

Astérix et Obélix

Dernier village de Belgix

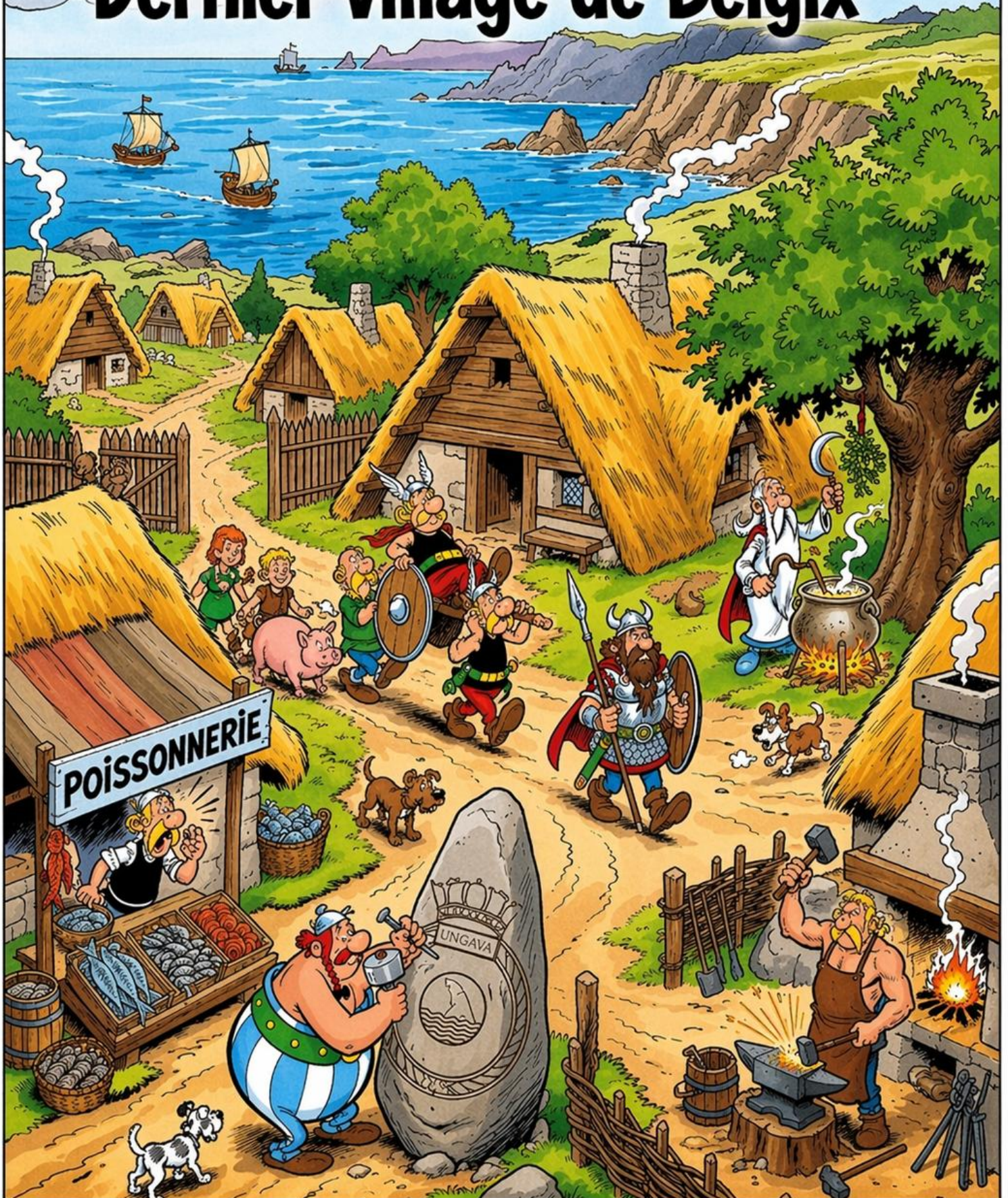


Table des matières

Mot du chef de troupe.....	3
Un message du druide.....	4
Les corporations de métiers.....	7
Les guerriers – Patrouille de Cymric	7
Les pêcheurs – Patrouille de Cabri	8
Les sculpteurs – Patrouille de Tamaskan	9
Les forgerons – Patrouille de Dama	10
Les vignerons – Patrouille d’Altaï	11
Le Staff	12
Sitacubardix Luckyx Luckix	12
Saïmirix Curochiottix	13
Kirix Baloobélix	14
Marsaxx Bouffesoufflix	15
Guanax Hartfix Jacksix	16
Wipsyx Charlix Chaplix	17
Déguisement	18
Les guerriers – Patrouille de Cymric	18
Les pêcheurs – Patrouille de Cabri	18
Les sculpteurs – Patrouille de Tamaskan	19
Les forgerons – Patrouille de Dama	19
Les vignerons – Patrouille d’Altaï	19
Journée typique d’un gaulois	20
Les Jeux Olympiques	21
Badge Trappeur	22
Le Dike	23

PROGRESSIONS	24
La première année	24
La deuxième année	25
La troisième année	27
La quatrième année	27
Chant de la troupe	28
Concours cuisine	29
Jeu de XXIV.....	30
Infos pratiques	31
Arrivée et départ	31
Adresse courrier	31
À prendre/oublier	31
Boîte aux lettres	33
CP-SP	33
Blagues	34
Devinettes	35
Jeux	36
Mots croisés gallo-breton.....	36
Qui est le gaulois	37
Lemomelix	38
Aide Sitatubardix.....	39
Où est Charlix ?	40
Autorisation parentale	41

Mot du CT

Bieeeeeenn le bonsoir mes petits scouts,

Como estas dans l'espace ? Toujours aussi bien ? Parfait ça !

Ça y est, nous y est. Le grand camp c'est déjà pour tout tout bientôt bientôt. Je sais pas pour vous mais j'ai + que giga hâte de fouler le gazon de cette magnifique plaine de Logonna-Daoulas ! Et oui, cette année on part en Bretagne pour découvrir une nouvelle région ! Honnêtement les gars, pour avoir été voir à quoi tout ceci ressemblait, je peux vous dire que vous ne serez pas déçu. On a un magnifique bout de terre rien qu'à nous pour une durée de 2 semaines sur lequel on a prévu de s'amuser comme des petits fous !



Après une année de fou malade chargé en WE sous tente à la mer, WE à Porcheresse, WE à LLN, 24h vélo, fête d'unité avec une victoire écrasante face à nos rivaux de toujours de l'Argapura (vous pouvez être fier de ces 88 tours ! Le staff vous félicite les gars !), bientôt le raid trophy (on n'y est pas encore à l'heure où je vous écrit) mais surtout des réunions, nous nous sommes dit que clôturer tout ça avec un super grand camp au pays des crêpes et du Kouign-amann vous ferait surement plaisir. Cette année a été incroyable, le staff a pris beaucoup de plaisir à préparer des activités et passer des moments avec vous. Vous pouvez être fier de tout ce que vous avez accompli ! Je peux vous garantir que ce qui va suivre sera à la hauteur (voire même +) de vos attentes ! Vous pouvez déjà être fier de tout ce que vous avez fait cette année !

Cette année les gars, malgré notre camp à l'étranger, le thème ne renie en rien nos origines les plus belges. *Astérix et Obélix : dernier village de Belgix* est la direction artistique prévue pour ce camp ! Le village, la potion magique, les menhirs, les fêtes autour du feu, les sangliers, la bagarre avec les romains tout ça tout ça !

Ça va être la folie ! Soyez prêt car malgré notre force et la potion magique, l'envahisseur est à nos portes et attend le moindre de nos faux pas pour nous attaquer !

J'aimerais déjà y être mais bon, avant ça il y a quand même des petits examens à réussir... Étudiez bien, vous allez faire ça comme des chefs ! (évidemment pas comme certains de vos chefs qui ne prévoient bizarrement pas de partir en vacances durant le mois d'août mais chuuuuutttt)

Je n'ai plus qu'à vous souhaiter (un peu en avance certes) un bon trajet en car ! Chauffeur, s'iiiiiiiil te plait, appuie bien fort sur le champignon car on veut arriver sur plaine le plus vite possible ! Durant ce périple, issons la Ungava jusque tout là-haut, tout là-bas !

Sur ce, à + dans l'bus mes petits gaulois !

Sitatunga Lucky Luke

Un message du druide

Mes chers amis, je vous souhaite la bienvenue au Conseil. Je vous prie, asseyez-vous au plus vite. Nous n'avons pas beaucoup de temps. Je me permets de commencer et de vous annoncer les nouvelles, qui, malheureusement, témoignent de la défaveur de Toutatis. Je ne vais pas tourner autour du pot: nous avons perdu face aux Romains. A nouveau. Ils ont réussi à prendre Condate, la dernière ville de nos frères gaulois dans la région.



La bataille de Condate

Durant la bataille, leur formation tortue a réussi à pénétrer nos rangs et à les segmenter. Il était impossible de gagner la bataille à partir de ce moment-là. On s'est repliés et réfugiés ici, quelque part dans la campagne entre Cordate et Noviodunum. L'heure est donc grave, je ne vous le fais pas dire. Je crains, comme la majorité d'entre vous, que les forces de Jules César nous dépassent. Toutefois, et par Toutatis, je suis convaincu que nous n'avons pas perdu la guerre ! Il reste une lueur d'espoir ...



Afin que les plus jeunes puissent comprendre comment nous en sommes arrivés là, je vais reprendre mon rôle de druide et vous enseigner un peu sur l'histoire de notre brave peuple. Voilà maintenant plusieurs années que nous devons fuir les terres que nous occupons afin de survivre à l'avancée inébranlable des troupes de César. Quoi ? Ah, non, oui, tu as raison Wipsyx: voilà maintenant plusieurs années que nous procédons au *repli stratégique* afin de préserver notre peuple. Mais ça n'a pas toujours été comme ça !

