

08

JUILLET

2023



AKELA
RIKKI
BALOO
TEGUMÄI
CHIKÄI
BAGHEERA

LOUPS VS.
WILD

NEUFMARTEAU, 20
4845 JALHAY

Ohé Ohé les loups ! C'est après une année formidable passée avec vous qu'il est grand temps de se plonger dans le monde de la survie des tribus.

Bienvenue dans notre carnet camp Loups VS wild !!!

Cet évènement, organisé par les chefs de tribu les plus renommés, vous offre l'opportunité de découvrir de plus près les cultures des différentes tribus.

Une tribu est un groupe d'individus qui partagent une culture, des coutumes et des traditions communes. Elles ont un chef de tribu qui prend les décisions importantes pour la communauté. Situées au quatre coins du monde, ces tribus vivent en groupe dans des endroits éloignés de la civilisations et de la vie urbaine.

Malheureusement, elles sont aujourd'hui menacées et chassées de leurs terres. Elles ont donc besoin de vous et de vos compétences en survie pour espérer survivre. Tous leurs espoirs reposent sur vous. Serez-vous à la hauteur ?

Les Zoulous, Indiens, Sentinelles, Inuits, Mayas et les Jarawas nous vous attendons le 8 juillet en grande forme et super motivé à Neufmarteau !!!

Akéla, Chikaï, Tegumai, Rikki, Baloo et Bagheera



PRÉSENTATION DES TRIBUS

LES INDIENS
LES INUITS
LES SENTINELLES
LES MAYAS
LES JARAWAS
LES ZOULOUS

Les verts : les Indiens d'Amazonie

Chers verts, pendant ce camp de folie vous allez représenter les Indiens d'Amazonie !!!



Les Indiens sont les premiers à avoir habité la forêt amazonienne qui se trouve pour une grande partie au Brésil et s'étend jusqu'en Colombie.

Ils ont été découverts par les Européens au XVIème siècle lors de la colonisation de l'Amazonie et ont toujours attiré la curiosité : langues, traditions et coutumes fascinent les Européens.

Menacés par les colons, les Indiens ont été victime d'esclavagisme, de violence et surtout de maladies graves.

Un des peuples des Indiens sont les Awa, ce peuple vit de chasse, de cueillette et de la pêche. Menacés par les colons, ce peuple se réfugie encore aujourd'hui dans l'immense forêt amazonienne et ne compte plus que 450 membres ! Les Indiens d'Awa restants ont besoin de votre aide les Loups !!!

À propos de leur style vestimentaire, les hommes indiens portaient très peu de vêtements qui étaient souvent créés de leur propres mains. Les plumes étaient essentielles à leur style afin d'y créer des chapeaux. La peinture du visage et du corps ne peut n'ont plus y manquer.

Pour le reste, ils fabriquaient des jupes/short avec de très fins bouts de bois effilochés.



La chasse et la pêche sont primordiaux, les Indiens se sont d'ailleurs créés toutes leurs armes à base de bois et de pierres. L'arc à flèche avec des fléchettes empoisonnées, le couteau, la hache, la lance,....

Les verts, êtes-vous prêts à vous mettre dans la peau des Indiens d'Amazonie ?

Les Rouges : Les Inuits

Chères sœurs des rouges, cette année vous représenterez la tribu des Inuits.

Les Inuits sont un peuple autochtone qui vit dans les régions arctiques du Canada, du Groenland, de l'Alaska et de la Sibérie. Ils sont également connus sous le nom d'Eskimos. Les Inuits sont des chasseurs-cueilleurs et se nourrissent principalement de viande de phoque, de baleine, de caribou, de poisson et d'autres animaux sauvages.

Ils ont également développé des techniques de pêche et de chasse sur glace pour survivre dans leur environnement difficile. Les Inuits vivent dans des maisons en pierre, en bois et en peau de phoque appelées igloos, qarmat ou tupiq, selon les régions. Ils ont une culture riche et diversifiée, avec leur propre langue, leur propre musique, leur propre art et leurs propres traditions.



Les Inuits s'habillent traditionnellement avec des vêtements en peau de phoque, de caribou ou de renne pour se protéger du froid extrême de leur environnement arctique.

Les vêtements en peau sont très chauds et résistants au vent, ce qui les rend idéaux pour la vie dans les régions polaires. Les Inuits portent souvent des parkas en peau de phoque, des pantalons en peau de caribou, des bottes en peau de phoque et

des gants en peau de renne. Ils utilisent également des accessoires tels que des chapeaux en fourrure, des mitaines et des bottes en fourrure pour se protéger du froid. Les vêtements traditionnels

De plus, ils sont souvent décorés avec des motifs et des dessins qui représentent des éléments de leur culture et de leur environnement naturel.

Chers Inuits, nous vous attendons pour que vous puissiez nous montrer votre force et vos compétences de survie dans Loups VS Wild !!

Blancs : Les Sentinelles des îles Andaman

Cher Sizaine des Blancs, tout au long de ce camp, vous représenterez la tribu des Sentinelles des îles Adama. Le peuple des sentinelles vit totalement coupé du monde au milieu de la mer d'Andaman, une mer tributaire bordant les côtes de la Birmanie et de la Thaïlande.

Le contact avec la tribu est très difficile voir impossible car l'accès à l'île est rigoureusement interdit. !

Bien que les autorités indiennes s'assurent de la bonne santé des sentinelles en observant la rive à distance, à partir d'un bateau, la tribu n'hésitera pas à passer à l'attaque à l'aide de flèches ! En effet, toutes les tentatives d'approches ont été synonymes d'échecs.



Les sentinelles est un peuple autochtone qui seraient venus d'Afrique il y a environ 60 000 ans pour venir s'installer sur leur île. Aujourd'hui, les sentinelles sont l'un des derniers peuples à être aussi éloignés du reste de la civilisation.



Les sentinelles seront toujours munies de leurs flèches afin de s'armer contre quiconque tenterait de pénétrer leur île. Ils se nourrissent principalement des animaux qu'ils chassent et pêchent.

En ce qui concerne leur façon de s'habiller, les sentinelles se vêtissent de pagnes, accompagnés de capes et de décorations telles que des bijoux, des cache-oreilles ou des bracelets, ainsi que des coiffes extraordinaires avec des plumes d'oiseaux.

Donc chers Sentinelles nous vous attendons pour que vous puissiez nous montrer votre force et vos compétences de survie dans Loups VS Wild !!

Les noirs : Les Mayas du Mexique

Pendant tout le camp, vous allez représenter la tribu des Mayas. Cette tribu est principalement connue pour le temple de Chichen Itza , l'une des sept merveilles du monde. C'est l'une des plus fortes et grandes tribus au monde !



Le monde maya était composé de plusieurs cités dans les forêts tropicales au sud du Mexique et au nord de l'Amérique centrale. Avec leurs propres mains et des outils en pierre, ils ont bâti des temples, pyramides et maisons pour plusieurs dizaines de milliers d'habitants. C'est une très vieille tribu qui a vécu de 1000 avant J.-C. jusqu'à 900 après J.-C.

