

ROYAUMES

COMBATTANTS

JUILLET 2024



UNGAVA NEWS

L'ÉDITO



Bonjour à tous !

Chers scouts, chers parents, chers frères et sœurs, cher lecteur,

Cela fait maintenant 6 UNews que vous devez commencer par une petite section avec l'édito de votre (j'espère) bien-aimé CT.

Avant de parler du Grand-Camp, faisons un petit bilan d'année. La moindre chose que l'on puisse dire, c'est qu'on n'a pas chômé... Après un premier quadri où vous avez appris à connaître votre patrouille durant 2 we inoubliables : le traditionnel we sous tente et le we à Offagne où l'on vous a présenté le projet de l'Italie. Je pense qu'on est tous d'accord pour dire que nous ne sommes pas prêts d'oublier cette soirée casino. Après une veillée de Noël bien sympathique, nous nous sommes lancés corps et âme dans le second quadrimestre qui pour la première fois ne contenait pas de Camp de Pâques... (snif).

Tout cela nous a permis de nous concentrer sur le déjà mythique Raid Trophy. Ahhh le Raid... Le staff espère vraiment que tous les scouts courageux qui ont brillamment représenté la troupe lors de cette première édition du Raid Trophy se sont amusés et qu'ils en garderont un bon souvenir. Sachez que c'était un réel plaisir à organiser ! (Raid Trophy 2025 ?) Encore un tout grand bravo à toutes nos patrouilles pour leurs scores et particulièrement à la



patrouille, rondement menée par Wipsy. Cela nous a permis de nous hisser sur la troisième marche du podium ! Je pense que ce Raid reste à titre personnel une des meilleures expériences en tant que chef ! On pourrait se dire que nous avons déjà le « Happy End ». Figurez-vous que non !

Nous avons, comme chaque année, terminé l'année par la fête d'unité. Et nous sommes extrêmement fier de notre troupe car nous avons mené cette course de cuistax d'une main de maître. Vous vous êtes tous donnés et cela nous a permis de gagner une fois de plus cette course légendaire. N'oublions pas le moment de grande unité à Saint-Paul, lorsque nous avons tous chanté sur le podium lors du Talent Show. Avec tout ça dans la poche, on peut être certains que nous partons avec des solides bases sur les terres natales de la pizza Hawaii (je sens que je vais regretter ces quelques mots...).

*Assez parlé du passé,
regardons vers
l'avenir !*

*Sachez qu'il y a
quatre ans, un staff
composé de 7 chefs
ambitieux avait eu
une idée. Celui
d'amener 37 jeunes*



dans un camp sous tente dans les montagnes. Pour ceux qui ne s'en souviennent pas, un petit être maléfique mit un terme à ce projet. Le staff fût donc contraint d'organiser un camp encore plus incroyable à Bertrix. Cette année nous retentons cette idée folle ! Et nous sommes tous les 8 plus déterminés que jamais. Notre objectif sera de faire en sorte que le 27 juillet prochain, vous ne vouliez pas monter dans le bus pour rester à jamais en Italie.

2 jeunes chefs tétra-motivés (tetra : ca veut dire super super fort 😊) nous ont permis d'avoir un regard neuf. Si j'avais été scout j'aurais rêvé d'avoir ces deux loustics en tant que chef. De plus, nous sommes toujours accompagnés de notre ambassadeur de l'Humour avec un grand H. On me souffle à l'oreille qu'il débite des blagues plus vite que son ombre. Sa joie et sa bonne humeur

s'assurent que vous soyez tous toujours heureux (même lors des gyms, des inspections, etc.). N'oublions pas les 3 mousquetaires ! Ce trio formé de chefs expérimentés. Ce sont les couteaux suisses du staff. À trois ils savent tout faire : des blagues, des jeux de malade, des constructions qui défient Leonard de Vinci en passant par Gustave Eiffel et bien plus encore! Et enfin, nous avons vos deux papys ! Malgré leur âge avancé, ils sont toujours dans l'air du temps et leur sage parole pourrait en guider plus d'un!

Cette belle petite troupe va vous concocter un mélange explosif de jeu de 24h où tu ne veux à aucun moment dormir, de hike avec des itinéraires à couper le souffle, de veillées où l'on termine par chanter 5 fois « Dernière Danse » de Kygo , de gyms du matin dont même ton kiné n'a pas eu l'imagination, de repas qui devraient être référencés dans le « Guide Michelin ».

Bref dans moins d'un mois et demi on se verra dans le parc Parmentier avec nos gros sacs pour partir vivre un camp unique !

Je pense que j'ai assez parlé...

Je vous invite à lire attentivement ce UNews (pendant tes pauses de blocus sans le dire à vos mamans 😊) pour que vous arriviez sur plaine en ayant toutes les infos nécessaires !

Scoutement votre,

Barzoï Petit Prince



TABLE DES MATIÈRES

1. EDITO	1
2. MISE EN THÈME	5
3. PRÉSENTATION DU STAFF	8
4. DÉGUISEMENTS	20
5. PATROUILLES	22
6. JOURNÉE TYPIQUE	29
7. PROGRESSION À LA TROUPE	31
8. INFOS PRATIQUES	34
9. ACTIVITÉS DU GC	39
10. BLAGUES	45
11. CHANTS	59

2. MISE EN THÈME

2.1. UN COURS D'HISTOIRE ?

Cette section est destinée à tout ceux qui n'ont pas été attentif cette année durant leurs cours d'histoire. Elle est évidemment tout autant adressé à nos plus vieux lecteurs 😊 qui ont besoin d'une petite piqure de rappel.



Il y a bien fort longtemps...

Nous commençons notre journée vers 500 avant la naissance de Jésus Christ. Pendant que Rome devint une république et que les cités prenaient du pouvoir en Grèce et que l'astéroïde B612 provoqua une éclipse partielle dans la cordillère des Andes et que les aïeux d'Astérix et Obélix se faisait la guerre et... je pense que vous avez compris ; la dynastie Zhou régna sur une grande partie de la Chine actuelle. Régna, oui mais plus pour longtemps...

Leur royaume avait une structure féodale (comme en Europe, au Moyen-Âge). Cela veut dire que le roi sépare son royaume en plus petits territoires qu'il donne à ces sujets (des barons, des comtes, des ducs etc...) qui en prennent le pouvoir. Cela facilite le travail du roi qui ne doit pas s'occuper de toutes les merdes. C'est pour les mêmes raisons que la troupe est séparée



en patrouille par exemple ou la Belgique en 3 régions, 3 communautés, 10 provinces etc... Ce système féodal ne fonctionne parfois pas très bien et quand cela arrive le pouvoir central est affaibli et les petites contrées deviennent indépendantes (comme en Bel...).



La genèse de vos familles

C'est à ce moment là que vos familles ont décidé de tirer leur épingle du jeu. Ils ont décidé de prendre leur destin à bras le corps et ont déclaré leur indépendance (pas comme en...) en profitant de la perte d'influence de la dynastie de Zhou. Du royaume de Zhou naquirent donc les 7 nouveaux Royaumes indépendants décrits plus haut. Chaque nouveau royaume a sa propre culture, sa religion, son régime politique etc... Vous avez déjà joué à Risk ? En gros pendant +/- 200 ans, les 7 royaumes vont jouer au Risk. Ils ont d'ailleurs gagné le record du monde de la plus longue partie de Risk. Ce record n'a pour l'heure pas encore été battu... C'est d'ailleurs depuis ce l'établissement de ce record que tous les jeux de Risk sont produits en Chine.

La seule différence avec le Risk que vous avez peut-être tous chez vous ou chez vos grands-parents est que le mode d'emploi n'était que très rarement compris dans la boîte et qu'il était souvent en chinois (je ne sais pas vous mais je ne parle pas un mot de chinois). Il y a une dernière différence peu importante avec celui que vous connaissez et c'est que les gens mourraient vraiment lors des différents attaques.



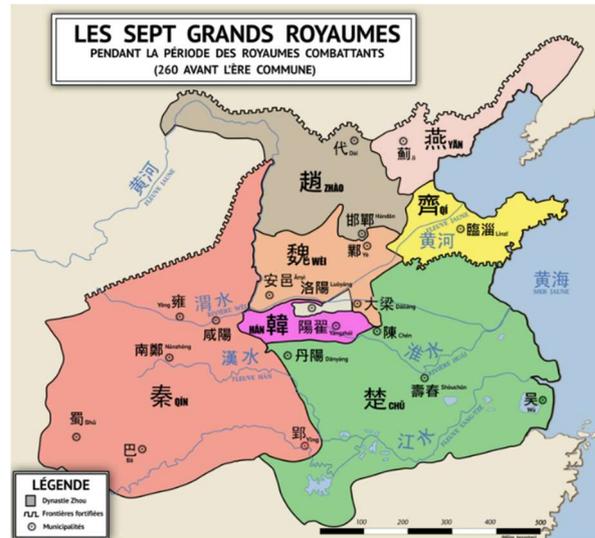
Après des années d'alliances, de trahisons, d'amour et de guerre, une dynastie sort gagnante et finit par unifier à nouveau tous les royaumes sous une même bannière. MAISSSS l'histoire ne se répète pas toujours (comme...) et c'est à vous de réécrire l'histoire pour qu'elle soit en votre faveur !

2.2. UN PEU DE CONTEXTE...

Vous êtes tranquillement en train de travailler dans votre rizière dans les montagnes sous le soleil quand votre voisin vous dit : Une nouvelle guerre a éclaté et tous les hommes du village en âge de combattre sont convoqués par le roi. Vous êtes un peu surpris mais, à cette époque, cela n'a rien de choquant. Mais ce que vous ne saviez pas encore, ce sont les enjeux de cette guerre (ou plutôt ces guerres).

Il s'avère que le destin de la Chine entière va changer. Vous, qui venez de pleins de royaumes différents : Chu, Zhao, Wei, Han et Yan.

Vous faites face à une menace, le royaume de Qin. Le royaume de Qi préfère rester neutre mais méfiez-vous en.



Ce royaume est une menace pour tous vos royaumes car il a annoncé une volonté qui paraît risible mais qui est tout à fait terrifiante. Il va tenter d'écraser tous les royaumes chinois pour unifier la Chine. Cette promesse paraît vaine mais ils ont déjà pris action et s'avance dans les territoires de Zhao, Chu et Han.

Un seul ennemi? Pas vraiment. Tous vos voisins vous observeront comme des rapaces, et à la seconde où vous serez affaibli par la guerre, ils seront prêts à vous détruire. Soyez donc vigilant, montez les échelons pour être plus influents et soyez stratégique et puissant.

