

BELVAUX 2018

DOSSIER DE CAMP



Troupe de l'Alezan – 42^{ème} Unité Entre-Sambre-Orneau de Moustier-sur-Sambre

Table des matières

I. Introduction.....	3
1. Thème du camp.....	3
2. Répartition des patrouilles.....	3
II. L'horaire-type d'une journée au camp.....	3
III. Vie en patrouille.....	4
1. Organisation et charges.....	4
2. Conseil de patrouille.....	5
3. Matériel et fanion de patrouille.....	5
4. Pharmacie de patrouille.....	5
5. Constructions.....	6
6. Hike de patrouille.....	6
IV. Activités de camp.....	6
1. Grands jeux.....	6
2. Concours cuisine.....	6
3. Veillées.....	7
4. Progression : badges et promesse.....	7
V. Divers.....	8
1. Premier rassemblement de la journée.....	8
2. Codes sifflés.....	8
3. Gestion des déchets.....	9
4. Engagements pour l'alimentation.....	9
5. Liste des indispensables pour le camp.....	10
VI. Aux scouts de première année et à leurs parents	11
VII. En conclusion.....	11
VIII. Détails pratiques.....	12
1. Paiement.....	12
2. Paperasse.....	12
3. Départ... Et retour à la maison.....	12
4. Visite des parents.....	12
5. Courrier.....	13
6. Joyvalle.....	13

I. Introduction

1. Thème du camp

Hollywood ? Aux oubliettes ! Que les cocotiers laissent place aux sapins, adieu les plages du Pacifique, bonjour la Lesse, le nouvel Eldorado des acteurs, la nouvelle Mecque des réalisateurs, c'est Belvywood !

S'y bousculent les aspirants acteurs les plus prometteurs, les scénaristes les plus talentueux, les producteurs les plus avisés. Mais que tout ce beau monde reste sur ses gardes, le rêve peut à tout instant se transformer en un cauchemar.

Chaque patrouille incarnera un genre cinématographique. Et il ne sera pas évident pour eux de naviguer entre les tentations de la vie de star, les exigences des producteurs et les coups bas des autres aspirants acteurs... Seuls les meilleurs verront le projet aboutir, et leur film placarder les affiches des meilleurs cinémas !

2. Répartition des patrouilles

Cette année, chaque patrouille se verra attribuer un thème lors du goûter de présentation du camp.

Tu peux indiquer ici le thème de ta patrouille :

II. L'horaire-type d'une journée au camp

L'horaire ci-dessous est donnée à titre indicatif. Suivant le programme des journées, il est susceptible d'évoluer en décalant plus tôt ou plus tard certains points, voire même en supprimant l'une ou l'autre étape¹. Il vous donne toutefois une bonne idée des habitudes de la Troupe en camp.

7h30 : Lever des animateurs et des intendants
7h45 : Lever des scouts
8h00 : Gymnastique suivie de la toilette
8h30 : Petit déjeuner
9h00 : Rangement, services
9h30 : Inspection
9h45 : Rassemblement
10h00 : Activités
12h00 : Repas, vaisselle, sieste
14h00 : Activités
16h00 : Goûter
16h30 : Reprise des activités
18h00 : Toilette complète
18h30 : Conseils
19h00 : Repas du soir
20h30 : Veillée

1 Comme si nous allions nous lever aussi tôt tous les jours ☺

22h00 : Coucher
22h30 : Couvre-feu

III. Vie en patrouille

La patrouille est le petit groupe qui rend possible le scoutisme et son idéal éducatif. C'est en son sein que le scout, au cours des quelques années qu'il passera à la Troupe, va jouer, construire, rire, innover, râler, ... La patrouille est le lieu qui concilie deux piliers éducatifs du scoutisme indispensables l'un à l'autre : l'apprentissage de la vie en groupe et le développement de l'autonomie des membres de celui-ci.

Chaque scout est différent, par ses centres d'intérêts, ses idées, son caractère, ses limites aussi. Pour aller de l'avant, dans un groupe de quelques éclaireurs, il faut s'appuyer sur chacun. A chacun incombe des responsabilités à un moment ou à un autre. Chacun doit faire preuve d'initiative, chacun possède l'occasion d'émettre son avis lors du conseil de patrouille, de tenir la carte et guider le groupe lors du hike de patrouille, ... Les CP sont là pour veiller au bon fonctionnement de la patrouille mais aussi pour que chaque scout se sente bien dans « sa » patrouille.