Ils étaient des agriculteurs et cultivaient des aliments comme le maïs, les haricots et les courges pour se nourrir. Les Mayas avaient aussi leur propre langue écrite, dans laquelle ils écrivaient des histoires et des poèmes. Ils étaient très doués pour faire des poteries, des bijoux et des sculptures. Ils ont également inventé le jeu de la balle. Deux équipes se lancent une balle en utilisant seulement leurs hanches et genoux pour frapper. Ils marquent des points en faisant passer la balle à travers des anneaux.

Les hommes mayas étaient torse nu et portaient une jupe courte très colorée qu'ils appelaient "patí". Sur leurs pieds, ils portaient des sandales en peau de daim et d'autres types de peaux. Ils portaient de nombreuses parures sur la tête, afin de colorer un peu leurs cheveux : foulards, chapeaux avec des os, plumes, bois et des pierres précieuses et de nombreux bijoux partout sur leurs corps.



Chers Maya, nous vous attendons pour que vous puissiez nous montrer votre force et vos compétences de survie dans Loups VS Wild !!

Les Bleus: Les Jarawas d'Inde !

Pour ce camp vous représentez les Jarawas d'Inde! Cette emblématique tribu vit en autarcie sur les îles Andaman, au milieu de l'océan Indien. Arrivés sur ces îles en provenance d'Afrique il y a environ 70 000 ans, les Jarawas n'ont presque jamais été en contact avec le monde extérieur. Passée maître dans l'art de la survie (les Jarawas ont une connaissance approfondie de plus de 150 plantes et de 350 espèces d'animaux), cette tribu est aujourd'hui menacée par la déforestation et le tourisme. Les 420 jarawas restant ont besoin de votre aide!



En ce qui concerne leur mode de vie, les Jarawas vivent en groupe de 40 à 50 individus appelés Chaddhas. Leur alimentation est essentiellement composée de fruits et d'animaux terrestres comme des cochons sauvages. Excellent pêcheurs, les Jarawas se nourrissent aussi de poissons, de tortues et de crabes. Leur petit péché mignon reste le miel sauvage. Pour réussir à récolter ce miel sans se faire piquer, ils mastiquent la sève d'une plante répulsive pour, ensuite, la pulvériser sur les insectes.

Toujours accompagné de son arc et de son bouclier qu'il utilise pour la pêche et la chasse, Le Jarawa d'aujourd'hui est habillé d'un t-shirt et d'un short très coloré. Il porte aussi un bandeau blanc comme couvre-chef. Autour de leur cou, le Jarawa porte très souvent un collier de fleur ou de fruit à coque. Avant de partir à la chasse, il dessine des motifs colorés sur l'ensemble de son visage.



Chers Jarawas, nous vous attendons pour que vous puissiez nous montrer toutes vos compétences de survie dans Loups Vs Wild.

Les jaunes: Les Zoulous!

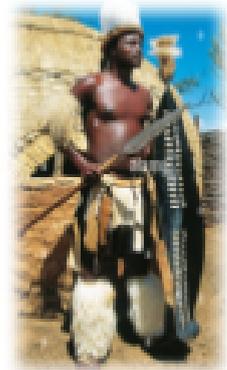
Salut les jaunes!! J'espère que vous êtes tous autant motivés que nous pour ce camp Loups, car nous vous avons préparé un programme d'enfer ! Cette année vous représenterez la tribu des Zoulous.

Mmh drôle de nom, non ? Je sais ! C'est pourquoi nous allons d'abord situer cette tribu dans le monde et dans l'histoire. Les Zoulous sont un peuple bantou qui se trouve principalement en Afrique du Sud. Au départ ce clan mineur avait été fondé en 1709 et n'a fait que



s'agrandir depuis, comptant aujourd'hui une population de 11 millions de personnes. Ce qui est environ la même chose que la Belgique ! Ce peuple était très redouté par les pays Européens car il possédait une très grande armée que l'on appelait 'Impi', et qui à plusieurs reprises piégea les Européens grâce à des tactiques jamais vues. Ce peuple a entre autres aussi sa propre culture, sa propre musique et elle applique la religion chrétienne au sein de sa communauté.

L'habillement traditionnel de l'homme est habituellement léger : un tablier en deux parties, qui recouvre les parties génitales et les fesses. La pièce de devant est habituellement faite en peau de springbok ou d'un autre animal torsadé en bandes. Sa longueur est habituellement un indicateur de l'âge et de la position sociale (vous pouvez peut-être intégrer cela dans la sizaine : les plus anciens vs. Les plus jeunes): les plus longs sont portés par les hommes âgés. Les hommes portent aussi des bracelets et des chaînes aux chevilles. Vous pouvez naturellement aussi venir en guerrier Zoulou si vous préférez !



Pour le concours cuisine : L'aliment de base est le maïs : on le trouve dans tous les plats. Le très répandu umphokoqo est un porridge de maïs avec de l'amasu, du beurre ou de la crème. Nourrissant, il est un plat à lui tout seul. Partout en Afrique du Sud, on mange aussi du bobotie, un délicieux gratin venu d'Indonésie. C'est doux, parfumé et on le sert avec du riz et parfois des légumes. Un autre plat est le chakalaka, riche en protéines et savoureux, c'est un ragoût de légumes et légumineuses aux épices et piments. On le

déguste avec du pap, du riz et parfois de la viande grillée. Dans ce texte je vous ai laissé quelques mots comme on les dit là-bas, et je vous encourage à aller voir ce que cela représente pour vous faire une meilleure idée de ce que vous pouvez nous préparer de bon pour le concours cuisine 😊 !

Chers Zoulous, nous vous attendons pour que vous puissiez nous montrer toutes vos compétences de survie dans Loups Vs Wild.



Download from

91973025

DÉROULEMENT DU CAMP LOUPS VS. WILD

JOURNÉE TYPIQUE
DIFFÉRENTES ACTIVITÉS
REMISE DES PRIX

Journée typique dans une tribu

8h00: Réveil des chefs

8h15: Réveil des loups.

8h30: Une bonne gym s'impose pour bien commencer la journée !!

8h45: Petit déjeuner

9h15: Chacun à sa tâche (vaisselle, rangement, ...)

10h00: Début de l'activité de la journée !

12h00: Dîner

13h00: Temps de repos : sieste

14h00: Suite de l'activité

16h00: Goûter !

17:00 :Fin de l'activité

18h00: Douche, conseil en sizaine et temps libre

19h30: Souper

20h00: Temps libre et petits jeux

21h00: Veillée

22h00: Fin de veillée

22h30: Extinction des feux et dodo bien mérité !



Les différentes journées et activités lors de la survie des tribus

Le pré camp

Le pré camp est la dernière occasion pour nous les chefs de passer un dernier chouette moment privilégié avec les plus âgés d'entre vous. C'est un moment où l'on passe du temps de qualité entre grands.