Alors il ne reste qu'une seule chose à dire : **PRENEZ VOS ARMES, SOLDATS! BATTEZ VOUS POUR VOTRE ROI ! BATTEZ VOUS POUR VOTRE TERRE ! BATTEZ VOUS POUR VOTRE LIBERTÉ !**



3. PRÉSENTATION DU STAFF

3.1. BARZOÏ

Nom: Warazoï Purinsu (ça se prononce Pulinnessu)

Surnom: L'amant

Âge: Nombre d'habitants en Belgique*23,856
Hauteur de l'Everest(vitesse de synchronism d'une machine asynchrone à 2 paires de pôles*

Rôle: Leader suprême des leaders suprêmes

Nombre d'ennemis: Un fois il s'est battu avec un autre élève de son cours de Kung-Fu mais mis à part lui il a tout le Japon, les 2 Corées, la Malaisie et Taiwan en ennemi.

Statut Amoureux: Pour lui il n'y a pas de ça, s'il devait se lancer là dedans il n'y aurait plus de concurrence ; il volerait tous les cœurs libres et ferait chavirer tous les cœurs des femmes déjà engagées.

Passe-temps favoris: la flotte, il adooooore ça. Son obsession a commencé quand il regardait les télétubbies et que Tinky Winky n'en pouvait plus du soleil qui tapait. Il s'est alors dit que dès à présent il n'aimerait plus que la pluie. Il aime donc passer des journées entières à la regarder tomber.

Moyen de locomotion: Vous lui posez vraiment la question ? Il parcourt la muraille de Chine en 100 pas alors il n'a pas réellement besoin de moyen de locomotion, pardi !

Animal de compagnie: Un chien très mignon et bien dressé.

Plat favori: Les nouilles pas sautées avec des pâtes à la place des nouilles et de la bolognaise à la place du reste. Il aime bien aussi les chips et les sushis que sa maman lui fait.



Débats fun/drôle: Vous préférez vendre un organe ou boire un verre en terrasse ? (Sachant que l'un vous rapporte de l'argent et l'autre vous en fait perdre, surtout si vous y allez avec le capitaine Haddock)

Unpopular opinion: Il trouve que chaque famille devrait posséder 1 animal de chaque espèce et de chaque sexe afin que n'importe qui puisse les sauver en cas de déluge et que aucun autre humain ne survive, comme Noé l'a fait à l'époque ou le palais de justice n'avait pas d'échafaudages (y'a trèèèèèès longtemps en gros).

3.2. PAJÉRO

Nom: Panj jeng Kho (ça se prononce Ro mais c'est plus stylé avec un k comme K2 la montagne à côté de l'Everest #inoxtag)

Surnom: Louis Boyard: Louis parce qu'il à la même voix que Louis dans les one direction et Boyard parce qu'il passe sa vie à regarder Fort boyard

Âge: π^3

Rôle: A la base des bases c'est juste un mec de cité, simple (la cité impériale) mais il a vite fait ses preuves au sein de l'empire et est devenu rizz master (grand chef cuisinier de l'empire et oui le rizz de base c'est avec 2 Z)



Nombre d'ennemis: Seulement les gens qui disent que Fellaini ne mérite pas de ballon d'or alors qu'il a quand même mis un but de la tête contre le Japon en 2018.

Statut Amoureux: Célibattant

Passe-temps favori: Récolter des preuves comme quoi le voyage sur la lune est un montage des illuminatis qui essayent juste de contrôler la population.

Moyen de locomotion: La montgolfière mais ducoup ce n'est pas pratique parce que tu ne peux pas aller à l'endroit exacte de ton choix et parfois t'es quand même à plus de 5km de là où tu voulais être et tu te dis que t'aurais mieux fait de marcher ou de prendre une trottinette électrique. Et puis quand les ennemis tirent des flèches dessus ça se déchire et tu dois le réparer et c'est vraiment chiant quand t'as 80 000 kg de riz à faire cuire pour l'armée et que le sous-chef a oublié d'amener le sel donc tu te demandes si ça vaut vraiment la peine de saler le riz alors que les soldats se nourrissent de crottes de nez depuis 3 jours parce qu'il n'y a pas de mcdo dans le coin.

Animal de compagnie: Margay, sa petite fourmi rouge qu'il a trouvé quand il avait 4 ans et qui est morte 2 mois après mais qu'il a gardée dans un tupperware plein d'herbe. Il est persuadé qu'elle est encore en vie mais qu'elle est juste timide (il va sur ses 32 ans pour info)

Plat favori: Vous pensez que c'est le riz? Eh bah non pas du tout il déteste ça. Il ne mange que des carottes jaunes d'Alaska appelées carottes jaunes d'Alaska. Elles ne poussent qu'en été sur une colline à 3333 mètres d'altitude dans le village de Chignik. Et sinon quand il a des carences il mange un bon steak frites mayo.

Débats fun/drôles: Faut-il mouiller la brosse à dents avant d'avoir mis le dentifrice ou après? Panj jeng Kho lui à la flemme et ne brosse pas les dents. Il trouve que c'est une idée que les capitalistes nous ont mis dans la tête pour profiter aux big pharma. Il ne croit pas au covid pour la même raison.

Unpopular opinion: Il préfère les écouteurs avec fils plutôt que les airpods surtout parce qu'il est persuadé que le Bluetooth c'est un moyen que le gouvernement a mis en place pour écouter nos pensées (vous êtes sûrs qu'il va bien?) mais aussi un peu parce qu'il dit que si son téléphone tombe, le fil peut le rattraper (et il n'a pas totalement tord)

3.3. MARGAY

Nom: MargAïeAïeAïe

Surnom: La douce menace

Âge: 15 ans depuis une centaine d'années. Tombé dans une source divine à son 15ème anniversaire, son corps a arrêté de vieillir.

Rôle: Protecteur de son royaume et surtout de ses proches. Ne vous avisez pas de toucher ne serait-ce qu'à un seul de leurs cheveux, il vous tranchera la tête avec sa pince à épiler.



Nombre d'ennemis: Et bien c'est facile, il n'a pas le moindre ennemi. La raison est simple, tout le monde l'apprécie et ceux qui ne suivent pas cette règle meurent étrangement durant la nuit ...

Statut Amoureux: Ce n'est pas très clair. On raconte qu'il aurait une douzaine de femmes à lui seul ! Mais en réalité, personne n'en a jamais vu la moindre. Il reste très mystérieux à ce sujet ...

Passe-temps favori: Compter toutes les noix de sa collection de fruits à coque. Il en a 1453. Et ça tout le monde les a vues pour le coup. Sinon, il aime bien jouer au paddle.

Moyen de locomotion: Un caillou, ou plutôt devrais-je dire une pierre, voire un rocher. Il l'a taillé parfaitement pour en faire une sphère parfaite et il peut donc circuler dessus grâce à son équilibre impressionnant.

Animal de compagnie: Un dragon nommé Alphonse. Cet immense dragon raffole de cacahuètes !

Plat favori: Soyez indulgent, il est assez particulier ... Il adooooore la soupe à la chaussette. La recette est simple, il suffit d'ajouter une chaussette portée durant au moins 2 jours dans la délicieuse soupe de sa maman. Un régal !

Débats fun/drôles: Il est pour une MargAïeAïeAïecratie. Le concept est simple, il a les pleins pouvoirs mais avec l'accord unanime de la population. Il est, selon lui, le plus apte à prendre les bonnes décisions. N'en déplaise aux jaloux !

Unpopular opinion: Les meilleurs sifflets sont ceux utilisés par les guides (avec un bruit faible et un peu ridicule). Personne ne comprend pourquoi mais bon, après tout c'est son choix !

3.4. SITATUNGA

Nom: Shi Thaï Tungalabal

Surnom: L'homme qui arrive à désarmer ses ennemis plus vite que son ombre avec une petite blague bien placée qui fait rire tout le monde car après-tout l'humour est la meilleure arme qui soit selon ledit Shi Thaï Tungalabal, pour les intimes.

Âge: 4309847434 secondes

Rôle: Chef de guerre (officiellement). Saltimbanque (officieusement).

Nombre d'ennemis: Que voulez-vous que j'en sache moi! Je ne suis pas à sa place. Ecoute moi bien Thierry, si tu voulais la réponse à cette question, tu aurais pu interviewer *L'homme qui arrive à désarmer ses ennemis plus vite que son ombre avec une petite blague bien placée qui fait rire tout le monde car après-tout l'humour est la meilleure arme qui soit selon ledit Shi Thaï Tungalabal* directement au lieu de me le demander à moi. Bah oui bah, ... bah faut s'organiser hein.

Statut Amoureux: Il est tombé dans la marmite de l'amour quand il était petit. Depuis il a un début de relation avec la musique.

Passe-temps favori: il adore lire des bandes-dessinées, surtout Tintin dans *Le Lotus bleu*. Mis à part ça, il aime manger son casse-croûte (c'est-à-dire:



un croque-monsieur) en après-midi avec sa grand-mère en remplissant son verre de Coca-Cola grâce au wagon-citerne rempli de ce dernier. Vous savez, ces deux-là se disent tout, il n’y aucun non-dit entre eux. Un oui-dire prétend qu’ils adorent les traits d’union!

Moyen de locomotion: Il est très à cheval sur le fait qu’il doit toujours être accompagné de son vélo favori.

Animal de compagnie: Son vélo favori, c’est son cheval.



Petite précision, il s’agit de son cheval, pas de Shi Thaiï.

Plat favori: Le plat qu’il a fait quand il a sauté dans la piscine de sa grand-mère quand il avait 8 ans. Permettez-moi de ne pas vous le conseiller; ne le refaites pas à la maison non plus! N’oubliez pas que Shi Thaiï Tungalabal est un sacré dur à cuire.

Débats fun/drôle: il est persuadé que si tout le monde s'accordait pour dire que le pastafarisme est une religion sérieuse, valable, respectable et emplie de sens, le monde se porterait bien mieux.

En effet, la tolérance et le second degré deviennent des qualités rares parmi nous...

Unpopular opinion: *“Le kroupouk, c’est dégueulasse. Voilà, c’est-dit.”*

3.5. XIANG

Nom: Qi Aang

Surnom: Ces parents voulaient le nommer “L’Hibou ayant la sagesse de la montagne la plus plate mais qui engourdis le poil de son ombre” (je pense que google traduction se trompe) mais tout le monde ne retient que “qui eng”.



Âge: Il paraît qu’il est né il y a bien une vingtaine d’été, sûrement l’année du Serpent d’Acier mais j’ai entendu dire qu’il avait plus l’air d’être né l’année de la Poule d’Eau.

Rôle: Il a eu plusieurs rôles dans sa vie mais il s’est dévoué dans ce que nos royaumes adorent le plus : la richesse. Beaucoup le connaissent comme celui qui a transformé une vache à qui il restait 3 printemps en un manoir, avec un terrain de 20 hectares, avec plusieurs salles avec de grands bains, une écurie pour 23 chevaux, assez de chambres pour chaque membres de sa famille en ait 3 ,etc.

Nombre d’ennemis: La richesse apporte bien de jaloux et donc d’ennemis. Ils sont bien nombreux mais malgré tout très discrets car Qi Ang est très généreux alors quand le temps vient où il distribue une partie de sa richesse, il semble n’avoir que des adorateurs.