Les plus âgés ont connu la douce époque Massalix, que les Romains appellent maintenant Massilia. Qu'est-ce qu'on était bien au Sud, à la côte: il faisait beau, il faisait chaud, il y avait pleins de poissons dans la mer et pleins de bois pour faire du woodcraft. Même si je trouve qu'il manquait un tantinet de pluie (j'aime bien la pluie moi, vous savez), de crêpes, de Kouign-Amann et d'eau à 15 degrés.

Malheureusement, un homme très puissant a commencé à gagner en influence à Rome, capitale de la République Romaine. Une république avec une croissance démesurée et avec l'ambition d'un empire ... Il fallait s'en méfier. César a commencé sa campagne en Gaule et a envahi nos territoires afin de s'enrichir et d'expandre Rome (j'ai même entendu qu'il était en train d'écrire un livre là-dessus).

On a alors essayé d'éviter le conflit à travers le dialogue. J'avais l'impression que cela se passait bien, mais ce n'était qu'une illusion. César était invité à la table de notre ancien chef Pajéroix. Connaissant son faible pour un met délicieux nommé 'chipsix', il en a offert à notre ancien chef. Ce que nous ne savions pas, c'est que César avait contacté une tribu rivale, les Epervix, afin de leur acheter de la colchicine.

Un poison puissant dérivé d'un arbuste nommé Taxus, dont les Epervix disposent en grande quantité. Il a alors employé ce poison pour intoxiquer et tuer notre grand chef. Ils ont alors profité de notre confusion, de notre choc, pour effectuer une attaque surprise. A ce moment-là, un jeune guerrier a repris ses esprits et nous a guidé à travers la bataille. Grâce à lui, nous avons survécu à cet affrontement et nous avons réussi à nous enfuir !



Le Taxus

Ce jeune guerrier, vous le connaissez, c'est notre chef Sitatubardix.

S'en suivit alors plusieurs années d'errance: nous avons rejoint plusieurs tribus amies (les Tétrois, la tribu d'Arga, les Dragons, ...) pour combattre les Romains. Mais sans succès, nous fûmes repoussé de plus en plus vers le nord du pays malgré nos efforts et nos prières.

La bataille d'Alésia, un de nos derniers bastions, fut un échec cuisant. Nous sommes alors allés vers Cordate pour un dernier affrontement, mais il était déjà trop tard: affaiblis par ces années de guerre, nous ne faisons pas le poids face à la machine Romaine. Nous avons perdu aujourd'hui.



La défaite d'Alésia

Mais je vous ai parlé d'une lueur d'espoir : il y a des années, quand j'étais encore un jeune druide, j'ai fait la rencontre de Cépasseurcierix durant une assemblée dans la forêt des Carnutes. Un jeune druide brillant de la tribu des Belgix. Il avait découvert comment créer un élixir donnant une force surnaturelle à toute personne qui en buvait : une vraie prouesse !

Toutefois, vu la nature pacifiste de sa tribu, il décida de ne pas l'employer contre l'envahisseur. Je pense que c'était une erreur. Sa tribu vivait au fin fond de la Gaule, un bout de la Gaule que les Romains n'ont pas encore conquis, dans un village côtier près de Vorgium. A mon avis, nous pourrions arriver là-bas avant les Romains si nous nous dépêchons et essayer de convaincre mon vieil ami de nous prêter son élixir afin de récupérer nos terres !



Le druide Cépasseurcierix

Voilà notre dernière chance pour faire face aux Romains et retourner chez nous.

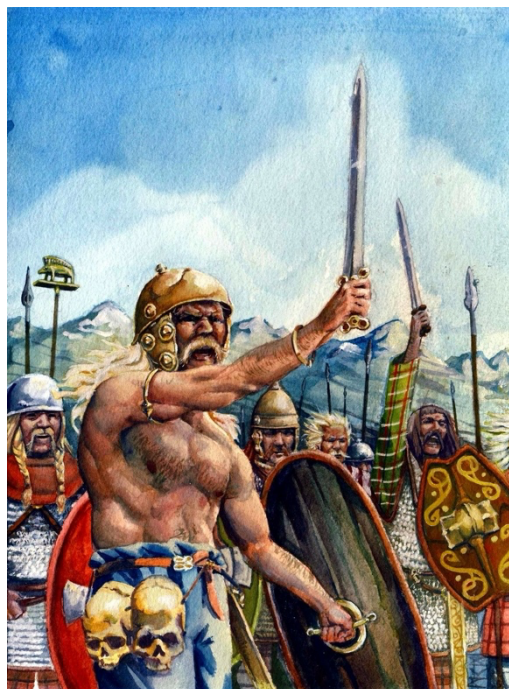
PRENEZ VOS SACS, VOS LYRES, VOS POISSONS ET VOS MARTEAUX:

NOUS PARTONS MAINTENANT VOIR CEPASSORCIERIX !

Les guerriers – Patrouille de Cymric

Vous êtes les protecteurs de nos contrées. En période de paix vous ne servez pas à grand-chose pour être honnête à part lors de petit conflit de voisinage. Cela dit, en période de guerre, on aurait bien des soucis si l'on ne pouvait compter sur nos soldats. Vos qualités premières sont votre force physique, votre esprit stratège et votre courage. Vous ne connaissez pas la peur, ou alors si vous la connaissez, vous la maîtrisez de telle sorte à en faire une force mentale inarrêtable !

Le village est très reconnaissant de son armée. Chaque villageois verse une partie de son salaire dans un pot commun pour subvenir aux besoins de son armée. C'est grâce à cela que vous percevez votre salaire, que vous pouvez entretenir vos armes et continuer votre entraînement. Le sport est l'activité favorite des militaires. Il est clair que pour avoir une force aussi incroyable, il est nécessaire de rester assidu dans l'entretien de son corps.



Les guerriers sont également tenus de faire très attention à leur alimentation. En effet, l'hygiène de vie est l'élément le plus important pour rester efficace. De plus, il est important de garder un esprit sain dans un corps sain. Sinon les choses risquent de tourner aux vinaigre et ce n'est absolument pas souhaitable.

Il y a par contre un secret à garder dans le village que les romains ne doivent absolument pas connaître. Votre force digne de super héros, vous la devez en partie à un élément qui n'a rien à voir avec l'hygiène de vie et l'entraînement sportif. Vous êtes en effet les plus grands friands de potion magique ! Eeeeeet bah oui, en même temps c'est normal.



Comment pourrait-on rester le village le plus chill et jovial sans un petit coup de boost. Pensez-vous vraiment que les soldats romains se font autant plaisir à des banquets que nous. Pensez-vous vraiment qu'ils mangent autant de sanglier que nous ? Pensez-vous qu'ils dansent tous les WE autour d'un grand feu en mangeant des chips BRETS et en chantant le chant de la Troupe aussi souvent que nous ? Moi je ne pense pas.

Vous ne remercieriez jamais assez notre druide pour cette potion qui est primordiale à notre survie. Mais peu importe ce que fait le druide, ça reste vous les boss de la bagarre et du maniement d'armes !

Les pêcheurs – Patrouille de Cabri

Un jour, des gens se sont demandé ce qui se passerait si les pêcheurs faisaient grève. Après avoir essayé d'imaginer ce désastre, la communauté scientifique a conclu que le ciel nous tomberait très probablement sur la tête. Vous êtes ceux qui peu importe la météo sortent du village pour pêcher en fleuve ou en mer. Vous ne rentrez jamais tant que le bateau ne déborde pas d'animaux marins et c'est pour ça qu'on vous respecte. Vous connaissez les fleuves et les océans comme vos poches. Mais être pêcheur, ce n'est pas seulement ramener assez de poisson pour le village.

Ah non non non. Il faut aussi arriver à vendre tout cela. On est encore bien loin de l'époque industrielle où les gens qui vendent les poissons n'ont aucune idée d'où ils viennent ! Ces personnes que vous voyez sur le marché et bah ce ne sont pas des charlatans prêt à tout pour vendre non ! Ce sont des vrais passionnés ! Vous l'aurez compris, l'assiduité n'est pas la seule qualité d'un pêcheur.



Ce sont en effet de très bon parleur. Ces gars doivent avoir la tchatche suffisante pour pouvoir vendre toute la marchandise après avoir pêché toute la nuit ! Un vrai pêcheur ne dort que très peu de temps sur l'année. Cela est dû au fait que certains poissons vivent le jour et d'autres la nuit. Votre maîtrise du bateau est également très importante. En effet, il est nécessaire de rester solide sur ses appuis et de ne jamais perdre le cap ! Ce serait vraiment trop bête que le bateau chavire et que vous perdiez tout ce que vous avez déjà pêché (+ la perte de membre de l'équipage qui rendrait la chose vraiment mais vraiment extrêmement relou).



Là où les pêcheurs sont aussi très forts, c'est dans l'assaisonnement et la cuisine du poisson. Et quand je parle des poissons je veux également parler des crevettes, des moules et de tous les fruits de mer ! Vous avez pour ambition de servir toutes les marchandises possibles allant du petit bigorneau aux grands requins blancs voir même jusqu'à la baleine bleue ! En effet, ce n'est pas encore une espèce protégée donc les gaulois peuvent profiter de leur

abondance pour se régaler en baleine. Certains en mettent dans leur galettes bretonnes, quel délice !