La journée à l'envers

Pendant cette journée, les anciens deviennent des cadets et vice-versa. Les 4èmes années se verront le temps d'une journée être staff. Ils organiseront le jeu de la journée. La journée à l'envers est le moment idéal pour acquérir une expérience de leader. Ce sont eux qui prendront les choses en main. Mais en plus de ça, comme ils sont novices, ils se sont mélangés les pinceaux et le planning s'est complètement retrouvé à l'envers. Le matin on mange le souper etc...

Le jeu de 12 heures

C'est l'heure de vous confronter aux autres tribus. Quelle tribu montrera les meilleures compétences de survie ? Qui d'entre vous sera le plus performant ? Toutes ces questions seront répondues pendant le grand jeu de 12h ! Que les meilleurs gagnent !

Les J.O

Le physique est un élément central pour chaque membre de la tribu pour survivre au mieux dans la nature. Ils doivent pouvoir se débrouiller dans n'importe quelle situation. Durant cette journée, leurs aptitudes physiques seront testées. La journée est divisée en deux parties, la première sera pour évaluer les capacités physiques de chaque loup. . La seconde sera organisée pour affronter les différentes tribus afin d'évaluer laquelle est la plus à même de survivre le plus longtemps possible dans la survie . Que le et les meilleur(s) gagne(nt) !

Le hike

C'est un moment où les survivants de la tribu quittent l'évènement pour un peu se changer les idées ! Grâce à cela, ils découvrent la nature et la civilisation du temps moderne. Pendant deux jours et une nuit, ils partent vers une destination lointaine, ils sont divisés par âge et sont accompagnés par les chefs . Ils en profitent donc pour découvrir d'autres habitants et ainsi apprendre de nouvelles choses
connaissance de l'autre se fait lors d'une longue marche à travers la nature afin de se dépenser et de sortir de l'ambiance générale du groupe. Durant cette marche ils essayent de se détendre, tout en profitant des petites choses de la vie.

Le concours cuisine

La vie dans la jungle est compliquée, les températures peuvent être élevées , avec un climat humide, l'eau peut manquer de temps en temps et la nourriture n'est pas forcément toujours

présente. Pour cela, Iniuts, Maya, Sentinelles, Indiens, Jarawas, et les Zoulous doivent connaître sur le bout des doigts les techniques de survie dans la nature. Comment se nourrir seul ? Que peut-on manger ?

Nous savons donc que les différents membres savent très bien se débrouiller culinairement. Ils vont donc avoir l'occasion de présenter des repas typiques de leurs cultures afin de séduire les chefs.

Les veillées

Elles font partie des moments les plus importants du Loups VS wild ! Elles sont organisées par 1 sizaines et sont l'occasion de faire vivre à tout le monde des moments uniques et des soirées inoubliables !

Chants, petits-jeux, théâtre, jeu de rôles, impro, ... tout est possible !

Il est de coutume de préparer lors de la réunion de sizaine une veillée, car sur place, il n'y aura que votre tête pour trouver des idées !

La boum

Il s'agit du dernier soir !! C'est la grande fête pour les tribus ! On mange des délicieux plats préparés avec amour par vos chefs préférés et leurs intendants. On s'amuse tous ensemble lors d'une dernière soirée et on fête tous ceux qui ne seront plus présents l'année prochaine.

La remise des prix

Lors du dernier grand rassemblement, les résultats sont proclamés et différents prix sont distribués !

Voici une liste des prix et ce qu'ils récompensent :

1. Prix du camp

Il récompense la sizaine la plus régulière lors du camp en étant un exemple pour les autres , aux rassemblements, aux tâches et leurs motivations pour les jeux.

2. Prix du jeu de 12h

Il récompense la patrouille qui gagne le jeu de 12h

3. Prix de la veillée

Récompense les sizaines qui ont réussi à créer la meilleure veillée du camp ! Il faut impérativement que tous les membres des sizaines participent à la réussite de cette veillée.

4. Prix du concours cuisine

Pour coter le fameux concours cuisine, les chefs se limitent à une feuille de cotation que tu retrouves ici : Accueil, présentation et tenue, rapport avec le thème du camp, entrée, plat, dessert. Le but du concours cuisine est d'allier un menu varié et original avec un prix donné par sizaine de 40€

5. Loup à l'honneur

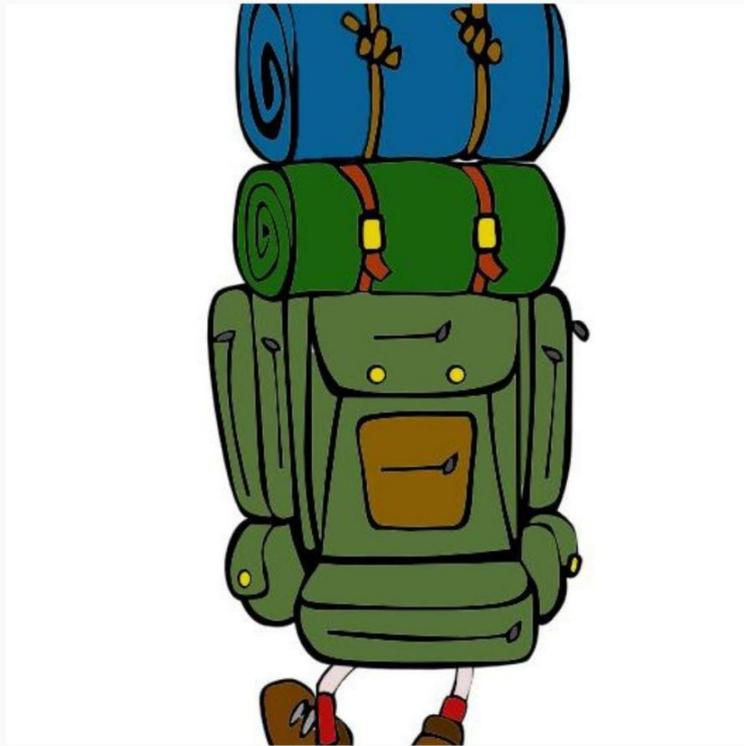
Ce prix récompense le loup qui tout au long du camp, dans des activités diverses, montre ses qualités morales et physiques ou encore qu'il prouve qu'il a fourni un effort pour améliorer ses capacités et ses écarts d'humeur.

6. Le sizainier à l'honneur

Le sizenier à l'honneur du camp est le sizenier qui a su tenir son rôle si bien pendant l'année que pendant le camp. Il a su se montrer responsable, tolérant, compréhensif et a pu mener sa sizaine tout en veillant sur elle.

Ce prix a un caractère très prestigieux !

Les prix sont un des objectifs du camp et la concurrence est de rigueur mais il ne faut surtout pas ne garder que cela du camp. C'est un stimulus. Ne soyez pas constamment à l'affut des points. N'oubliez pas qu'on compte sur vous et que le but du camp est surtout d'apprendre en s'amusant!



A NE PAS OUBLIER

Coche le premier rond pour savoir si tu as tout pris. Le second est à compléter en fin de camp ou chez toi pour savoir si tu as tout récupéré.