1. Organisation et charges

Dans un camp, il est normal que chacun prenne part au bon déroulement de la vie collective. Dans certaines patrouilles, les scouts participent naturellement et de façon équilibrée à la réalisation des charges nécessaires à un minimum de confort de vie. C'est bien entendu la situation qui est la plus agréable à vivre. Pour les patrouilles où il n'en serait pas de la sorte, nous suggérons simplement d'établir un tableau de charges avant le camp, dont l'aspect pourrait approcher ceci :

	Bois-Feu	Eau	Vaisselle	Cuisine	Rangement
1^{er} juillet					
2 juillet					
3 juillet					
4 juillet					
5 juillet					
6 juillet					
7 juillet					
8 juillet					
9 juillet					
10 juillet					
11 juillet					
12 juillet					
13 juillet					
14 juillet					
15 juillet					

Quoi qu'il en soit et quel que soit le système que vous choisirez d'adopter dans votre patrouille, il est indispensable que chacun participe activement aux tâches quotidiennes.

Nous ne sommes pas là pour faire des comptes, certains en feront peut-être un peu plus que d'autres mais le plus important est que chacun s'implique au maximum. Notez bien que nous serons particulièrement vigilants à ce que les tâches tournent. Il est hors de question que tel scout fasse la vaisselle tout le camp ou que tel scout passe les trois jours de constructions à ramasser les copeaux.

Tout cela est bien entendu adaptable selon les particularités de chaque patrouille. On peut par exemple imaginer que dans telle ou telle patrouille, il y ait un cuisinier ou un passionné de feu...

2. Conseil de patrouille

Régulièrement tout au long du camp, seront prévus des conseils de patrouille. Ces moments sont là pour que chacun puisse s'exprimer librement sur la vie dans le camp et dans la patrouille. Vous discuterez de tout ce qui vous semble utile, des problèmes éventuels, de vos envies... Les CP relaieront l'info au staff lors des conseils CP.

3. Matériel et fanion de patrouille

Le matériel de patrouille a été listé en cours d'année avec les CP. Pensez à vous procurer ce qu'il manquait dans vos malles et, surtout, n'oubliez pas de prévoir des bidons qui serviront à transporter de l'eau potable jusqu'au camp. Comme rappelé, nous ne prendrons pas la peine de remplir les bidons n'ayant pas de capuchons.

Par ailleurs, nous vous conseillons fortement de désinfecter vos bidons à l'aide de pastilles de chlore avant le camp, afin d'éviter de désagréables maux de ventre. Celles-ci peuvent se trouver dans toutes les pharmacies

Normalement chaque patrouille dispose d'un fanion à ses couleurs. Si vous n'en avez pas, pensez à en confectionner un pour le début du mois de juillet. De même, les scouts qui n'ont pas leur nœud d'épaule (aux couleurs de leur patrouille²) doivent se le procurer pour le camp.

4. Pharmacie de patrouille

Chaque patrouille doit posséder une pharmacie de patrouille en ordre dans son pilotis. Celle-ci doit comporter au moins de quoi soigner une petite plaie, une piqure d'insecte ou encore une cloche. Vous devez donc avoir dans votre pharmacie du désinfectant, du sparadrap et des pansements, de la crème apaisante, une paire de ciseaux, une pince à épiler, etc. Une pharmacie incomplète vous pénalisera lors de l'inspection.

2. Visitez le site <http://www.totems-scouts.be> afin de connaître vos couleurs. Les floches sont disponibles à la scouterie de Jambes.

Cette pharmacie sera donc utile en cas de *petits* bobos, et permettra de ne pas toujours devoir faire appel à la pharmacie du staff. Bien évidemment, pour n'importe quelle blessure plus *importante*, ou si vous avez une quelconque crainte, n'hésitez pas à aller directement voir un membre du staff. Vous ne pouvez pas non plus donner de médicaments à un autre animé.

