

# GAME OF THRONES™

CHARLES DE FOUCAULT



BONNERUE 2019

# I. Le thème

Cette année nous t'emmenons dans l'univers impitoyable des chevaliers du monde de Westeros. Alors prépares-toi à vivre comme un vrai chevalier et ainsi affronter tous tes adversaires. Pour ce faire, tu vas devoir endurer de nombreuses épreuves. Entre les combats, tu devras jouer de ton intelligence pour arriver au pouvoir et ainsi devenir main du roi (qui est le plus proche conseiller du souverain). Ou bien même, le roi des 7 couronnes lui-même, qui sait ? Ce rôle signifie régner à partir du fameux trône de fer! Mais ne nous emballons pas. Certains doivent sûrement se demander à quoi je fais allusion quand je parle de tout ça. Si c'est le cas, c'est que tu n'as jamais vu la série qui a été sur le devant de la scène mondiale des séries, j'ai cité : « Games of Thrones » !!! Cependant, il n'est nullement nécessaire que tu regardes les 8 saisons et 73 épisodes, entamer ces 80h de visionnage peut même être dangereux pour toi en période d'examen, tu risques de devenir addict. D'autant plus qu'une petite mise en contexte sera faite au début du camp. Quant à ceux qui décideraient tout de même de la regarder ou ceux qui l'aurais déjà vu, nous vous remercierons de ne pas blâmer notre façon d'avoir adapté les différents événements de la série afin de coller à la vie du camp. Tu l'auras compris l'enjeu sera de taille et nous n'aurons pas le temps de nous ennuyer. Entre les marcheurs blancs à combattre et les conflits interterritoriaux toutes les raisons seront bonnes pour nous agiter. Nous t'attendons donc avec toute ta motivation pour mettre fin à tout ceci à ta façon et prouver que c'est toi et toi seul qui mérites de gouverner ce royaume !!!



## II. Les patrouilles

Pour coller au thème de cette année, chaque patrouille représentera une des grandes maisons nobles de l'univers de Game of Thrones ( donc du continent de Westeros ), chaque maison possède un nom, une ville où se trouve son siège, un blason et une devise.

Chevreaux => Baratheon

Siège : Accalmie

Région de Westeros : Terres de l'Orage

Blason : cerf noir sur champ doré

Devise : "Nôtre est la fureur" "Ours is the Fury"

Couleurs : Noir et doré

Sangliers => Martell

Siège : Lancehélien

Région de Westeros : Péninsule de Dorne

Blason : soleil rouge traversé d'une lance dorée sur champ orange

Devise : "Insoumis, invaincus, intacts" "Unbent, Unbowed, Unbroken"

Couleurs : Rouge et orange

Aigles => Tyrell

Siège : Hautjardin

Région de Westeros : Bief

Blason : rose d'or sur champ vert

Devise : "Plus haut, plus fort" "Growing Strong"

Couleurs : Vert et doré



Renards => Greyjoy

Siège : Pyk

Région de Westeros : Îles de Fer

Blason : seiche dorée sur champ noir

Devise : "Nous ne semons pas" "We Do Not Sow"

Couleurs : Gris clair et jaune

Eperviers => Arryn

Siège : forteresse des Eyrié

Région de Westeros : Val d'Arryn

Blason : faucon bleu sur champ de lune blanche

Devise : "Aussi haute qu'honneur" "As High as Honor"

Couleurs : Bleu et blanc

Chaque année de scout aura un rôle dans la patrouille :

Structure de la patrouille :

1ère => Serf

2ème => Ecuyer

3ème => Chevalier

4ème => Seigneur

REMARQUE : Attention, ça ne veut pas dire que le serf doit faire plus la vaisselle ! Nous serons très attentif à cela, merci aux CPs d'en prendre bonnes notes !!!



### III. Ton déguisement

Tu peux choisir librement ton déguisement et respectant les couleurs et toutes les caractéristiques de ta maison respective. Ne fais pas de folies au niveau des prix !! Et garde à l'esprit que tu dois être performant lors des épreuves donc ne t'équipe pas d'une armure de 50 kilos !!

Cependant, il vous est demandé de confectionner une arme en mousse (épées, haches, ..) afin de pouvoir participer à certaines épreuves spécifiques du camp.

