord du lac, les pieds en éventail tandis que sa femme, Myley, le chouchoutait à longueur de journée. Le maire et sa femme n'avait rien de mieux à faire, tant le village de Ballachulish se portait à merveille au niveau économique, touristique éducatif, bonheur des habitants,...



Malgré la belle vie qu'on y menait, la population du village n'avait jamais augmenté de manière drastique. Les locaux s'en étonnaient très fort. Mais les touristes comprenaient rapidement et ne restaient jamais très longtemps. En effet, ils se sentaient bien et heureux à Ballachulish, mais ils y avaient mal. Ils ressentait littéralement une douleur! Le sol était en effet couvert de chardons. Les locaux y

étant habitués, ils avaient créé des chaussures avec de grosses semelles, adaptées aux épines de la fleur.

Chaque année au mois de juin, le village entier se rassemblait pour passer 3 jours ensemble. Le très grand rassemblement se déroulait au solstice d'été, quand les jours sont le plus long! Ainsi, les habitants pouvaient faire la fête jusque tard dans la nuit et dormir sous les étoiles sans prendre froid.

Cette année-là, les saucisses cuisaient au-dessus des feux, les enfants se poursuivaient dans l'énorme prairie prévue pour l'évènement, les musiciens jouaient de la cornemuse et les hommes se prêtaient à des jeux de cartes ou de cricket. Lorsque le soleil se coucha, tous s'arrêtèrent et admirèrent le superbe spectacle, tout en sachant que mois de cinq heures plus tard, ils auraient droit au même spectacle en sens inverse! Ils avaient déjà hâte. Il fallait donc profiter des quelques heures de pénombre pour se reposer. Les mères et les enfants allèrent se coucher dans les zones leur étant réservées, tandis que les hommes restaient autour des feux pour discuter. Ils finirent par aller dormir aussi. Callum s'assit sur le sol, observait les chardons autour de lui et se dit qu'il avait quand même de la chance de vivre dans une si belle région! Il se coucha et s'endormit, comme les autres hommes autour de lui.

"AYAAAAAAAAAAAAA !!!!!"

Callum se réveilla en sursaut et crut rêver. Il ne comprit pas immédiatement d'où était venu le cri l'ayant réveillé. Il voyait qu'il n'était pas le seul homme à s'être réveillé. Tous se demandaient de quoi il s'agissait. Un ourson ? Un aigle? Un enfant ayant fait un cauchemar? Personne ne le savait mais personne ne se sentait menacé.



Jusqu'à ce que... Callum vit une lumière à plusieurs centaines de mètres: une torche au sol. Il se leva, voulant aller voir. Mais Curt, son conseiller, l'en empêcha. Pour la première fois dans sa vie, il se sentait menacé et ne voulait pas que Callum risque quoi que ce soit! C'est pourquoi il appela Fatty, Jerk, Longrod, Miles et Phil pour venir avec eux. Tous autour de Callum, ils se dirigèrent vers la petite lumière. Une fois arrivés, ils se rendirent compte qu'il s'agissait d'un inconnu, à terre. Il s'était manifestement blessé à l'un des chardons au sol autour de lui. Voyant le groupe d'hommes arriver, il se leva et poussa un rugissement. Soudainement surgirent des dizaines d'autres hommes habillés comme lui (c'est-à-dire sans kilt, étrange...).

S'en suivit une gigantesque bataille. Les hommes de Callum n'étaient pas armés, ne s'étant jamais sentis menacés à Ballachulish, mais ils étaient très très musclés. On peut comparer leurs musculature à celle de Maki: très volumineuse et impressionnante! Ils réussirent à se débarrasser des intrus à coups de coudes, genoux et gifles dans le cas de Miles, spécialiste de la claque.



Miles, le spécialiste de la claque

Callum se rendit compte qu'il devait la victoire contre les barbares à cette petite fleur que son peuple aimait tellement! C'est en effet le chardon qui avait fait mal à l'intrus et qui avait donc fait en sorte que celui-ci pousse un énorme cri. Réveillés par ce cris

Depuis ce jour, le chardon fut considéré comme le symbole du village. L'histoire faisant le tour de la région, les autorités décidèrent, plusieurs siècles plus tard, d'en faire le symbole de l'Écosse!

ECOSSE, TERRE D'AVENTURES

Célèbre pour ses Highland Games ou encore pour sa nourriture, l'Ecosse est également reconnue pour ses paysages incroyables. C'est pour cette raison que beaucoup de grands classiques du cinéma ont été tournés entièrement ou partiellement sur ce splendide territoire.

Classique du cinéma récompensé de cinq Oscars, Braveheart est certainement le film le plus connu sur l'Ecosse. Même si beaucoup de scènes ont en réalité été tournées en Irlande, le film a permis un beau regain d'intérêt pour le territoire, de nombreux touristes ayant décidé de s'y rendre après l'avoir vu. Mais, c'est aussi un éveil à la culture et à l'histoire écossaise que le film a également réussi à créer. Il faut dire que l'histoire de William Wallace, véritable symbole de l'indépendance écossaise, est aussi épique qu'empreinte de valeurs.

Sans doute plus connu de votre génération, Skyfall, 23ème film de la saga James Bond, est tourné en partie en Ecosse. On découvre alors sa maison familiale au cours de plusieurs scènes magistrales mais aussi touchantes, filmées notamment à Glencoe dans les Highlands.

Avec Rebelle, impossible de ne pas savoir que l'on est en Ecosse ! Véritable déclaration d'amour à la terre écossaise, le film d'animation de Pixar parvient à retranscrire une formidable ambiance celtique, autant par la musique que par les paysages. Pour livrer cette atmosphère unique, ces paysages si caractéristiques empreints de légendes, l'équipe s'est rendue en Ecosse à l'été 2006 puis à l'automne 2007 afin d'en capter toutes les nuances. Une inspiration qui a porté ses fruits, plusieurs lieux du film étant tirés de véritables lieux écossais.

Les paysages, les lieux de légendes et l'atmosphère spécifique de l'Ecosse ont souvent été utilisés comme lieux de tournage. Parmi tous les films tournés en Ecosse, on peut citer la saga des Harry Potter, The Dark Knight Rises, World War Z, Blanche-Neige et le chasseur ou encore la guerre du feu et Fast and Furious 6 !

L'Ecosse est un pays où naissent les légendes et où on les crée...

LES HIGHLAND GAMES

The Highland games (ou jeux des Highlands) sont une compétition sportive, donc le but est de célébrer la culture écossaise, et principalement l'héritage culturel et sportif des Highlands. Cornemuses, kilts et gros bibis sont donc au rendez-vous!

Les épreuves les plus célèbres sont le tir à la corde (ou tug of war en anglais) et le lancer de tronc d'arbre (toss the caber). Ce tronc mesure pas moins de 5 à 6,5 mètres et doit atterrir perpendiculairement sur le sol!