Statut Amoureux: Il a été promis à une femme de son âge d’une famille alliée à l’âge de 9 ans. Il se sont mariés à leurs 15 ans et depuis ont assuré la descendance avec 3 garçons et 2 filles. Étant donné qu’il est riche, il peut se permettre de maintenir 3 concubines avec qui il aime aussi passer son temps libre.

Passe-temps favori: Il aime bien se balader dans son énorme domaine et voir comment tout ce monde vit sur ses terres. Il aime aussi faire quelques parties de go ou de xiangqi même s’il n’est qu’amateur.

Moyen de locomotion: Avec tous les chevaux et les chars à sa disposition, la question ne se pose même pas.

Animal de compagnie: Il possède quelques étangs avec de belles carpes koï. Il trouve ses animaux très relaxants à regarder et à nourrir.

Plat favori: Il a été habitué à un grand nombre de mets délicieux mais ce qu'il adore le plus c'est une recette venant de l'ouest qui se transmet dans la famille. C'est un plat en forme de rond, qui comme base une pâte sur laquelle on met de la sauce tomate, quelques tranches de buffle, un peu de fromage de lait de bufflonne et aussi quelques feuilles de basilic.

Débats fun/drôles: Faut-il mettre la charrue avant les bœufs? Il a toujours trouvé cette idée farfelue alors il utilise souvent cette phrase pour se moquer subtilement des autres. "Tu dois être quelqu'un qui met la charrue avant les bœufs, toi" est sa phrase fétiche.

Unpopular opinion: La mer c'est surcoté et la montagne c'est 10 fois mieux. Je pense que cela est dû à ses origines.

3.6. NANUK

Nom: Naan Uki Ming

Surnom: Zlatan Ibrahimovic 2.0. C'est un surnom qui lui a été donné parce qu'ils ont la même chevelure et non pas parce qu'il joue comme Zlatan malheureusement.

Âge: Il est invincible. Comme Zlatan apparemment mais moi je ne lui fais pas trop confiance.

Rôle: "Attaquant de pointe" . Mais plus sérieusement il est adjoint et il est aussi porte parole de l'Inde (d'où vient son nom en fait)

Nombre d'ennemis: 0, Zlatan écraser ennemi. Naan être surpuissant, Naan vouloir prendre Trône

Statut Amoureux: Au premier abord on aurait dit que le sosie de Zlatan avait plusieurs femmes et maîtresses. Mais ce n'est pas le cas car Naan est



très fidèle. Il est tombé amoureux d' Helena Seger (la femme du vrai Zlatan). Cela crée un peu de tension entre Zlatan et Naan car Helena ne sait pas qui choisir. Je vous encourage donc tous à signer la pétition sur la prochaine page pour que Naan puisse réaliser ses rêves.

Passe-temps favoris: Les cartes POKEMON. Il est à fond dedans. Genre il dépense facilement 4000 EUR par semaine dans des paquets et honnêtement ça fonctionne car il a des cartes avec une valeur de plus de 50 000 EUR. Donc en fait, je vous conseille de vous y mettre aussi. (Ne volez pas l'argent du portefeuille de Maman par contre sinon elle ne va pas être contente, Naan le dit aussi)

Moyen de locomotion: Les transports en commun. C'est un kiffe qu'il a. Je ne comprends pas trop en fait parce que s'il a des cartes qui valent tellement alors pourquoi se prendre la tête et utiliser les transports en commun.

Animal de compagnie: Un lion. Par contre oublie à quoi ressemble un lion normal car le lion de Naan est un peu trop sur-nourri et il ne bouge pas énormément ce qui fait qu'il est très grossss. Une photo pour vous donner une idée.



Plat favori: Poulet tikka masala. Naan aime accompagner ce plat avec des morceaux de naan ;)

Débats fun/drôles: Se laver le matin au réveil ou le soir avant d'aller au lit? Le matin pour être réveillé durant le reste de la journée OU le soir après une longue journée de travail bien intensif.

Unpopular opinion: JUL, meilleur rappeur de tous les temps. Et pas qu' en Europe, il dit. Le monde entier apparemment. (C'est clair qu' il ne s'y connaît pas en musique lui hahaha)

Pétition pour que Helena quitte Zlatan et marie Naan :

Signer ci-dessous.

3.7. HOVAVART

Nom: Ho Pha Wai

Surnom: Il aime bien qu'on l'appelle Paul Arthur Deschamps de Poisson du Placard (c'est un grand fan de la noblesse française du coup il a inventé un nom avec des mots français un peu random).

Âge: Il est né hier mais selon le calendrier chinois ça fait environ 250 mois.

Rôle: Le rôle du méchant, c'est une sacré tête brûlée ce Ho Pha Wai. Un jour, il aimerait bien rejoindre la cavalerie mais pour le moment, il est juste méchant.



Nombre d'ennemis: Des millions ? Des millions oh vous êtes charmante... Mais vous voyez déjà ce que ça fait un millions Larmina ?

Statut Amoureux: C'est un cœur à prendre. Et je parle d'un seul cœur. En effet, sur les 3 qu'ils possèdent, 2 sont déjà pris par 2 femmes absolument magnifiques. L'une est princesse du Viêt-Nam et l'autre est impératrice du Pérou. C'étaient les 2 plus belles filles de la classe quand on était au bahut.

Passe-temps favoris: Il adore jouer à qui crache le plus loin, c'est souvent lors de tournoi de cette discipline qu'il arrive à impressionner les autres, surtout les filles qui le trouvent hyppeeer élégant. Un conseil les scouts : n'allez jamais voir un de ses matchs avec votre amoureuse !

Moyen de locomotion: N'ayant absolument aucun permis, il ne se sert que de ses petits petons. Il devrait recevoir l'équivalent du permis trottinette chinois l'été prochain mais pour le moment il n'a rien (sauf parfois il conduit un cheval illégalement mais chuuuut)

Animal de compagnie: Son cheval clandestin (chuuuuuut)

Plat favori: Il ne jure que par les bols de nouilles supplément nuggets et chips. Toutefois, il ne dit pas non à un verre de pâte au pesto, apparemment il y a des gens qui boivent ça en Europe.

Débats fun/drôle : Souvent, il se demande ce qu'aurait été le monde si on n'avait pas inventé le papier toilette. Puis bien souvent il arrête de penser à ça parce que c'est complètement dégoûtant et QU'ON EST EN TRAIN DE MANGER LÀ MERDE ! (C'est le cas de le dire)

Unpopular opinion: Il préfère PES à FIFA. En effet, ce mec a tout pour lui, mais surtout, UN GROS SOUCIS MENTAL ! Et sinon bah il aime bien la fête des voisins mais bon ça c'est plus populaire comme opinion vu que tout le monde trouve ça trop chouette.

3.8. OURÉBI

Nom: Wu Rebioun Li

Surnom: Son surnom n'est connu que de peu d'humbles habitants de cette planète. Un guide suprême ne peut pas divulguer trop d'informations personnelles sinon il risque d'être corrompu par les esprits qu'il côtoie quotidiennement.

Âge: En prenant en compte les années qu'il a passé à méditer dans le monde des esprits quant à l'utilité d'obtenir son permis, nous arrivons à 28 ans.

Rôle: Responsable des décisions du royaume. Et oui, grâce à sa grande connexion avec le monde des esprits, toutes les décisions doivent être validées par Rebioun (même celle du Roi Warazoi).



Nombre d'ennemis: À part ses nombreuses conquêtes à qui il a brisé le cœur, Rebioun n'a que peu d'ennemis. C'est un personnage fort apprécié à la cour du roi.

Statut Amoureux: Fiancé ! Il est tombé amoureux il y a bien fort longtemps de la pratique d'activité à effort physique conséquent, plus communément appelée : le sport. Depuis, il ne cesse de penser à sa/son fiancé. Que ce soit en regardant tous les match de Manchester City ou que ce soit sur le terrain, il démontre qu'il est capable d'un grand dévouement pour les choses qui lui sont chères.

Passe-temps favori: Une des rares activités non-sportives qu'il pourrait faire de façon intensive est le binge-eating. Ce n'est pas compliqué à expliquer comme concept. En gros, quand Rebioun a fini de s'occuper de sa fiancée, il mange sans compter. Heureusement qu'il peut compter sur ces 7 cuistots personnels. Détrompez-vous, il n'est pas compliqué et pourrait manger n'importe quoi tant que c'est comestible.

Moyen de locomotion: Tout est une question de permission avec lui. Comme c'est un haut fonctionnaire, il doit demander un papier pour voyager seul dans des contrées lointaines. Cependant, à cause de sa fiancée et du binge-eating, il n'a jamais le temps d'aller chercher les papiers à temps et doit donc demander au roi Warazoï de l'accompagner lors de tous ses déplacements. (J'ai entendu des bruits de couloir disant qu'il avait enfin trouvé l'endroit où l'on donnait ces fameuses autorisations...)

Animal de compagnie: Un gros chat qui attend des petits chatons, un vieux chien extrêmement docile et il a récemment accueilli un petit singe que vous rencontrerez peut-être un jour...

Plat favori: Relis les réponses d'avant et tu comprendras que tant qu'il y a des prots à l'intérieur et que ca se mange, c'est parfait !

Débats fun/drôle : Choisir ses études : une évidence ou un casse tête insoluble ? La réponse après la pub...

Unpopular opinion: Très bonne question ! Que Manchester City est la meilleure équipe de foot qui existe.

4. DÉGUISEMENTS

Le Grand-Camp, c'est le moment rêvé pour prouver à toute la troupe que la patrouille qui arrive à trouver les idées les plus originales, est la vôtre. Un des moyens à votre disposition pour en faire la preuve est le déguisement.

La première chose à ne pas oublier est que vous faites tous partie d'un des 5 royaumes de l'alliance. Pour porter fièrement les couleurs de votre royaume nous demandons à chaque patrouille de **confectionner un fanion unique**. Cela vous permet de vous distinguer des autres royaumes s'il le faut.

N'oubliez pas que malgré la période durant laquelle vous vivez, vous n'êtes pas obligé de vous déguiser en guerriers. À vous de voir si vous voulez que toute la patrouille ait le même déguisement ou si chacun se déguise en une part différente de la population : paysan, philosophe, guerrier, roi,...

Voici un maigre résumé :



1. En tant que bons soldats, il vous fait bien-évidemment une armure;
2. Chaque patrouille représente un royaume différent, avec ses propres coutumes, traditions, ... Il faudra donc vous différencier des autres avec une petite touche en plus à votre déguisement; par exemple:

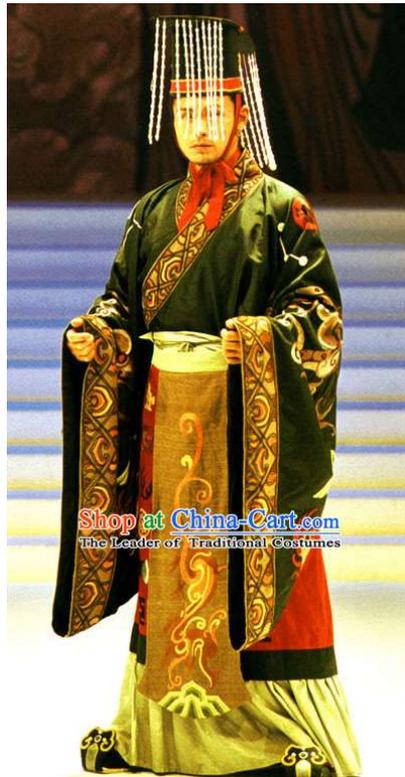
- Une arme
- Une coupe de cheveux
- Un casque
- ...