Voici un tutoriel pour réaliser une épée

facilement : <https://www.youtube.com/watch?v=FG1erdIsYTU>

Attention : Si nous trouvons une arme trop dangereuse ( bout de PVC qui ressort par exemple), nous la confisqueront jusqu'à la fin du camp .



## IV. Message aux Cps

Cette année, il vous sera demandé de fabriquer la bannière de vos maisons respectives, elles se trouvent sur internet facilement. Il devra y



figurer votre emblème au minimum. En voici un exemple. Les dimensions doivent être 50 cm de large pour 1 m de long.

Vous pouvez de plus vous coordonner avec votre patrouille pour avoir un élément commun à vos déguisements mais ce n'est pas indispensable.

Ensuite en tant que CP tu as la responsabilité de tes malles de patrouille. Dès lors il est de ton devoir de vérifier que celles-ci sont complètes.

Voici une liste non exhaustive de ce que tu peux vérifier :

- Les outils :
  - Haches aiguisées et en suffisance
  - Scies en bon état
  - Pelle, massette, masse, carotteuse, ...
  - ...

- La vaisselle : couverts, assiettes, gobelets, maniques, casseroles,...  
En as-tu assez et en bon état ?
- Produits de vaisselle, éponges, essuies
- Bidons à eau + LE BOUCHON
- De quoi réaliser une table solide (Ex : plaques, bambous, ...)
- Non périssables de base (épices de base, thé, café soluble, grenadine, sauces)
- De quoi améliorer le quotidien de ta patrouille (hamac,...)
- Ton gsm pour le hike en cas de problèmes

Pense aussi à avoir des cartes détaillées de la région de St-Hubert, Libramont, Bastogne pour le hike. Il n'en sera que plus agréable (Ex : Carte IGN, ...)

Et pour finir, n'oublie pas que tu dois confectionner un menu pour ton concours culinaire. Nous attendons de toi un repas digne des plus grands restaurants alors surpasse-toi et n'hésite pas à faire un essai chez toi avant le camp pour que tout roule le jour j.



## V. Programme général du camp

Mardi	27.06	Pré-camp pour le Staff
Mercredi	28.06	Pré-camp pour le Staff
Jeudi	29.06	Pré-camp pour le Staff
Vendredi	30.06	Pré-camp pour le Staff & les CPs*
Samedi	01.07	Arrivée des scouts+ Constructions
Dimanche	02.07	Constructions
Lundi	03.07	Constructions
Mardi	04.07	Journée basée sur le thème du camp
Mercredi	05.07	Journée basée sur le thème du camp
Jeudi	06.07	Hike**
Vendredi	07.07	Hike**
Samedi	08.07	Hike** et promesses
Dimanche	09.07	Journée basée sur le thème du camp
Lundi	10.07	Concours culinaire
Mardi	11.07	Journée basée sur le thème du camp
Mercredi	12.07	Grande journée basée sur le thème du camp
Jeudi	13.07	Journée basée sur le thème du camp (déconstruction)
Vendredi	14.07	Arrivée des parents et retour des scouts



\* Les CP's sont attendus à 14h à l'endroit de camp

Sont **interdits au camp** : tout objet stupide, du genre : fusil à plomb ou à tout autre projectile, MP3, iPhone, Smartphone, couteaux ressemblant étrangement à des machettes...

**Nous insistons aussi FORTEMENT sur l'interdiction des GSM** : il ne faut pas oublier que l'on est dans un camp scout et non dans un camp de vacances.



Dans un souci écologique et du respect de l'environnement, les scouts sont priés de venir avec des **produits douches de type écologique** ainsi qu'une **bassine**. Tout produit non écologique sera **confisqué**.

## VI. Horaire type d'une journée

08h00	Lever du staff
08h15	Lever des scouts
08h25	Gymnastique
09h00	Déjeuner
09h30	Rassemblement en uniforme + Remise des fanions + communications
09h45	Inspection
10h00	Temps pour les badges* et
corvées	
10h45	Intendance et service de
troupe	
12h00	Dîner
13h00	Services de patrouille
14h30	Activité de troupe
16h30	Goûter
17h00	Sports / badges / ...
18h30	Temps libre
19h00	Intendance
19h45	Souper
21h00	Veillée / Evaluation *
22h30	Fin de journée (Rencontre Staff/CP*)
22h45	Couvre-feu



### **\* Veillée évaluation :**

Elle se déroule deux fois pendant le camp, il y en a une à la mi-camp, et une en fin de camp. L'évaluation de mi-camp est très importante car

elle nous permet de savoir ce qu'il faut améliorer pour que la suite se déroule dans la joie et la bonne humeur.