Voici une liste des épreuves

- Envoyer une pierre le plus loin possible
- Envoyer un marteau le plus loin possible (qui pèse 16 ou 22 livres. Et des gros livres, et pas des versions poche hein)
- Envoyer un poids au bout d'une chaîne le plus loin possible (28 ou 56 livres)
- Envoyer en l'air, au-dessus d'une barre haut placée, un poids très lourd (56 livres)
- Les courses de vitesse et de demi-fond (comme dans le film Les Chariots de feu. Mais si tu le connais ce film. Non? Tu vas reconnaître : ta taa ta ta daaaaaaam daaaaaaam, ta taa ta ta daaaaaaam)

- Concours de back-hold (une lutte écossaise où le port du slip en dessous du kilt est vachement conseillé!)



Les jeux peuvent être accompagnés de :

- Concours et défilé de cornemuse
- Concours de danse (un peu comme la danse irlandaise, mais en mille fois mieux parce qu'elle est écossaise)
- Le lancer de haggis. Bien qu'on soit contre le fait de jouer avec de la nourriture, c'est sans doute la meilleure chose à faire avec le haggis ...



->

C'est de peur de voir du haggis arriver dans nos assiettes qu'on a préféré faire le concours cuisine à Pâques cette année ... 😊

LA NOURRITURE ECOSSAISE



Les Ecosseis ont un talent culinaire indéniable. De nombreux plats écossais sont à en baver. En tant que fier Belge c'est sûr qu'on aime les frites bien grasses et le chocolat qui fond dans la bouche, mais il existe aussi d'autres délices sur terre. Ainsi le plat national écossais est le haggis. Ce plat typiquement écossais est composé de abats du

mouton (cœur, foie et poumon), hachés avec de l'oignon, des flocons d'avoine, du suif, diverses épices et du sel. Le mélange ainsi obtenu est traditionnellement bouilli dans la panse de l'animal pendant environ 3 heures. Ceci prouve qu'il n'y a pas que les choses grasses qui sont bonnes. Mais comme les adeptes de gras sont nombreux dans le monde actuel, une autre spécialité bien grasse existe : le fish and chips est devenu un incontournable de la cuisine écossaise. Ce plat est composé de frites et de poisson frit mais sachez que ce plat n'est pas conseillé. Si vous ne voulez pas perdre votre summerbody, alors ne mangez surtout pas ce plat de restauration rapide qui fait disparaître tous vos muscles, mais mangez bon saumon. Rien ne vaut un bon poisson tout frais pêché à l'instant. Et puis ça vous rendra malin car il est bien connu que le poisson rend malin. Bref, tout cela pour vous dire qu'on aura l'occasion de se régaler durant ce grand camp. Préparez vos papilles gustative!

AGENDA D' UN LORD ECOSSAIS

Semaine 28

	L	M	M	J	V	S	D
26					1	2	3
27	4	5	6	7	8	9	10
28	11	12	13	14	15	16	17
29	18	19	20	21	22	23	24
30	25	26	27	28	29	30	31

SAMEDI
SATURDAY
SAMSTAG
SABATO
SÁBADO
ZATERDAG

16

JUILLET
JULY
JULI
LUGLIO
JULIO
JULI

F. N.-D. Mt Carmel - 198/168

7	
8	8h57. Doux* réveil à la cornemuse 8h59. Gym du matin en kilt
9	9h30. Scottish breakfast 9h50. Rangement & inspection de l'ordre
10	10h. Début de la journée. Au programme : partie de chasse au chevreuil sur le domaine du Lord Rosmorduc
11	---
12	---
13	13h. Fish & Chips agrémenté d'un coulommiers local
14	14h. Partie de cricket. Transmission des traditions à la descendance de la famille
15	---
16	---
17	17h. Afternoon tea. 17h30. Visite du premier ministre Ecossais dans le but de défendre vos intérêts
18	---
19	19h30. Refreshing shower
20	20h30. Souper. Au menu: Ayrshire bacon
21	21h. Fouilles archéologiques dans les caves du château à la recherche du trésor caché par vos ancêtres dans les années 15-cent.
23	23h57. Les chandeliers sont éteint et silence absolu
	* sous conditions

BOITE AUX LETTRES



Durant le camp, tout le monde apprécie recevoir une lettre de temps en temps. Que ce soit de sa maman chérie, de tata Gudulle ou bien mieux, une mystérieuse enveloppe parfumée parsemée de petits cœurs ...

Pour répartir plus facilement ce fameux courrier, cette année nous demandons que chaque patrouille vienne au camp avec une boîte aux lettres.

Concrètement,

Qui?

TOUTE la patrouille, et pas uniquement le CP/SP

Comment?

Une simple boîte à chaussure "pimpée" fera l'affaire, mais il faut que ça claque! Décorez-la avec le motif de votre kilt par exemple! Pour les plus bricoleurs, construire une boîte qui résiste aux intempéries c'est le nec plus ultra.



Pourquoi?

Non seulement pour recevoir des lettres, mais il se peut que votre boîte aux lettres soit nécessaires pour des jeux ... A bon entendeur !

A vos marteaux, à vos pinceaux, et que le concours pour la plus belle boîte aux lettre commence !

DEGUISEMENT

Cette année, Logonna Daoulas va voir arriver sur ses terres, des dizaines d'Ecossais, membres d'une grande Confrérie! Tous les différencie de nous, les continentaux!

L'accent (le fameux accent écossais), la cuisine (il n'est pas rare de manger une panse de brebis farcie avec une sauce à la menthe), etc. Concentrons-nous à présent sur leur style vestimentaire particulier.

Kilt

On le sait tous, ce style vestimentaire est principalement composé du fameux kilt. Il y a plusieurs styles, mais la plupart des connaisseurs se mettent d'accord sur le fait qu'il s'agit d'une jupe masculine en dessous de laquelle on ne porte rien, si ce n'est un caleçon Zeeman avec des dessins de Hello Kitty dessus (comme le fait Guanaco). Le tissu de cette jupe est quadrillé avec de temps à autres des lignes rebelles.

Le kilt est composé de plusieurs couleurs, dont une domine les autres. Par-dessus ce kilt se trouve souvent une petite poche joliment décorée (motifs, plumes, floches, etc.) que l'on pourrait comparer aux bananes que portent parfois autour de la taille les touristes.



Kilt bleu avec soupçons d'orange, avec une belle "banane" à floches -

Bel Ecosais portant un kilt avec plusieurs couleurs fortes.

Nous vous encourageons à faire en sorte que toute la patrouille ait un kilt composé du même tissu! En effet, les clans sont très attachés à l'unité visuelle et ne conçoivent pas qu'un de leur membre ne porte pas les couleurs familiales!

BONUS: Les vrais warriors écossais portent, en plus du kilt, un morceau de tissu sur le haut du corps, le traversant en diagonale, telle une banderole de Miss Belgique. Ce tissu est identique à celui dont est fait le kilt.

Kilt de warrior avec tissu en diagonale – Kilt avec belle "banane" décorée – Chaussettes hautes écossaises avec petites floches en bas et au-dessus, le tout assorti au kilt

Tam O' Shanter

Le Tam O' Shanter est le nom officiel (quelque peu compliqué et disons-le, inutile) du bonnet typique que portent les Écossais. Il s'agit d'un berret, lui aussi quadrillé. Il est orné d'un petit "pompon", dont la couleur est en harmonie avec celles du berret. Chez les clans du plus haut standing, ces couleurs sont d'ailleurs assorties à celles du kilt!