Les sculpteurs – Patrouille de Tamaskan

Aaaaaaaah, là on parle vraiment de grand artiste de compét ! Là franchement on parle des personnes qui pimp le village depuis de loooooonngues années. Avant que des normes d'urbanisme arrivent, il y avait la liberté absolue. C'est dans notre période, celle des gaulois que l'on a la chance de connaître l'âge d'or de la sculpture. Ces artistes sont capables de tout faire du moment qu'on leur donne quoi que ce soit qui s'apparente à un cailloux, un marteaux et enfin un bout de métal pour percer la pierre.

Les sculpteurs sont des hommes extrêmement musclés, forts et créatifs. Ne les sous-estimez jamais. Lorsqu'ils font une statue d'un soldat très fort, ces artistes ont des bras parfois plus gros que les gens qu'ils reproduisent ! Ce sont des personnes aussi très importantes pour la pratique de la religion gauloise.



En effet, beaucoup d'entre eux mettent un point d'honneur à la représentation de figures spirituelles comme les dieux ou toute autre forme de divinité. Parfois aussi le chef du village, ce grand mégalomane passe des commandes auprès des sculpteurs pour avoir une statue de lui-même et la placer dans la place la plus fréquentée du village.

Les sculpteurs connaissent donc toutes les formes de pierre idéal pour pratiquer leur métier. Ils sont également formés dès leur plus jeune âge dans l'art du dessin. C'est avec du travail et de l'acharnement qu'ils arrivent à convertir leur bon coup de crayon en de charismatique coup de marteaux. Ils garantissent une identité culturelle assez forte car un jour, un grand druide leur a partagé sa vision du futur.

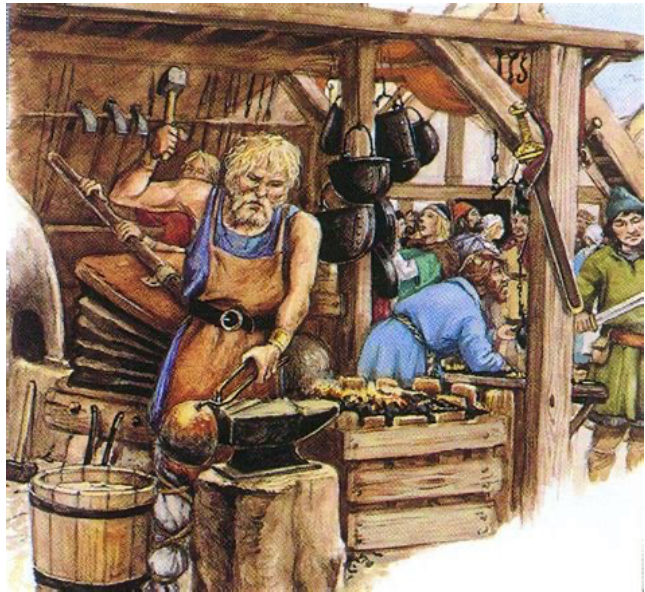


parviennent à tailler un énooorme menhir !

Dans cette vision, il voyait des gens se rendre dans des endroits un peu spéciaux appelés des musées dans lesquels les individus voulant se cultiver acclament des belles œuvres du passé. Ils ont quand même en eux une envie de gloire qui les poussent à se tuer à la tâche. À une époque où les caméras n'existent pas encore, les gens disent parfois que les sculpteurs vivent pour les sculptures. Cela n'empêche qu'on les respecte énormément. Le prime de leur carrière arrive lorsqu'ils

Les FORGERONS – Patrouille de Dama

Ok ok, encore un profil très différent. Ici, on a affaire à des gens de l'ombre. En effet, nous vous parlions des pêcheurs, des guerriers et des sculpteurs qui font un travail absolument incroyable. Mais pensez-vous qu'ils arriveraient à faire quelque chose sans leurs outillages et leurs armes ? Je pense que la question est très très vite répandue. Il est clair que ces personnes sont primordiales pour le bon fonctionnement du village. Ils ont souvent les mains et les avant-bras marqués de blessure à cause du fer rouge. Ils trimballent aussi très souvent une odeur de feu dont ils ont du mal à se défaire. Heureusement pour eux, à une période où le déodorant et le parfum n'existe pas encore, cela ne pose pas réellement de problème.



Beaucoup de gens se demandent comment ses artisans ont fait pour en arriver là. Mais la réponse est claire, c'est en forgeant qu'on devient forgeron, tout simplement. Les forgerons ont constamment du pain sur la planche. Et oui, quand ce n'est pas des outils de tout le village qu'ils s'occupent, ils doivent alors s'occuper de l'entretien de leur propre outils. Tout le monde sait qui sont les forgerons du village bien qu'il soit très mystérieux. En effet, ils ne sortent que très rarement de leur atelier. Cela dit, ils aiment toujours venir danser autour du feu avec le reste du village lors de moments festifs malgré le fait qu'ils sont constamment à proximité d'un feu dans le cadre de leur travail. Ils ne se lassent jamais de toutes ces flammes, c'est très probablement leur petit côté pyromane qui explique cela.

Certains d'entre eux deviennent malheureusement sourd avec les années. En effet, les coups de marteaux incessants finissent parfois par assiéger leur tympan. Ce n'est pourtant pas ça



qui les empêche de dormir sur leur 2 oreilles. Ces personnages savent très bien les sacrifices qu'ils font. Pour eux, le plus important c'est que le village soit bien équipé pour que tout se passe bien mais surtout pour qu'on ait assez d'armes car des petits soldats vêtus de rouge se rapprochent un petit peu trop de chez nous et nous n'irons pas bien loin avec de vulgaires épées en bois !

Les vignerons – Patrouille d'Altaï

Ceeeeuuuxx-là, ce sont peut-être ceux que les villageois ont le plus facile à apprécier. Ce sont ceux qui nous garantissent assez de vin à table lorsque le banquet bat son plein ! Ce sont des agriculteurs très raffinés. Ils entretiennent leur vigne afin qu'elles produisent le meilleur raisin de tout le continent. Ils n'hésitent pas à jeter les raisins qui ne sont pas beaux car ils cherchent à avoir le vin le plus délicieux possible ! Pas de vieille vinasse par ici ! Ces personnes travaillent de leurs mains mais doivent avoir des connaissances ardues dans leur domaine ! Dans une époque où les bioingénieur existent, ils auraient fort probablement un doctorat de nos plus grandes universités.

Les vignobles du village sont des personnes de très bon goût. Cela ne les empêche pas d'être de bon vivant et de grands joyeux lurons. En effet, ce sont eux les garants d'une coutume hyper importante dans notre village gaulois, j'ai nommé : l'apéritif. En effet, la culture gauloise ce n'est pas que le menhir et la bande dessinée.



Non non non, loin de là. La culture c'est aussi toute les habitudes sociales ! De plus, mangeriez-vous un sanglier avec autant de plaisir sans une petite coupette de vin ? Je pense que la question se répond de façon extrêmement rapide en effet.

Et je vous parle des banquets mais n'oublions jamais toutes les autres festivités : le nouvel an gaulois, les anniversaires, le Noël gaulois, la Pâques gauloise, les mariages gaulois, les fêtes de délibérations gauloises. Nos vignerons se tuent à la tâche pour garantir du vin à table et



c'est pour ça qu'on les aime. Par ailleurs, ils connaissent la nature comme personne. Dans une période où l'écologie n'est pas encore un enjeu primordiale, ces agriculteurs sont déjà des pro du développement durable et utilisent les engrais les plus naturels. Autour de ces parcelles, l'herbe est si verte et l'air est si bon que l'on pourrait y emmener un malade de la peste noire ou du covid pour qu'il y guérisse comme par magie. Alors ce soir, buvons à la santé de nos vignerons !

Sitatubardix Luckyx Luckix

Surnom: Kroupoukettix

Âge en années de lézard: C'est difficile à dire, car le barde est vieux comme le monde. Comme il était là bien avant tout le monde et qu'il est très peu loquace quand on lui parle de son âge, personne ne le connaît exactement. A vrai dire, je pense qu'il l'a oublié lui-même. Mais comme les plus vieux lézards du monde peuvent atteindre 70 ans et que Sitatubardix commence à avoir des trous de mémoires, je lui donnerais entre 34,67 et 73,76 ans.

Rôle/métier dans le village: La réponse officielle est qu'il est le chef du village: il est censé organiser la vie de tous les jours, mener les hommes au combat, s'assurer qu'il y a assez de nourriture et gérer les disputes incessantes entre les forgerons et les poissonniers. En réalité, on voulait le nommer barde. Toutefois, on l'a nommé chef car il a fait un caca nerveux au milieu du Colruyt (la distribution des rôles s'est faite au Colruyt, oui) et nous a menacé de rester assis et de ne plus bouger tant qu'on ne lui avait pas attribué ce rôle. Après 15 minutes de débat, il est devenu chef et barde.



Points d'aura: Durant la phase Colruyt: - 1000 000. Autrement ça varie entre 10 et 15 000.

Anecdote d'enfance marquante: il s'est pris de passion pour la tektonik et était dans un groupe de musique nommé les 'Tektonik Kids'. Je peux vous dire que c'était quelque chose. Parmi ses sons les plus primés, on retrouve: 'Oh, là là la Ungava', 'Il n'y a qu'un seul chef icix', et bien sûr 'Oh mon dieu que j'adore Mister Vix'.

Nombre et noms de ses grands-parents: Sabix et Sergicalix sont ses grands-parents. Je vous rassure, ils ont toujours adoré leur petit-fils, même durant sa période Tektonix.