**\* Rencontre Staff / CP :**

Comme chaque année, il y aura tous les soirs une réunion de CPs pour évaluer avec le staff la journée écoulée et, à l'occasion modifier l'une ou l'autre activité. Le CP reste un relais entre la Troupe et le Staff. A lui de bien prendre conscience de son rôle.

## VII. Attribution des fanions

Chaque matin le Staff décerne, pour la journée précédente, deux fanions : meilleur campeur et honneur, ainsi que le foulard du meilleur scout et enfin le fanion de la meilleure veillée en fin de camp.

***Fanion du Meilleur Campeur*** : - constructions solides et réalisées avec efficacité

- repas savoureux et à l'heure
- propreté du coin de patrouille

***Fanion Honneur*** : - animation et participation à la veillée

- participation et motivation aux jeux
- politesse
- service de Troupe
- ambiance de patrouille
- répartition des tâches-corrées



**Foulard du Meilleur Scout :** - participation et motivation  
 - service, mise en pratique de la loi scout  
 - bonne humeur

**Fanion du Meilleur Veillée:** - animation de veillée  
 - originalité des jeux  
 - ambiance lors de la veillée, motivation

*Un foulard ou un fanion ne récompense pas un état stationnaire, aussi bon soit-il, mais plutôt une évolution.*

**Signaux de camp :**

Ces signaux sont à connaître, puisqu'ils sont constamment utilisés pour les différentes communications et messages.

Avertissement avant chaque message :	--
-----	
Réveil :	_____
Rassemblement en uniforme :	_____
Rassemblement rapide (pour une communication urgente)	_____ --
Rassemblement en tenue de camp :	_____ - - - -
Intendance :	_____ - - - -
Réunion CP :	- - - - -
Couvre-feu :	_____



# VIII. Services de troupes/ Répartition des charges

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
aigles	propreté	*****	*****	eau	bois	hike	hike	hike	honneur	propreté	*****	eau	bois	honneur
sangliers	honneur	*****	*****	*****	eau	hike	hike	hike	bois	honneur	*****	*****	eau	bois
chevreuils	bois	honneur	propreté	propreté	*****	hike	hike	hike	eau	bois	honneur	propreté	*****	eau
eperviers	eau	bois	honneur	honneur	propreté	hike	hike	hike	*****	eau	bois	honneur	propreté	*****
renard	*****	eau	bois	bois	honneur	hike	hike	hike	propreté	*****	eau	bois	honneur	propreté



- Honneur :
- Lever et baisser des couleurs
  - Préparation de la veillée.
  - Coup de main à la patrouille qui en aurait besoin.
- Bois :
- Fournir le bois pour la veillée, le débiter, confectionner le bûcher et l'entretenir.
  - Veiller à la propreté des bois environnants.
- Eau :
- Eau et vaisselle de l'intendance.
  - Veiller au respect de la rivière.
- Propreté :
- Veiller à la propreté du champ et des bois environnants
  - Veiller à ce que la malle « sport » soit en ordre

Un effort particulier sera demandé en ce qui concerne **le tri des différents déchets** dans les sacs correspondants.

**Avis aux patrouilles :**

- Ne vous échangez pas les charges, cela se termine souvent par de petits problèmes.
- Les patrouilles qui n'ont pas de tâche sont invitées à aider les autres dans l'accomplissement de leurs tâches.



# IX. Qu'emporter ?

## Sur toi :

- une tenue de travail pour les constructions ( gants, vieux habits)
- **un casse-croûte pour le 1<sup>er</sup> juillet à midi**

## Dans ton portefeuille :

- - carte d'identité.
- - vignettes de la mutuelle
- - un peu d'argent de poche (15€)

## Dans ton sac :

- (En préparant ton sac tu coches le 1<sup>er</sup> O et au retour tu cocheras le 2<sup>ème</sup> pour être sûr de ne rien oublier)

OO **l'uniforme impeccable (chemise, foulard et short)**

OO **Une casquette/chapeau**

OO matelas pneumatique (PAS de « Lit de camp »)