Un autre bel Écossais, avec de véritables cheveux roux, véritablement ravi de poser pour le photographe alors qu'il porte un Tam O' Shanter, aux couleurs rougeâtres.

-

Tam O' Shanter vert avec un soupçon de jaune et blanc, idéal pour se camoufler dans la forêt de Sherwood, dans le Parc Royal de Laeken, dans la forêt de Soignes, dans Central Park, dans le Sahara, dans... On dévie du sujet là!

Chaussettes

Les Ecossais ont un style indomptable et cela se traduit dans leurs chaussettes. Celles-ci sont, chez certains, hautes et blanches, et chez d'autres elles sont foncées avec des petites floches faisant le contour du dessus des chaussettes. En fonction du tissu du kilt, il peut être élégant d'opter pour des chaussettes assorties au reste du costume!



Chaussettes typiquement écossaises : quadrillées, floches au-dessus et au milieu. - Les Ecossais sont le premier peuple à avoir rendu les chaussettes hautes et blanches, classes! Il suffit de mettre une petite corde autour (à la romaine) et voilà!

BONUS : en fonction de vos descriptifs de patrouille au-dessus, n'hésitez pas à ajouter des accessoires à vos déguisements. Ex. Le clan qui possède les terres pourrait apporter une fourche.

INFOS PRATIQUES

Adresse courrier

Troupe Ungava 51e

C/O Cte de Rosmorduc

Domaine du Château de Rosmorduc

29460 Logonna-Daoulas

A prendre

Sur soi :

1. Uniforme impeccable (short bleu marine, chemise, foulard)
2. Ton petit sac de voyage
3. Ta carte d'identité + carte européenne maladie (à remettre avant de monter dans le car, voire explication dans le « Spécial Parents »)
4. Ton sac

Etant donné que nous partons en Bretagne et que la place dans le car est limitée, nous insistons sur le fait que chaque scout ne prenne qu'un seul et unique grand sac scout et un petit sac de voyage. Toutes les affaires utiles pour le camp doivent rentrer dans un seul même grand sac fermé.

Dans ton petit sac :

1. Pique-nique pour le matin et le midi (nous insistons ici : rien ne pourra être acheté aux pompes à essences, prévoyez)
2. un pull chaud
3. un K-way ou veste imperméable
4. Eau en suffisance pour tout le trajet (dans une gourde !)
5. Quelques biscuits
6. Livres
7. Mots croisés

Dans ton grand sac (qui sera dans la soute durant le trajet) :

1. Sac de couchage et matelas
2. Trousse de toilette (essuies, bassin de toile, brosse à dents, dentifrice, gant de toilette, ...)
3. Essuie de plage
4. Casquette ou chapeau de soleil + crème solaire + lunettes de soleil
5. Short + t-shirt en suffisance
6. Chaussettes et sous-vêtements de rechange pour 16 jours
7. Pulls chauds
8. Pyjama
9. Bottes, chaussures de marches, chaussures de sport
10. Sandales d'eau, NewFeel !! (c'est en effet une plage de cailloux, le baignade ne sera fera qu'avec des chaussures adaptées !)
11. Maillot de bain
12. Sac à linge sale
13. Boussole, canif (max opinel 9)

14. Lampe de poche (indispensable)
15. Bic, crayon, papier, enveloppes, timbres
16. Déguisements (voir point déguisement)
17. Médicaments éventuels (à préciser à Maki !)
18. Anti-moustique

A oublier c'est-à-dire laisser chez soi

1. GSM ou autre téléphone intelligent
2. iPod, iPad, ... Bref, nous bannissons tout objet ayant comme logo une petite pomme avec une feuille et un bout croqué!
3. PS, Gameboy, ...
4. STOP – CLOP – CHOP
5. Pantalon : en effet, l'uniforme scout se compose d'un short au-dessus du genou.

Nous ré insistons fortement sur ce point : si un scout se fait surprendre par un membre du staff ayant un objet inapproprié au camp sur lui, la sanction qui suivra ne sera pas des moindres.

Ceci n'est nullement d'un but de vous embêter. Son seul but est que chacun vive un camp hors du commun, quelque peu en dehors de sa zone de confort, et nous pensons réellement que ces petits objets de la vie de tous les jours sont loin, très loin d'être indispensable et surtout, cela ne remplacera jamais les relations humaines que nous aurons entre nous au cours de ce GC.

Si un scout désire appeler quelqu'un pour une raison quelconque, il pourra toujours utiliser le téléphone d'un membre du staff.

Dates + heure de rendez-vous et de retour

Le grand départ se fera tous ensemble avec un rdv fixé le vendredi 13 juillet à 7h au parc Parmentier où le bus nous attendra. Soyez à l'heure, le bus part à 7h30.

Nous demandons aux scouts d'apporter un pick-nick pour le matin et le midi. Nous mangerons le soir sur place un bon repas. Nous insistons sur le fait de ne pas prendre d'argent personnel, et donc de ne rien acheter aux différentes pompes où nous ferons une pause.

Le retour se passera le 29 juillet au Parc Parmentier à 8h du matin (nous communiquerons s'il y a un gros changement). A la place du traditionnel BBQ de fin de camp, le staff propose cette année un petit-déjeuner de fin de camp ! Plus d'infos suivront encore pour cela.

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, mais 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. Cette année, le hike s'annonce grandiose car, comme vous le savez, le camp se passera dans la belle Bretagne. La Bretagne est une région magnifique et pendant plusieurs jours vous aurez la chance de marcher dans la belle nature bretonne. Le staff y est déjà allé et peut vous assurer que c'est un véritable plaisir pour les yeux et l'air marin est un régal pour le nez et les poumons. Vous aurez l'occasion de vous baigner dans la mer quand la marche vous aura fait un peu trop transpirée et de vivre plein de trucs hors du commun. C'est lors de moments comme ça 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 paradisiaque. 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 !

En ce qui concerne les activités de patrouilles, comme les endroits de logement seront beaucoup plus définis qu'en Belgique, nous demandons à chaque CP

d'envoyer pour le 28 juin au plus tard à son parrain de patrouille une liste de 3 activités qu'ils pourraient réaliser en patrouille afin de passer un moment de folie ! Ces activités doivent être aux alentours de Brest ou sur la presqu'île de Crozon . Nous insistons fort sur la proximité de ces endroits. Cependant, comme dit plus haut, comme les logements sont plus compliqués à trouver, nous ne garantissons pas que toutes les activités puissent être effectuées. Nous ferons évidemment le maximum pour répondre à vos attentes, et ne vous inquiétez pas, le staff a plus d'un tour dans son sac !

REUNION DE PATROUILLE

Il est fortement conseillé d'organiser une (au moins 😊) réunion de patrouille avant le Grand Camp. Ce sera l'occasion de discuter à propos du grand camp et de vos projets, désirs, envies etc. au niveau de la patrouille, et de réaliser quelques tâches pour le Grand Camp. Voici une petite liste (non exhaustive) de choses à faire :

- Discuter des idées/projets de constructions
- Décider le déguisement de patrouille
- Préparer le déguisement de patrouille
- Commencer à construire la boîte aux lettres
- Réaliser un fanion/mascotte/... de patrouille
- Discuter de l'argent de patrouille
- Discuter de la malle de patrouille
- Discuter du hike (et de l'acti hike)
- En profiter pour faire encore une activité de patrouille avant le Grand Camp 😊

C'est aussi l'occasion d'expliquer aux premières années comment se déroule un Grand Camp, leur donner des conseils et répondre à leurs éventuelles questions.