3. Chaque membre de la patrouille pourrait jouer un rôle spécifique au sein du clan. Et une fois les rôles attribués, vous pourriez trouver un petit accessoire qui vous caractérise.

Les différents rôles sont les suivants :

- Le Wang (ce qui correspond au souverain)
- Le ministre
- Le stratège militaire
- Le médecin
- Le penseur
- Le liren (le scribe)
- Le forgeron



5. PATROUILLES

5.1. LE ROYAUME DE WEI - PATROUILLE DE WIPSY

曹魏 Vous faites partie du royaume le plus au centre, vous avez en effet des frontières avec tous les royaumes à l'exception de Yan. Le fait que vous teniez encore debout est grâce à votre sens excellent de la stratégie. Vous êtes la cible de tous mais aussi liés à tous. C'est un atout à double tranchant, l'enjeu central dans votre stratégie militaire est de le tourner à votre avantage.

Descendant de Cao Cao, Cao Pi fonda la dynastie des Wei et installa la capitale du pays à Luoyang. Dès le début de son règne, il installa un système hiérarchique dans l'administration basé sur le mérite et le talent. Ceci étant la base de votre culture, vous savez qu'il ne faut pas se reposer sur un quelconque statut social mais que vous devez mériter vos fonctions. C'est ce qui fait la force de votre royaume.



La culture Wei a également un lien très proche avec l'apparition du Kaishu, une calligraphie chinoise encore utilisée de nos jours. Dès la création du royaume, Cao Cao a voulu mettre l'accent sur la poésie et la littérature. L'actuel roi de Wei, Xi Wypsing, a d'ailleurs organisé un grand concours de nouvelles et de poésie pour trouver son bras droit afin de l'aider à régner sur le royaume. Ce n'est autre que la grand Ha Onyx, prodigue dans ce domaine, qui remporta ce concours. La cour des Wei accueille de grands penseurs de



plusieurs courants philosophiques différents tel que le Taoïsme influençant donc les différents dirigeants que le pays a connu au cours de l'Histoire. On retrouve également une culture militaire dans le royaume de Wei. Un système de colonie interne est en place avec des colonies prévues pour l'agriculture et d'autres militaires. C'est ce mélange de compétence au sein du royaume qui donne à ce pays une puissance mais également une certaine durabilité.

La divinité la plus vénérée est Yu-Huang. C'est une divinité taoïste qui est responsable des mérites de chaque homme et qui peut influencer son destin. Selon cette croyance, la vie d'un homme peut être diminuée ou rallongée en fonction de ce calcul. Il serait même possible pour un mortel d'accéder au rang d'immortel.



5.2. LE ROYAUME DE YAN - PATROUILLE D'IRBIS


 Vous êtes le royaume le plus au nord et vous vous faites donc souvent envahir par les nomades beidi. Pour éviter cela, ce n'est pas sans ambition que le leader des Yan, le splendide Irbizhi de Yan, décida de bâtir un petit mur long de presque toute la frontière, mur qui peut faire jusqu'à 40 m d'épaisseur à certains endroits. Pour mener à bien ce projet, il ne pouvait compter que sur son meilleur conseiller et général, l'intrépide Yin Zatysu. Cela donnera lieu plus tard à un grand monument appelé " la Grande Muraille de Chine".

La capitale du royaume pendant le guerre des royaumes combattants est Xiadu. C'est, à ce moment-là, la plus grande ville du monde avec environ 300 000 habitants. Ce royaume imprenable a survécu à de nombreuses attaques de la part de leurs voisins et ennemis jurés, les Zhao et les Qi. Sans oublier les Qin qui ont pour but de s'étendre sur tout le territoire.



Chez les Yan, le culte de Yanluo Wang, le roi des enfers, occupe une place significative dans la spiritualité et la vie quotidienne des habitants. Les Yan croient fermement en l'existence d'un monde souterrain gouverné par Yanluo Wang, où les âmes étaient jugées après la mort. Les temples dédiés à Yanluo Wang sont des lieux de dévotion et de prière, où les fidèles se rassemblent pour offrir des sacrifices et des prières en l'honneur du roi des enfers. Les prêtres du culte de Yanluo Wang, souvent vêtus de toges sombres ou noires, sont chargés de diriger les rituels et de communiquer avec les esprits de l'au-delà. C'est une caractéristique que l'on retrouve aussi chez les combattants Yan qui portent des tuniques noires en dessous de leur armures, elle aussi de couleur sombre et ornée de bronze.

Le royaume de Yan occupe une position stratégique le long du golfe de Jili, ce qui lui confère une importance majeure dans le commerce maritime de la région.

Les Yan ont rapidement compris l'avantage économique et géostratégique de leur emplacement le long du golfe de Jili. Leur première capitale, Ji, située à proximité du golfe, est devenue un centre commercial prospère où les marchands se rassemblaient pour échanger des marchandises telles que la soie, la céramique, le sel, le poisson séché et d'autres produits locaux avec des marchands étrangers.

La position maritime des Yan leur permettait également de contrôler et de taxer le trafic commercial passant par le golfe de Jili, ce qui leur procurait d'importantes sources de revenus.



5.3. LE ROYAUME DE ZHAO - PATROUILLE DE DOUC



Vous êtes un royaume du nord des territoires, voisin des Yan, des Qi et des Wei.

Lors de la désintégration du Jin, les Zhao s'allièrent avec les Wei et les Han pour triompher de la famille Zhi. La famille commença réellement à briller lorsque le roi Zhou reconnut officiellement les Zhao en donnant au jeune fougueux, Ying Duxu, le titre de seigneur, marquant la fin du royaume de Jin et la montée du Zhao comme un état indépendant. Le clan Zhao se renforça lorsque Duxu reçut la ville de Keng du la part du Duc Xian de Jin.

Les troupes de Zhao étaient surtout connues pour leur cavalerie et leur ténacité. Leur efficacité et leur habileté au combat ont joué un rôle crucial dans les succès militaires du royaume de Zhao. Ils se distinguaient par leur entraînement rigoureux et leur équipement sophistiqué. Ils portaient des armures légères, souvent en cuir ou en bronze, qui leur permettaient de rester mobiles tout en bénéficiant d'une protection suffisante. Les casques en métal et les boucliers renforcés complétaient leur équipement défensif.

Le royaume de Zhao a connu de grands généraux de guerre. On peut citer par exemple Lian Po, Bai Qi, Wang Jian ou encore Li Mu. Mais celui que l'histoire retiendra est certainement le général Tem Ming Qi. Il n'est autre



que le meilleur ami de Ying Duxu. Ces 2 là ont fait les 400 coups ensemble et quand le temps fut venu pour eux de se saisir d'armes, ils se sont mis à remporter les 400 batailles. Comme quoi, il est toujours possible de garder une âme d'enfant même dans la guerre

Votre royaume se distingue aussi par sa dévotion envers Tiangong, le Dieu du Ciel. Au cœur des vastes plaines et des montagnes de cette terre, les citoyens de Zhao ont élevé des temples majestueux et offert des sacrifices pour honorer Tiangong, le gardien des cieux et le maître des destins.

Pour les Zhao, Tiangong est bien plus qu'une divinité abstraite. Il est le symbole de l'ordre céleste, garant de la justice et de la prospérité. Les rois de Zhao cherchaient constamment à obtenir sa faveur, croyant que leur légitimité et leur succès sur le champ de bataille découlaient de la bienveillance du Ciel.

5.4. LE ROYAUME DE CHU - PATROUILLE DE FJORD

楚
楚

Vous êtes le royaume le plus grand à l'origine. L'étendue de votre royaume est due à votre puissance militaire et vos conquêtes. Tout part de Fjilliord Mi, fondateur de la maison Mi, qui rassembla des tribus installées le long de la rivière Dan. Cette maison régna sur le Chu pendant 8 siècles. Le royaume de Chu est au début lié à celui de la dynastie Zhou. En effet, c'est en les aidant à conquérir et faire tomber la dynastie Shang que le roi Zhou Chengwang Wang leur donna un territoire et sera réellement le début du royaume de Chu.

Entre bataille et annexe, votre royaume ne cesse de grandir jusqu'à devenir une superpuissance crainte de beaucoup. Votre grand royaume comprend une large frontière avec quelques royaumes. Faites donc attention à bien la protéger !

La culture Chu aime beaucoup les animaux et la nature. Ils avaient goût aussi pour le mythique avec les dragons, phoenix ou encore les dieux à queues de serpents. Le chamanisme avait aussi une place importante dans la culture Chu. Ils se sont



notamment affiliés à Zhu Rong, le dieu du feu de la mythologie chinoise, considéré comme l'ancêtre fondateur de la dynastie royale de Chu. Le culte du feu y est donc très présent et c'est en son honneur que la couleur rouge est très valorisée.

L'artisanat de Chu était reconnu pour sa maîtrise des formes et des couleurs, en particulier dans la création de boiseries laquées utilisant des vernis rouges et noirs. Le tissage de la soie était également remarquable, notamment pour les robes légères. Des exemples de ces textiles ont été préservés dans des tombes submergées, comme à Mawangdui, et dans des sépultures scellées avec du charbon ou de l'argile blanche.

Ils pratiquaient un style calligraphique complexe connu sous le nom de "Calligraphie oiseaux et insectes". Il se caractérise par une conception qui intègre des motifs d'animaux tels que des serpents, des oiseaux et des insectes pour embellir les caractères.

Avec son Lingyin (premier ministre) Dibaxiong, il forme un duo imprenable à la tête du Chu. Leur tête de royaume est aussi composée d'un Sima (commandant de l'armée), d'un Zuoyin et d'un Youzin, les vassaux du Lingyin, d'un Zuosima et enfin d'un Yousima, les vassaux du Sima. Je peux vous dire que ces gars-là, il ne faut pas les embêter !

5.5. LE ROYAUME DE HAN - PATROUILLE DE SAJOU

漢 汉
字 字

Vous faites partie du royaume le plus petit mais êtes tout de même craints par plusieurs de vos voisins. Votre territoire est truffé de points stratégiques qui sont de véritables forteresses. Nombreux sont ceux qui aimeraient vous envahir mais ils ne savent pas comment. En effet, il n'y a pas que la superficie qui fait la force d'un territoire. L'atout principal à développer est une bonne stratégie de guerre et une bonne gestion des différents avantages territoriaux dont vous disposez.