5. Constructions

Nous avons pris l'habitude, depuis plus de 10 ans, de construire chaque année des pilotis³. De ce qui n'était d'abord qu'un nouveau défi, nous avons fini par en faire un classique. Quel plaisir inégalable en effet de disposer, pendant quinze jours, d'un coin de patrouille digne de ce nom et, surtout, de retrouver chaque soir un lit bien sec. Nous ne saurions dès lors que vous encourager à penser tous ensemble aux plans de votre futur pilotis. Un pilotis bien pensé permet d'économiser du temps et du bois, de ne pas abîmer les tentes et surtout d'améliorer votre confort.

6. Hike de patrouille

Le hike de patrouille, c'est un peu une parenthèse pendant le camp. L'espace de deux jours, vous allez vivre des moments privilégiés avec les autres scouts qui constituent votre patrouille. Sous forme de devinettes, de charades ou de codes vous devrez suivre une route préalablement établie. Lors de ce hike vous devrez également faire preuve de maturité. Chacun d'entre vous devra accepter de prendre des responsabilités à un moment ou à un autre (en tenant la carte par exemple).

Ce moment unique vous permettra de vous rendre compte de la nécessité de pouvoir mettre sa confiance en autrui. Sachez que vous ne partez pas vers l'inconnu, vos chefs auront repéré le parcours de chaque patrouille auparavant. De plus, chaque patrouille disposera d'une balise GPS permettant de la localiser à tout moment durant la journée.

IV. Activités de camp

1. Grands jeux

Durant le camp, plusieurs jeux d'envergure prennent place. On peut citer les classiques, tels que le jeu des 24 heures ou les Jeux Olympiques, mais il est possible que vos chefs vous réservent l'une ou l'autre surprise...

2. Concours cuisine

Le concours cuisine est un moment incontournable lors de chaque camp scout. Ce sera l'occasion pour vous de nous préparer un véritable menu trois étoiles. Nous testerons

³Pour ceux qui l'ignoraient, un pilotis est une construction d'environ deux mètres de haut sur laquelle est fixée une tente. Les lits, tissés, sont ainsi « à l'étage » et restent à l'abri de l'humidité pendant tout le camp.

ainsi vos véritables talents de chef. L'élaboration d'un décor en rapport avec le repas proposé et le thème du camp est évidemment un must.

3. Veillées

Moment incontournable du camp s'il en est, la veillée est un instant à part, une autre façon d'aborder les jeux et la vie en groupe. Autour d'un feu, nous nous retrouvons tous ensemble pour nous affronter, nous entraider, raconter nos histoires et chanter à tue-tête.

D'ailleurs, les années passent et nos chants traditionnels tendent à disparaître de nos mémoires. C'est pourquoi nous vous donnons ici une liste de chansons sur laquelle nous insistons et qu'il est bon de connaître (à minima l'air) lors des veillées :

Santiano, Les Champs-Élysées, Debout les gars, Chez les p'tits potes, On n'va pas au ciel, Le petit âne gris, Bob Morane, Les copains d'abord, Le plat pays, Amsterdam, Les lacs du Connemara, Stewball, ...

N'oubliez pas votre chansonnier ! Pour ceux qui n'en ont pas, nous pouvons vous en prêter un pendant le camp.

4. Progression : badges et promesse

Comme chaque année, nous mettons à l'honneur la progression. Le camp va vous permettre d'approfondir cette démarche en vous familiarisant un peu plus avec l'un ou l'autre domaine. Le passage d'un badge implique toujours la même démarche. Dans un premier temps, on se fixe des objectifs que l'on voudrait atteindre. Dans un second temps, on fait tout pour atteindre ces objectifs. Enfin, on évalue le travail qui a été fait par rapport au but que l'on s'était fixé et on n'oublie surtout pas de fêter la réussite de notre projet.

Passer un badge implique une démarche volontaire et active de votre part. Il n'existe aucun programme préétabli énonçant les connaissances requises à l'obtention de tel ou tel badge. Un badge n'est pas un examen. Cependant, un badge ne saurait avoir de valeur aux yeux des autres scouts et surtout à vos propres yeux qu'à la seule condition qu'il soit la récompense d'un véritable effort. Afin d'augmenter le niveau et la qualité des badges, nous ne les ouvrons pas tous cette année. Chaque badge se passera avec l'aide d'un ou de plusieurs chef(s) ayant des compétences particulières en la matière. Vous pourrez cette année obtenir vos badges naturaliste, pilote, campeur, sportif, correspondant, bricoleur, secouriste et intendant. Ce qui fait 8 badges sur les dix proposés par la fédération.