CP-SP PREPARER LE GC

GSM

Tout comme l'année passée, nous demandons à tous les CP de prendre leur GSM au camp. Ce GSM devra être de type « dinosaure ». Cela signifie que nous ne souhaitons pas que vous rameniez votre tout nouveau smartphone génération X reçu il y a un mois pour votre anniversaire. Ce GSM sera uniquement utile pendant

le hike, pour savoir communiquer avec le staff en cas de problème. Cela signifie donc que vous nous le donnerez au début du camp et nous vous le repasserons dans une enveloppe scellée pour le hike. (En principe vous n'aurez donc pas besoin de celui-ci).

Appareil photo pour le Hike

Un peu plus particulier, cette année nous demandons à chaque patrouille de prendre un appareil photo obligatoirement avec soi, afin que vous, en tant que scout, puissiez prendre vos propres photos souvenirs à montrer à papa, maman, tonton, tata, frero, soeurette etc. à la fin du camp. Un concours sera également organisé pendant le camp mais on ne va pas trop vous en parler. Encore une fois, on insiste que cet appareil photo ne doit pas être de toute dernière génération et peut être un appareil photo jetable également. Vous ne devez en aucun cas acheter un nouvel appareil photo, si certaines patrouilles ont du mal à trouver un vieil appareil qui fonctionne, n'hésitez pas à contacter le parrain de patrouille.

DVD pour le trajet

Cette année, le trajet sera un tout petit peu plus long que les années précédentes. N'oubliez donc pas de prendre avec vous des DVD de vos films préférés afin de pouvoir les regarder tous ensemble dans le bus.

Organiser une réunion de patrouille

Vous êtes vivement conseillé d'organiser une réunion de patrouille. Plus d'infos se trouvent au point « Réunion de Patrouille ».

Malle de patrouille

Le Staff demande aux CP's d'apporter leur malle complète pour le 27 juin au plus tard au local, en contactant soit Xerus soit Guanaco soit Goral. Une malle par patrouille maximum car la place est limitée. Nous savons que certaines patrouilles ont une malle bouffe en plus, nous vous demandons de tout mettre dans une malle, et à organiser cela de la meilleure manière possible (inutile d'avoir 10 casseroles par exemple). Si certains ont vraiment un manque de place, il y aura possibilité de faire un supplément des courses sur place pour le reste de la malle « bouffe » (ou pendant le hike). Nous insistons sur le fait que la que ces suppléments de nourritures doivent rester dans la limite du raisonnable. Si vous avez assez d'argent de patrouille, n'hésitez surtout pas à faire une activité en hike de malade ou un habit de patrouille !

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
- Pour te surpasser
- Parce que, peu importe le résultat, toi, le staff et la troupe seront fiers de toi !

Le Badge Trappeur sera cette année, comme l'année dernière, différent des Badges Trappeurs des années précédentes. Il sera plus pratique qu'il y a 2-3 ans. Il y aura néanmoins quelques petites différences avec le Badge Trappeur de l'année passée, mais cela reste une surprise ! Vous pouvez certainement vous attendre à des épreuves concernant le Morse, les premiers soins, l'orientation/cartographie, la météo, utiliser des cordes (nœuds), savoir faire un feu avec peu de moyens et bien plus !

Cette année, le camp se déroulera en Bretagne, ce qui donnera de nouvelles possibilités pour ce Badge Trappeur, qui s'annonce donc hors du commun !

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

Le Morse

Une épreuve, tradition du Badge Trappeur, qui restera encore et toujours cette année, est l'épreuve du Morse. Elle aura lieu en début de Grand Camp, et il est donc vivement conseillé d'apprendre le Morse avant le Grand Camp (et/ou dans le bus 😊, n'oubliez pas l'UNews !). Cette épreuve est purement théorique, mais ne vous inquiétez pas : la suite sera bien plus pratique !

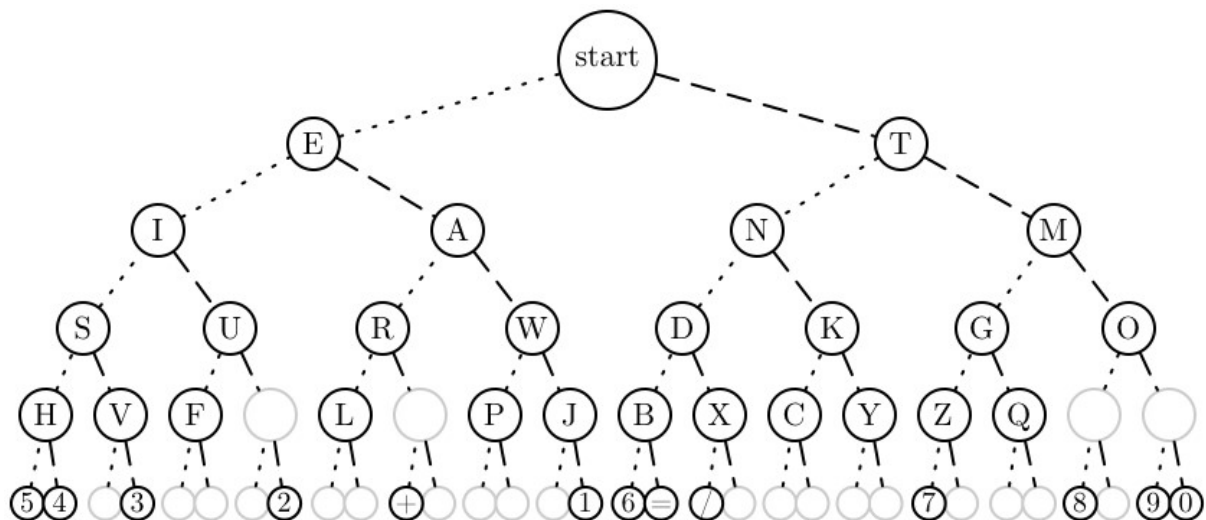
Alors qu'est donc cet alphabet morse ? C'est un alphabet représentant chaque lettre de notre alphabet non pas par un symbole tel un « a » ou un « b », mais par une séquence de « tit » et de « taaat ». Un tit représente un signal d'une durée courte et un taaat un signal d'une durée longue. Ce signal peut avoir de nombreuses formes, il peut s'agir d'un signal sonore (par exemple sifflet), d'un signal visuel (par exemple lampe de poche), ou encore autre chose ! Il est généralement utilisé pour communiquer sur de longues distances, mais peut encore avoir d'autres utilités (par

exemple communiquer sans que n'importe qui comprenne ce qu'on dit 😊). Sur papier, un tit est représenté par un point (•), et un taaat par un tiret (-).