Han Fei Zi, grand penseur politique et philosophe du royaume des Han, influença le pouvoir des Han de par sa sagesse et sa connaissance de la pensée inspirée du courant légiste. Ce courant défend un modèle de pouvoir où celui-ci repose sur des règles écrites voulues par tous et non la simple bonté des hommes qui peut s'avérer être un concept relatif. Ainsi, cela permet de mettre en application de manière objective des règles qui régissent le pouvoir. Ce grand homme de lettres a écrit de nombreux livres et essais à ce sujet.



Cette dynamique et cette rigidité sont l'essence de la puissance militaire du royaume de Han. "Brave dans la bataille, sage dans la victoire", vos soldats ne jurent que par leurs mots et ce, peu importe la situation. C'est cette mentalité qui leur a permis de conquérir Zheng, un royaume voisin. Leur territoire est dorénavant un peu plus grand. C'est lors de cette bataille que



le général Han San Shu, membre de la famille royale, montra son talent de stratège mais également de fantassin aguerri. Personne ne fut inquiet pour l'avenir du pays lorsqu'il monta sur le trône à la mort de son père. Hu Ro Syong, lieutenant lors de cette même bataille fit preuve d'un grand courage et lui sauva la vie quand un guerrier tenta de lui planter sa lance dans le dos. Han San Shu a donc décidé de faire de lui son bras droit.

Le royaume de Han a toujours voué une grande admiration à Xiwangmu. Également appelé Reine-mère de l'Ouest, il s'agit d'une divinité taoïste. Selon plusieurs écrits anciens, elle résiderait dans un palais de jade situé sur le Kunlun céleste, lieu magique où poussent les herbes d'immortalité et les pêches de longue vie qui mûrissent tous les 3000 ou 9000 ans. Chef des immortelles, toutes les femmes aspirant à obtenir le Tao sont considérées comme ses disciples. Les rois de royaumes des Hans ne se sont mariés qu'avec des disciples de cette divinité tant admirée.

6. JOURNÉE TYPIQUE

Voici un bref aperçu d'une journée dans le royaume :

9h00 : Il est grand temps de se réveiller dans le royaume. On enfile ses espadrilles, sandales ou tout autre accoutrement podal.

9h15 : Avant une grosse journée, il est primordial de bien étirer tous les membres de notre corps saillant. On prend le temps de respirer pour sentir nos chakras et après quelques centaines de pompes et d'abdos, nous sommes prêts à débiter notre journée.

9h45 : Enfin, pas tout à fait. On ne peut pas tenir une journée d'effort et de dépassement sans se nourrir. Un bon lait de chèvre des montagnes avec du lard et des œufs et nous voilà vraiment prêts cette fois.

10h30 : La journée peut commencer avec des exercices en tout genre : épreuve de parcours, entraînement au katana ou encore développement des sens.

13h00 : Allez, c'est assez pour la matinée, place au repas ! Quoi de mieux après de fatigants efforts qu'un délicieux ramen 🍜. Mmh, on se régale et on est reparti pour une après-midi haute en couleur.

14h00 : Il est important d'assurer la sécurité du royaume. On vérifie donc que les remparts sont toujours aussi solides et on les renforce si nécessaire, on aiguisé les katanas et on forge de nouvelles lames.

16h00 : Un petit encas pour se revigorer et on est reparti !

16h30 : N'oublions pas le spirituel dans nos vies. Prenons du temps pour nous à méditer un moment. L'espace détente est à votre disposition avec des saunas, hammams, bain chaud, ... Prenez le



temps de réparez votre corps, c'est également le moment de prier et remercier les dieux.

19h00 : C'est avec un esprit apaisé que nous nous nous préparons au repas du soir. On lance les fourneaux pour la cuisson afin de ne pas manger dans le noir !

20h00 : Il est enfin temps de passer à table. Au menu : soupe au dragon, fromage de chèvre des montagnes sur son lit de feuille de soja, tout cela accompagné d'un délicieux nectar de rose. Un délice !

21h00 : C'est autour du feu que nous nous retrouvons afin de clôturer cette belle journée. Les plus artistes d'entre-nous sortent leur guitare, leur lutte, leur harmonica, ... Bref de quoi rire et chanter toute la soirée.

23h30 : Il est malheureusement temps d'arrêter cette magnifique veillée pour aller se reposer afin d'affronter la journée du lendemain. On se dit tous bonne nuit avant de rejoindre notre lit pour tomber dans les bras de morphée;

00h00 : Silence complet à partir de maintenant ! Un sommeil réparateur est crucial et chacun a besoin d'un certain sommeil, il faut donc respecter cela !



7. PROGRESSION À LA TROUPE

7.1. INTRODUCTION

Le scoutisme a pour but de contribuer au développement des jeunes en tant que citoyen responsable. La loi scout est la ligne de conduite du scout. La loi rassemble énormément de valeurs utiles voire indispensables à la vie en société et c'est pourquoi celle-ci ne doit pas uniquement être mise en application dans le cadre du scoutisme. Ces valeurs sont d'application à chaque moment de votre vie. La loi semble simple mais est en réalité très complexe à appliquer.



La loi scout est:

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

Ces phrases précises et concises résument les lignes conductrices du scoutisme. Les lois se complètent. C'est pourquoi aucune n'est plus importante qu'une autre. C'est leur globalité qui fait leur importance.

7.2. LA TOTÉMISATION

Aaaah la totémisation, un mot qui cache bien des mystères. Seuls les scouts ayant déjà reçu leur totem seraient capables d'en parler car eux seuls savent ce qui se passe durant cette grande étape. Cette année, les principaux concernés par la totémisation seront vous, nos chers première année. Malheureusement pour vous, nous ne pouvons pas vous dire grand chose de plus concernant son déroulement si ce n'est qu'elle aura bien lieu et qu'il ne faut pas vous inquiéter pour cela. Ce qu'il faut savoir concernant le totem, c'est qu'il est choisi en fonction du physique. Ton totem sera un animal qui te ressemble mais cela n'a rien à voir avec ton comportement ou ta personnalité.

7.3. LA PROMESSE

Ceci s'adresse à nos deuxièmes années. La promesse est un moment assez solennel et important dans la progression d'un scout. C'est l'occasion de réfléchir à ce que tu pourrais apporter en particulier à la troupe et à s'y engager. Le staff sera là pour vous expliquer le cheminement de la promesse mais tu devras aussi choisir un parrain qui sera honoré de t'accompagner dans cette étape. Pour ceux qui ont déjà fait leur promesse chez les louveteaux, ce sera l'occasion d'avoir une nouvelle réflexion et de nouveaux engagements plus matures car oui, tu as certainement évolué depuis les louveteaux. Pour ceux qui ne sont pas allés chez les louveteaux, ce sera donc une grande première pour vous ! Une fois que ta promesse sera écrite, tu seras prêt pour la cérémonie des promesses. À ce moment-là, tu partageras ton engagement face à toute la troupe qui t'écouterà. Tu seras aussi accompagné par ton parrain à ce moment-là. Tu peux déjà trouver les 2 versions du texte de promesse dans le chansonnier. Il y en a un qui est chrétien et plus traditionnel et un autre qui est laïque et plus axé sur la conscience personnelle. Les 2 se valent, nous te laissons évidemment le choix du texte.



7.4. LA QUALIFICATION

Le Qualificatif, plus communément appelé “Quali”, est ce qui va compléter le Totem. En effet, ce dernier est basé simplement sur le physique tandis que le Quali te sera attribué en fonction de ta



personnalité. On le reçoit en troisième année car à ce stade, le staff te connaît mieux et a pu te voir évoluer au sein de la troupe, ce qui nous permet de trouver le Qualificatif qui te correspond le mieux. Ceci ne te demandera aucune préparation, il faut simplement que tu continues d’être toi-même et d’évoluer au sein de la troupe comme tu le fais depuis bientôt 3 ans.

7.5. LE BREVET

Le Brevet est aussi un moment très solennel. Cette étape est la dernière étape de la progression d’un scout à la Ungava. Ceci s’adresse donc bien à nos aînés. Le Brevet est un moment où tu seras amené à réfléchir sur toi-même, à faire en quelque sorte le bilan de tes 4 années à la troupe. Tu devras te comparer à plusieurs choses tel qu’une plante, un objet du quotidien etc. Tu devras également produire une œuvre artistique que tu nous présenteras lors de la cérémonie des Brevets. C’est un moment très beau car c’est de cette manière que vous direz au revoir à notre magnifique Troupe. N’hésitez surtout pas à le commencer, les différents éléments qui constituent le Brevet se trouvent dans votre chansonnier.



8. INFOS PRATIQUES

8.1. ADRESSE COURRIER

Nom Prénom (Totem) Troupe Ungava

C/O Restaurant Alpe Gorza

Località Chantorné

11020 Torgnon (AO)

Italie



8.2. À PRENDRE/ OUBLIER

Sur soi le jour du départ:

- Uniforme impeccable (short bleu marine, chemise, foulard)
- Ton petit sac de voyage
- Ta carte d'identité + carte assurance européenne (à remettre avant de monter dans le car, voir explication plus bas)
- Une copie plastifié de ta carte d'identité que tu garderas lors du hike.
- Ton sac

Etant donné 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:

- Pique-nique pour le matin et le midi (nous insistons ici : rien ne pourra être acheté aux pompes à essences)
- Un pull chaud
- Un « K-way » ou veste imperméable

- Eau en suffisance pour tout le trajet (de préférence dans une gourde réutilisable)
- Quelques biscuits pour les gourmands
- Livre, jeu de cartes, mots croisés ou autre pour le trajet

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

- Sac de couchage (prenez un sac de couchage bien chaud !!)
- Matelas
- Trousse de toilette (essuie, bassin de toile, brosse à dents, dentifrice, gant de toilette ...)
- Savon écologique (qui ne pollue pas le sol)
- Casquette ou chapeau de soleil + crème solaire + lunettes de soleil
- Short + t-shirt en suffisance
- Chaussettes et sous-vêtements de rechange pour 16 jours
- Pulls chauds
- Pantalon¹
- Pyjama
- Bottes, chaussures de marches, chaussures de sport
- Sandales d'eau, ou chaussures du type « NewFeel »
- Maillot de bain
- Couverture de survie si vous avez (ça ne prend pas de place et c'est chaud)
- Sac à linge sale (en tissu, pas en plastique)
- Boussole, canif (max opinel 9)
- Lampe de poche + piles de rechange si nécessaire
- Bic, crayon, papier, enveloppes, timbres
- Déguisements de patrouille
- Médicaments éventuels (à préciser à Nanuk !) + fiche médicale à jour si changements
- Anti-moustique
- **Chansonnier** (les scouts en première année en recevront un à leur arrivée)

¹ Nous autorisons et recommandons de prendre un pantalon. En effet, nous serons dans les montagnes et la température ne dépassera pas les 20°C à midi, mais pourra chuter jusqu'à 5°C le soir. Soyez donc prévoyant.

8.3.A OUBLIER !!!