Cette année, nous proposerons également aux scouts de dernière année, ayant déjà acquis une certaine expérience, d'obtenir le badge du « *Coureur des bois* ». Ce badge qui ne fait pas partie des dix badges de « base » est en quelque sorte un super badge campeur-pilote-correspondant-sportif. Nous en reparlerons avec les scouts intéressés en début de camp.

V. Divers

1. Premier rassemblement de la journée

Pour le premier rassemblement de la journée, chacun se présentera en uniforme impeccable : chemise bleue dans le short en velours, foulard autour du cou, bottines de marche et fanion de patrouille. Ce rassemblement commencera par le lever des couleurs durant lequel nous chantons traditionnellement la *Brabançonne*. Voici les paroles, si vous les connaissez par cœur c'est encore mieux !

Noble Belgique, à jamais terre chérie

A toi nos cœurs, à toi nos bras

Par le sang pur répandu pour toi patrie

Nous le jurons d'un seul cri, tu vivras

Tu vivras toujours grande et belle

Et ton invincible unité

Aura pour devise immortelle

Le Roi , la Loi , la Liberté (ter)

Suivent bien sûr les cris de patrouilles et vous savez ce qu'on attend de vous à ce sujet...
Qu'ils nous entendent jusqu'au village !

2. Codes sifflés

Le morse est le code que nous utilisons pour des cas bien précis. Tout en étant attentif à ne pas faire un usage intempestif du sifflet, certains moments de la journée sont annoncés par quelques coups de sifflet. Alors, soyez attentifs !

Il existe un moyen facile pour retenir le morse. A chaque lettre correspond un mot. Chaque syllabe avec un "O" se traduit par un coup long (—), toutes les autres se traduisent par un coup court (·). Pour tout cela, nous vous renvoyons au *Carnet de la Troupe de l'Alezan*. Nous vous proposons ici de vous familiariser avec les codes les plus utilisés lors d'un camp.

Intendance : (··)

Rassemblement : (·-·)

Goûter : (-·-)

Feux (à lancer) : (·-·-)

Veillée (...-)

Couvre-feu (-·-./-·-)

Chaque appel est toujours précédé d'un avertissement : (.-)

Exemple :

Lorsque les patrouilles sont invitées à venir chercher le précieux repas, il y a donc un avertissement (.-) suivi d'un appel intendance (..) et de l'appel, patrouille par patrouille :

Bisons : B → (-...)

Cougars : CO → (-.-./---)

Jaguars : J → (.-...)

Panthères : P → (.-..)

Faucons : F → (..-.)

Colibris : CI → (-.-./..)

Coccinelles : CX → (-.-./-..-)

Gazelles : GA → (--./.-)

Girafes : GI → (--./..)

Kangourous : KA → (-.-./.-)

Kiwis : KI → (-.-./..)

3. Gestion des déchets

Durant un camp, la production de nos déchets peut s'avérer volumineuse. Il est parfois difficile de faire autrement. Néanmoins, quelques efforts peuvent cependant être réalisés pour réduire ceux-ci :

Le tri des déchets dans les sacs de couleurs se fera par patrouille. Une explication vous sera donnée quant à la manière d'effectuer ce tri.

Les déchets verts devront aller dans un conteneur qui sera mis à notre disposition ou dans un trou à vaisselle.

4. Engagements pour l'alimentation

Lors du dernier TU⁴, nous avons porté une réflexion sur l'alimentation et l'impact de ce facteur sur nous-même et notre environnement.

Suite à cela, les chefs de toutes les sections se sont engagé pour les camps à venir à organiser une journée lors de laquelle les repas seront exclusivement à base de produits locaux, ainsi qu'une autre journée lors de laquelle les repas ne comporteront pas de viande.

4 Temps d'Unité, un hike pour les chefs lors duquel nous perfectionnons notre formation.

5. Liste des indispensables pour le camp

C'est ton premier camp chez les éclaireurs. Voici une liste qui te permettra de vérifier que tu emportes bien tout ce qui est nécessaire. **N'oublie pas de partager tes vêtements en 2 : tu pars avec la première ½ et tes parents t'apporteront l'autre ½ à la visite des parents.** Ils reprendront déjà le linge sale...