Matériau de construction préféré: "L'uranium 235, noté 235U, est l'isotope de l'uranium dont le nombre de masse est égal à 235 : son noyau atomique compte 92 protons et 143 neutrons avec un spin 7/2- pour une masse atomique de 235,043 93 g/mol. Il est caractérisé par un excès de masse de $40\,918,8 \pm 1,1$ keV, et une énergie de liaison nucléaire par nucléon de 7 590,92 keV[1]. Son abondance naturelle est de 0,7204 %, l'uranium naturel étant constitué à 99,2742 % d'uranium 238 et d'une infime partie (0,0055 %) d'uranium 234." - https://fr.wikipedia.org/wiki/Uranium_235

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation: le dialogue. Sitatubardix commence toujours par boire de la potion magique quand on l'ennuie. Jusqu'ici, ça a toujours été suffisant: il n'a jamais dû se battre. Son deuxième moyen de self-défense est le fait de s'asseoir au milieu d'un Colruyt. Au final, si rien ne marche, il commence un dialogue socratique pour ennuyer ses adversaires jusqu'au repli.

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: ses chips préférés sont les kroupouks! S'il y a bien une chose pour laquelle il ne ferait pas d'esclandre au milieu d'un Colruyt, c'est bien le fait de prendre des kroupouks.

Objectifs de vie future: Emmener la village tout là-haut, tout là-bas.

Saïmirix Curochiottix

Surnom: Skibidix tentafrux

Âge en années de lézard: 21 ans mais tout le monde pense qu'il en a réellement 15 vu ses dimensions équivalentes à celles d'un iphone 5

Rôle/métier dans le village: Officiellement il est guerrier et si vous regardez son papyrus d'identité, il sera noté "guerrier" mais bon, vu que c'est lui qui fait tout le temps le ménage à la hutte, les gens s'amusent à l'appeler madame pipix et c'est sa femme qui a pris ce rôle de guerrière. Sa femme, Louix Vinix, est super imposante et fais deux fois sa taille donc même si normalement ce ne sont que les hommes qui vont au combat, tout le monde s'accorde pour qu'elle le remplace. Lui, entre-temps, a laissé passer les moqueries et s'y est habitué donc maintenant quand les guerriers veulent aller faire leurs besoins en pleine bataille, lui se charge de récolter quelques sous pour pouvoir nettoyer juste après.

Finalement, il est super heureux et est bien content de ne pas devoir risquer sa vie pour des hommes politiques qui ne jurent qu'avec leurs égos.



Points d'aura: 15. Fut un temps où il en avait 500 000 mais à force de faire des blagues de merde, les aura-torités ont vidé tout son compte en aura et la ils ont eu pitié donc ils ne lui en retirent plus.

Anecdote d'enfance marquante: Une fois il faisait les courses chez colruyt avec sa maman et il était posé dans le caddie sauf qu'elle a laissé le caddie avec saïmirix seul pendant qu'elle allait chercher des krupuks. Lui qui déteste les krupuks, a décidé de faire une énorme crise devant tout le monde et sa maman n'a jamais su le calmer donc il s'est barré en courant et est parti se cacher. Sa maman l'a cherché pendant deux jours avec l'aide de la police mais ne l'a pas retrouvé. Finalement, il est sorti de sa cachette parce qu'il crevait de faim et la première qu'il a dit à sa maman c'est "plus jamais de krupuks quand je suis là". Ça n'aura servi à rien car maintenant elle en achète toujours même quand il est là et parfois ils font des apéros rien qu'avec des krupuks et lui va s'enfermer dans sa chambre en pleurant.

Nombre et noms de ses grands-parents: Il a 9 grands-parents qui s'appellent tous Pascale

Matériau de construction préféré: La pâte à modeler rose

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation: La dégustation de cailloux et de branches. Une fois digérés, il pète de toutes ses forces et ça intoxique les ennemis.

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: Il aime bien le football

Objectifs de vie future: Créer une société de gestion de madame pipix et se faire une fortune pour pouvoir s'offrir une villa en haut d'une montagne avec une tyrolienne et après pouvoir descendre de la montagne sur cette tyrolienne. Après ça, il pourra remonter toute la montagne à pied et descendre en tyrolienne

Kikix Baloobélix

Surnom: Kikix Rakettix (cet homme aime vraiment beaucoup le tennis !)

Âge en années de lézard : Alors c'est vraiment un vieux lézard celui-là. Que il perds des écailles mais osef ça va diiiiirect dans la potion magique et queeee on se régale ! Personne n'est vraiment au courant de l'âge qu'il a mais il aime bien dire qu'il a 17 ans et demi pour rester plus proche de la Gen Z. Après, il teint ses cheveux en brun pour qu'on ne voit pas ses cheveux blanc mais ce daltonien n'a jamais remarqué qu'il était blond avant de vieillir donc tout le monde sait que c'est pas naturel...

Rôle/métier dans le village: Druides ! Après s'être longtemps travesti pour obtenir un statut de princesse médiévale, il a décidé de troquer sa robe pour un drap blanc afin de pouvoir produire la meilleur potion magique de tout le village.



Points d'aura: Il commence naturellement la journée avec 1 000 000 points d'aura de par sa situation (Est-ce que c'est une bonne situation ça druide ? Je dirai que oui hein !). Seulement, il les perds si facilement. Souvent, il confond ses draps de lits avec ses vêtements sauf qu'il dort dans un sac de couchage quechua arc en ciel avec des paillettes roses donc tout le monde le remarque (il finit tous les jours à - 838 012 477).

Anecdote d'enfance marquante : Un jour Saïmirix l'a emmené dans son restaurant préféré qui s'appelle "la terrasse". Je peux vous dire que c'était quelque chose...
Dédicace à peeeeeeeersonne fallait être là !

Nombre et noms de ses grands-parents: Pour mettre au monde un homme doté d'un savoir pareil il a fallu + que 2 parents. D'après nos dernières estimations, il a 13 mamans et un total de 18 papas donc maintenant il nous reste plus qu'à calculer tout ça : $(13+18) \times 2 = 62$.
Il a donc 62 grands-parents qui s'appellent à peu près tous Jacques et Andrée.

Matériau de construction préféré: Ah mais vous ne le verrez jamais sans sa faucille ! Il l'utilise pour tout ! Même pour se curer le nez (Il saigne du nez tous les jours...).

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation:
Ayant encaissé plusieurs missile dans sa vie et n'ayant pas voulu faire connaître cette même douleur à autrui, il a trouvé ça plus gentil d'écraser en voiture les envahisseurs (merci man t'es vraiment un mec bien toi t'sais ?)

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: Il est sourd d'une oreille. 0 vanne c'est vrai, vous pouvez même lui demander (dans la bonne oreille du coup).

Objectifs de vie future: Il souhaite le retour de la potion magique à la place de la soupe de la cantine !

Margaxx Bouffesoufflix

Surnom: Hoplajtemé Unkeudpwazon

Âge en années de lézard: Le saviez-vous ? L'autotomie caudale des Squamates, régie par des plans de fracture intravertébraux et une vasoconstriction réflexe, constitue un modèle d'intérêt majeur pour la médecine régénérative. Ce processus, initié par la formation d'un blastème riche en cellules progénitrices, permet la reconstruction d'un appendice fonctionnel, bien que structurellement fibrocartilagineux. En biomédecine, l'étude de ces mécanismes vise à déchiffrer les voies de signalisation (Wnt, Shh) capables d'induire une neurogenèse ou une myogenèse chez l'humain. Les recherches sur la moelle épinière du lézard offrent ainsi des perspectives thérapeutiques pour le traitement des lésions médullaires et la réparation des nerfs périphériques. Parallèlement, la capacité de régénération sans fibrose (cicatrisation excessive) inspire de nouvelles approches pour la chirurgie reconstructive et la cicatrisation cutanée. Enfin, l'analyse des réserves lipidiques caudales apporte des clés sur les régulations métaboliques et les pathologies adipocytaires, faisant de cet organe un pilier de la recherche translationnelle. (Merci à Margaxx pour le partage de ses connaissances toujours vitales à la survie du village)



Rôle/métier dans le village: Poissonnier (mangez du poisson c'est plein d'omegas 3!!!) et viiite fait apprenti druide autoproclamé.

Points d'aura: Eternel rival du forgeron du village, il est à égalité avec Guanax (c'est à dire infini)

Anecdote d'enfance marquante: Guanax et Margax furent autrefois les plus grands amis du monde. Ils allèrent chasser le sanglier ensemble, mangèrent chez l'un et chez l'autre, partagèrent leurs meilleures anecdotes autour du feu, firent le tour de la Gaule et du continent ensemble, jusque dans la lointaine contrée de Roumanium. Un jour, lorsque les deux comparses s'adonnaient à une chasse au sanglier, Margaxx, à qui Guanax avait prêté son silex qu'il tenait de son ancêtre tellement lointain que personne ne s'en souvenait, eut la mauvaise surprise de se faire attaquer par un troupeau de sanglier. Dans sa fuite, il perdit le silex sacré de Guanax, qui depuis ce jour ne supporte plus sa présence.

Nombre et noms de ses grands-parents: Il en a 4 qui sont humains : Gém, Lip, Was, Zon. Et 1 tortue de mer centenaire qu'il considère comme son ancêtre spirituel tah les kunfu Panda.

Matériau de construction préféré: L'arête de saumon biodégradable. Il tente désespérément de construire une extension à sa poissonnerie uniquement avec des restes de repas. C'est très écologique, mais dès qu'il y a un rayon de soleil, l'odeur est tellement forte que même les Romains du camp de Petitbonum portent des masques à gaz artisanaux.

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation: Le « Slap de la Dorade Royale ». En cas d'invasion, Margaxx sort son poisson le plus vieux et gifle ses adversaires avec une précision chirurgicale. L'impact physique est minime, mais le choc psychologique et olfactif est tel que l'ennemi préfère généralement s'engager dans la marine pour ne plus jamais revoir la terre ferme.