- **!!! GSM ou autre téléphone intelligent !!!**
- **iPod, iPad, ... Bref, nous bannissons tout avec comme logo une petite pomme**
- **PS, Gameboy, ...**
- **Cigarettes, vapes, alcool et autres substances psychotropes**



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 car elle peut aller jusqu'à l'exclusions totale du camp !!

Ceci n'a nullement pour 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 GSM d'un membre du staff. Nous comptons sur vous, les parents, pour s'assurer que vos scouts laissent bien leur téléphone en Belgique ! Merci pour votre coopération, qui nous permet de ne pas devoir faire de fouilles !



8.4. DATES + HEURE DE RENDEZ-VOUS ET DE RETOUR

Le grand départ se fera tous ensemble avec un rdv fixé le mercredi **12 juillet à 6h** au **parc Parmentier** où le bus nous attendra. L'endroit précis sera communiqué au plus vite. Soyez à l'heure, le bus part à 6h30².



Nous demandons aux scouts d'apporter un **pique-nique** pour le **matin** et le **midi**. Nous mangerons le soir un bon repas sur place. 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 **28 juillet au Parc Parmentier à 8h du matin** (nous communiquerons s'il y a un changement d'heure dû aux embouteillages ou à un éventuel retard de bus...). **A la place du traditionnel BBQ de fin de camp, le staff propose un petit-déjeuner de fin de camp ! Les informations suivront (si des parents veulent s'occuper d'organiser tout cela, n'hésitez pas à envoyer un message à Barzoï pour nous tenir au courant !).**

8.5. PAF

La participation aux frais s'élève à **290 euros**. Nous sommes bien conscients que c'est un gros montant. Nous nous sommes basés sur le prix du camp en Bretagne de 2022 qui était de 265 euros. Comme vous le savez probablement le prix du carburant ne cesse d'augmenter et le transport (car + matos) représente une grosse partie de notre budget. Nous essayons et essaierons toujours d'organiser des camps inoubliables à des prix les plus abordables possible.

Ce montant est à verser avant le **16 juin** sur le compte de la troupe. Nous vous demandons de bien vouloir respecter cette deadline. Voici le numéro de compte: **BE89 0689 0886 6785**. En communication, veuillez mentionner : « Nom/Totem du scout + GC 2024 ».

² Si jamais les horaires changent, nous vous le communiquerons au plus vite !

NB : Le prix du camp ne doit en rien constituer un empêchement par rapport à la participation aux activités. Si tel était le cas ou si vous voulez plus de précisions, n'hésitez vraiment pas à téléphoner à Nathan Schoepp (Barzoï, 0486 74 87 10) pour trouver une solution.

8.6. MALLE DE PATROUILLE

Le Staff demande aux CP's d'apporter leur malle complète pour le **dimanche 30 juin** au plus tard au local, en contactant vos parrains de patrouille. Nous savons que certaines patrouilles ont l'habitude d'avoir une malle bouffe en plus, mais 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). Nous insistons sur le fait que ces suppléments de nourritures doivent rester raisonnables. Il est inutile d'avoir plus de 150€ d'argent de patrouille car, à nouveau, nous sommes dans les montagnes et les magasins sont dans la vallée, il sera donc compliqué de faire des courses car vous **ne** descendrez **pas** aussi bas (pendant le hike par exemple).

N'oubliez pas que c'est avec votre argent de patrouille que vous devrez payer les courses du concours cuisine !



9. ACTIVITÉS DU GC

9.1. CONCOURS CUISINE

Alors les scouts, connaissez vous la phrase “LA PLACE DU SCOUT C’EST À LA KOUIZINE”. Alors bien évidemment, cette phrase n’est pas toujours vraie. Certes, quand nous sommes sur plaine, vous êtes amenés à



faire votre nourriture cela vous permet de développer vos skills de cuisinier, toutefois la cuisine n’est pas non plus l’élément principal de nos journées. SAUF, bien évidemment le jour du concours cuisine les gars !

Le staff compte sur vous pour nous concocter des plats du seigneur car nous serons affamés ce jour-là. Entrée, Plats, Dessert, tout finira par être dévoré!

Mais gardez bien en tête que tout n’est pas nourriture durant le concours cuisine. En effet, la présentation du plat compte également ! Soyez créatif, faites-nous une chorégraphie, un sketch, une chanson, tous les chemins sont possibles tant que c’est dans le thème et que c’est recherché ! Pensez également à l’aspect esthétique de votre plat, c’est très important ! Pensez-vous que nous apprécions autant les pâtes bolognaise si celles-ci ressemblaient à un artichaut bleu ? NON !

Tout ça pour vous dire que le concours cuisine est un moment important durant le camp et qu’il est nécessaire d’en parler durant votre réunion de patrouille. Nous avons déjà hâte de tout manger.



9.2. TRAPPEUR

Qu'est un trappeur en fait? Parce qu' on en parle beaucoup à la Ungava mais est-ce que tu sais réellement ce qu'est un trappeur.

Eh bah je vais vous expliquer ça tout de suite. Un trappeur est un chasseur professionnel d'Amérique du Nord, se servant généralement de trappes, afin de vendre des fouurrures non abîmées par des coups de feu ou des pointes de flèche.

Au moment où les animaux prennent leur plus beau poil, les trappeurs partent à la chasse dans des conditions météorologiques pitoyables (neige, basse T°,...). Pour pouvoir survivre les trappeurs devaient employer plusieurs techniques de survie. Et donc voilà pourquoi on appelle ça le trappeur.



Bref, en quoi consiste le trappeur?

Pour les 3e et 4e années :

- Atelier nœuds
- Atelier premier soins
- Atelier Morse
- Un azimut
- Atelier feux
- ...

Donc si vous voulez participer et faire partie d'un club exclusif alors étudiez bien le morse dans le bus ou même avant. N'oubliez surtout pas votre chansonnier car toutes les info se trouvent là dedans. **(PRENEZ VOTRE CHANSONNIER MÊME SI VOUS NE PARTICIPEZ PAS AUX EPREUVES DU TRAPPEUR!!!!)**



9.3. JEUX OLYMPIQUES

Salut les guerriers intrépides ! Préparez-vous à vivre une journée olympique, où c'est individuellement pour une fois que vous allez vous affronter dans des épreuves dignes des légendes ! Attachez vos ceintures et préparez-vous à une aventure inoubliable, car ça va être une journée dont vous vous souviendrez longtemps !



Que ce soit dans le sprint, la lutte, l'apnée, les tractions et j'en passe, ça va être le feu ! C'est à ce moment-là qu'on pourra déterminer qui est le vrai boss de l'arène ! Ça va être comme dans les films d'action, mais en mieux, parce que c'est vous qui êtes les stars ! Dans les montagnes, l'oxygène étant plus rares, ça fera un entraînement bestial pour battre tous vos futurs adversaires.



Alors en avant, vaillants guerriers, pour une journée olympique comme vous n'en avez jamais vu ! Pleine de rires, de défis et surtout, d'esprit d'équipe entre royaumes rivaux. Allez, que la paix règne entre nos nations, jusqu'à la prochaine bataille sur le champ de l'honneur !

La bizz !

9.4. HIKE

Hello les amateurs de randonnées, de marche ou simplement de balades. Voici un sujet qui pourrait vous intéresser fortement. Il s'agit évidemment du hike ! Comme beaucoup d'entre vous le savent, nous faisons chaque année un hike de patrouille. Mais laissez-moi tout de même le présenter aux plus jeunes. À un certain moment du camp (non on ne vous dit pas encore quand), les scouts quittent la plaine par patrouille pour 4 journées de marche. C'est un moment incroyable pour découvrir encore plus sa patrouille et passer des moments de rigolade, comme des moments plus durs naturellement. Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas parce que vous n'avez pas l'habitude de faire de longues distances que cela se passera mal ! Votre CP et le reste de la patrouille seront là pour veiller sur vous et s'assurer que tout le monde se sente bien. La Staff passe également tous les soirs (sauf situations très compliquées) pour vous apporter à manger, soigner les petits bobos éventuels et vérifier que vous avez un bon endroit pour dormir. Pas de stress à ce niveau-là, le hike vous fera vivre des moments inoubliables (j'en garde encore des souvenirs géniaux).

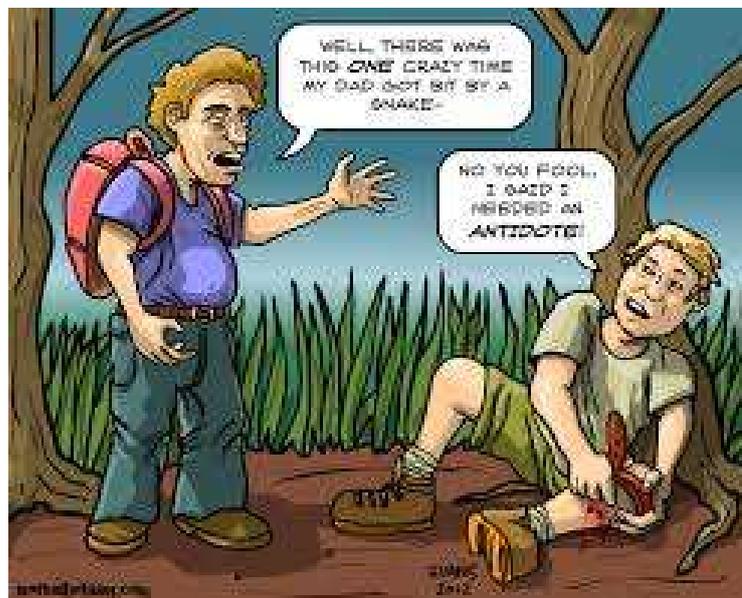
Maissssss, vous n'êtes pas sans savoir que, cette année, nous partons en Italie. Et qui dit Italie, dit montagne et qui dit montagne dit ... randonnées du feu de dieuuuuuuu 🏕️!!



Vous l'aurez compris, cette année sera l'occasion de vivre un hike différent des autres années. Vous avez l'habitude de marcher de village en village dans notre magnifique Wallonie. Mais cette année c'est sur de magnifiques sentiers de montagnes que vous aurez la chance de vous promener. Ce sera une expérience nouvelle pour certains, peut-être moins pour d'autres, mais c'est la première et sûrement dernière fois que vous pourrez faire ça en patrouille. Nous allons faire de notre mieux pour vous trouver des itinéraires plus beaux les uns que les autres pour vous faire vivre un moment inoubliable. À vous de le rendre innnnnncroyable avec une bonne ambiance !