Pour dormir :

- Matelas de type « galette » pour mettre sur le cordage du pilotis (les gros matelas pneumatiques risquent de se percer)
- Sac de couchage épais
- Éventuellement petit oreiller
- Des vêtements de nuit chauds

Pour se laver :

- 3 essuies (pas trop clairs !)
- Des sandales d'eau (de préférence pas des tongs qui ne sont pas très stables)
- Une bassine (plus facile un pliable en toile) /!\ *La rivière est loin cette année, nous nous laverons à la cuve !*
- Un maillot
- Ta trousse de toilette personnelle avec des produits respectueux de l'environnement
- (+crème solaire, anti-moustique, produit à lentilles ...)

Pour se changer :

- Sous-vêtements
- Shorts (on ne met **pas de pantalons** avant le couvre-feu, sauf contre-indication)
- T-shirts en suffisance, 2 ou 3 pulls
- 1 vêtement de pluie genre ciré + K-Way
- Beaucoup de chaussettes (c'est vite mouillé !)
- De vieilles baskets et des bottes (pas au rassemblement !)
- Un sac à linge sale
- Casquette

En + :

- Une gourde, ta gamelle avec tes couverts, etc.
- 1 opinel (numéro 7 maximum)
- Une lampe de poche (frontale de préférence)
- Un stylo, un bloc de feuilles, des enveloppes et timbres
- Des mouchoirs en papier
- Facultatif : des gants solides pour faire les constructions
- Ton déguisement

SUR TOI le jour du départ : on porte son sac à dos quelques kilomètres

- Ton uniforme impeccable !
- Chaussures de marche
- Un pique-nique pour midi
- Ta carte d'identité

REMARQUES :

- Quand tu fais ton sac à dos, mets un vieux tee-shirt et un vieux short directement accessibles pour faire les constructions. On en a besoin dès qu'on arrive !!! Mets aussi ton K-Way à portée de main ! (de même que ton vêtement de nuit...)
- Pense à emballer un maximum de vêtements dans des petits sacs plastiques : cela évitera qu'ils prennent l'humidité !

VI. Aux scouts de première année et à leurs parents ...

Au cours de cette année vous avez été accueillis au sein de la Troupe. Vous avez participé à nos côtés à de nombreuses activités parmi lesquelles plusieurs week-ends. Vous avez fait des connaissances. Celle d'autres scouts, plus particulièrement des scouts de vos patrouilles, mais aussi celle des chefs. Vous avez aussi, nous l'espérons, ressenti l'esprit qui animait la Troupe de l'Alezan. Le camp est une expérience indissociable de la vie du scout, c'est également une expérience riche en de nombreux points de vue et tout particulièrement du point de vue humain.

Lors de ce camp, vous recevrez votre totem. La totémisation est quelque chose à laquelle nous accordons énormément d'importance et de sérieux. Il s'agit pour nous de poursuivre **l'accueil** de chaque scout, accueil qui a débuté avec le passage à la Troupe. Les activités proposées lors de la totémisation veulent permettre aux scouts de repousser certaines barrières mais en aucune manière de dépasser leurs limites physiques, intellectuelles et émotives. Nous nous efforçons toujours de mettre en avant les qualités et la valeur intrinsèque de chaque scout lors de ces activités. Le staff est disponible pour répondre à vos questions ou à vos inquiétudes sans toutefois transgresser le secret de cette cérémonie.

VII. En conclusion

Tout d'abord, nous voudrions dire aux scouts combien nous sommes contents et fiers d'eux. Votre investissement cette année à tout simplement été exceptionnel. Très peu de remarques ont dû être faites pendant ces quelques mois et vous avez mené pas mal de choses à terme. Récemment, les 24 heures vélo du Bois de la Cambre et le BeScout nous ont permis d'apprécier au mieux votre motivation. Tout le staff vous tire un grand coup de chapeau, une Troupe comme ça ne peut vivre qu'un camp fabuleux.

Enfin, nous voudrions une nouvelle fois remercier les parents pour la confiance qu'ils nous témoignent en nous confiant ce qu'ils ont de plus cher. Soyez assurés que nous mettrons tout en œuvre pour que ce camp 2017 soit une réussite dont les scouts reviendront enthousiastes. Nous restons bien entendu à votre disposition pour répondre à toute question.