Nous insistons sur le fait que tout ce qui composera la valise de voyage doit être INDIQUÉ par le nom de celui-ci ! Que les chaussettes, gants de toilette et autres vêtements sans nom ne finissent pas à la poubelle !

Les bonbons seront récupérés par les chefs et partagés pendant la sieste à tout le monde !

- 0 0 Uniforme impeccable (foulard, short bleu marine, polo et pull)
- 0 0 2 ou 3 bermudas bleu marine (short !!!)
- 0 0 Sac de couchage
- 0 0 couverture et coussin
- 0 0 1 ou 2 pantalon(s)
- 0 0 Matelas/ lit de camp
- 0 0 2 pyjamas
- 0 0 2 essuies et gants de toilette
- 0 0 1 bassin en toile ou bassine pour se laver
- 0 0 Mouchoirs de poche
- 0 0 11 caleçons
- 0 0 2/ 3 gros pulls ou polards
- 0 0 7-8 t-shirts
- 00 11 paires de chaussettes
- 0 0 petit sac à dos pour ta gourde et vêtements de pluie pour le hike
- 0 0 Bottes, bottines, pantoufles et chaussures de sport
- 0 0 1 vêtement de pluie
- 0 0 1 très très vieux t-shirt et short pour la journée crado
- 0 0 Sac à linge sale (en tissu pour que les vêtements humides ne pourrissent pas)
- 0 0 Gobelet, bic, crayons, papier, épingle de sûreté
- 0 0 Maillot de bain
- 0 0 Savon et Shampoing le plus écologique possible), etc
- 0 0 Lampe de poche + piles de rechange
- 0 0 Canif (uniquement pour les 4èmes années !!!!)
- 0 0 Instrument de musique si vous savez en jouer
- 0 0 Couverture pour le feu de camp
- 0 0 Gourde avec ton nom
- 0 0 Nécessaire de toilette (brosse à dents, dentifrice, shampoing, savon (le
- 0 0 Enveloppes pré-adressées et pré-timbrées
- 00 3 livres ou BD(avec ton nom!)
- 0 0 Médicaments si nécessaire (avec nom et prénom sur la boîte)
- 0 0 Crème soleil, chapeau (casquette, bob, ...)
- 0 0 Carte d'identité sous enveloppe fermée avec nom et prénom
- 0 0 2 essuies de vaisselles par famille non récupérables

! ATTENTION !

Les MONTRES , MP3, iPod, GSM, consoles, etc. sont strictement INTERDITS et seront confisqués pendant tout le camp. Pas de bonbons avec emballage (cela permet d'éviter les longs ramassages de papiers !).

Nous demandons aussi de ne pas envoyer de post-pack pendant le camp et de ne pas prévoir de "réserve personnelle" bien cachée afin de ne pas faire de jaloux.
Merci pour votre compréhension !



LA PROGRESSION

LES LOUPS
LA PROMESSE
LE TOTEM
LES GESTES ET HABITUDES DE LA MEUTE

Le grand camp est aussi l'occasion de franchir des étapes au sein de la meute. Entre deux activités, tu auras l'occasion de révéler toutes tes qualités, tes goûts, tes passions. Tu pourras ainsi progresser grâce aux différents loups de couleurs (rouge, fauve, jaune, blanc). Chaque année, tu grandis un peu. Chaque camp se vit d'une manière différente, on ne passe pas son premier camp de la même façon que son dernier. C'est pourquoi chacun dans la meute doit apporter sa pierre à l'édifice dans la mesure de ses capacités... On ne peut pas demander la même chose à un première année qu'à un sizenier... Cette année, nous tenons à mettre un point d'honneur sur ces progressions et nous comptons sur toi pour que tu prennes à cœur ton évolution. La vie en communauté, c'est très gai, mais, tu as sans doute pu le remarquer, ce n'est pas facile tous les jours. Afin que la vie en groupe se passe au mieux et que chacun trouve sa place il y a des règles à respecter.

Durant ce camp, tu auras une place bien précise qui sera différente de celle de l'année passée et encore différente de l'année prochaine : c'est ça l'évolution et c'est ce qui te permettra de grandir au sein de la meute avant d'être enfin prêt pour passer chez les scouts. Nous avons donc attribué un thème, un objectif à atteindre par année. Les progressions ne feront plus l'objet d'une journée ou d'une après-midi. Cette année, c'est tout au long de l'année et surtout durant le grand camp que tu vas pouvoir prouver que tu as grandi et que tu as évolué. Garde bien en tête l'objectif de ton année afin de te donner à fond et ainsi pouvoir franchir les étapes de la vie louveteaux.

Les Loups

Le loup rouge

Tu arrives maintenant au bout de ta première année dans la Meute. Tu connais déjà quelques personnes. Tu vas vivre pendant ce premier grand camp une aventure formidable. Comment faire pour la vivre le mieux possible ?

En essayant de t'intégrer comme tu le peux dans la Meute, en allant vers les autres, même s'ils sont un peu plus grands, en observant la vie au grand camp et en y prenant part à pleines dents, en écoutant les chefs ou les aînés qui ont souvent plus d'expérience (ils n'ont pas toujours raison, mais ils savent en général de quoi ils parlent) face à une situation qui t'est inconnue (cela ne t'empêche pas de donner ton avis ou tes idées) ...

L'objectif du loup rouge est surtout de faire sa place dans la Meute et d'en comprendre le fonctionnement : il est donc essentiel que tu connaisses les chants que nous avons l'habitude de chanter (rassemblement, prière, édit de la jungle, promesse, ...). Tu dois maintenant également être capable de connaître l'ensemble des noms et totems des autres louveteaux et du staff. Enfin, après un an, tu commences à comprendre le fonctionnement des louveteaux, n'hésite pas à observer les petites habitudes que nous avons (dent d'Akéla, rocher du conseil, ce qu'est une sizaine...).

Ton objectif personnel : « ***Je m'intègre et apprends à connaître la meute*** ».

Le loup fauve

Tu as grandi et attaque bientôt ton deuxième grand camp. Tu connais déjà les coutumes de la vie en Meute. Tu vas vivre un grand camp spécial puisque tu vas recevoir un totem que tu porteras pendant tout le reste de ta vie. Tu fais aussi ta promesse... Que de grands moments en perspective! Qu'attendons-nous de toi ou plutôt que peux-tu faire pour ton bien et celui des autres de la Meute ?

Aider les plus petits à s'intégrer, leur donner un coup de main là où ils ne savent pas quoi faire, participer à fond, montrer l'exemple, rendre service, continuer à écouter les aînés et surtout tes chefs...

En gros, le rôle du loup fauve est de confirmer son loup rouge et de s'affirmer tout en n'écrasant personne au sein de la Meute. En tant que deuxième année, à toi de pousser ta sizaine jusqu'au bout et de les mener dans ton enthousiasme au sein des jeux et autres activités proposées. C'est donc sur ce point que nous pourrons évaluer ton évolution.