OO sac de couchage

OO grosse couverture

OO 2 essuie-mains + 1 essuie de bain + gants de toilette

OO brosse à dents + dentifrice

OO savon + shampoing / savon-douche (de type écologique) + une bassine

OO T-shirts (6 – 7)

OO des paires de chaussettes + des slips

OO plusieurs shorts

OO plusieurs pantalons (2)

OO **maillot de bain**

OO pyjama

OO des mouchoirs

OO 2 pull-over chauds

OO 1p. de chaussures de marche

OO 1p. de chaussures de sport

OO 1p. de bottes

OO lampes de poche et piles

OO 3 essuies de vaisselle

OO médicaments éventuels (**nous prévenir si une prise de médicaments est à prévoir**)

OO une veste imperméable

OO gamelle + couteau + fourchette + gobelet + cuillère

OO **1p. de gants de travail + 1 tenue de travail** (constructions)

OO 1 exemplaire de la convocation

OO.....

## **Attention :**

**Pour les CPs :** Veille à avoir au minimum pour 30 litres de bidons. On peut en trouver au magasin Hubo à Arlon.

**Pour les SPs (3<sup>ème</sup> année) :** Vos Cps quittent les scouts et ne reprennent plus les malles. Prévoyez une voiture afin de pouvoir reprendre les malles en fin de camp.



# X. Informations pratiques

## Jour du départ :

Rendez-vous à **10h00 le 1<sup>er</sup> juillet à Bonnerue ( 40 minutes d'Arlon et 15 de Libramont)**, le trajet sera fléché depuis la N848 à l'entrée de Bonnerue. Attention : Il s'agit bien du Bonnerue à proximité de Libramont et non celui près de Houffalize ! **Ne pas oublier son casse-croûte pour le 1<sup>er</sup> juillet à midi.**

## Dernier jour :

Pour conclure ces 14 jours de camp, nous vous invitons à nous rejoindre à 12h sur le site (le parcours sera fléché depuis l'entrée du village), pour assister au dernier rassemblement de la Troupe et à la remise des différents fanions de camp. Nous terminerons le camp par un petit apéritif.

Merci de venir nombreux pour clôturer avec nous ce camp dans la bonne humeur. Nous comptons sur votre présence ☺

Coordonnées du propriétaire pour envoyer du courrier :

Falmagne Frédéric  
67, Route de Bastogne  
6680 Lavacherie

En cas d'urgence vous pouvez nous contacter à ces numéros :

0032/498 59 33 20 (Chef de troupe : Georges Goulem – Kantjil)  
0032/478 93 55 27 ( Louis Thael – Ragondin)  
0032/472 29 56 40 ( Elliott Marafko – Suricate)  
0032/491 07 84 76 ( Noé Jones – Toucan).

Par ailleurs, nous demandons aux familles de ne pas passer durant la durée du camp sauf en cas d'urgence afin de garder l'ambiance du camp dans l'esprit scout !



# XI. Partie administrative

Madame, Monsieur,

Vous trouverez en fichier joints les différents documents administratifs à nous renvoyer obligatoirement **pour le 20 juin au plus tard à l'adresse suivante : 54, Chemin de Tontelange, LU-8552 Oberpallen (GDL)**. L'autorisation parentale est indispensable pour que votre fils puisse participer au camp. Veuillez également compléter la fiche médicale afin que nous soyons au courant de l'état de santé de votre fils (allergies et éventuelles autres maladies).

Afin de couvrir les différents frais de camp (matériel, tentes, location de la prairie, repas, activités, essence,...), nous demandons une participation financière de **170€** par scout. Merci de verser cette somme sur le compte de la troupe pour le **20 juin au plus tard**. Passé cette date, l'inscription de votre fils ne sera pas prise en compte.

**Numéro de compte bancaire : BE03 7320 4319 7484**

**Communication : « Camp CDF 2019 + Nom du scout + Totem**

»

**Nous insistons fortement sur la date limite du paiement du camp.** Chaque année des parents nous payent le camp quelques semaines voire quelques mois après le camp ; **comprenez que nous ne pouvons pas l'accepter.**

Les arrivées tardives ou départs précipités du camp ne sont pas autorisés sauf s'il n'y a vraiment, mais vraiment pas d'autres choix, et que le **staff ait été mis au courant au préalable.**

**Merci de votre compréhension.**

Scoutement vôtre,

Le Staff CDF.