A très bientôt,

Le staff de la Troupe de l'Alezan
42^{ème} Unité Entre-Sambre-Orneau de Moustier-sur-Sambre

VIII. Détails pratiques

1. Paiement

Le prix du camp est fixé à **150€** qui sont à verser **pour le 1 juin** au plus tard sur le compte de la Troupe **BE64 3600 2028 7352** avec la mention « *Camp 2018 + Nom de l'animé* ».

2. Paperasse

Pour finaliser l'inscription au camp, il vous est demandé d'envoyer la fiche d'inscription, la charte de camp signée, l'autorisation parentale ainsi que la fiche médicale chez Guépard : Arnaud Duyck, **24 rue des Hirondelles, 5190 Spy**, pour le **20 mai, au plus tard**. Ces documents sont disponibles sur le site de la troupe et à la fin de ce carnet. Merci de respecter cette échéance. Au-delà de cette date, les chefs seront en session d'examen !

Nous en profitons pour vous communiquer que chaque scout devra, lors du camp, posséder sa carte d'identité ainsi que la carte européenne d'assurance maladie, à commander à sa mutuelle.

3. Départ... Et retour à la maison

Pour les CP :

Rendez-vous le 29 juin à 14h à l'endroit de camp. La prairie se trouve au bout de la rue de Belvaux à Rochefort, coordonnées GPS 50.111735, 5.221990. Une participation de 10€ vous est demandée pour le pré-camp.

Pour les autres :

Rendez-vous le **1 juillet à 8h10** gare de Moustier. N'oubliez pas votre **carte européenne d'assurance maladie** à commander à la mutuelle, votre **carte d'identité** ainsi qu'un **pique-nique** pour le midi. Le retour se fera à l'endroit de camp le **15 juillet à 16h** (endroit de camp fléché depuis le centre du village).

4. Visite des parents

Nous vous fixons rendez-vous à **14h le samedi 7 juillet** afin de rendre visite au camp de l'Alezan. C'est l'occasion de vivre une journée en compagnie de la Troupe et de se rendre compte de l'atmosphère qui y règne. Le prix de la journée est fixé à **7€** pour les enfants et **10€** pour les adultes. Nous vous demandons d'apporter un goûter et la Troupe se charge du traditionnel barbecue ! **Réservations souhaitées** par mail ou par SMS. La prairie se trouve rue de Belvaux à Rochefort, coordonnées GPS 50.111735, 5.221990.

5. Courrier

Une petite lettre fait toujours plaisir et en réconforte plus d'un ! Vous pourrez donc correspondre avec vos enfants via l'adresse suivante :

Claude Marion - Troupe de l'Alezan - Nom de votre enfant,

31, rue du Repos, 5580 Wavreille.

6. Joyvalle

Comme chaque année, nous récoltons pour le camp les vignettes à découper Joyalle, qui nous permettent d'avoir du lait au camp. Si vous en avez, vous pouvez les déposer dans une enveloppe chez Guépard, au 24 rue des Hirondelles, 5190 à Spy, et ce jusqu'au 20 mai.

FICHE D'INSCRIPTION CAMP ECLAIREUR

- Nom de l'enfant :
- Prénom :
- Date de naissance :
- Adresse :

Tél. :

Gsm :

- Adresse 2 (si parents séparés) :

Tél. :

Gsm :

- Remarques complémentaires (autres que médicale) :

Charte de Camp

Avant de partir :

1. Mon GSM (sauf CP), mon mp3 ou ma console resteront à la maison.
2. L'alcool ou les cigarettes (et autres substances illicites) sont INTERDITS!
3. Si je prends des bonbons c'est pour les partager en patrouille.
4. Je ferai mon sac avec maman afin de connaître son contenu.
5. Je veillerai à ne pas oublier ma carte d'identité, ma carte SIS et les différents papiers à rendre le jour du départ.

Au quotidien :

1. Je m'engage à être enthousiaste et volontaire à tout moment.
2. Au sein de ma patrouille, je prendrai mes responsabilités et tâcherai de garder une bonne ambiance entre ses membres.
3. Je tâcherai de garder le pilotis et ses alentours toujours propres.
4. Je n'hésite pas à donner mon avis mais aussi à écouter celui des autres.
5. Si problème il y a j'en parlerai à mon CP ou à un chef sans tarder.
6. Je participerai aux activités à fond.
7. Je serai poli et courtois avec le voisinage et les personnes que je rencontrerai.