Une première méthode pour apprendre le morse est « l'alphabet morse ». A chaque lettre correspond un mot commençant par cette lettre. Il faut apprendre ces mots par cœur. Chaque consonne du mot correspond à un tit ou un taaat. Un « o » ou un « on » correspond à un taaat, et toutes les autres consonnes correspondent à un tit. Cette méthode est la plus pratique pour écrire soi-même en morse, ou pour écrire l'alphabet sur papier. Voici un tableau avec tous les mots correspondants aux lettres.

a	..	Allô	1	-----
b	bonaparte	2	-----
c	coca-cola	3	-----
d	---	do-ré-mi	4	-----
e	.	euh...	5	-----
f	farandole	6	-----
g	---	goldorak	7	-----
h	hilarité	8	-----
i	..	ici	9	-----
j	-----	j'ai gros bobo	10	-----
k	---	kollabo		
l	limonade		
m	--	moto		
n	..	Noël		
o	---	ododo		
p	philosophe		
q	-----	quocorico		
r	---	restaurant		
s	...	saladin		
t	-	thon		
u	---	unico		
v	valparaiso		
w	---	wagonneau		
x	-----	inverse de xylophone		
y	-----	yoshimoto		
z	-----	zorro est là		

Une autre méthode est celle de l'arbre de décodage, je laisse votre intuition comprendre son fonctionnement 😊



Alphabet OTAN

L'alphabet phonétique de l'OTAN est utilisé notamment par l'OTAN mais aussi par les services de secours utilisant les fréquences radio tels que les pompiers, la police, la gendarmerie, les garde-côtes, la Croix-Rouge, la protection civile, la sécurité civile, etc. Il permet d'épeler un mot clairement par radio, et que des personnes parlant différentes langues puissent se comprendre. Il n'y a par exemple plus confusion entre le « i » français et le « e » anglais ! Il pourrait s'avérer utile pour le badge trappeur...

A – Alpha

B – Bravo

C – Charlie

D – Delta

E – Echo

F – Foxtrot

G – Golf

H – Hotel

I – India

J – Juliet

K – Kilo

L – Lima

M – Mike

N – November

O – Oscar

P – Papa

Q – Quebec

R – Romeo

S – Sierra

T – Tango

U – Uniform

V – Victor

W – Whiskey

X – X-Ray

Y – Yankee

Z – Zulu



PROGRESSIONS

1. 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 de « 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 scout

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 scout. 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 coeur la loi scout. En voici le contenu, depuis le récent changement de 2012 :

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 résumé 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.

Cette progression est tenue secrète depuis des générations, c'est pourquoi, nous ne pouvons rien dire de plus à ce sujet mais il est évident qu'elle est un pilier central de la vie scout.

2. Deuxième année

La Promesse

Ce petit article ne s'adresse pas qu'aux promettants. Prends aussi cinq minutes de lire, toi pour qui c'est la première année à la troupe, et qui ne connaît 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 scout 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 scout.
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 scout 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
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 la 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 arrêté 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.

3. 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 3^e 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.

4. Quatrième année

Le brevet

Le brevet est un grand bilan des années scoutées 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.

Une nouveauté de cette année est que chaque 4^e 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 appris. 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

Woodcraft quand tu me tiens

Pendant les grandes vacances, sur les prairies de nos campagnes, poussent de drôles de constructions : des espèces de miradors, pilotis, tables, mâts, qui disparaissent ensuite aussi subitement qu'elles sont apparues. Tout cela sous l'oeil indifférent des vaches voisines qui se demandent à quoi bon se donner tant de mal. Eh bien, nous les scouts, on sait : c'est pour être à l'abri de la drache, du soleil, pour ne pas dormir à même le sol, pour cuisiner et manger confortablement. Mais avant d'enfoncer le premier pieu dans le sol, as-tu tenu compte de ces quelques réflexions ?

1. L'orientation et le terrain :

- Place ta tente de patrouille de manière à profiter des premiers rayons de soleil de la journée. Ils vous réchaufferont au petit matin.
- Place le coin réserve d'intendance, les poubelles et le trou à détritus si possible à l'ombre toute la journée.
- Repère les vents dominants (généralement N-O dans nos contrées). Ils t'indiqueront où il faut placer le coin feu (fumées) et la feuillée.

- Repère les endroits humides du terrain et évacue les gros cailloux et les trous de taupe pour planter la tente.

2. Le bois disponible :

- Il y a des constructions qui bouffent du bois (palissades, planchers).
- Il y a des qualités variables et le bois sec, mort depuis longtemps, sera plus cassant mais plus léger. Evite le bois pourri...

3. Les moyens et le temps disponibles :

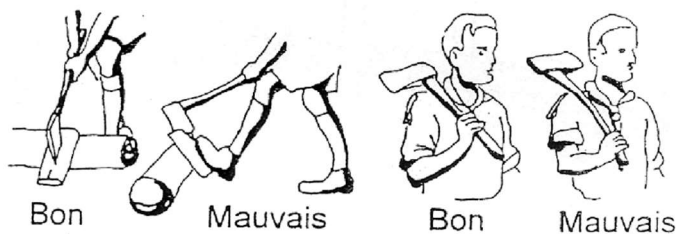
- Il y a des constructions qui bouffent du temps (palissades, planchers).
- Il y a des constructions indispensables (table, bancs, coin feu, feuillée) et de moins importantes (portails, miradors, mâts, étagères, palissades).

4. L'aspect sécurité :

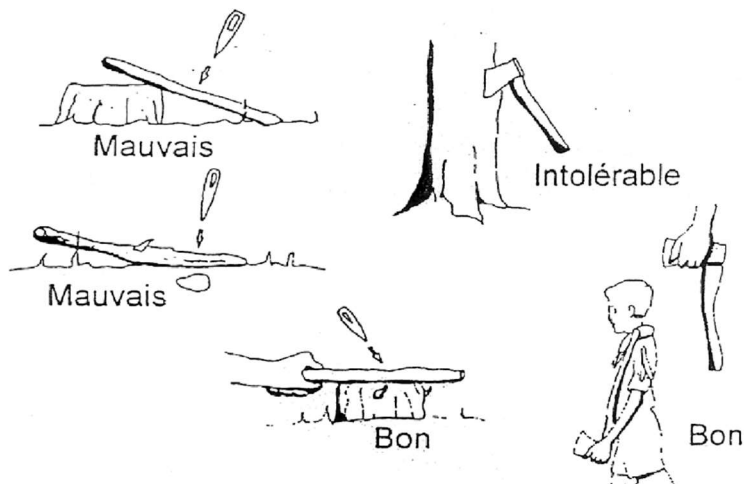
Au camp, le woodcraft est la première cause de petits et très gros bobos. Alors ne travaille jamais nonchalamment. Utilise les outils correctement. Prends-en soin et ne laisse rien traîner. Une hache, un canif, une scie, cela coupe méchamment. L'endroit où tu travailles doit être bien dégagé.

5. Esprit scout :

Le Woodcraft est un plaisir et doit le rester. Les plus jeunes patrouillards sont là pour apprendre et profiter de l'expérience des anciens et non pour ramasser les copeaux et chercher les perches ! Autour de la table et dans la tente, chacun a sa place.



Le woodcraft est la première cause de petits et gros bobos au camp !



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).