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: Il prend ses notes de cours en flamand ancien pour que personne ne puisse lui voler ses recettes secrètes, mais il oublie souvent de se relire et finit par prescrire du hareng au lieu de l'aspirine.

Objectifs de vie future: Se réconcilier avec son ami Guanax en lui offrant le plus beau silex au monde.

Guanax Hartfix Jacksix

Surnom: Guassix Sevix

Âge en années de lézard: 67, il faut savoir que les lézards ont une manière particulière de compter les années, à vrai dire Guanax n'a pas encore eu le temps de bien comprendre ce système de comptage complexe, donc il répond constamment 67 avec sa voix enjouée.

Rôle/métier dans le village: Forgeron, enfin c'est surtout un prétexte pour jouer avec son marteau. À l'âge de 2 et 3 quarts un marteau lui est tombé sur la tête, depuis, il est étonnamment passionné par les marteaux. Depuis ce jour, il a un tic, il ne peut plus se passer de jouer avec celui-ci. C'est donc pour être accepté socialement et ne pas finir au chômage qu'il décida de devenir forgeron.

Points d'aura: $\int \cos x + 4x$ (entre 2 et 7)

Anecdote d'enfance marquante: Petit, il était habitué à jouer au frisbee tous les mercredi à 16h17 précise, et un jour, alors qu'il ne jouait pas du tout au frisbee (c'était un jeudi à 12:28), Lors d'une partie de I II III soleil, il trébucha, et cassa malencontreusement une table posé la. Il se blessa grièvement à la main droite, ce qui lui empêchait de jouer au frisbee les mercredis pendant deux semaines. Cet épisode va profondément le marquer, il a un désir de vengeance contre les meubles et en particulier les étagères. Il ne peut désormais plus s'empêcher de détruire les étagères qui l'entourent.

Nombre et noms de ses grand-parents: 1, guafiximaxusixsomurixaxsobadixsomuraxix junior IV

Matériau de construction préféré: Le charbon, dans son quotidien de forgeron, il l'utilise tout le jour, et selon lui, c'est le futur ! Il aimerait pouvoir construire toutes les maisons en charbon, c'est isolant, beau, et selon lui ça sent très bon. Il ne comprend cependant pas pourquoi peu de monde ne croit en son projet.

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation: Il prend du recul et décide de think outside the box, et analyse la stratégie de la partie adverse, afin de forger l'arme la plus adaptée. 2 semaines de calculs et fabrication plus tard, il revient sur le champ de bataille et s'aperçoit que son camp a perdu.

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: Il est expert en botanique sub saharienne, il y connaît particulièrement bien la végétation présente et peut vous en palmer pendant 3h.

Objectifs de vie future: Il souhaite lancer sa propre chaîne de restauration rapide, en effet, il a toujours rêvé de pouvoir exprimer sa véritable passion qu'est la cuisine(personne ne croit en sa spécialité (riz et de poulet)).



Wipsyx Charlix Chaplix

Surnom: Wipsogranix courvitix

Âge en années de lézard: Tout dépend de la sorte de lézard ? Mais si nous prenons un lézard de taille moyenne (ça vit entre 5 - 10 ans). Donc si on prend 7,5 ans et qu'il à 16 ans en âge humain, il suffit simplement de calculer :

$$\text{Age} = \sqrt{(16 \times 7,5)} = \sqrt{120} \approx 10,95$$

Mais comme tout bon modèle reptilo-mathématique l'indique :

$$\Psi = (\text{âge} \times \pi) / \cos(\text{écaille})$$

$$\text{Or si écaille} \approx 1 : \Psi \approx (10,95 \times \pi) \approx 34,4$$

Ensuite on applique la transformation fondamentale : Age final = $\sum (\Psi / \text{menhir}^n)$ avec $n \rightarrow \infty$

Ce qui donne évidemment : Age final $\approx 34,4 + \text{burin}$

Et comme burin = 1 : Age final $\approx 35,4$ ans lézard CQFD

Rôle/métier dans le village: Cela fait à peine quelques jours qu'il est sculpteur de menhir, avant cela il a fait de nombreux métiers. Il a été élevé dans une petite famille d'agriculteurs où il a aidé de ses 1 mois à 5 ans. Ensuite étant très mature, il prit son envol et entra dans le monde du travail, il devint changeur de couches pour bébés de ses 6 à 11 ans (ce fut son travail le plus épuisant et aussi odorant). De ses 12 à 15 ans, il créa sa propre société qui avait pour but d'héberger des sites internet. Mais malheureusement il fit faillite au bout d'un moment car les ordinateurs n'existent toujours pas... Et aujourd'hui, il est tailleur de pierre, plus précisément de menhir.



Points d'aura: Si on considère que 1 point d'aura c'est la moitié de la racine carré de la circonférence de la terre, multiplié par l'attract...ok c'est bon je rigole !!!! Il a gagné 1 point d'aura par couche changé, cela fait donc 562 points d'aura. Par contre, il a perdu tout son shield tellement que l'odeur était insoutenable.

Anecdote d'enfance marquante: Vous n'allez jamais le croire mais il a fait ses premiers pas à seulement 3 jours, au bout d'une semaine il savait déjà courir des semi-marathon en 4:30/km. Où voulais-je en venir ??? Ha oui ! Donc depuis tout petit il court sans utiliser de potion magique et un jour, il courait tellement vite qu'il paraît qu'il a été dans le futur : Il dit être allé en 2026, mais attendez-vous n'êtes pas prêt pour la suite, il a dit à tout le monde qu'il avait vu des petits trucs lumineux avec des images, il les appellent "téléphones". Il a regardé sur un "téléphone" un épisode de l'île de la skibidientafruit, puis 2,3,4,...Il a regardé tous les épisodes existants puis couru pour revenir à notre époque. Et en revenant il nous a raconté tout cela mais personne n'y croit... Vous y croyez-vous ?

Nombre et noms de ses grands-parents: 2, Jade et Ruby

Matériau de construction préféré: le pierre (oui oui LE pas la), kayoooooooooooo

Méthode de self-défense de dernier recours contre une attaque d'une autre civilisation: lancer des kayoooooooooooo, gros kayoooooooooooo, très très groooooos kayoooooooooooo

Fait banal sur lui dont tout le monde s'en fout royalement: 3k WU + 4x2k@3:40, 5x1,5k@3:45, 5k EF 4k@4:15 5k EF

Objectifs de vie future: Avoir 38 enfants mais ne pas devoir changer les couuuuuches.

Déguisement

Les scouts, les scouts, les scouts... Comme vous le savez, dans un village gaulois tout le monde à un métier bien spécifique et pour qu'on sache facilement qui fait quoi, on ne s'habille pas n'importe comment.

De 1 parce que c'est vachement pratique d'avoir des vêtements adaptés et on n'enverrait jamais un guerrier se battre avec des habits de vigneron par exemple. Mais aussi et surtout, ça permet de montrer son expertise à tous les autres villageois s'ils veulent venir acheter des choses chez vous.

Tout ceci étant dit, voici quelques conseils pour vous aider : Habillez-vous avec classe et honneur pour montrer aux autres villages de quoi vous êtes faits, mais n'oubliez pas d'y ajouter votre touche personnelle pour surprendre le staff. On a hâte de voir ce que vous allez nous proposer!

Voici quand-même quelques directives pour vous guider :

- La patrouille de Cymric

Vous serez les guerriers; Munissez-vous d'une belle longue moustache blonde, un grand bouclier rond, un casque avec des ailes, un pantalon rayé, une cape, une épée,...



- La patrouille de Cabri

Vous serez les pêcheurs; Faites pousser vos moustaches et cheveux blonds, faites de belles tresses, ayez toujours un poisson en main comme arme de défense, prenez une grande ceinture en cuire, vêtissez-vous d'une belle grande fourrure



- La patrouille de Tamaskan

Vous serez **les sculpteurs**; Soyez gros, avec un pantalon rayé, une longue moustache qui pend et des longues tresses, une grosse ceinture, un casque, un burin et un marteau,...



- La patrouille de Dama

Vous serez **les forgerons**; Ayez une enclume, des outils, des gros bras bien balèze, un beau tablier en cuir, une grande moustache blonde et des longs cheveux blonds, ...



- La patrouille d'Altaï

Vous serez **les vignerons**; Préparez une chemise à carreaux, un beau et long tablier, une belle moustache bien peignée, des belles carafes en argile,....



Journée typique d'un Gaulois

9h00 : Le Barde du village vous réveille avec sa douce et agréable chanson, vous le remerciez gentiment.

9h15 : Mais que serait une journée sans son début sportif, vous vous en allez faire 3 tours du village, juste pour être sûr que personne ne s'approche du village.



9h45 : Après l'effort, le réconfort, vous mangez un succulent sanglier rôti.

10h30 : La journée peut commencer, vous vous en allez chasser du sanglier, ou taper du romain (pas les Romains svp) par exemple

13h00 : Après un début de journée pleine d'exercice, il est temps de prendre des forces, vous faites rôti un sanglier que vous saupoudrez d'épices de poulet.

14h00 : Après une sieste de digestion intense, vous repartez à vos activités, vous allez détruire le camp romain voisin, juste pour vous amuser.

16h00 : Vous avez un peu faim, vous mangez donc..... de la salsepareille... ah merde, c'est pas la bonne histoire.

16h30 : Malheureusement vous êtes toujours illettrés, c'est pourquoi vous allez suivre un cours auprès du druide du village, vous ne comprenez pas grand chose et préférez dormir et parler avec vos confrères, de toute façon à quoi ça sert de savoir lire...

19h00 : Après une longue journée, vous contribuez aux préparatifs du banquet de ce soir, vous allumez le feu, préparez les tables, placez des bougies sur celles-ci. Vous devez être prêt pour le passage du chef Etchebest à votre table !