Au rassemblement:

8. Je serai en uniforme impeccable pour le premier rassemblement de la journée.
9. Je viendrai toujours en courant au rassemblement et dans une tenue adéquate.
10. Je serai toujours attentif aux consignes des chefs.
11. Je crierai le plus fort possible.
12. Je ne quitterai pas le rassemblement tant qu'un chef n'en aura pas donné la consigne.

Les sanctions:

13. Au rassemblement ou lors d'une activité, une sanction sera traduite par un retrait de 5 points au compteur de ma patrouille.
14. Si un scout est violent, grossier ou ayant un comportement dégradant envers un scout, un chef ou tout autre personne, le staff sera contraint d'en avertir ses parents et dans les cas les plus graves de leur demander de venir le rechercher.

Le staff :

1. Nous nous engageons à préserver l'intégrité physique et morale de chaque animé.
2. Nous serons attentifs à la sécurité et au bien-être de tous.
3. Nous préviendrons les parents en cas de maladie, d'hospitalisation ou dans tout autres situations qui le requiert.
4. Le staff est conscient de ses responsabilités, nous partons en camp avec le soutien du staff d'unité et de la fédération Les Scouts.

Au nom du staff,

L'animé,

Arnaud Duyck,
Animateur Responsable



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, nom :

Adresse complète :

A compléter par le parent/tuteur :

Je soussigné(e) (prénom, nom) :

père

mère

tuteur

répondant

autorise (prénom, nom)

à participer au camp Baladins - Louveteaux - Eclaireurs - Pionniers ⁽¹⁾

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

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 l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. ⁽²⁾

Fait à le

Signature ⁽³⁾

(1) Biffer les mentions inutiles

(2) Cette dernière phrase est à biffer pour les camps en Belgique

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





Fiche santé individuelle

À compléter par les parents ou représentant légal tout membre majeur au début de chaque année scout, avant le camp ou la formation.

Emplacement pour
une vignette de mutuelle
Coller ici

Emplacement pour
une vignette de mutuelle
Coller ici

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 : E-mail :

Personnes à contacter en cas d'urgence

Nom – Adresse :

Lien de parenté : tél. / GSM :

E-mail :

Nom – Adresse :

Lien de parenté : tél. / GSM :

E-mail :

Médecin traitant

Nom – Adresse :

..... tél. / GSM :

Informations confidentielles concernant la santé du participant

Le participant peut-il prendre part aux activités proposées ? (sport, excursions, jeux, natation...)

.....

Raisons d'une éventuelle non-participation

.....

Y a-t-il des données médicales spécifiques importantes à connaître pour le bon déroulement de l'activité/ du camp ? (ex. : problèmes cardiaques, épilepsie, asthme, diabète, mal des transports, rhumatisme, somnambulisme, affections cutanées, handicap moteur ou mental...) Indiquez la fréquence, la gravité et les actions à mettre en œuvre pour les éviter et/ou y réagir.

.....

.....

.....



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

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 ?

Autres renseignements concernant le participant que vous jugez importants (problèmes de sommeil, incontinence nocturne, problèmes psychiques ou physiques, port de lunettes ou appareil auditif...)

Le participant doit-il prendre des médicaments ? Si oui lesquels :

En quelle quantité ?

Quand ?

Est-il autonome dans la prise de ces médicaments ? (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 cités ci-dessous et ce à bon escient :
paracétamol, lopéramide (plus de 6 ans), crème à l'arnica, crème Euceta® ou Calendee!®, désinfectant (Cédium® ou Isobétadine®), Flamigel®.

« 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. »

Date et signature du parent

Date et signature du parent

Les informations contenues dans la fiche santé sont confidentielles. Les animateurs à qui ces informations sont confiées sont tenus de respecter la loi du 8 décembre 1992 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 (notion de secret professionnel 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. Conformément à la loi sur le traitement des données personnelles, vous pouvez les consulter et les modifier à tout moment. Ces données seront détruites un an après le séjour si aucun dossier n'est ouvert.