Ton objectif personnel : « ***Je participe aux activités*** »

Le loup jaune

Tu es déjà parmi les « vieux » loups. La Meute n'a plus de secret pour toi. Ta place est acquise et tu as du temps à consacrer aux plus jeunes. C'est toi qui, principalement, peux trouver le temps et le moyen de les aider à s'intégrer, les aider à comprendre le fonctionnement de la Meute. Prends-en peut-être un ou deux plus particulièrement sous ta coupe et tu verras que cela peut porter rapidement ses fruits quand tu verras ces plus jeunes s'épanouir à toute vitesse pendant ce grand camp ! Ton rôle à toi est de rendre service. C'est ton troisième camp et tu es donc maintenant capable de prendre des initiatives. Que ce soit pour aider le nouveau petit loup à s'intégrer, pour aider ton sizenier à gérer la sizaine ou les chefs pour tel ou tel petit service. Futur second ou sizenier, il va de soi que la vie en groupe ne doit plus avoir de secrets pour toi et qui dit vivre en groupe dit penser aux autres et être là pour les aider.

On y apprend également un minimum de « woodcraft », ce qui veut dire brelages et autres outils qui te serviront toute ta vie scoute.

Ton objectif personnel : « ***Je rends service*** »

Le loup blanc

Tu es maintenant carrément un vieux briscard. Tu es en dernière année.

Il est temps pour toi de faire le bilan de ce que t'ont apporté ces quatre années au sein de la meute. Tu en es certainement (du moins, on l'espère, et on en doute pas en fait !) sorti grandi. Tu t'apprêtes bientôt à quitter la Meute pour de nouveaux horizons chez les scouts. Mais avant, tu as ce dernier grand camp !!! Ton rôle est important ! En tant que sizenier ou second, tu te dois de montrer l'exemple en évitant de faire des bêtises que les plus jeunes s'empresseront de faire une fois qu'ils t'auront vu. Car il faut bien se le dire : cette année c'est toi qui montres l'exemple !

Il faut aussi diriger ta sizaine sans pour autant te comporter comme un « tyran ». En tant que sizenier, sois à l'écoute des chefs plus que les autres, car si les plus jeunes n'écoutent pas, ce sera à toi aussi de leur rappeler les consignes. Tu es en quelque sorte un relais

particulier entre le staff et les plus jeunes qui sont parfois distraits. Les chefs se tourneront plus souvent vers toi pour telle ou telle chose, en bien ou en mal.

Sois aussi à l'écoute de ta sizaine, du plus jeune au plus âgé. Une sizaine où tout le monde se sent à l'aise et écouté tourne mieux et tu sauras mieux te faire entendre et respecter sans pour autant devoir crier !

Si tu es second, ton rôle n'est pas tellement différent de celui de ton sizenier. Il te faut l'épauler dans sa tâche. Le sizenier n'est pas le chef absolu ! Il faut parler entre vous.

Le loup blanc est à prendre très au sérieux : c'est l'occasion de prouver aux chefs que ton parcours au sein de la Meute t'a fait grandir et que tu es désormais prêt à monter chez les scouts. Si tu es capable de franchir cette

étape, c'est que tu sais prouver que tu sais faire passer les autres avant toi ! En effet, penser aux autres avant de penser à sa propre petite personne représente un trait de maturité. Si les autres sont plus importants que toi, c'est que tu as compris l'essentiel d'une vie harmonieuse en groupe ! C'est sans doute un des objectifs le plus difficile à atteindre, d'où le but de l'associer aux dernières années : nous sommes persuadés que tu en es capable !

Ton objectif personnel : « **Je fais passer l'autre avant moi !** »

Conclusion :

Ces loups ne s'obtiennent pas sans effort de ta part, comme tu as déjà pu le remarquer. C'est pourquoi il faudra que tu te dépasses durant le camp afin de montrer à chacun les qualités qui font de toi quelqu'un d'irremplaçable dans la Meute.

Seulement, il faut te dire que le fait de recevoir un loup n'est pas seulement l'aboutissement de ton effort, mais aussi un encouragement à continuer dans cette direction-là et surtout que le fait de ne pas en avoir ne signifie pas que tu n'as pas de qualités.

Tous les jours, ta journée sera évaluée par les chefs, ainsi tu sauras quels seront les efforts à fournir. Si tu as la moindre question, n'hésite pas à nous la poser.

La PROMESSE et le TOTEM

La Promesse

Chaque année, des loups ont la possibilité de faire leur promesse au grand camp. C'est un grand moment dans la vie du louveteau. C'est aussi l'occasion pour ceux qui l'ont déjà faite de se remémorer la leur et pour les autres de voir ce qu'elle signifie.

Faire sa promesse c'est plus qu'un insigne cousu sur le pull. Le loup qui promet sait ce qu'est la meute, sait tenir sa parole, sait s'engager à fond dans ce qu'il fait, sait aussi ce que « de notre mieux » veut dire. S'engager vis-à-vis de la meute, de ses parents, de ses amis, ... n'est pas une chose facile à accomplir, c'est pourquoi ton parrain est là pour te soutenir avant, pendant et surtout après ta promesse. Il sera là, toujours prêt à t'écouter, te guider

vers ce qui est le meilleur pour toi. Plus tu prendras cet engagement au sérieux, plus ta promesse sera bénéfique d'abord pour toi ensuite pour les autres qui t'entourent.

Le Totem

Le TOTEM est un véritable cap pour le louveteau car désormais on ne t'appellera plus par ton prénom mais par ton TOTEM ! Tu grandis et tu vas avoir la chance de passer un échelon de ta vie scoutte cette année ! C'est un signe d'accueil et tu feras partie intégrante de la meute après cette épreuve. En effet, c'est une épreuve, un totem ça se mérite mais ne t'inquiète pas personne ne le rate !! Ce sont des épreuves que tu auras à passer en groupe ou seul et qui te permettront de nous prouver que tu es un véritable louveteau prêt à dépasser tes limites pour porter ce totem ! Alors ne PANIQUE PAS, tes chefs, les louveteaux avant toi et tous les autres membres de l'unité y sont tous passés et personne en sort détruit ! Au contraire, aujourd'hui on est FIER de porter notre totem ! C'est un moment entouré de secrets qui préserve une belle SURPRISE à la fin on te le promet !!!

Les gestes et habitudes de la Meute

Le salut louveteau

Il s'adresse à tous ceux qui ont fait leur promesse. Il rappelle les deux oreilles du loup qui écoute et qui est toujours attentif. À chaque fois que tu fais le salut, tu te rappelles ton engagement pris lors de ta promesse.

Tu as promis :

- « de faire de ton mieux »
- -« de respecter la loi de la Meute »

Meute Ce signe est uniquement utilisé par les chefs lorsqu'il y a trop de bruit lors d'un rassemblement par exemple et qu'ils n'arrivent pas à se faire entendre. Ce signe rappelle un loup avec les deux oreilles bien droites et la bouche fermée pour pouvoir écouter convenablement. Lorsque les chefs lèvent les deux doigts, il faut se taire et écouter comme le font les loups de la jungle.