Quatre vents

PILOTIS DE BASE



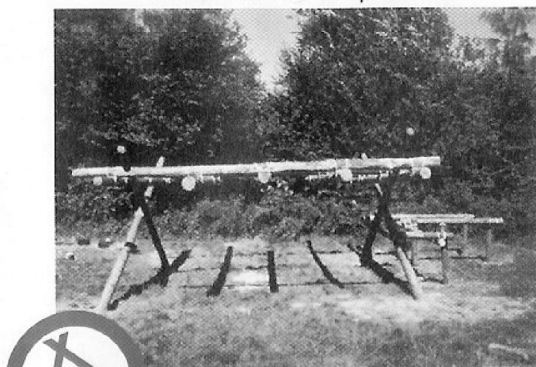
PILOTIS À DEUX ÉTAGES

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

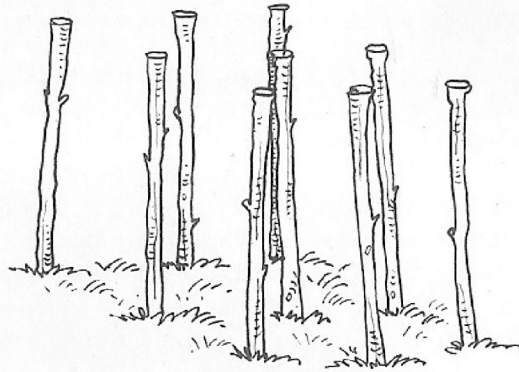


POUR MONTER UNE TENTE CANADIENNE DE 4M SUR 4 SUR PILOTIS, IL FAUT :

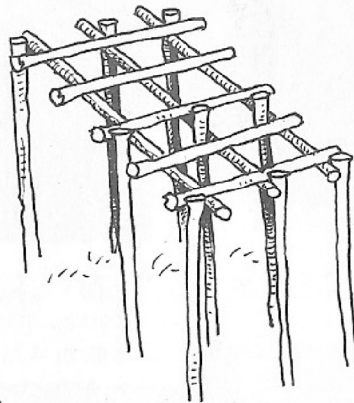
- 9 perches d'au moins 2,5m (si on veut pouvoir tenir debout en-dessous).
- 8 perches d'un peu plus de 4 mètres (ou deux fois 2 m, mais c'est moins solide).
- beaucoup de corde (de bonne qualité)

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.

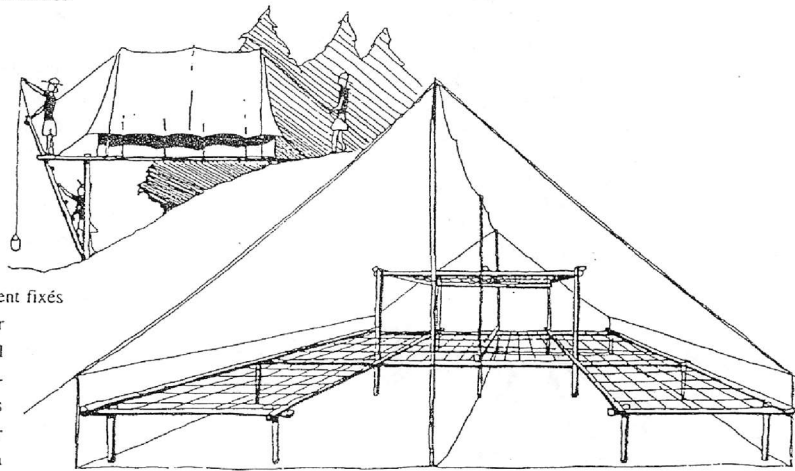
La tente de patrouille

technique de woodcraft, le must en ce qui concerne l'aspect et l'ambiance du coin de patrouille.

Pour la réalisation, plusieurs problèmes se posent. Aucun n'est chinois.

Si tu ne vois pas clairement comment faire, un bon truc est de placer les traverses de bois pour le cadre, les tendeurs, les lits, le plancher, autour et dans ... tente montée au sol.

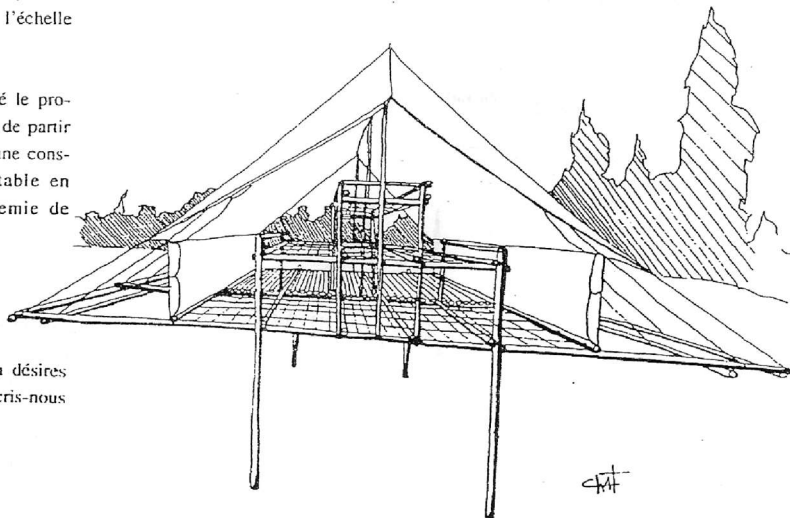
Il s'agira ensuite de réaliser cette structure en hauteur, attachée à au moins 4 pieux solidement fixés dans le sol. Si tu souhaites placer ta tente à plus de 2 mètres du sol afin de pouvoir circuler en dessous, tu rencontreras des difficultés à manier la masse pour enfoncer les pieux... ! Il te suffira de creuser des trous et de fixer les pieux à l'aide de cales. N'oublie pas l'échelle d'accès à la plate-forme !