20h00 : Vous mangez enfin, vous avez le plaisir de manger du sanglier rôti à la perfection, accompagné de sa mythique salade.

21h00 : C'est autour du feu du banquet que nous nous retrouvons afin de clôturer cette belle journée. Les bardes sortent leur cornemuse, leur triangle, leur piano ... Bref de quoi rire et chanter toute la soirée.

23h30 : Il est malheureusement temps d'arrêter ce magnifique banquet pour aller se reposer afin d'affronter la journée du lendemain.

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 !



Les Jeux Olympiques

Bonjoouuur mes très chers Gaulois !

Cette année, en plus d'avoir la coupe du monde qui va animer votre été avec une compétition de football par équipe, vous aurez comme toutes les autres années, votre propre compétition sportive individuelle et pas uniquement de football ! NON ! Cette compétition, qu'on appelle plus couramment les jeux olympiques, viendra déterminer qui parmi vous sera le gaulois ultime, prêt à affronter toutes les autres civilisations.

Par Toutatis, préparez-vous à vivre une journée digne des Jeux d'Olympie, où c'est individuellement que vous allez vous affronter dans des épreuves diverses et variées. En effet, l'essentiel des activités chez les scouts se font en patrouille et nécessite un certain esprit d'équipe. Ici, tout est différent, c'est chacun pour son sanglier les gars ! Cela dit, ne vous inquiétez pas, il y a 2 classements dans chacune des épreuves, un premier classement junior regroupant les 1ères et les 2èmes années et un second pour les séniors qui reprend les 3èmes et 4èmes. Enfilez vos casques ailés 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 champion de l'arène gauloise ! Pas besoin de potion magique pour briller, juste du courage et de la détermination même si on ne dirait pas non à une petite gorgée du chaudron de Panoramix.

Alors en avant les guerriers, pour une journée olympique comme vous n'en avez jamais vu ! Malgré la compet, malgré la hargne, cette envie cuisante de gagner, la soif de vaincre l'adversaire tel Astérix face aux légionnaires romains, gardez bien en tête qu'on est là pour s'amuser. Le fair-play lui-même est un sport dans lequel Kikix est assez bon car il ne pratique aucun autre sport.

En attendant, portez-vous bien chers Gaulois et à très vite ! Que le banquet commence !

Badge Trappeur

Qu'est qu'un trappeur ? Et qu'est que c'est, le badge trappeur en fait ? C'est une question légitime, car nous en parlons régulièrement à la Ungava !

Eh bah, je vais t'expliquer ça tout de suite. Un trappeur était un chasseur professionnel d'Amérique du Nord, qui se servait généralement de trappes afin de vendre des fourrures non abîmées par des coups de feu ou des pointes de flèche. Au moment où les animaux prenaient leur plus beau poil, les trappeurs partaient à la chasse dans des conditions difficiles (froid, neige, pluie, efforts intenses, manque de sommeil, ...). Par après, ils revendaient leurs fourrures en ville. Afin de pouvoir survivre, les trappeurs devaient employer moult techniques de survie. Voilà pourquoi ce badge, qui met l'accent sur des techniques de survie, s'appelle comme ça.



Plus concrètement, le trappeur est un badge accordé à l'élite de la débrouillardise. Alors ne t'inquiète pas, on ne t'enverra pas chasser un ours au fin fond de l'Alaska (quoique certains des plus crazy d'entre vous ne seraient pas contre on le sait !). Si tu décides de te joindre à cette aventure, tu auras la chance de participer à différents ateliers où tu apprendras différents skills très utiles dans la vie scout. Ces ateliers seront pour la plupart suivis d'épreuves, dont certaines sont éliminatoires. Malheureusement pour les plus jeunes, seuls les 3ème et 4ème années peuvent tenter d'avoir ce badge (désolé les 1ère et 2ème, ce coup-ci il va falloir attendre...).

En bref, en quoi consiste le trappeur :

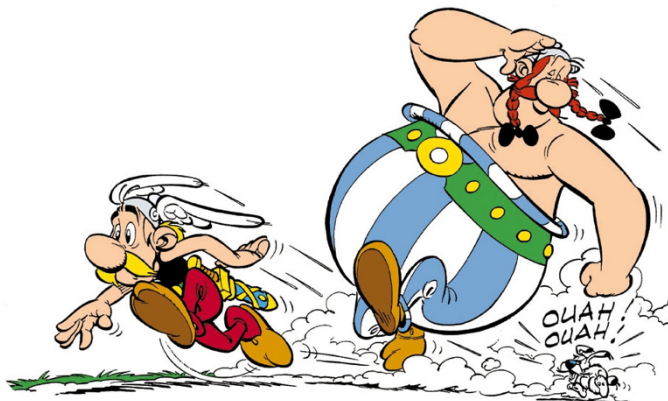
- Épreuve du morse
- Atelier et épreuve des noeuds
- Atelier et épreuve des premiers soins
- Atelier nuages
- Atelier étoiles
- Épreuve d'orientation avec un Azimut
- Épreuve du feu en trois allumettes
- Épreuve du bivouac

Pour votre information, la première épreuve est celle du Morse : nous vous conseillons donc vivement de déjà l'étudier avant le Grand Camp. L'épreuve pourrait arriver à tout moment.

N'hésitez pas à rendre visite au site de la Ungava, sur lequel vous pourrez trouver de quoi vous préparer pour le badge trappeur. N'oubliez surtout pas votre chansonnier, car toutes les informations se trouvent également là-dedans.

Le hike

Pour les plus jeunes qui ne connaissent pas encore (ou pour rafraîchir la mémoire des plus anciens), laissez-nous vous expliquer le concept. vous quittez la plaine par patrouilles pour 4 jours de marche. C'est un moment absolument incroyable pour souder votre patrouille, apprendre à mieux vous connaître et passer des moments de rigolade mémorables, tout en surmontant ensemble les petites difficultés du chemin.



Pas de stress si vous n'avez pas l'habitude des longues distances ! Votre CP et le reste de la patrouille seront là pour veiller au grain, s'entraider et s'assurer que tout le monde avance à son rythme. De plus, le Staff ne vous oublie pas : nous passerons vous voir tous les soirs pour vous apporter le souper, soigner les éventuels petits bobos aux pieds etc...

Cap sur la Bretagne

Cette année, nous retournons fouler les terres bretonnes ! Vous l'aurez compris, les paysages sauvages, les falaises et les sentiers côtiers valent largement le détour. Le décor sera grandiose et nous veillerons à vous concocter des itinéraires sublimes.

Cependant, ce hike est votre aventure, et nous voulons que vous y mettiez votre grain de sel :

Votre activité de patrouille : Choisissez un endroit aux alentours du camp (max 15-20 kilomètres) où vous souhaiteriez vous rendre pour faire une activité entre vous. Soumettez-nous vos idées et nous ferons en sorte de les imbriquer dans vos itinéraires de la façon la plus spectaculaire possible ! Contactez votre parrain de patrouille si vous avez la moindre question.

Le repas de midi : Si le Staff gère le repas du soir, chaque patrouille devra se débrouiller le midi. Vous ferez vos courses en chemin, alors organisez-vous bien et surtout... faites-vous plaisir ! (PS: la Bretagne regorge de crêperies délicieuses (et abordables))

Voici quelques liens utiles et infos insolites à propos de l'endroit où nous allons :

<https://www.logonna-daoulas.bzh/> (site de Logonna)

<https://www.ouest-france.fr/bretagne/finistere/logonna-daoulas-un-chantier-contre-l-envahissante-spartine-a053ee58-842f-11ec-a8e6-92cee9032b2e> (lutter contre la spartine !)

<https://sortie-visite.com/visite-insolite-Logonna-Daoulas-29460> (des idées d'endroits de hike)

PROGRESSIONS



La 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 qui les représente sur le plan physique

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. C'est une étape importante dans la progression au sein de la troupe. 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 cœur 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 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.

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.

La Deuxième année

La promesse

Ce petit article ne s'adresse pas qu'aux promettants. Prends aussi cinq minutes de le lire, toi pour qui c'est la première année à la troupe, et qui ne 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 arrêtée à ce moment-là, il a évolué, les gars qui l'entourent ne sont plus les mêmes, il voit la vie d'une manière différente. Il a peut-être 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.



La troisième année

Le Qualificatif

À l'instar du totem, le qualificatif nous représente. Mais, contrairement au totem, il met l'accent sur ce que nous sommes devenus au fil des années : notre personnalité, nos qualités, nos forces... et aussi nos points à améliorer. Il peut prendre la forme d'un objet du quotidien, d'un personnage connu ou même d'un lieu-dit : l'important n'est pas la forme, mais ce qu'il dit de toi.



Le qualificatif est un moment clé de la progression scout parce qu'il invite à l'introspection et offre un regard extérieur sur soi. Il agit comme un petit « topos » personnel : une synthèse bienveillante qui aide à mieux se connaître et à réfléchir à la route déjà parcourue comme à celle qui s'ouvre.

Il n'intervient qu'en troisième année. Ce temps d'attente permet au staff de te connaître vraiment, de cerner tes traits de caractère et ce que tu apportes à la troupe. Oui, il faut patienter trois ans pour recevoir ce fameux qualificatif... mais tu verras : l'attente en vaut la chandelle.

La 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. 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 invitée 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. N'oublions toutefois pas la création artistique qu'ils feront en mémoire des 4 années passées à la troupe.



Chant de la troupe

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

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

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

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

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

CONCOURS cuisine

Par Toutatis ! Le ciel ne nous est pas encore tombé sur la tête, mais nos estomacs, eux, crient famine !