Le cri de sizaine

Il montre la vigueur et l'esprit de la sizaine. Chaque sizaine veut montrer qu'elle est la meilleure et hurle son cri avec toute sa fierté. Cette année avec le cri spécial grand camp, il faudra crier au moins 3 fois plus fort !!!

Le rassemblement

Le rassemblement permet aux chefs de parler à toute la meute pour expliquer les jeux et futures activités. Lorsque les chefs sifflent le rassemblement, on arrête tout pour courir en chantant au lieu de rassemblement. Au rassemblement, on se tient droit, les mains hors des poches et on montre sa fierté d'être louveteau et on est toujours prêt à écouter.

Le rocher du conseil

À la tombée de la nuit, les loups vont au rocher du conseil. C'est un moment d'évaluation personnelle et de réflexion sur la journée qui vient de passer.

Tu auras l'occasion de prendre la parole pour faire un compte rendu de la journée, pour dire ce que tu penses avoir fait de bien, de mal, pour dire là où tu estimes avoir fait des efforts...

Tu peux aussi y dire ce que tu as aimé ou pas ou exposer des problèmes particuliers.

Rôle du sizainier

Dans ta sizaine, chacun a un rôle. Ton sizenier est responsable de ta sizaine et la mène. Il veille sur elle et s'assure que tous les louveteaux qui en font partie s'y sentent bien. Comme le sizenier connaît bien les habitudes de la meute, il peut te donner des conseils, te faire partager toutes les folles aventures qu'il a déjà vécues chez les loups. Pour prouver à toute la meute qu'il est un vieux loup, il doit montrer l'exemple et protéger les plus jeunes. Le sizenier a un rôle extrêmement important !

Rôle du second

Comme son nom l'indique, il seconde son sizainier. Ce rôle n'est pas à prendre à la légère ! Sizenier et second dirigent la sizaine à deux. Lui aussi a donc une grande responsabilité. Il fait également partie des vieux loups et doit évidemment montrer le bon exemple auprès des plus jeunes. Lorsque le sizenier n'est pas là, c'est lui qui prend le relais pour mener à bien sa sizaine.

Rôle de la bande rouge

La bande rouge est généralement un troisième année. Il fait donc partie des vieux loups également. La meute n'a plus de secret pour lui. L'année prochaine, il sera très certainement sizenier ou second. Le fait d'être bande rouge, lui montre déjà un avant-goût de son futur grand rôle. Comme le sizenier et le second, il dirige avec eux la sizaine, mais différemment : il apprend. Il doit lui aussi montrer le bon exemple et veiller à ce que la sizaine tourne bien.

Le parrain ou la marraine de sizaine

Nous avons décerné, en début d'année, un parrain ou une marraine par sizaine. En quoi cela consiste-t-il ? Il s'agit d'un ou d'une chef qui chapeaute la sizaine. Chaque chef est ainsi plus particulièrement attentif à sa sizaine et à son évolution. Si tu as un problème et que tu ne sais pas vers qui te tourner, n'hésite pas à en parler à ton parrain ou à ta marraine qui connaît peut-être mieux ta sizaine et qui saura trouver une solution. L'ensemble du staff reste bien entendu à ton écoute, mais cela nous permet à nous, les chefs, de régler au mieux les différends.

Akéléa est parrain des bleus

Tegumai est marraine des rouges

Chikai est marraine des noirs

Rikki est marraine des verts

Bagheera est parrain des jaunes

Baloo est parrain des blancs



LA RÉUNION DE SIZAINE

La réunion de sizaine est un moment où le sizenier réunit toute sa sizaine chez lui pour préparer le camp. Plusieurs choses sont au programme de cette après-midi et en voici un petit aperçu.

Le concours cuisine

Vous devez nous concocter un délicieux repas (entrée- plat-dessert) le tout pour un budget maximum de 40 euros. Faites donc une liste bien claire des ingrédients et des quantités nécessaires. Évitez ce qui est glacée, viande trop chère, ingrédients qui pourrissent trop vite ou trop compliqués à préparer. Dans la mesure du possible, faites une entrée froide et le dessert également, car en tenant compte des moyens du bord, on ne sait pas tout garder chaud à la fois.

Travaillez les sketches et les mises en scène. Essayez que chacun puisse prendre la parole. Prévoyez à manger pour la sizaine + pour 5-6 chefs. (Tous les chefs viendront goûter, mais se partageront les assiettes).

Un fanion

Chaque sizaine devra se constituer un fanion qui représentera celle-ci. Soyez originaux !! Par exemple, vous pouvez mettre les noms des louveteaux de la sizaine avec une photo de chacun d'eux. Tout cela peut être mis sur un bout de tissu, carton, etc. Laissez libre cours à votre imagination, soyez créatif et nous sommes sûrs que votre fanion sera M-A-G-N-F-I-Q-U-E !!!

Un cri spécial camp

Prévoyez un cri spécial grand camp en rapport avec votre thème pour le rassemblement.

Un déguisement

Qui représente le mieux possible votre thème, vous ne devez pas obligatoirement tous avoir le même, chacun peut avoir un rôle différent.

Une veillée

Prévoyez quelques chansons que vous aimez et quelques activités (en rapport avec le thème de votre sizaine).

Mots aux parents

Voici venu la fin du deuxième quadrimestre et donc la fin des réunions. Voilà pour nous et pour les loups le moment de nous concentrer sur les études... Mais rassurez-vous, nous sortirons de ce mois encore plus motivé pour organiser un camp qui sera rempli d'amusement de de souvenirs inoubliables ! Nous attendons vos enfants avec leurs batteries rechargées pour passer 10 jours de folie ! 10 jours qui débouchent de nombreuses semaines de préparations mais aussi la fin d'une année où nous avons vécu beaucoup de bons moments. Nous savons que ce n'est pas toujours facile de se séparer de vos enfants et surtout de les confier à de jeunes étudiants. Nous sommes énormément touchés par la confiance que vous nous accordez. Nous vous promettons de vous les rendre avec des souvenirs pleins la tête. Le grand camp est l'occasion idéale pour se retrouver tous ensemble et partager des moments extraordinaires. C'est une période parfaite pour s'intégrer dans une meute où les valeurs du scoutisme et l'apprentissage de la vie en groupe nous tiennent beaucoup à cœur. Dix jours, cela peut sembler très long pour un petit louveteau ; mais ne vous inquiétez pas, aucun d'entre nous (que ce soit les louveteaux, le staff ou les cuistots) n'a le temps de les voir défiler ! Certains de vos enfants sont sans doute angoissés à l'idée de partir au camp : c'est normal, nous l'avons tous été. Nous nous permettons de vous rassurer en vous disant que cette appréhension sera vite transformée en épanouissement, car nous ferons en sorte que chacun trouve sa place et que chaque louveteau revienne de ce camp avec un grand sac rempli de bons souvenirs ! Pour notre organisation, nous vous demandons de remplir le dossier administratif en fin de carnet. Il est impératif de le compléter entièrement et de façon la plus précise possible, il en va de la sécurité et de l'épanouissement de vos enfants. Si vous vous rendez compte que vous avez oublié de nous signaler un élément important le concernant, n'hésitez pas à nous en informer par courrier, mail ou nous le remettre en main propre au début du grand camp. Nous insistons cette année sur le respect des délais impartis. Nous vous serions extrêmement reconnaissants de nous renvoyer le dossier administratif et d'effectuer le paiement le plus tôt possible (AVANT LE 15 juin 2023) . Nous sommes impatients de passer 10 jours extraordinaires avec vos enfants. Nous restons évidemment à votre entière disposition.