9.5. JEU DE 24H

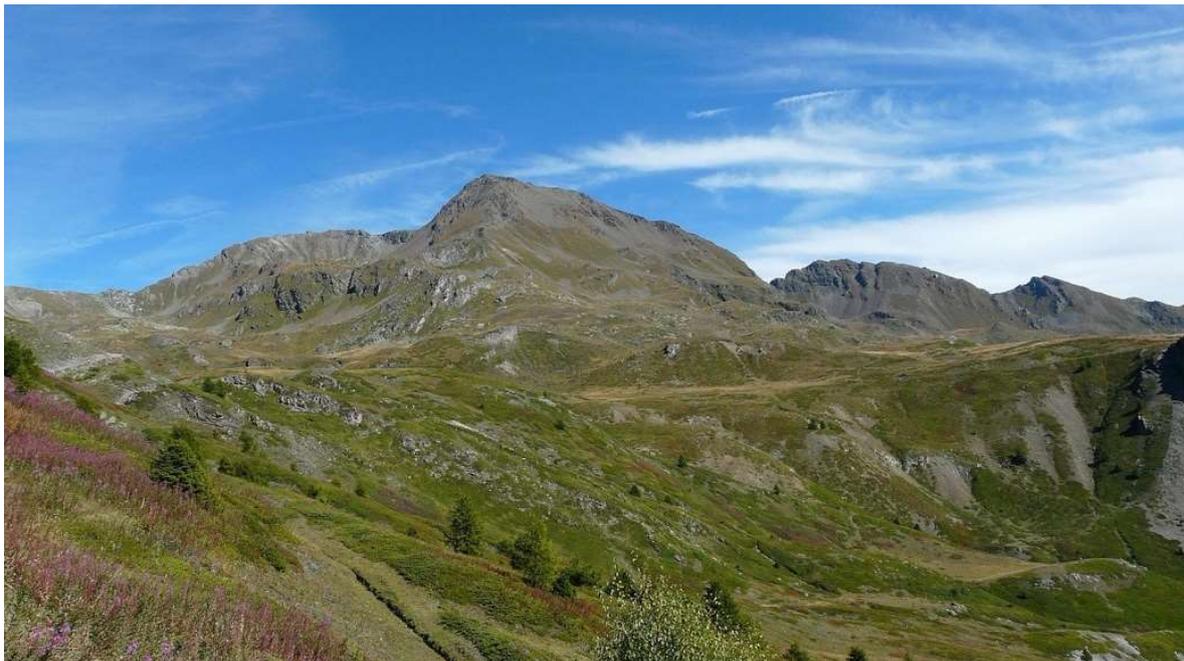
Prochainement on va parler du fameux jeu de 24. Fameux pour tout le monde sauf les premières années bien sûr. Donc ce paragraphe est surtout destiné à eux car ils doivent savoir que c'est une dinguerie et que si tu t'y mets à fond à ta Year 1 (année 1, pour ceux que ne parle pas english), alors ça ne peut qu'être un kif pour les années suivantes.



C'est un jeu qui dure (drum role please.....) 24h. Surprenant. C'est une journée remplie d'anecdotes en patrouille mais aussi en troupe. C'est une journée remplie de compétitions mais aussi de moment de camaraderie avec toute la troupe.



Brefffff je ne veux pas trop vendre le truc mais vous allez voir c'est une dinguerie. Et pour ceux qui connaissent déjà le jeu de 24 baaah ramenez la même énergie, motivation, et sourire que l'année passée et tout se passera très bien.



10. BLAGUES



Intro :

EH ICI LA C'EST LA ZONE DES BLAGUES
ET DE LA SKERKANCE T'SAIS, LET'S GO
RIRE UN PEU WEEEEESH

Règles :

Les réflexions intelligentes et le premier degré sont interdits.

Contenu :

Vous connaissez la blague de la chaise ?

- Elle est pliante.

Pourquoi les pêcheurs ne sont pas gros ?

- Parce qu'ils surveillent leur ligne

Que dit un morceau de papier qui vient de tomber à l'eau et qui va se noyer ?

- Au secours ! Je n'ai pas pied ! (En référence au papier)

La Troupe Argapura est trop forte au 3h cuistax de la fête d'unité Saint-Paul (en cas d'incompréhension bien relire les règles en début de page)

Pourquoi les chevreuils ne commandent-ils jamais de Macdo ?

- Parce qu'ils ne savent pas comment faire

Monsieur et Madame Tinchimiloupète ont un fils, comment s'appelle-t-il ?

- Quentin (Quand Tintin chie, Milou pète)

Comment appelle-t-on les habitants du Québec ?

- Bah les Quebecois -----> QUOICOUBEH !

C'est un scout qui sonne chez quelqu'un et qui lui dit "Bonjour, on fait une collecte pour une maison de retraite, est ce que vous auriez quelque chose à nous donner ?"

L'homme lui répond "Aaaah vous tombez à pic, je vais tout de suite chercher Grand-Mère"

Il y a 2 canards qui sont en train de discuter, il y en a un qui dit à l'autre "Coin Coin" et l'autre répond "C'est dingue j'allais dire la même chose !"

(O.O.) PETITUNGACOUZ

But :

Évaluer son savoir, sa sagesse, son intelligence, son aura, son charisme, son poids métaphysique, ses capacités psychologiques, sa puissance spirituelle, sa force intrapersonnelle et sa masse cosmique. En bref, un condensée de choses bien stylées et fort sympathiques.

Règle :

Chaque question vaut un certain nombre de points, une bonne réponse permet de remporter ce nombre de points. Enfin, il suffit de tout additionner pour avoir son score. Votre savoir se définit avec les fourchettes de points à la fin du quizz.

Thèmes :

Les thèmes sont super vague : la Troupe, l'Histoire avec un grand H, le cinéma, le sport, la musique, la géopolitique, la géologie et encore plein d'autres !

Questions :

1. François
2. Benoit
3. Akita
4. Anne-Cécile et Denis
5. Collège Saint-Michel
6. Le Crétacée
7. Winston Churchill
8. Nonante-cinq
9. La Pulga
10. Le Brésil
11. Quoicoubou - Ace - pleurer - crouton
12. PLK vient de POLAK, en référence à ses origines polonaises.
13. La Chine avec environ 1,5 milliard d'habitant
14. Un "vodka martini, au shaker et non à la cuillère"
15. Casino Royal
16. L'Italie
17. Double V
18. Il est bel et bien trilingue
19. Barzoï et Pajéro
20. "Inglourious Basterds" et "Once upon a time in Hollywood"
21. La tour Montparnasse infernal
22. Infini
23. Steve Jobs
24. Marco Materazzi

Niveau de savoir

Entre 45 et 53,9 -> Grand Sage des montagnes



Vos connaissances sont presque infinies. Vous êtes une source de savoir et d'inspiration pour l'ensemble du village. Il vous arrive souvent d'accueillir des gens chez vous pour écouter ce qu'ils ont à vous dire. Ainsi, ces derniers se sentent écoutés et peuvent être rassurés par vos paroles pleines de sagesse et de maturité. Par ces échanges, vous aussi vous amplifiez votre

savoir. Votre tempérament calme et posé fait aussi de vous quelqu'un de mystérieux et très intéressant. Beaucoup de femmes vous tournent autour mais vous avez la force de ne pas succomber à leur charme, ce qui augmente le vôtre par la même occasion. Lors de la fête des voisins ou de la fête au village, vous faites de petites apparitions. Votre humilité est telle que vous ne vous mettez que très rarement au devant de la scène mais tout le monde sait que vous êtes là.

(SUR L'IMAGE : JUSTE LE GRAND SAGE DES MONTAGNES)

Entre 30 et 44,9 -> Personne très intelligente et cultivée



Impressionnant ! Vous étiez certainement premier de classe, et également major de promo à l'université et bien sûr toujours serein en blocus. Vous avez une certaine influence dans le village. Votre intelligence vient du fait que vous n'hésitez pas une seule seconde à demander conseil au grand Sage des montagnes quand vous avez un doute sur quelque chose. D'ailleurs vous l'invitez souvent à venir manger un petit bol de riz dans votre magnifique demeure bien entretenue. Vous vous comportez comme un bon père de famille et vos enfants sont très bien éduqués. Vous les avez inscrits à l'école de Kung-Fu mais vous leur apprenez aussi beaucoup de technique à la maison quand ils reviennent des cours. Vous entretenez de très bonnes relations avec le voisinage. Tout le monde sait qu'on peut compter sur vous.

(SUR L'IMAGE : M. HAN DANS KARATÉ KID)

Entre 20 et 29,9 -> Personne de confiance



Franchement pas mal mais pas non plus incroyable. Vous avez la faculté de suivre une conversation entre gens cultivé mais vous n'êtes pas non plus le main character de la conversation. Néanmoins, vous avez ce qu'il faut pour vous en sortir sans problème. Vous n'êtes pas l'épine plus douloureuse du buisson piquant au coin de la rue (celui où les enfants se blessent quand ils tombent dedans en trottinette) mais vous êtes assez débrouillard et pas mauvais en karaté.

(SUR L'IMAGE : EL GRANDE BRUCE LEE)

Entre 10 et 10,9 -> Pas un score de dingo je dois t'avouer



Une petite séance de rattrapage ne serait pas de trop pour se remettre à niveau. Une petite consultation culture G chez Sita peut toujours s'envisager (remboursée par la mutuelle évidemment). Vous n'avez pas eu les meilleurs professeurs à l'école c'est peut-être pour ça que les résultats ne sont pas à la hauteur. Si vous êtes curieux et que vous avez soif d'apprendre cela peut évidemment se résoudre et tout le monde sera là pour vous aider. L'important, c'est surtout d'essayer et de ne pas rester les mains dans les poches à ne rien faire. La communauté garde foi en vous comme elle a foi en la jeunesse de ce pays. ALLEZ LES GARS VOUS POUVEZ LE FAIRE !!!

(SUR L'IMAGE : CHENG, LE MÉCHANT DANS KARATÉ KID)

Entre 5 et 9,9 -> Niveau Cancre



Alors là ce n'est pas fameux du tout, il va vraiment falloir commencer à se perdre sur wikipédia, spotify, youtube, aller au cinéma, lire des revues, livres et journaux, regarder des films. On ose croire que vous avez la faculté de lire et compter (on vous laisse le bénéfice du doute quoi...) alors let's gooooo !

(SUR L'IMAGE : LÀ C'EST JUSTE L'ÉLÈVE DUCOBU)

Entre 0 et 4,9 -> Niveau enfant



Tout est à refaire mais tkt il y a toujours moyen d'y arriver. Ou alors, peut-être juste que tu es né hier et qu'il te faut encore du temps pour te développer, apprendre à parler, apprendre à marcher, à te laver tout seul, aller aux toilettes tout seul. Après bon, on ne va pas commencer à faire l'inventaire des choses qu'un enfant doit apprendre hein. Si tu es dans ce cas, je laisse cette tâche à tes magnifiques et honorables parents car ce n'est pas ma guerre. Et si ce n'est pas ça, bah alors force à toi mon pote !

(LÀ DU COUP C'EST JUSTE UN BÉBÉ)

(0.2. INFO OU INTOX SUR LE STAFF

1. Barzoï :

- Il a emprunté 100% des lignes de transports en commun bruxellois.
- Il a été élu Roi du bal d'unité Saint-Paul.

2. Nanuk :

- Il est bientôt fiancé.
- Pour lui 1 diplôme ce n'est pas assez, il suit donc plusieurs cursus en parallèle.

3. Ourébi :

- Il s'est déjà fait poursuivre en voiture dans les montagnes.
- Il a passé le permis théorique il y a 2 ans et demi mais n'a toujours pas mis les pieds au volant d'une voiture.