Alors que Jules César tente désespérément d'imposer sa méchante bouillie romaine à toute la Gaule, notre petit village d'irréductibles résiste encore et toujours. Pour fêter nos prochaines victoires contre les légions de l'envahisseur, Panoramix a décidé d'organiser un banquet légendaire. Mais attention, le druide cherche de nouvelles saveurs pour accompagner sa potion magique ! Vous allez devoir sortir vos chaudrons et nous concocter un festin digne d'Obélix (les sangliers sont acceptés, mais l'originalité est de mise). Surprenez le conseil du village avec des mets qui rendraient jaloux les cuisiniers de César eux-mêmes.



Prévoyez ce qu'il vous faut pour celui-ci : tout ce que vous ne pouvez pas débusquer au **Colruyt**, vous allez devoir **l'amener à l'avance**. N'oubliez pas non plus votre **argent de patrouille** pour acheter vos ingrédients pendant le camp.



N'oubliez pas qu'en dressant votre menu, il faut non seulement prévoir pour le conseil des chefs, mais également pour rassasier toute votre patrouille. Comme d'habitude, vous allez devoir préparer **entrée, plat et dessert**. Ceux-ci devront être **bons, originaux**, et bien évidemment dans le **thème** de nos aventures gauloises.

En plus de la dégustation, vous allez devoir animer le staff : on attend des bardes, des devins, ou des porteurs de boucliers ! Prévoyez des animations (chants, blagues, sketches...). Mais attention, si le barde chante trop faux, il finira peut-être ligoté à un arbre pour le reste du banquet ! On attend beaucoup de vous et, par Jupiter, les meilleures patrouilles seront gracieusement récompensées.



Jeu de XXIV

Passons maintenant au fameux et tant attendu jeu de 24. Quelqu'un aurait déjà entendu parler de ce jeu ? Je pense bien que oui sauf évidemment mise à part nos chers premières années qui vont découvrir cette activité d'une intensité absolument incroyable ! Un banger sans nom faut être prêt pour ça !



Certains parmi vous en ont peut-être entendu parler mais rentrons directement dans le vif du sujet. Ce jeu dure une journée et une nuit ce qui fait selon mes calculs un total de 24 heures comme vous vous en doutez (c'est écrit dans le titre en + !).

Ce sont 24 heures remplies de jeux, de dépassements mais surtout de bons moments avec vos patrouilles, vos meilleurs potes et même les chefs (et oui nous aussi on aime bien rigoler).

On ne va pas trop vous en dire non plus pour ne pas spoiler mais ceux qui connaissent déjà, continuez d'être aussi motivés, enthousiastes et chauffez vos patrouilles à tout donner en échange de bonne bouffe qui vous donnera toute l'énergie nécessaire. On vous promet, vous ne serez pas déçus :)



INFOS pratiques

Arrivée et départ

Le grand départ se fera tous ensemble avec un rdv fixé le dimanche **12 juillet à 7h30** au **parc Parmentier** où le bus nous attendra. L'endroit précis sera communiqué au plus vite. Soyez à l'heure, le bus part à 8h.

Nous demandons aux scouts d'apporter un **pique-nique** 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 mardi **28 juillet au Parc Parmentier à 8h du matin** (nous communiquerons s'il y a un changement d'heure dû aux embouteillages). **A la place du traditionnel BBQ de fin de camp, le staff propose cette année un petit-déjeuner de fin de camp ! Les informations suivront.**

Adresse courrier

Histoire que vous puissiez recevoir des nouvelles de votre papa, maman, mamy, papy, tonton, tata, cousin, cousine, chien, chat, amis, amoureuses...rien de tel que les lettres en camp !

Nous rappelons que les postpack's sont distribués à toute la patrouille !

Voici donc l'adresse à communiquer à vos proches afin qu'ils puissent vous écrire :

"Nom + Totem scout"
Troupe Ungava 51e
C/O Cte de Rosmorduc
Domaine du Château de Rosmorduc
29460 Logonna-Daoulas
France

À prendre/oublier

Sur soi :

- Uniforme impeccable (short bleu marine, chemise, foulard)
- Ton petit sac de voyage
- Ta carte d'identité + carte européenne maladie (à remettre avant de monter dans le car, voir explication plus bas)
- Ton sac

Étant 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 ou bonbons 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 et 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
- Pyjama
- Bottes, chaussures de marches, chaussures de sport
- **Chaussures d'eau** ou chaussures du type « NewFeel » (la plage est de cailloux, la baignade ne se fera qu'avec des chaussures adaptées !)
- Maillot de bain
- 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 Margay !) + fiche médicale à jour si changements
- Anti-moustique

A oublier !!!

- !!! GSM ou autre téléphone intelligent !!!
- iPod, iPad, ... Bref, nous bannissons tout avec comme logo une petite pomme
- PS, Gameboy, ...
- Cigarettes, alcool et autres substances psychotropes
- 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 dans le 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 indispensables 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 (mais raisonnable), il pourra toujours utiliser le GSM d'un membre du staff.

Nous vous demandons, en tant que parents, de bien vouloir veiller à cela également.

La meilleure manière pour que votre fils profite de son camp est de lui emprunter sa carte sim pendant la durée du camp. Merci pour votre coopération, qui nous permet de ne pas devoir faire de fouilles !

Boîte aux lettres



Vous n'êtes pas sans savoir que les smartphones/tablettes ne sont pas autorisés pendant toute la durée du camp. Comment communiquer avec vos parents, grands-parents, copains, copines et recevoir ou envoyer des lettres d'amour ? La réponse est simple: par la poste !

Pour bien pouvoir réceptionner leurs lettres, on vous demandera donc de construire, **en patrouille**, une boîte aux lettres personnalisées. On ne vous demande pas de faire quelque chose de très complexe, seulement une boîte aux lettres pratique et originale. On compte sur vous pour nous confectionner votre plus belle boîte aux lettres!!

CP-SP

Si vous voulez préparer votre camp au mieux vous pouvez retrouver pleins d'informations intéressantes dans préparer le Grand Camp sur le site de la troupe. Vous y trouverez des informations concernant :

- Décider de votre projet de pilotis et autres constructions de patrouille
- Discuter et élaborer vos recettes du **concours cuisine**.
- Discuter de votre **déguisement** de patrouille et le réaliser
- Discuter de votre **boîte aux lettres** de patrouille et la réaliser
- Discuter de l'argent de patrouille
- Discuter de la malle de patrouille, et de ce que vous souhaiteriez ajouter

En ce qui concerne les malles de patrouilles, celles-ci doivent être amenées maximum le mercredi 1er juillet au garage en face de l'arrêt de Tram du 39 Rue au Bois (https://maps.app.goo.gl/3Cw3ga8b2n6MsZ28A?g_st=ic). Contactez votre parrain de patrouille pour vous organiser !

Blagues

1. Pourquoi les gaulois mettaient-ils des gants ?

Réponse : parce qu'ils craignaient les romains (l'air aux mains)

2. Il y a 3 types de personnes dans le monde :

Ceux qui savent compter.

Ceux qui ne savent pas.

3. Un Gaulois, un Romain et un Grec se retrouvent en haut d'une falaise.

Toute leur fortune personnelle est entassée au pied de la falaise.

Ils se sont lancés un défi : celui qui parviendra à sauter jusqu'en bas sans mourir pourra prendre le magot.

Le Romain s'avance, regarde le ciel et lance un cri triomphant...

" Par Jupiter ! ", puis se lance dans le vide et s'écrase en bas comme une crêpe.

Le Grec y va, met sa main sur sa poitrine, ferme les yeux et s'écrie : " Par Zeus ! " et s'éclate lui aussi cinquante mètres plus bas !

Alors le Gaulois crie " Par l'escalier ! ", descend et se casse avec la tune.

4. Un Romain entre dans un bar et demande aux barman : un martinus s'il vous plaît !

- tu veux dire un martini ?
- si j'en voulais plusieurs je le dirais

5. Comment faire une salade César ? Poignardez-le plusieurs fois.



Devinettes

1. On demande à un Breton : "ça fait combien de temps qu'il pleut ?"

Réponse : « Je sais pas Monsieur, j'ai que 18 ans moi. »

2. Qu'est-ce qu'un manuel de mathématiques dit à son psychologue ?

Réponse: j'ai vraiment trop de problèmes

3. Comment fait-on pour allumer un barbecue breton ?

Réponse: On utilise des breizh.

4. Si une horloge sonne 13 fois, quelle heure est-il ?

Réponse : L'heure d'acheter une nouvelle horloge pardi !

5. Savez-vous pourquoi les gens sont très beaux au Népal ?

Réponse : Parce qu'ils sont né pas laid (Népalais hihhi)

6. Pourquoi les Gaulois font de supers employés ?

Réponse : Parce qu'ils excellent dans tous les dolmens

7. Pourquoi les Bretons sont tous frères ?

Réponse : Parce qu'ils ont Quimper.

8. Que fit un Breton hippie après s'être mordu la langue en mangeant un gâteau ?

Réponse : Il couina, man.

9. Comment appelle-t-on un alligator qui enquête sur un crime ?

Réponse : un investigator

10. Pourquoi dit-on que les poissons travaillent illégalement ?

Réponse: Parce qu'ils n'ont pas de FISH de paie.

11. Quel est le Disney préféré des Bretons ?

Réponse: La Rennes des Neiges.

12. Pourquoi dit-on que les poissons travaillent illégalement ?

Réponse: Parce qu'ils n'ont pas de FISH de paie.