Veillez croire, chers parents, en nos meilleures salutations scoutées.

Le staff Loups



INFORMATIONS PRATIQUES

ADRESSE
ARRIVÉE
DÉPART
NUMÉRO DES CHEFS
DIVERS

Adresse du camp

Louveteaux de Geer
(Prénom et Nom de votre enfant pour les lettres)
Neufmarteau 20
4845 Sart-lez-Spa
Belgique

Arrivée

Vendredi 7 juillet à 18h pour les loups en 4e années

Samedi 8 juillet à 11h pour le reste de la meute

Pour entrer directement dans l'atmosphère du camp, nous vous demandons d'arriver déguisés.

Retour

Dimanche 16 juillet à 15h pour tout le monde.

Nous siffleront un dernier grand rassemblement. Le retour se fera après celui-ci.

Numéro des chefs

À utiliser que en cas d'urgence !!!!!

Akela – Victor Regout – 0470.44.36.95

Baloo – William Pirlot – 0492.31.78.27

Tegumai – Pauline Cartuyvels – 0492.50.64.21

Rikki – Emmanuelle Gotta – 0470.55.16.65

Chikai – Clémentine Pineur – 0497.63.71.41

Prix du camp

Le prix du camp est de :

- 155 € pour le premier enfant (de moins de 12 ans)

- 150 € pour le 2ème ou 3ème enfant

Nous vous rappelons que les camps pour les enfants de moins de 12 ans sont déductibles fiscalement (10€/jour) et que la plupart des mutuelles remboursent ± 20€.

(Le prix ne pourra en aucun cas être un frein à la participation au camp. En cas de problème, contacter Akéla ou le grand chef d'unité, Aurore Hacourt (0486/65.97.77), et ensemble nous trouverons une solution)

Cette somme est à verser pour le **15 juin 2023** sur le compte:

BE36 3631 6899 7581 de la Meute Saint-Hubert de Geer, avec la mention : « nom de Votre enfant + Camp 2023 »

Les formulaires sont également à remplir avec précaution et à renvoyer au plus tard pour le 15 juin 2023 à l'adresse suivante :

Regout Victor
Rue Grande 47
4219 Meeffe
ou loupsgeer@hotmail.com

Nous insistons plus que jamais sur la date limite du paiement et de renvoi des formulaires.

Divers

→ Carte d'identité : Ne pas oublier la carte d'identité sous enveloppe nommée, à remettre en main propre à Akéla au début du camp ! **(Ne les mettez pas dans le sac de vos enfants !)**

→ Médicaments : Veuillez-vous adresser à Tegumaï pour tout ce qui est pharmacie. Afin de lui faciliter la tâche, veuillez **compléter le tableau « médicaments »** du formulaire si votre enfant doit prendre un ou des médicaments durant le camp. Si cela est nécessaire, vous pouvez également joindre un papier avec plus d'informations concernant le médicament. La meute dispose d'une pharmacie de base, si votre enfant doit prendre régulièrement des médicaments bien précis, merci de nous les procurer.

→ Bonbons : Afin de ne pas faire de jaloux ou de ne pas créer de disputes, nous avons convenu, comme chaque année, de **distribuer nous-mêmes les bonbons que vous donneriez à votre enfant**. Cependant, afin d'éviter les papiers de bonbons que l'on retrouve partout jusque dans les bois ou dans la prairie, veuillez éviter les bonbons emballés. S'il venait à manquer de bonbons, nous en achèterons nous-mêmes. De la même manière, éviter les post-packs de bonbons pendant le camp, merci !

→ BD : Comme chaque année, nous créons un coin lecture plus calme pour les « lève-tôt » ou pour les siestes. C'est pourquoi nous vous demandons d'apporter un livre ou une BD portant bien sûr votre nom. Nous en prendrons bien soin.

→ Sac : Dernière chose, si cela peut sembler évident pour certains, essayez dans la mesure du possible de **préparer le sac de votre enfant avec lui**. Chaque année, nous nous trouvons face à des loups qui ne savent pas où se trouvent leurs affaires et cela peut causer des désagréments (porter le même caleçon ou presque pendant tout le camp, pas de brossage de dents parce qu'il l'a « perdue » etc). Nous ne pouvons pas toujours veiller à ce que chacun change de vêtements durant le camp ni passer notre temps à fouiller les sacs des loups pour les aider à trouver telle ou telle chose. Veillez, à l'arrivée, à rassembler toutes les affaires de votre enfant dans un même et grand sac afin de ne pas tout perdre dès le premier jour (évitez de mettre les affaires dans 4 sacs plastiques différents).

Veillez à **MARQUER TOUS les vêtements et objets** de votre enfant (bottes, sac de couchage, matelas, ...). Tous les jours les objets perdus sont remis à leurs propriétaires. En

fin de camp, les affaires non marquées et qui « n'appartiennent à personne » seront jetées, appartiendront à la meute ou seront données à des bonnes œuvres.

Pour finir, gardez un œil sur notre adresse mail « loupsgeer@hotmail.com » et sur le site où vous trouverez de nouvelles informations concernant le grand camp qui pourraient être postées jusque fin juin !

Formulaire à remettre à Akéla avant le 15 juin 2023

Prénom :

Nom :

Concernant le pré-camp du 7 juillet (uniquement les 4ème années)

mon enfant y participera

mon enfant n'y participera pas, car

.....

Concernant le droit à l'image de mon enfant

La protection de la vie privée et le droit à l'image imposent, en effet, aux parents de mineurs de donner leur autorisation pour l'utilisation de photos de leurs enfants. Le staff s'engage, si l'autorisation est donnée, de faire un usage strictement privé et confidentiel de ces photos (pas de publications sur des sites tels que Facebook ou autres) Nous autorisons, le staff loup à :

prendre notre enfant en photo et à utiliser ces photos uniquement pour le montage photo du camp.

nous n'autorisons pas que le staff prenne notre enfant en photo.

Les médicaments

Nom du loup :

Nom du médicament	Quantité/Dosage	Matin	Midi	Soir

En cas de migraine ou de fièvre pouvons-nous donner les médicaments ci-dessous à votre enfant :

Neurofen / Junifen - Dafalgan / Paracétamol Entérol Autre :

Fiche santé individuelle

À compléter par les parents, représentant légal ou membre majeur au début de chaque année scout, avant le camp ou la formation. Cette fiche a pour objectif d'être au plus près de votre enfant/de vous-même en cas de nécessité. Elle sera un appui pour les animateurs ou le personnel soignant en cas de besoin. Il est essentiel que les renseignements que vous fournissez soient complets, corrects et à jour au moment des activités concernées. N'hésitez pas à ajouter des informations écrites ou orales auprès des animateurs si cela vous semble utile.