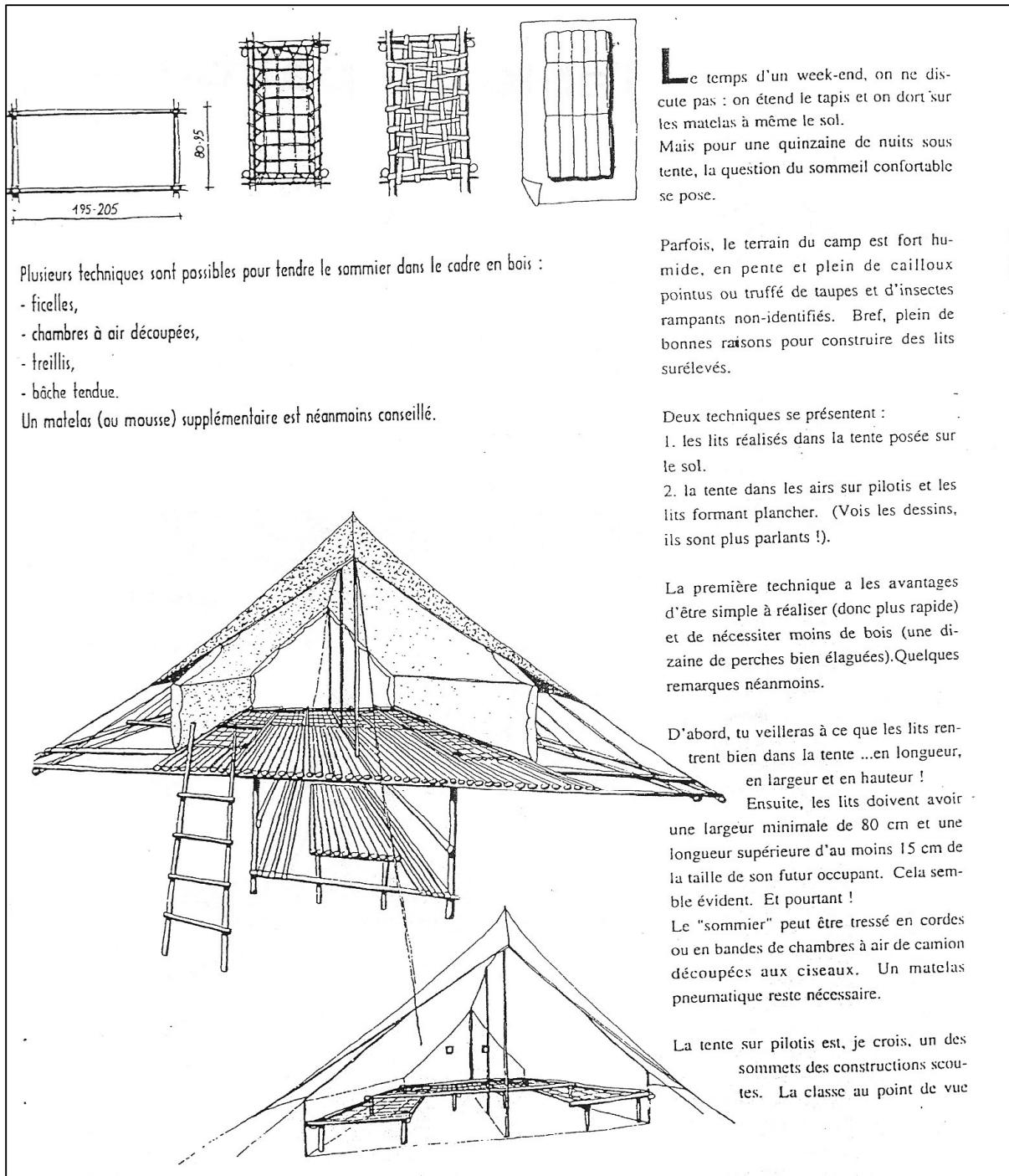


Une patrouille, qui a bien pensé le problème pendant un conseil avant de partir au camp, doit pouvoir réaliser une construction sur pilotis avec la table en dessous en une journée et demie de woodcraft.

Parmi la rédaction du Sakado, nous comptons quelques experts en la matière (photos, diapos disponibles). Alors si tu désires des informations plus précises, écris-nous rapidement.

Bonsoir !





Plusieurs techniques sont possibles pour tendre le sommier dans le cadre en bois :

- ficelles,
- chambres à air découpées,
- treillis,
- bâche tendue.

Un matelas (ou mousse) supplémentaire est néanmoins conseillé.

Le temps d'un week-end, on ne discute pas : on étend le tapis et on dort sur les matelas à même le sol.

Mais pour une quinzaine de nuits sous tente, la question du sommeil confortable se pose.

Parfois, le terrain du camp est fort humide, en pente et plein de cailloux pointus ou truffé de taupes et d'insectes rampants non-identifiés. Bref, plein de bonnes raisons pour construire des lits surélevés.

Deux techniques se présentent :

1. les lits réalisés dans la tente posée sur le sol.
2. la tente dans les airs sur pilotis et les lits formant plancher. (Vois les dessins, ils sont plus parlants !).

La première technique a les avantages d'être simple à réaliser (donc plus rapide) et de nécessiter moins de bois (une dizaine de perches bien élaguées). Quelques remarques néanmoins.

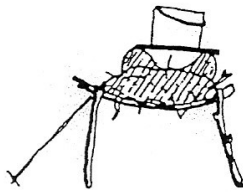
D'abord, tu veilleras à ce que les lits rentrent bien dans la tente ...en longueur, en largeur et en hauteur !

Ensuite, les lits doivent avoir une largeur minimale de 80 cm et une longueur supérieure d'au moins 15 cm de la taille de son futur occupant. Cela semble évident. Et pourtant !

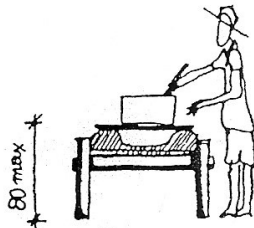
Le "sommier" peut être tressé en cordes ou en bandes de chambres à air de camion découpées aux ciseaux. Un matelas pneumatique reste nécessaire.

La tente sur pilotis est, je crois, un des sommets des constructions scoutées. La classe au point de vue

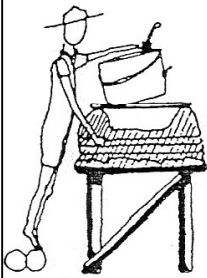
La table à feu



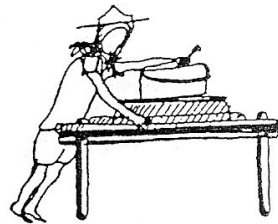
Trop fébrile



Bon



Trop haut



Trop large

Attention : activité à risques !

Pour une manipulation aisée et en sécurité, recherche :

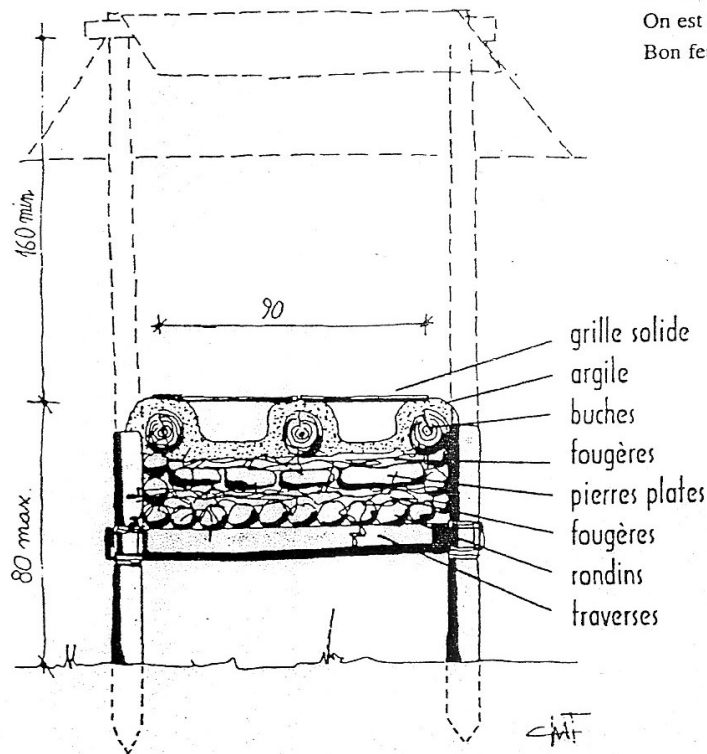
- ☞ d'abord un terrain bien dégagé et un endroit bien plat. Ne laisse pas traîner des bûches et des casseroles partout.
- ☞ un dimensionnement adéquat : fie-toi aux dessins (les tables à feu sont souvent beaucoup trop hautes !).
- ☞ une bonne orientation : le vent dominant, et avec lui les fumées, viennent de l'ouest, dans nos régions. Place donc la tente et la table en conséquence : plus ou moins à l'ouest du feu.