4. Pajero :

- C'est le meilleur de la troupe au foot.
- Le seul trophée qu'il a reçu chez les scouts est un pneu de voiture usé.



5. Hovawart :

- Il n'a pris que 1 t-shirt pour son hike qui a entièrement changé de couleurs (et pas à cause du soleil).
- Il n'a jamais fraudé 1 seul transport de sa vie.

6. Siatunga :

- Il a déjà mangé de la raclette pendant 16h en 1 journée, on aurait peut-être pu appeler le Guinness world record (mais on ne l'a pas fait peut-être parce que c'est faux, à vous de me le dire)
- Il a eu des problèmes avec 3 membres du staff dans le passé.

7. Kiang :

- Il est américain (ça c'est vrai, c'est cadeau je vous le donne) MAIS il a vécu en Amérique jusqu'à ses 12 ans et est rentré à la Ungava l'année de son arrivée en Belgique.
- Devinez le nombre de fois qu'il a tenté de passer le permis théorique : 0,1,2,3,4,5,6 ou 7 ?

8. Margay :

- Il a commencé à étudier la médecine (pas l'examen d'entrée, non, la médecine) en début de rhéto afin de prendre de l'avance pour dead ça chacal.
- Il était à 2 doigts de vivre la situation de Maman, j'ai raté l'avion.



(0.3. TROUVE LE VIEUX !)

Sauras-tu retrouver l'identité de chacun des chefs dans quelques années ?



1.



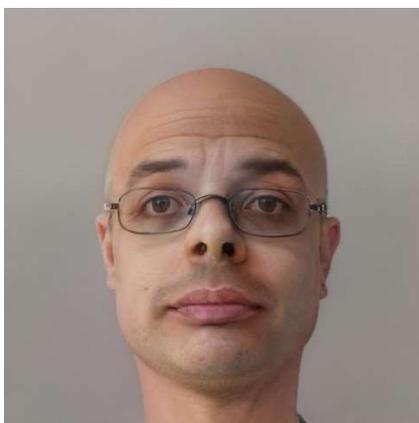
3.



2.



4.





5.



7.



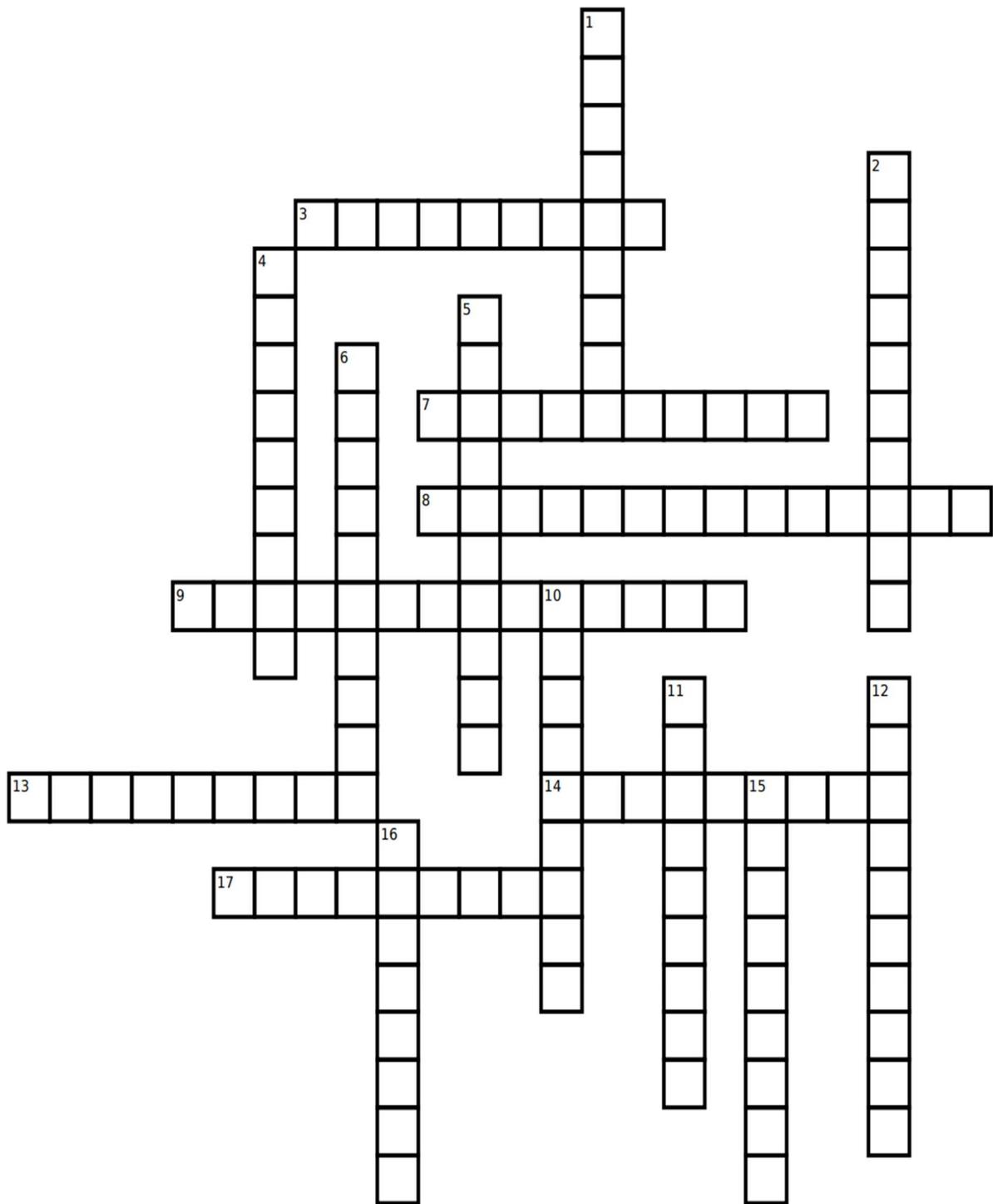
6.



8.

Réponses :

1→Ourebi, 2→Sita, 3→Pajero, 4→Margay, 5→Kiang, 6→Hovawart, 7→Barzoï, 8→Nanuk



!!!ATTENTION!!! ce sont tous des jeux de mots en rapport avec le staff ou le scoutisme en général

1. Meilleur joueur de foot + outil essentiel de tout chef scout
2. Deuxième syllabe du nom de famille du d'une fleur jaune connue chanteur de "je l'aime à mourir" + nom de famille d'un youtubeur pokemon français
3. Verbe décrivant ce qu'une araignée fait pour construire une toile + deuxième partie d'une fleur jaune connue
4. Deux dernières syllabes de témoins connus + mot utilisé pour quand on est étonné/surpris
5. Tarte salée à base d'œuf, crème et garniture + deuxième partie d'un symbole chinois connu
6. Adjectif décrivant quelque chose d'agréable à regarder + dessert italien à base de boudoirs
7. Début du mot pilote + boisson herbale semblable au thé
8. Début du mot désignant l'endroit par laquelle la fumée sort d'une maison + ce que l'on fait lors d'un jeu au casino + roi sans le o + élément essentiel pour l'escalade
9. Grand rassemblement de personnes + gaz utilisé contre les manifestants
10. Adverbe de lieu + note de musique + mot que l'on crie à un jeu pour vieux en maison de retraite

11. Plat que l'on prend dans un snack (pain spécial) + autre mot pour des slaches (flip flop) + diminutif de garçon
12. Petite étendue d'eau + exercice pour travailler les abdos
13. Félin apprivoisé + youtubeur et meilleur pote d'inoxtag
14. Endroit où l'on va chercher une boisson + morceau de poulet frit qui se mange avec les doigts
15. Autre mot pour non + plat très répandu en asie
16. Partie d'un livre que l'on tourne + quand quelque chose est chouette on dit que c'est...
17. Ce qu'un scout met autour de son cou + petit morceau de lard

Réponses : 1→Messifet 2→Brelafarge 3→Tissenit 4→Hovawaouh 5→Quicheyang
 6→Botiramisu 7→Pilotissime 8→Chémiséricorde 9→Fouacrymogène 10→Ourebingo
 11→pitatonga 12→Margainage 13→Chamichou 14→Bartender 15→Nanouille 16→Pagénial
 17→Foulardon

LES CHANTS

Connais-tu le chant de la troupe ?

Pour la petite histoire, il a été enregistré par le premier staff Ungava en 1990. Alors qu'ils étaient en pleine préparation pour le premier grand camp, le staff rencontra Charles Delporte, un artiste peintre, sculpteur mais aussi chanteur. Après une petite discussion, celui-ci leur proposa de collaborer pour écrire et composer le légendaire chant de la Troupe que nous connaissons maintenant. Un peu plus tard durant la seconde année d'existence de la Troupe, il y eut un week-end où les scouts sont allés enregistrer la chanson dans un studio avec Charles Delporte lui-même. Les scouts ont chanté le refrain et Charles les couplets.

La version officielle et originale du chant est disponible sur le site de la troupe. Tu la trouveras en cliquant sur "divers", ensuite sur "chant" puis sur "chant de la troupe mp3". C'est une pépite !

(Pour ma part je l'écoute en boucle, no joke)

Il est d'une importance capitale que les paroles de cette chanson soient connues par cœur et sur le bout des doigts par l'entièreté de la Troupe.

Pour s'assurer de cela, voici un petit rappel des paroles juste ici :

Refrain :

Ungava, tout là-haut, tout là-bas
 Ungava, quand tu nous tends les bras
 Ungava, moi je n'oublierais pas
 L'idéal qui germe sous le pas

Couplet :

Qu'elle est forte la troupe qui pars vers le soleil
 Pour découvrir en groupe des idéaux vermeils
 Qu'elle est longue la course de tes jeux dans le soir
 Où le cœur se ressourc en retrouvant espoir

Refrain:

Ungava, tout là-haut, tout là-bas
 Ungava, quand tu nous tends les bras
 Ungava, moi je n'oublierais pas
 L'idéal qui germe sous le pas

Couplet :

Qu'il est pur ton message, celui de liberté
 Où le temps se partage au feu de milles étés
 Pour que la joie de vivre, de bâtir avec peu
 Garde au ciel qui t'enivre la vie repeinte en bleu

Refrain:

Ungava, tout là-haut, tout là-bas
 Ungava, quand tu nous tends les bras
 Ungava, moi je n'oublierais pas
 L'idéal qui germe sous le pas

Outro :

Ungava, Ungava, Ungaaavaaaaa

À chanter avec les plus grands honneurs et la plus grande fierté...

Brabançonne :

Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !

Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.

À toi nos bras notre effort et notre vie.

C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.

Tu vivras toujours fière et belle,

Plus grande en ta forte unité

Gardant pour devise immortelle :

Le Roi, la Loi, la Liberté !

Gardant pour devise immortelle :

Le Roi, la Loi, la Liberté !

Le Roi, la Loi, la Liberté !

Le Roi, la Loi, la Libert