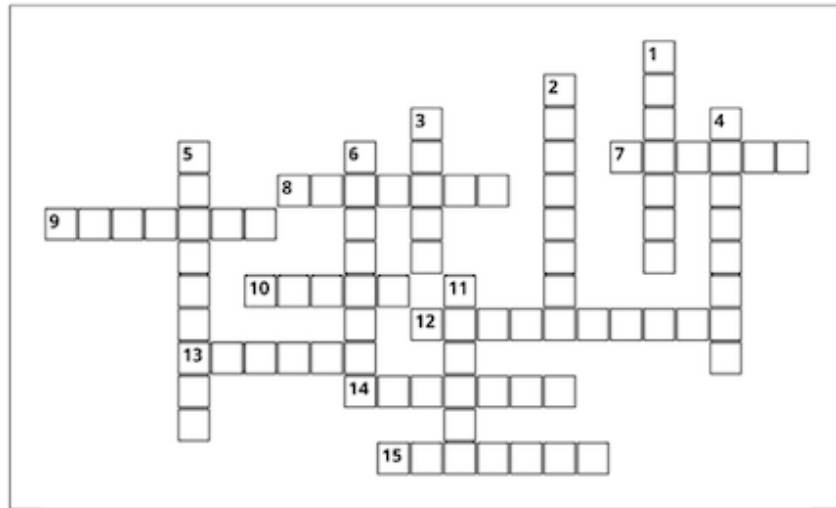
13. Pourquoi est-ce que les vêtements sont toujours fatigués quand ils sortent de la machine ?

Réponse: Parce qu'ils sont lessivés.

Jeux

Mots croisés gallo-breton

Heheheeeeeee voici un petit mot croisé à résoudre hihhi (les solutions sont à la pages suivantes !

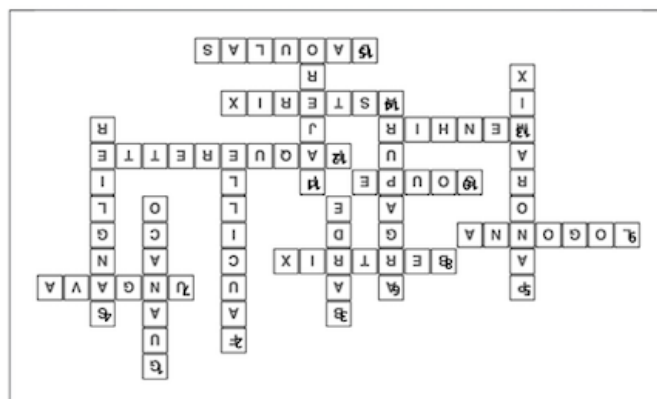


Horizontal

7. La plus belle des troupes
8. le lieux du grand camp de l'année passée
9. le premier nom du lieux du Grand camp
10. une potion mais en beaucoup moins hype
12. la fleur que l'on trouve partout
13. une grosse pierre sur le dos d'Obélix
14. le gaulois le plus connu de la terre
15. le second nom du lieux du Grand camp

Vertical

1. un chef première année qui a commencé sa carrière au rocher
2. un outil permettant de couper des plantes
3. un poète avec une harpe qui chante (souvent faux)
4. animal ressemblant à un porc, repas préféré des gaulois
5. le druide le plus connu de la terre
6. l'ennemi de la Ungava
11. L'ancien CT de la Ungava



Qui est le gaulois ?



Lemomelix

K	D	J	G	G	Z	N	R	O	M	A	I	N	J
P	D	T	A	A	U	N	G	A	V	I	X	J	J
O	B	X	U	B	A	R	Y	O	X	Z	Z	H	U
T	X	M	L	A	A	S	F	I	K	I	P	X	W
I	S	P	O	T	T	B	T	Y	S	E	B	D	A
O	X	D	I	A	R	N	A	E	D	G	A	O	V
N	K	M	S	I	W	C	G	O	R	N	F	D	Z
S	A	N	G	L	I	E	R	C	R	I	H	R	A
I	S	B	A	L	P	S	M	G	D	U	X	U	T
U	G	A	O	E	Q	A	E	E	V	B	M	I	X
D	F	R	J	V	E	R	I	M	N	A	E	D	K
T	B	D	O	B	E	L	I	X	S	H	T	E	O
N	W	E	V	I	L	L	A	G	E	W	I	Z	F
R	O	U	Q	N	B	Z	W	K	X	A	U	R	Q

Les mots peuvent être cachés horizontalement, verticalement ou en diagonale.

ASTERIX

BABAORUM

BARDE

BATAILLE

CESAR

DRUIDE

GAULOIS

MENHIR

OBELIX

POTION

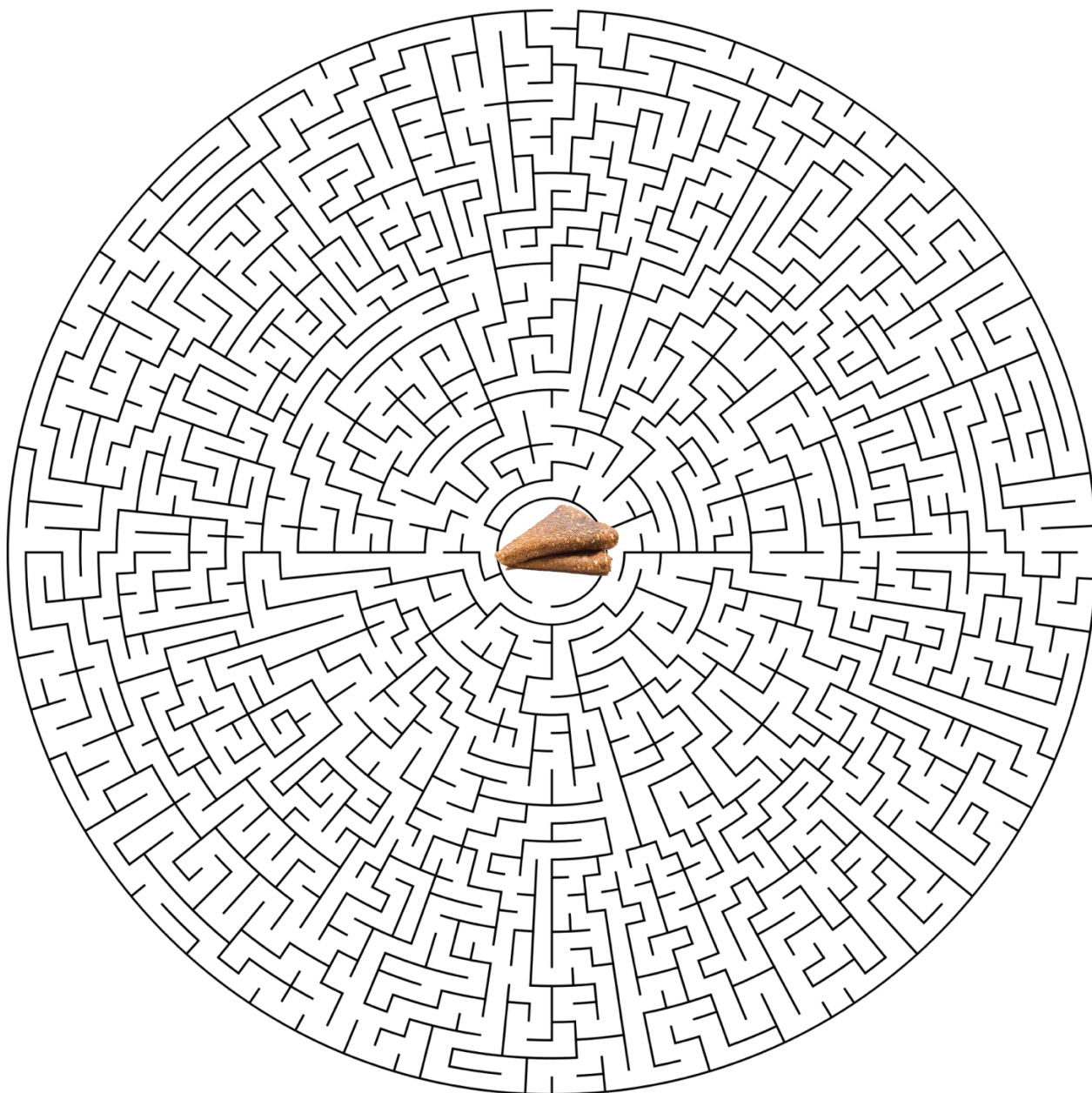
ROMAIN

SANGLIER

UNGAVIX

VILLAGE

Aide Sitatubardix à trouver sa délicieuse galette Bretonne



Où est Charlix ? (Charlix étant les objets perdus)





AUTORISATION PARENTALE

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

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom : Brieuc Nom : Fonteyn

Adresse complète :

Avenue Charles Verhaegen 1,
1950 Kraainem

À compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

.....

Père - mère – tuteur - répondant

Autorise(prénom,nom)

.....

à participer aux activités des

Baladins - Louveteaux — Éclaireurs — Pionniers

de l'unité.....WL051E2 - Troupe UNGAVA.....

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

du 12/07/2026 au 28/07/2026

Durant les activités scoutées :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- Je marque mon accord pour que soient administrés, le cas échéant et uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris à l'égard de mon enfant par le responsable du groupe ou par les services médicaux sollicités.
- J'autorise le médecin en charge à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de mon enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale, à défaut de pouvoir être contacté personnellement.
- Les animateurs m'ont informé du programme d'animation.
- Je m'engage à respecter les éventuelles conditions de participation aux activités.
- En cas de camp à l'étranger, je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. ⁽¹⁾

Fait à.....le.....

Signature représentant légal 1 ⁽²⁾

Signature représentant légal 2



Les Scouts

ASBL 21, Rue

de Dublin 1050

Bruxelles

www.lesscouts.be

be

(1) Cette dernière phrase est à biffer pour les activités en Belgique.

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