Construis-la robuste aux chocs, au poids, aux intempéries et ...au feu, bien sûr !

Fais gaffe au danger d'incendie de la prairie ou de la bâche au-dessus du feu. Et puis, n'utilise jamais de matières inflammables (pétrole ou autres) pour lancer le feu.

On est scout ou on ne l'est pas !

Bon feu.



LEXIQUE BRETON

Quelques mots bretons

Ola toi petit vagabond qui lit cet UNews : dans cet article, tu vas trouver certains mots et certaines expressions indispensables à maîtriser dans la langue bretonne. En passant du Gall au krampouezh, tu auras l'occasion de fort rire en voyant certaines expressions ainsi que les prononciations ... Cette langue, beaucoup de gens l'utilisent encore ici en Bretagne, surtout pour de petites conversations brèves ou des mots bien spécifiques. Bonne lecture, et retiens-en quelques-uns, cela pourra t'être qu'utile en tant qu'écossais dans cette contrée bizarre qu'est la Bretagne !

Breizh Bretagne s'écrit
Breiz en Bretagne du nord et Breih
dans le Vannetais : les deux
graphies ont été unies pour obtenir le
nom désormais officiel, en abrégé :
BZH

Breizhad : Breton
(habitant)

Breizhek : Breton (relatif à
la Bretagne)

Brezhoneg : breton (langue)
komz a ran un tamm brezhoneg : je
parle un peu breton

amañ e vez komzet brezhoneg : ici
on parle breton

brezhoneger : bretonnant, qui
parle breton

lennegezh vrezhonek : littérature de
langue bretonne

levraoueg vreizhek : bibliothèque
bretonne

divrezhonek : non bretonnant

bro : pays : Breizh eo ma bro !
la Bretagne est mon pays ! (eo se
prononce en général [é])

banniel Breizh : drapeau breton

gwenn-ha-du : c'est le nom du
drapeau breton (litt. blanc-et-noir)

an erminig : l'hermine
(diminutif de ermin) l'emblème de la
Bretagne

Breizh-Izel : Basse-
Bretagne ; la Bretagne celtique (à
l'ouest)

Breizh-Uhel : Haute-Bretagne ;
la Bretagne galloise (à l'est)

Breizh-Veur : Grande-Bretagne

Tro-Breizh : tour de
Bretagne (pèlerinage)

Mor-Breizh : la Manche (litt.
Mer de Bretagne)

Mor-Bihan : golfe (litt. mer-
petite) On navigue dans le Morbihan

(et non dans le golfe du Morbihan, cela reviendrait à dire : le golfe du golfe)

Mor-Bras : l'Océan (litt. mer-grande)

Meurvor Atlantel : Océan Atlantique

Penn-ar-Bed : [-t] Finistère (litt. tête, cf. cap, du monde)

Beg ar Raz : Pointe du Raz : du français bec et l'ancien scandinave rás (courant d'eau), héritage des Vikings, cf. raz de marée, anglais race (course)

Mor Kreizdouar : Mer Méditerranée

Kembre : Pays de Galles (cf. Cambrie)

Bro-C'hall : France

Gall : Français
Gallez :

Française

Galleg : français

republik C'hall : république française

rannvro Breizh : région Bretagne

Bro-skoz : Ecosse

ti-kêr : mairie, hôtel de ville

ti an douristed : office du tourisme

gwenod : chemin, sentier

gwenodenn-vale : chemin, sentier de randonnée

tro-vale : randonnée (tro : tour ; vale : mutation de bale)

tro-vale-hir (BH) : grande randonnée (GR) (hir : long)

bale : marche (nom) & marcher (verbe) de l'ancien français baler (danser, cf. bal, ballet mais aussi balade)

gwenoder : randonneur

aber : estuaire

kember : confluent ; d'où le nom de la ville de Quimper (Kemper) confluent de l'Odet et du Steir

arvor : littoral

bro arvorek : pays côtier

Arvorig Armorique : du gaulois Aremorica

Arvoriad : habitant du bord de mer

Aod : côte (littoral) du latin altus > haut

tour-tan : phare (litt. tour-feu) du latin turris (tour) est masculin en breton

karreg : [-ek] rocher

taol-vaen : dolmen (litt. table-pierre) taol vient du latin tabula > table

karn : cairn

gouelan : goéland (le français vient du breton)

gouelanig : mouette

heol : soleil, de la même origine que le latin sol

loar : lune

loarwenn : clair de lune (de gwenn : blanc)

kastell : château, du latin castellum

iliz : église

kalvar : calvaire

kroaz : croix

korrigan : petit nain (diminutif de korr, nain)

kouign-amann : litt. gâteau (au) beurre la spécialité de la Bretagne, et celle des Clans de la Confrérie!

farz forn : far breton

gwastell : gâteau (de l'ancien français)

gwastell Vreizh : gâteau breton

gwastellour : pâtissier

krampouezh : [-poué] crêpes : on se fait une soirée krampouezh, ce soir ? (singulier : krampouezhenn)

ti-krampouezh : crêperie (ti = maison)

fest-noz : soirée dansante (fête de nuit)

gouel : (masculin) fête (plutôt religieuse) du latin vigilia > veille

tanted : grand feu, feu de joie (en particulier, feu de la saint Jean)

gouren : lutte bretonne

gouelioù etrekeltiek : festival interceltique

telenn : harpe

binioù-bras : cornemuse

binioù-kozh : le binioù traditionnel

bagad : troupe

bizoù : anneau que l'on met autour du doigt (de biz = doigt) ; ce mot a donné en français le bijou

pok : (un) baiser (du latin pax, paix) : on fait un pok mais on offre un bizoù !

Kloum : nœud

Bara : pain

Expressions usuelles

kenavo ! [ké-] au revoir, salut ! kenavo c'est tout aussi sympa que l'italien ciao...

degemer mat ! bienvenue !

noz vat ! bonne nuit !

mat an traoù ? ça va bien ?

petra zo ? qu'est-ce qu'il y a ?

Pourquoi les Bretons sont tous frères ?

Car ils n'ont Quimper.

Blaguounettes

Deux manteaux discutent :

- Hé salut ! Moi c'est Bill et toi ?
- AH ça alors moi aussi c'est Bill !
- WOW on est des Bill manteaux !!!

Un homme va à l'épicerie pour acheter des navets...mais il n'y en navet plus !!!

Si une personne appelle les secours avec un iPhone, ça fait un Apple à l'aide ?

L'avantage d'être livré à soi-même c'est qu'on économise les frais de port.

Dictons bretons

La seule chose qui ne soit pas en déficit à Brest c'est la pluviométrie (blague brestoïse)

Vent de nordé, cap à la bolée

Horizon pas nette, reste à la buvette

Bière du matin, n'effraie pas le pèlerin

Caca de mouette, tempête ; caca de goéland beau temps....

Caleçon qui gratte, morpions qui squattent.

Qui mange un oignon, rote comme un démon.

La ~~souillure~~ est nette

Caca de fête, caca qui fouette.

Pet sournois, pet de putois.

Le monde appartient à ceux dont les ouvriers se lèvent tôt.

Qui pisse contre le vent se rince les dents.