Identité du participant

Nom :

Prénom :

Né(e) le

Adresse : Rue n°..... bte Localité :

.....

CP : tél. / GSM : Pays :

Email :

Personnes à contacter en cas d'urgence

1.

Nom et Prénom : Lien de parenté :

.....

Tél. / GSM :

2.

Nom et Prénom: Lien de parenté:

.....

Tél. / GSM :

Informations confidentielles concernant la santé du louveteau.

Taille :

Poids :

- Le louveteau peut-il prendre part aux activités proposées? (sport, excursions, jeux, baignade...) OUI - NON

.....
.....

- Le louveteau sait-il nager? Très bien / Bien / Moyennement bien / Difficilement / Pas du tout

Le louveteau souffre-t-il (de manière permanente ou régulière) de :

- diabète
- mal des transports
- affection cardiaque
- handicap mental
- asthme
- rhumatisme
- handicap moteur
- épilepsie
- énurésie nocturne
- somnambulisme
- maux de tête / migraines affection cutanée

Si vous avez coché une ou plusieurs cases, merci d'indiquer la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir :

.....
.....
.....
.....

Emplacement pour une vignette de mutuelle Coller ici:

Quelles sont les autres maladies importantes ou les interventions chirurgicales qu'a dû subir le participant ? (appendicite, rougeole...) + années respectives

.....
.....
.....

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants pour le bon déroulement des activités / du camp (problèmes de sommeil, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...) :

.....
.....
.....

Le participant est-il en ordre de vaccination contre le tétanos ? OUI-NON

Date du dernier rappel:

Le participant est-il allergique à certaines substances, aliments ou médicaments ?

OUI - NON

Si oui, lesquels ?

Quelles en sont les conséquences ?

.....
.....
.....

A-t-il un régime alimentaire particulier ? Si oui, lequel ? ..

.....
.....

Le participant doit-il prendre des médicaments quotidiennement ? OUI - NON

Si oui, lesquels ?

.....

Préciser le dosage et les quantités :

.....

.....

Quand ?

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? OUI - NON (nous rappelons que les médicaments ne peuvent pas être partagés entre les participants).

Remarques: Les animateurs disposent d'une boîte de premiers soins. Dans le cas de situations ponctuelles ou dans l'attente de l'arrivée du médecin, ils peuvent administrer les médicaments suivants et ce à bon escient : paracétamol, antiseptique (de type Chlorhexidine), pommade apaisante (sur avis médical ou du pharmacien).

« Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris durant le séjour de mon enfant par le responsable ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale à défaut de pouvoir être contacté personnellement. » Le traitement des données médicales est effectué dans le cadre de nos activités légitimes et moyennant les garanties appropriées, conformément à l'article 9 §2 du Règlement général relatif à la protection des données. Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la législation relative à la protection de la vie privée ainsi qu'à la loi du 19 juillet 2006, modifiant celle du 3 juillet 2005 relative aux droits des volontaires, et sont soumis au secret professionnel tel que stipulée dans l'article 458 du Code pénal. Les informations communiquées ici ne peuvent donc être divulguées si ce n'est au médecin ou tout autre personnel soignant consulté. Vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites au plus tard un an après le camp si aucun dossier n'est ouvert. Les informations relatives à nos traitements et à vos droits en qualité de personnes concernées sont disponibles dans notre charte de protection des données personnelles (disponible sur lesscouts.be/vieprivee).

ATTESTATION DE PRESENCE

Je soussigné,

fonction:.....

certifie que a participé au camp organisé à

..... du / /..... au / /

Je certifie également avoir reçu de la somme de

..... € à titre de participation aux frais pour ce camp.

Fait à Le

Signature :

Identification de la section

Région : Unité : Section :

AUTORISATION PARENTALE

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :

Prénom, nom :

Adresse complète :

.....

À compléter par le parent/tuteur : Je

soussigné(e) (prénom, nom) :

père – mère - tuteur répondant autorise (prénom, nom)..... à

participer aux activités des Louveteaux de l'unité

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

..... / / au / / à

.....

Pour cette période :

- Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.

- Je marque mon accord pour que soient administrés, 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 durant le séjour de mon enfant par le responsable de centre de vacances ou par le service médical qui y est associé. J'autorise le médecin local à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de l'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 en ce compris les modalités d'organisation des activités et déplacements en autonomie (activités et déplacements de patrouille par exemple).

- Je m'engage à ne pas faire participer mon enfant aux activités s'il est ou a été malade (symptômes au cours des 5 derniers jours)

- Je déclare décharger de toute responsabilité la Fédération des Scouts Baden-Powell, ses animateurs & scouts en cas de contamination ou de symptômes de mon enfant ainsi que de tout incident de quelque nature que ce soit liés à la pandémie de covid-19. - Je m'engage à prévenir l'unité en cas de symptômes liés au covid-19 survenant dans les 15 jours qui suivent le camp.

(1) Fait à le

(2) Signature

Autorisation de publication de photos ou vidéos: Droit à l'image

Afin d'illustrer le scoutisme, nous utilisons les photos que nous possédons ou qui nous sont envoyées, principalement par des animateurs. Du fait de sa participation aux activités et aux animations, chaque membre est susceptible d'être photographié ou parfois filmé en vue d'une publication ou diffusion sur les supports de communication de la fédération, son unité ou dans la presse. La fédération veille à ce que ces photos et vidéos soient appropriées et respectueuses de l'image de chacun. La personne figurant sur les photos peut à tout moment et par écrit exercer son droit de rétractation et demander l'arrêt de l'utilisation d'une photo ou vidéo sur laquelle il figure.

Je soussigné(e) [prénom + nom], parent ou responsable de [prénom(s) + nom(s) du/des enfant(s)]

.....,

Accepte que les photos ou vidéos sur lesquelles il(s)/elle(s) figure(nt) soient utilisées: " par Les Scouts ASBL, dont l'unité fait partie; " par la presse dans le cadre d'un reportage sur les activités scoutistes.

N'accepte pas que les photos ou vidéos sur lesquelles il(s)/elle(s) figure(nt) soient utilisées: " par Les Scouts ASBL, dont l'unité fait partie; par la presse dans le cadre d'un reportage sur les activités scoutistes.

Date et lieu Signature + mention « Lu et approuvé »

Divers (facultatif)

Pour améliorer notre animation d'année en année, nous nous tournons vers vous et faisons appel à vos conseils, souvenirs, bonnes idées et astuces :

Idées de repas (économiques en temps et en argent) :

.....
.....
.....

Idées en tout genre :

.....
.....
.....
.....

Remarque(s) (liée(s) à l'animation ...) quant aux camps précédents ou quant à l'année :

.....
.....
.....
.....
.....

Ce que vous appréciez et encouragez :

.....
.....
.....
.....
.....
.....